



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

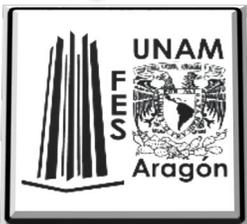
**“ASÍ SE VIVEN 90 MINUTOS DEL DEPORTE
MÁS HERMOSO DEL MUNDO”**

VIDEORREPORTAJE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LIC. EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

P R E S E N T A
ERICK MATTEO VALADEZ FERNÁNDEZ

A S E S O R A
LIC. YAZMÍN PÉREZ GUZMÁN





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

Introducción.....	3
PRIMERA PARTE: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo.	7
1. Sin producción no hay transmisión.....	7
1.1 Planeación.....	7
1.2 Equipo de trabajo.....	13
1.3 Herramientas de trabajo.....	23
1.4 Distribución de dispositivos.....	32
1.5 Producir la transmisión.....	55
2. Entre el balón y el micrófono: el periodista en la transmisión.....	64
2.1 El cronista.....	64
2.2 El Comentarista.....	65
2.3 El Reportero de cancha.....	66
3. Tiempo extra: la transmisión no termina con el silbatazo final.....	68
3.1 Entrevistas.....	68
3.2 Compacto o resumen.....	69
3.3 Análisis y cierre de transmisión.....	70
SEGUNDA PARTE: Producción del videoreportaje.....	72
4. Ficha técnica.....	72
5. Guion literario.....	78
6. Guion técnico.....	83
7. Guion de edición.....	109
8. Break down.....	113
9. Day by day.....	118
10. Presupuesto de producción.....	123
Consideraciones finales.....	124
Fuentes de consulta.....	127

Introducción

Es interesante cómo un deporte que dura 90 minutos ha escrito décadas de historia alrededor del mundo. Aunque ciertamente, el fútbol no ha logrado por sí solo dicha trascendencia. El propósito de este trabajo periodístico es, en parte, identificar el papel que juega la televisión en el crecimiento de esta disciplina, particularmente, en México. La relevancia que tiene su difusión, a través de las transmisiones en vivo, pues un aspecto fundamental ha sido su comercialización, un negocio que convirtió al balompié en un producto que, como tal, necesita promocionarse: durante años, la televisión ha sido su mejor aliado.

Transmitir en vivo un partido de fútbol, por televisión, resulta muy atractivo por diversos motivos, aunque la radio también lo hace y la prensa escrita ofrece crónicas al día siguiente, no hay nada como ver el deporte en directo y a todo color. Cada semana, las cadenas de televisión deportiva llenan sus espacios con partidos de fútbol y millones de personas lo disfrutan. Sin embargo, es contrastante que sólo muy pocos conocen realmente cómo se hacen dichas transmisiones y, de igual forma, que la información al respecto sea muy reducida.

Es así como se realiza la siguiente investigación: pensando en los amantes del balompié y considerándose el autor como uno de ellos. Para quienes disfrutan este deporte, también es atractivo conocer cómo se lleva a cabo su producción televisiva: cómo se viven los 90 minutos detrás de una cámara, desde una cabina o sosteniendo un micrófono. Por lo tanto, este trabajo también busca atrapar la atención de quienes aman el periodismo y, desde luego, la televisión.

Partiendo de estos objetivos principales, cabe resaltar que el resultado también pretende ser un material que aporte conocimiento en el ámbito periodístico, enfocado a la preparación de estudiantes interesados por el medio televisivo. La intención es tomar un fenómeno que se desarrolla entre el deporte más popular y el

medio más popular, al tiempo de retratar una experiencia envuelta por dos grandes pasiones en nuestro país: el fútbol y el periodismo.

En cuanto al formato que adoptará este trabajo, se eligió el videoreportaje, ya que sus características son ideales para abordar un tema de forma práctica y llamativa. Sus límites de duración exigen un material compacto que sea capaz de entregar los detalles necesarios para atrapar la atención del espectador de principio a fin. Para lograr este objetivo será fundamental explotar al máximo los elementos audiovisuales que el videoreportaje requiere. Elementos que en la actualidad son la mejor alternativa para dar a conocer una información.

Como forma de titulación, la idea de un videoreportaje sobre un tema deportivo resulta atractiva por lo que representa ejercer el periodismo en ese ámbito, como profesión. Además, el formato suele producir un impacto significativo en el público, al presentarse de manera audiovisual. Asimismo, el videoreportaje, por sí solo, ya es rico en la actividad de recabar información al necesitar la elaboración de entrevistas, mismas que, posteriormente, le darán vida al contenido.

Abundando un poco más sobre la elección del tema, es indispensable dejar claro el porqué de la determinación por mostrar la elaboración de transmisiones en el fútbol, específicamente. A pesar de que hoy en día los canales especializados en el deporte ofrecen una mayor cobertura de eventos, el balompié sigue siendo, por excelencia, el deporte más popular del orbe, el que más se consume. Por lo tanto, hablar de él, desde otra perspectiva, lo dota de mayor interés para el público.

Aunado a esto, el conocimiento del tema previo a la investigación, hizo más ágil la identificación de ciertos elementos en la locación donde se realizó el trabajo de campo.

Por último, no se puede dejar de lado la trascendencia formativa que puede significar la creación de este trabajo. Durante la Licenciatura en Comunicación y Periodismo se tuvo la oportunidad de cursar tres semestres de taller en televisión y es evidente que hablar de ese medio apunta a diversas posibilidades y el deporte es una de ellas. De esta forma, cumplir los objetivos de este trabajo, puede establecer una pauta para abrir nuevas modalidades de especialización para el estudiante de esta licenciatura y desde luego ampliar sus capacidades profesionales.

La investigación se divide en dos partes: la primera se titula “Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo”, aquí encontraremos un trabajo documentado, desarrollado en tres capítulos, que revela los aspectos fundamentales de una transmisión de fútbol en vivo para la televisión, en un plano general. La segunda parte es el diseño de un videoreportaje titulado “90 minutos”, producto del trabajo de campo realizado a partir de la investigación desglosada en la primera parte, donde llevaremos la información de lo general a lo particular. Este diseño será clasificado en otros tres apartados.

En el primer capítulo se exponen a detalle los elementos más importantes de una transmisión: todo lo que hay detrás de aquello a lo que se conoce como “la producción”. Comenzando desde las etapas previas de una transmisión: la planeación. En seguida, se puntualizan aspectos acerca de la locación, la estructura del personal, así como las funciones que se desempeñan en cada puesto, los dispositivos que se utilizan en el estadio para llevar toda la acción a la pantalla chica y, por último, cómo se realiza una transmisión en vivo antes, durante y después del partido.

El segundo capítulo está dedicado a las voces detrás del micrófono. Como aficionados, comúnmente muchos reconocen a los locutores que imparten emoción en las transmisiones, pero quizá pocos tienen la certeza de lo que cada uno de ellos necesita para hacerlo adecuadamente. Aquí se identifican las distintas funciones

que puede desempeñar un periodista deportivo durante la transmisión, así como las cualidades que deberá aportar a la misma.

En el tercer capítulo se combinan los elementos que hasta este punto se han repasado al revisar cómo se cierra una transmisión, tanto con la participación de los comentaristas, como desde la producción: la inclusión de formatos breves como entrevistas y resúmenes, así como un análisis que da paso a la conclusión del espacio.

Con lo anterior, la primera parte del trabajo llega a su fin. A continuación, comienza la segunda parte, donde se desarrolla el plan de producción para el videoreportaje. El cuarto capítulo desglosa los aspectos principales del material audiovisual que complementa la investigación. En seguida, el quinto capítulo contiene los formatos requeridos para la producción del material. Finalmente, el sexto capítulo mostrará el guion de edición, en este último formato se indica a detalle el tratamiento final de “Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo”.

Es así como se presenta el siguiente trabajo de titulación, cuyas intenciones se enfocan en diversos intereses y gustos relacionados entre sí. Sólo queda desear que su resultado sea proporcional al esfuerzo que le fue dedicado, que sus aportaciones lleguen más allá del público al que fue considerado en un principio y la información sirva para los propósitos establecidos.

ASÍ SE VIVEN 90 MINUTOS DEL DEPORTE MÁS HERMOSO DEL MUNDO

1. Sin producción no hay transmisión

En este primer capítulo se encuentran los aspectos más importantes en la producción de una transmisión. Partiendo desde la planeación, es necesario repasar las consideraciones que deben tomarse en cuenta antes de llevar un partido de fútbol a la televisión, así como para establecer las locaciones para este deporte y, una vez instalados, cuáles son los puestos y las funciones que debe cubrir el personal de producción. Asimismo, se conocen las herramientas que hacen posible el trabajo del personal y cómo se ubican en la locación para poder registrar adecuadamente las acciones de un partido. Finalmente, se describe el proceso de producción durante una transmisión en vivo.

1.1 Planeación

La planeación es la elaboración de una estrategia con la cual se puede producir una transmisión de manera exitosa. En ella se determinan los objetivos de la producción, se consideran las ideas y se revisan todas las opciones disponibles para lograr la mejor cobertura televisiva de un partido de fútbol.

La planeación es la etapa donde se toman la mayoría de las decisiones sobre el trabajo que se va a realizar. Aquí se define la forma y el estilo que adoptará la transmisión, los cuales estarán ligados a la imagen corporativa de cada empresa televisiva.¹ Para planear adecuadamente cómo abordar la producción, se realizan dos actividades fundamentales previas al día del partido:

- **Reuniones de coordinación.** En ellas se establece la primera comunicación entre el personal de producción y la administración del estadio. De ser

¹ OWENS, Jim, *Producción de reportajes deportivos en TV*, OMEGA, Barcelona, 2010, p. 41.

necesario, también formarán parte autoridades de la liga de fútbol, así como de la ciudad donde se llevará a cabo el partido. El propósito de estas reuniones es fijar los parámetros en los cuales se desarrollará la transmisión: acordar los permisos y los horarios con los cuales contará la televisora, así como las normas que deberá respetar durante su realización.

El personal de producción aprovecha este momento para revisar los escenarios que pueden presentarse el día del partido, sobre todo aquellos que puedan representar un obstáculo para el flujo de la transmisión, pues existen dos tipos de eventos de los cuales ninguna producción está exenta:

Imprevistos. Son aquellos que recaen directamente en la transmisión, ya sea por fallas en el equipo o bien, por inconsistencias en el personal, sin embargo, la producción tendrá siempre la capacidad de resolverlos a la brevedad posible. Para lograrlo, existen protocolos de emergencia que se elaboran como parte de la planeación: uso de señales alternas (audio y video) para respaldar a la señal principal en caso de interrupción, apoyo entre cámaras para cubrir las funciones de algún dispositivo averiado, etc. Incluso, el día del partido, el personal se reúne horas antes del juego para establecer la orden de trabajo: una coordinación que determina las funciones de cada elemento, contemplando las condiciones actuales de la producción.

Imponderables. Son eventos inesperados e inevitables que se presentan al margen de la transmisión y la magnitud de sus consecuencias no se pueden precisar. A diferencia de los imprevistos, los imponderables provienen de factores ajenos a la producción, por lo tanto, esta no tiene la capacidad de resolverlos. Sin embargo, según sean las características del canal o del suceso en cuestión, el director tiene la opción de dar un giro a la transmisión en torno al imponderable o culminarla en tanto el partido haya sido interrumpido y finalmente no pueda seguir dándole cobertura.

El objetivo principal de las reuniones de coordinación es crear un vínculo entre el personal de producción, administradores del estadio, integrantes de la liga, autoridades locales, etc., para que entiendan perfectamente sus funciones, se conozcan entre ellos y se comprometan en la participación que se requiere al realizar la transmisión de un partido de fútbol y poder generar así un buen entendimiento durante la misma.²

- **Inspección de exteriores.** Es cierto que, en una planeación, las ideas surgidas en las reuniones de coordinación toman un papel esencial, sin embargo, estas no pueden ser válidas hasta comprobar que sean viables, algunas deberán ajustarse a las posibilidades que ofrezca el lugar en el que se llevarán a cabo los hechos. Por lo tanto, un equipo de inspección se coordina con la producción para acudir al recinto y evaluar las características que se deban considerar, dentro y fuera del mismo, de esta forma se podrá configurar una estrategia más certera a la hora de producir la transmisión.³

La inspección de exteriores es una etapa que requiere tiempo para realizarse adecuadamente, por lo tanto, debe hacerse con antelación, aproximadamente una semana antes de la fecha programada para el partido. En las inspecciones se determinan factores como:

El lugar que ocupará la producción durante la transmisión. El equipo labora desde una unidad móvil, la cual se puntualiza más adelante. En la inspección se establece el sitio adecuado para la ubicación de dicha unidad, ya que, por obvias razones, debe permanecer afuera del estadio y no todos los inmuebles cuentan con un estacionamiento en las inmediaciones.

² *Ibid*, p. 42.

³ *Ibid*. p. 43.

El mejor lugar para posicionar esta unidad es aquél en donde se puede establecer un puente de comunicación efectivo entre la producción y el personal localizado en la cabina de transmisión, ubicada dentro del estadio. Para esto, el equipo de ingeniería se ocupa de instalar y distribuir un sistema de cableado a través del inmueble.⁴

Evaluación sobre aspectos naturales del lugar. Como parte de la inspección, se revisan aspectos relacionados con la ubicación del estadio, el horario del partido y el clima característico de la época en la que se sitúa la fecha del encuentro. Factores naturales que pueden repercutir en la imagen o el sonido captados por las cámaras o los micrófonos. Estos pueden ser la luz que se proyecta en el terreno de juego, si esta es capaz de obstruir el enfoque de algunas cámaras, o si el estadio se encuentra techado, haya sombras que, en contraste con la luz, pudieran opacar la imagen. Tomar en cuenta los sonidos producidos cerca del inmueble, o considerar la estructura interna del estadio para distribuir correctamente los micrófonos y así conseguir el audio perfecto (al respecto, más adelante se mencionan los dispositivos que se utilizan y las funciones que cumplen).⁵

Contactos. Tal y como se mencionó antes, la producción no se fía únicamente de su equipo de trabajo para realizar la transmisión, se complementa de otro personal, capaz de asistirle en situaciones imprevistas, como la gente que trabaja en el estadio, el encargado de suministrar la electricidad en el mismo, con quién acudir en caso de alguna falla técnica, por fuera del inmueble en caso de necesitar algún permiso referente a la ubicación de la unidad móvil, etc. Por lo tanto, es fundamental recabar, previamente, una lista de contactos que puedan facilitar una línea de comunicación directa o alternativa con ellos.⁶

⁴ CEBRIÁN GARCÍA, Santiago, *Retransmisión de un evento deportivo: Real Madrid – FC. Barcelona*, Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, 2012, p. 16.

⁵ *Op. cit.*, p. 44.

⁶ *Ibidem*

Acceso a la sede. Parte de conocer el lugar, es saber cómo llegar a él, qué dificultades hay para poder trasladar el equipo al estadio a través de sus rutas de acceso. Una vez identificado el lugar adecuado para estacionar la unidad móvil, saber qué ruta es la adecuada para llegar a él. En cuanto al personal de producción, saber con qué disponibilidad pueden permanecer en el estadio y transitar por él las veces que sea necesario para poder trabajar plenamente, a partir de qué hora, según el horario de transmisión, pueden arribar al inmueble para comenzar a prepararse y a qué hora deben abandonar la instalación, una vez concluido el partido. Al respecto, deberán solicitar una acreditación, otorgada por la administración del inmueble, para poder gozar de estos derechos el día del compromiso.⁷

Otros aspectos. Los factores mencionados anteriormente, bien podrían ser catalogados como elementales dentro de una inspección de exteriores. Pero también hay otros que pueden variar o depender de cada equipo de producción⁸, como mencionamos antes, no hay un decreto oficial de cómo llevar a cabo los procesos que integran la producción. Estos aspectos pueden ser los siguientes:

Alimentación / catering. Durante la preparación de la transmisión se designa un tiempo para que el personal consuma alimentos antes del partido. En la inspección, se identifican los establecimientos aledaños en los que se pueda adquirir la comida de forma rápida.

Alojamiento. Pueden existir ocasiones especiales en las que el estadio no cuente con rutas rápidas de acceso o que, por algún motivo, la producción no considere pertinente su movilización al estadio el mismo día del compromiso, por lo cual también puede darse a la tarea de ubicar lugares en

⁷ *Ibidem*

⁸ *Ibid.* p. 46.

los que el personal se pueda alojar en la noche anterior, tomando en cuenta costos, disponibilidad del estacionamiento para la unidad móvil o la cercanía con el estadio.

Teléfonos. Como se señaló antes, hay una lista de contactos para localizar personal que pueda asistir a la producción en caso de alguna dificultad. Por obviedad, en la inspección se puede determinar también cuántas líneas telefónicas ofrece la instalación del estadio o con cuántos dispositivos móviles se cuenta para poder permanecer en comunicación durante la transmisión.

Médico. Por lo regular, un estadio de fútbol cuenta con sus propios elementos de seguridad o médicos, en otros casos, la logística del inmueble establece convenios con la localidad en la que se encuentra para que esta le proporcione dicho personal. En este caso, la producción prevé su ubicación para futuras necesidades, así como conocer cualquier tipo de protocolo que requiera una posible emergencia.

Hay quienes opinan que hacer esta inspección resulta muy costoso, sin embargo, no hacerla podría cobrar factura a la hora de transmitir, como consecuencia de una planeación incompleta o deficiente. No obstante, en el fútbol, los equipos suelen otorgar los derechos de transmisión de sus partidos a ciertas televisoras, por temporada, lo que permite a sus equipos de producción establecer una sola inspección y, a partir de ella, generar un modelo de producción para el resto de los compromisos. Definiendo así, otro de los elementos claves de toda producción: la locación.

- **Locación.** Como fue señalado previamente, las empresas de televisión adquieren los derechos de transmisión para los partidos, como local, de algunos equipos. A través de esta adquisición, las televisoras determinan cuáles serán los equipos a los que deberán dar cobertura y, por consecuencia, cuáles serán

las locaciones en las que deberán desplegar al personal de producción para llevar a cabo las transmisiones. Asimismo, en sincronía con la Federación Mexicana de Fútbol y los representantes de los equipos involucrados en la competencia, se acordará un calendario que estipule las fechas y los horarios en los cuales se disputarán los partidos de la temporada, proporcionando a las televisoras una agenda fundamental para la organización y planeación de sus próximas producciones, en cuanto a este ámbito se refiere.

1.2 Equipo de trabajo

A continuación, se hace un desplegado de los puestos y las funciones más comunes que existen en un equipo de producción, ya que no todos se estructuran de la misma manera por igual: los puestos, así como las funciones, pueden variar también, dependiendo de cada empresa de televisión.

- **Productor ejecutivo.** Es el responsable de la planificación y la logística de una producción o serie de producciones. Aporta una visión general para elaborar el producto y sus responsabilidades circulan alrededor de las finanzas, las fechas e incluso de las decisiones creativas. Asimismo, se encarga de negociar con las organizaciones deportivas acerca de los derechos, las posiciones que deberán tener las cámaras durante el partido y aspectos relacionados con la cobertura. Otra de sus funciones puede ser la de supervisar a varios productores o productores coordinadores.⁹
- **Coordinador de producción.** Es quien lleva el control de calidad, presupuestos y logística de varios productores. También se responsabiliza del aspecto general y de elementos, como las animaciones o los gráficos y depende del productor ejecutivo o del jefe de producción.¹⁰

⁹ *Ibid* pp. 9, 11.

¹⁰ *Ibid*. p. 11.

- **Productor.** Su responsabilidad es la planificación y la logística que se emplea antes del acontecimiento. Trabaja con el director para poner en práctica el plan de producción general y para supervisar a todos los elementos que participan en la producción del acontecimiento. Durante la producción, el productor coordina los anuncios, solicita las repeticiones en los momentos adecuados y se asegura de que el presentador cuenta con lo necesario, así como asegurarse de que la producción se mantenga dentro de tiempo y presupuesto. Depende del productor ejecutivo, del productor coordinador o del jefe de producción.¹¹
- **Productor asociado o ayudante de producción.** Sus responsabilidades son específicas y son designadas por el productor o el productor ejecutivo. Estas son la supervisión de la posproducción y la producción de los paquetes de video montado, así como de los clips que aparecen en una producción. Dichas labores puede efectuarlas de manera compartida con el director asociado. El productor asociado depende del productor.¹²
- **Director.** Se encarga de la parte creativa y estética de la producción, con la ayuda del productor. Para desempeñar su labor, debe saber lo que quiere y cómo conseguirlo, teniendo completo entendimiento de las capacidades del equipo y el personal que se les ha asignado, pues debe coordinar todos los aspectos involucrados en la transmisión. La importancia de su función radica en otorgarle un tono y un ritmo determinado a la transmisión, para lo cual es importante crear una motivación constante en el equipo de trabajo. Como una característica fundamental, el director debe tener la capacidad de contar de forma visual el acontecimiento que está siendo transmitido, para que el público sienta que forma parte del mismo y que no sólo permanezca expectante.¹³

¹¹ *Ibidem*

¹² *Ibidem*

¹³ *Ibid.* pp. 11, 12.

- **Director asociado o ayudante de dirección.** Su función es asistir al director para prever que los planos, los gráficos, los anuncios, las cintas o cualquier otro elemento visual que deba integrarse a la transmisión estén listos para ser utilizados en cuanto el director lo solicite. De esta forma, el director asociado también deberá estar pendiente de los tiempos en los que dicho material pueda ser utilizado, para no perder el ritmo, ni el tono de la transmisión, previamente mencionados. Puede apoyarse con el productor asociado para realizar algunas tareas. Por lo regular, depende del director y del productor.¹⁴
- **Director de unidad.** Su responsabilidad circula entorno a las operaciones presupuestarias, los proveedores externos y las horas extras. Asimismo, se ocupa del horario del equipo. En ocasiones, dichas funciones se incorporan a las funciones del director de producción o del director técnico, puestos que mencionaremos más adelante.¹⁵
- **Director de producción o productor de operaciones.** Cumple la tarea de supervisar la operación del equipo de producción, los presupuestos, las tareas del personal, el transporte y el alojamiento (en caso de ser necesario). Coordina la información de transmisión y crea un enlace con el recinto donde se lleva a cabo la actividad. Como se mencionó previamente, su trabajo puede estar ligado con la dirección de unidad o la dirección técnica. Suele depender del productor.¹⁶
- **Coordinador de producción.** Se responsabiliza de las operaciones generales como el catering, el manejo de dinero de bolsillo, la coordinación de los ayudantes, gestión de credenciales y atención de teléfonos. En ocasiones su labor es ligada al director de producción. Su dependencia es con el mismo director de producción, director técnico, director de unidad o productor.¹⁷

¹⁴ *Ibid.* p. 12.

¹⁵ *Ibidem*

¹⁶ *Ibidem*

¹⁷ *Ibidem*

- **Regidor.** Es el coordinador de lo que sucede en el estudio o la cabina de transmisión. Recurre a un lenguaje alimentado con señas para comunicarse con el presentador cuando sale a cuadro. Cuando no lo está, también puede emplear tarjetas para darle indicaciones. El regidor puede depender del director cuando se trata de una producción en exteriores, pero regularmente depende del productor.¹⁸
- **Ayudante de producción o ayudante de dirección.** Se ocupan de realizar encargos por parte del productor o del director. Algunos de ellos pueden ser la supervisión de viajes, creación de gráficos, mostrar cambios de formato, distribución de información actualizada para los miembros del personal, envíos, recolección y reparto de comida, verificación de derechos de autor en el uso de música, supervisión hacia los ayudantes o cualquier otra cuestión que el productor o el director necesiten. Por lo tanto, el ayudante dependerá de ellos principalmente.¹⁹
- **Observador.** Durante la transmisión, se mantiene alerta de los aspectos que rodean al evento, de tal forma que pueda alertar al personal de la producción en caso de que ocurra algún incidente que pudiera pasar desapercibido. Generalmente depende del productor.²⁰
- **Documentalista.** Es el asignado para recabar todo tipo de información relacionada con el compromiso que está siendo transmitido: estadísticas, datos referentes a los protagonistas del juego, características del entorno que cobija al encuentro, situaciones previas que tengan una relación directa con lo que está sucediendo al momento, así como rescatar aspectos relevantes que se generen minuto a minuto.²¹

¹⁸ *Ibid*, pp. 12, 13.

¹⁹ *Ibid*, p. 13.

²⁰ *Ibidem*

²¹ *Ibidem*

- **Operador de video.** Ayuda en la selección de los fragmentos correctos de los videos para que sean emitidos. También supervisa que los operadores de las grabadoras de video estén preparados para cuando el director los necesite.²²
- **Mezclador.** A través de las órdenes del director, es quien se encarga de intercalar las imágenes generadas al instante, mediante los encuadres y las tomas que se ejecutan con diversas cámaras de forma simultánea. Para lograrlo, se utiliza un aparato que manipula dichas imágenes por medio de efectos, cortes, disolvencias, animaciones y gráficos, mismos que serán apreciados en la transmisión, por lo que se deberán usar de forma precisa.²³
- **Operador de cámara.** Su responsabilidad radica en proporcionar a la producción las mejores imágenes posibles del evento transmitido. Para ello, es fundamental que se mantenga en constante comunicación con el director, pues, mediante sus órdenes, se coordinarán para afinar los detalles de cada encuadre y movimiento de la cámara para perfeccionar cada imagen creada. El operador también se encarga de transportar, colocar y ajustar su cámara, en ocasiones, incluso de darle mantenimiento.²⁴ En el caso del futbol, cada operador puede cumplir funciones distintas, según la posición y el ángulo que adopte su cámara. Más adelante abordaremos esta situación que, con el paso del tiempo y el avance de las tecnologías, se vuelve cada vez más interesante.
- **Operador del banco de imágenes electrónico.** La transmisión no sólo se alimenta de las imágenes producidas en vivo, también es necesario crear una retroalimentación visual del evento. Para ello, este elemento se encarga de utilizar un equipo especializado para capturar, almacenar e incluso manipular imágenes fijas a partir de video. Estas bien pueden ser retomadas de las que

²² *Ibidem*

²³ *Ibidem*

²⁴ *Ibid*, pp. 13, 14.

se han generado al momento o rescatadas desde el archivo. El operador del banco de imágenes electrónico depende del productor y del director.²⁵

- **Ayudante de cámara.** Su función es asistir al operador de cámara en diversos aspectos. Debe procurar que el plano utilizado por el operador no se vea obstaculizado de alguna forma, normalmente, siendo un regulador del tránsito de la gente aledaña al evento. Otra de sus atenciones es manejar el cable de la cámara, de tal forma que este no resulte un estorbo para el desplazamiento del operador. Ya que este último siempre se encuentra inmerso en la pantalla que revela la imagen que está siendo emitida, el ayudante de cámara muchas veces tiene que ser los ojos de su compañero, cumplir la función de un observador, para advertirlo, no sólo de algún imprevisto que amenace su encuadre, sino de algún acontecimiento apartado de la acción que merezca de atención mediática. Por último, la asistencia del ayudante de cámara bien puede consistir en la proporción de alimentos al operador, así como colaborar en la colocación, reposición y recolección de las cámaras.²⁶
- **Ayudante RF.** Cuando se utilizan cámaras inalámbricas, es el asistente que verifica el funcionamiento correcto de los transmisores que estas utilizan para mantener contacto con el receptor de frecuencia. Sumado a esta característica, el ayudante de frecuencia cumple funciones de un ayudante de cámara.²⁷
- **Eléctrico.** Es el encargado de montar y desmontar los equipos de iluminación o cámaras, antes y después de que se ha llevado a cabo el evento. Depende del director técnico.²⁸
- **Supervisor de audio (A1).** Decide cuál será la posición que ocupará cada micrófono durante la transmisión, según la función que deben desempeñar para

²⁵ *Ibid*, p. 14.

²⁶ *Ibidem*

²⁷ *Ibidem*

²⁸ *Ibid*, p. 15.

la misma. Debe conectarlos al panel de entrada y salida que se ubica en la parte exterior de la unidad móvil. También se encarga de conectar el sistema de intercomunicación con dicha unidad. Asimismo, mezcla la señal de audio que proviene de los micrófonos colocados en el terreno de juego, de las cintas, las mesas, los estudios, los altavoces y los reproductores de CD durante la producción. A la par de su trabajo, debe proporcionar instrucciones al A2, quien debe realizar las tareas que conoceremos a continuación.²⁹

- **Ayudante de audio (A2).** Recibe instrucciones por parte del A1 acerca de los lugares en los que deberán colocarse los micrófonos, posteriormente, deberá prepararlos. Puede asistir al A1 en la conexión de micrófonos al panel de entradas y salidas, ayudar al presentador con el micrófono, operar algunos micrófonos del terreno de juego. Finalmente, otra de sus responsabilidades radica en la solución de problemas con el audio durante la producción.³⁰

Más adelante, se exponen más detalles sobre el audio en una producción, se conocen las características y ubicaciones más frecuentes de los micrófonos para transmitir adecuadamente los sonidos que envuelven al espectador en un partido de fútbol. Pero, por ahora, es necesario mencionar al resto de los elementos que suelen integrar un equipo de transmisión.

- **Tramoyista.** Su labor principal es ayudar al equipo de ingenieros en el transporte, montaje y desmontaje del equipo y la colocación de los cables que serán utilizados para la transmisión, previo a la misma. Durante la producción, estos elementos pueden fungir como ayudantes de cámara o a cualquier otra posición de apoyo. Su dependencia es con el director técnico y con cualquier otra persona con quien trabajen en la producción.³¹

²⁹ *Ibidem*

³⁰ *Ibidem*

³¹ *Ibidem*

- **Operador de video / Ingeniero de video / Operador de imagen.** Se ocupa de ajustar los niveles de video y establecer la intensidad de color de las cámaras, desde la unidad de control de cámara, para conseguir una imagen con la mayor calidad posible. También se coordina con el jefe de ingenieros para llevar a cabo la conexión de las fuentes de video, así como ajustar las fases y el balance de blancos de las cámaras. Depende del director y del productor.³²
- **Archivista.** Hace la recopilación de cintas e información referente al evento y las mantiene preparadas para utilizarlas en caso de ser necesario. Para lograrlo, debe mantenerse pendiente del código de tiempo que registra el momento indicado para localizar una acción de importancia. También puede encargarse de hacer copias. Depende del productor.³³
- **Operador de VTR.** Manipula el audio y video generados durante la producción, previamente se encarga de su funcionamiento. Trabaja como mezclador para aislar cámaras específicas en una grabadora de video y también puede hacerse cargo de operar la cámara lenta. Su dependencia surge del productor y el director.³⁴
- **Operador de cámara lenta o superlenta.** Es el responsable de mandar las repeticiones a cámara lenta o superlenta cuando el director lo requiere. Para cumplir dicho propósito, debe accionar y mantener preparadas las cintas, las grabadoras y los reproductores digitales que trabajan con dichas cámaras. Es del productor y del director de quienes depende su función.³⁵
- **Montador.** Bajo la dependencia del productor, selecciona, recopila y corta el video y el audio para producir videos sobre los momentos más destacados del evento, mejor conocidos como resúmenes, compactos o paquetes de

³² *Ibidem*

³³ *Ibid*, p. 16.

³⁴ *Ibidem*

³⁵ *Ibid*, p. 16

imágenes.³⁶ En otro capítulo, conoceremos el lugar que ocupa el producto generado por el montador y la importancia que adopta en la producción.

- **Operador de gráficos, texto o generador de caracteres.** A través de un computador, se encarga de generar gráficos y texto para insertarlos en la pantalla de televisión. Principalmente, depende del productor y del director para poder realizar esta tarea.³⁷
- **Coordinador de texto.** Asiste al operador de gráficos durante la producción para mantenerlo actualizado de la información que se genera en el evento al instante y que sea de relevancia para insertarlo como texto en la pantalla (ya sean marcadores, estadísticas, etc.). También ayuda a la identificación de posibles fallas ortográficas en los textos. Esta labor bien puede ser ejercida por uno de los ayudantes de producción y depende del productor para llevarla a cabo.³⁸
- **Director técnico.** Se responsabiliza de todas las operaciones técnicas en el inmueble que cobija el evento y que tengan relación directa con la transmisión. Su trabajo depende del director.³⁹
- **Jefe de ingenieros.** Se responsabiliza de mantener en funcionamiento lo que se encuentra en la unidad móvil y se cerciora de que el equipo utilizado en la producción regrese a la furgoneta al finalizar la transmisión. Depende principalmente del director técnico para llevar a cabo sus funciones.⁴⁰

³⁶ *Ibidem*

³⁷ *Ibidem*

³⁸ *Ibidem*

³⁹ *Ibidem*

⁴⁰ *Ibid*, pp. 16, 17.

- **Ingeniero de mantenimiento.** Conserva en perfecto estado el equipo que se utiliza para la producción, ya sea empleado en la unidad móvil o en terreno de juego. Depende del jefe de ingenieros.⁴¹
- **Director de transmisión.** También se le conoce como operador de transmisión y su función consta de inspeccionar la continuidad en la señal de televisión para que no haya fallas en la transmisión. Su dependencia es con el director técnico.⁴²
- **Director de telecomunicaciones.** Se encarga de organizar las líneas de comunicación entre el equipo de campo, el presentador y el equipo que labora en la unidad móvil. Es su función verificar que estas funcionen en todo momento y de ejecutar soluciones en caso de experimentar alguna falla en ellas. También instala líneas telefónicas para establecer llamadas de larga duración, en caso de ser requeridas para la producción. Para llevar a cabo dichas labores, depende del director técnico.⁴³
- **Becario.** Depende del ayudante de producción, este o cualquier otro trabajador de la producción le asigna diversas tareas que pueden ser: la conducción del personal, el suministro de alimentos para el equipo de trabajo, gestionar viajes, entrevistas, colaboraciones o llevar a cabo investigaciones para recabar información que pueda ser requerida durante la producción.⁴⁴
- **Presentador.** Puede ser cualquiera que aparezca a cuadro o cuya voz se escuche en vivo durante la transmisión. Para participar de ella, depende del productor.⁴⁵ Su función es fundamental, pues se convierte en un lazo de

⁴¹ *Ibidem*

⁴² *Ibidem*

⁴³ *Ibidem*

⁴⁴ *Ibid*, p. 17.

⁴⁵ *Ibidem*

interacción con el espectador. En el próximo capítulo, ahondaremos en tan fascinante labor.

- **Anotador de campo.** Realizan un registro de la actividad que efectúa el operador de cámara para identificar, junto con otras anotaciones, los momentos calve de la acción para poder trabajar los resúmenes o compactos de forma más rápida. Dicho registro se basa en una lista que incluyen las tomas hechas durante la transmisión. Su función depende del productor.⁴⁶

1.3 Herramientas de trabajo

En el apartado anterior, se mencionó el personal que puede participar en una producción y qué funciones deben cumplir para que la transmisión sea exitosa. A continuación, se hace lo propio con los dispositivos que se utilizan para que dicho personal pueda ejecutar su trabajo, ampliando la perspectiva sobre las actividades que se realizan tras la pantalla.

- **Unidad móvil.** Bien podríamos considerar a la unidad móvil como un conjunto de herramientas, ya que alberga múltiples consolas, monitores, intercomunicadores, controladores y mezcladores, que trabajan con las imágenes y los sonidos captados desde el interior del estadio (recordemos que la unidad móvil se sitúa en la parte exterior).

Este complejo puede variar en cuanto a proporciones, según la magnitud del evento en cobertura (ya sea un partido de mundial, de la liga local o categorías inferiores), sin embargo, por más grande o pequeño que este sea, siempre deberá cubrir cuatro funciones elementales, mismas que lo segmentan en cuatro zonas de trabajo para una mejor organización al momento de la acción: control de producción, control de audio, grabación y control de video y transmisión.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid*, pp. 17, 18.

⁴⁷ *Op. cit.*, pp. 27, 29.

Control de producción. Es el espacio donde se toman las decisiones que darán forma a la producción: los encuadres que deberán realizarse para que la imagen sea emitida, las repeticiones que serán reproducidas, los virtuales que acompañarán la transmisión y las menciones que deberán hacer los locutores durante la misma. En esta cabina se colocan el director, el productor, los ayudantes de producción, el director técnico y el mezclador, en ocasiones el coordinador de texto, el operador de gráficos y sus asistentes.⁴⁸

Aquí se localiza una pared de monitores que se distribuye de la siguiente manera:

- Monitor de vista previa (emite una imagen que no está al aire y que permite al director y al director técnico apreciarla antes de que sea emitida en vivo)
- Monitor en directo (muestra la imagen que está siendo transmitida en vivo o grabada)
- Monitores de cámara (uno por cada cámara colocada alrededor de la acción y emiten la imagen cuya cámara asignada está captando todo el tiempo)
- Monitores de VTR (muestran imágenes grabadas de forma independiente que pueden ser utilizadas como repeticiones)
- Monitores de gráficos (en ellos se crean y previsualizan gráficos y virtuales que pueden ser aplicados durante la transmisión)
- Monitores del banco de imágenes fijas (algunas producciones cuentan con una unidad de archivos, la cual utiliza estos monitores para seleccionar imágenes que puedan enriquecer la transmisión)
- Monitores guiados (muestran la transmisión desde señales complementarias que utiliza la producción como respaldo en caso de alguna falla en la señal principal)

Actualmente, la tecnología ha brindado alternativas muy prácticas a esta área. Una de ellas permite reemplazar todos o la mayoría de los monitores con una o varias pantallas planas, las cuales pueden ser programadas para recibir y

⁴⁸ *Ibid*, p. 29.

mostrar, de igual forma, las imágenes simultáneas, e incluso agregar elementos visuales, como relojes o marcadores de tiempo.⁴⁹

Control de audio. Así como en la zona de producción se reúnen las imágenes, en este segmento es donde convergen los sonidos, captados por los micrófonos ubicados en el recinto. Para trabajar con ellos, la zona de audio cuenta con lo siguiente:

- Mesa de mezcla de sonido
- Paneles de conexión
- Monitores de video y audio
- Fuentes (reproductores de CD, entradas USB, etc.)
- Almacenamiento de micrófonos y cables de conexión
- Intercomunicador

A diferencia de otras zonas, este espacio suele ser ocupado únicamente por una persona: el supervisor de audio.⁵⁰

Grabación. Es aquí donde se registra el contenido que está siendo emitido. Las herramientas que se utilizan para dicho propósito son:

- VTR y sus unidades de control remoto
- Mezcladores para dirigir diferentes señales de video a los VTR
- Banco electrónico de imágenes (hace posible la recuperación de imágenes fijas tras la captura, manipulación y almacenamiento de las mismas. Como fuente, el banco puede utilizar cámaras, cintas u ordenadores y unidades de disco duro como destino)
- Grabadoras de discos digitales (graba y reproduce contenido desde uno o dos discos duros)⁵¹

⁴⁹ *Ibid*, p. 33.

⁵⁰ *Ibid*, p. 30

⁵¹ *Ibid*, pp. 30, 31.

Control de video. Aquí se alojan los operadores de video para manipulan las unidades de control de cámara y el equipo de pruebas, con la finalidad de asegurar una excelente calidad de imagen. Asimismo, se puede ubicar el equipo de transmisión en esta zona.⁵²

- **Equipamiento de la unidad móvil**

Luego de conocer la estructura interna de la unidad móvil y algunos de los dispositivos utilizados en cada una de las zonas, puntualizamos este apartado con el resto de las herramientas que proporciona este complejo:⁵³

- Mezclador de video (64 entradas con múltiples buses de mezclas y efectos)
- Efectos de video digital (DVE)
- Banco de imágenes fijas
- Generador de gráficos
- 1-8 cámaras de estudio
- 1-6 cámaras de mano (incluyendo cabezales panorámicos, trípodes y objetivos)
- 6-8 VTR
- Controladores de cámara lenta
- Grabadora de discos digitales (DDR)
- Consola de audio (120 entradas)
- Sonido Dolby Surround
- Micrófonos (de cañón, lavalier, manuales)
- Auriculares y cabinas para locutores deportivos
- Reproductores digitales
- Reproductor de CD
- Compresores y limitadores
- Intercomunicador de 12 canales
- Sistema de repliegue interrumpido de 12 canales

⁵² *Ibid*, p. 31.

⁵³ *Ibid*, p. 32.

- Híbridos telefónicos
 - Sistemas de líneas telefónicas
 - 8-12 radios de dos vías
 - 12-28 sincronizadores de cuadro
 - 20-40 convertidores de distribución
 - 8-12 monitores desplegados
 - Cable para cámara, 6000 triax y 4000 coaxial
 - Cable de audio 3000 DT 12
 - Panel de entrada y salida (se ubica al exterior de la unidad y cuenta con gran variedad de entradas para conectar el audio y video de entrada y salida al camión. Puede contar con clavijas para insertar líneas telefónicas)
- **Cámaras.** Actualmente se puede encontrar una gran variedad de cámaras y dispositivos de filmación, gracias a la tecnología. Las producciones deportivas buscan constantemente alimentarse de esto para generar transmisiones más novedosas y coberturas más completas. A continuación, se mencionan los tipos de cámaras utilizados comúnmente.
 - **Cámara fija.** Se le llama así porque debe permanecer inmóvil en un soporte, el cuál debe ser muy resistente, ya que esta cámara suele ser muy pesada, pues la lente es de gran tamaño. A pesar de ser denominada como “fija”, el soporte que le da estabilidad puede tener ruedas, así la cámara puede colocarse con mayor facilidad.⁵⁴
 - **Cámara en mano.** Esta cámara es más ligera, por lo tanto, puede transportarse manualmente, característica que aporta su nombre, o al hombro, como también se le conoce.⁵⁵

⁵⁴ *Ibid*, pp. 48, 51.

⁵⁵ *Ibid*, p. 51.

- **Cámara de tracking.** Una cámara que se coloca en un riel, con la finalidad de dar seguimiento a la acción en movimiento desde un punto cercano y con mayor precisión, evitando movimientos no deseados y desenfoques en el sujeto.⁵⁶
- **Mobycam.** En esencia es una cámara de tracking, con la distinción de ser muy pequeña y operada de forma robotizada. Es muy famosa por ser utilizada en pruebas de natación, sin embargo, las producciones de fútbol están comenzando a encontrarle una utilidad actualmente. Más adelante sabremos cuál.⁵⁷
- **Cámara grúa o jib.** Su propósito es conseguir planos altos y recorridos verticales sobre la acción, para conseguirlo, la cámara se monta en un soporte largo (la grúa o jib), un brazo que puede inclusive transportar al operador o manejarse desde abajo, ya sea de forma robotizada o manual, en cuyo caso puede ser denominada como minijib.⁵⁸
- **Cámara mini punto de vista (POV).** De un tamaño diminuto, a comparación de otras cámaras, ofrece una perspectiva subjetiva, con la finalidad de acercar al espectador aún más a la acción. En Hockey las portan los árbitros para dar una toma cercana a los jugadores dentro del terreno de juego. Ya estaremos hablando de la función que cumple en el deporte rey.⁵⁹
- **Cámara lenta y super lenta.** Dispositivos que capturan imagen a una velocidad de 25 y 75 fotogramas por segundo. Haciendo posible la reproducción de secuencias a una velocidad lenta, sin alterar la nitidez en la imagen. En la actualidad, las cifras anteriores pueden parecer ridículas, ya

⁵⁶ *Ibidem*

⁵⁷ *Ibidem*

⁵⁸ *Ibid*, pp. 51, 52.

⁵⁹ *Ibid*, p. 52.

que existen cámaras capaces de capturar más de 18,000 fotogramas por segundo, en alta definición.⁶⁰

- **Steadycam.** Es un soporte que da estabilidad a la cámara para que esta pueda ser transportada por el operador, ya sea caminando o corriendo. Para lograrlo, el dispositivo está conformado por un chaleco que se incorpora al soporte, cuya estructura es óptima para un manejo firme.⁶¹
- **Skycam.** Es una cámara instalada en las alturas del recinto, la cual se maneja a control remoto desde una cabina localizada en la grada y se traslada mediante cuatro cables distribuidos de forma perpendicular, mismos que se retraen entre sí a través de cuatro motores y gracias al uso de cuatro poleas ubicadas en cada esquina del recinto, en lo más alto de este, logrando que la cámara tenga un movimiento fluido por todo el terreno de juego, otorgando imágenes espectaculares de la acción.⁶²
- **Cámara RF.** Las iniciales indican su término en inglés *Radio Frequency*, lo cual no significa otra cosa más que el modo de operar de la cámara, cuyo funcionamiento inalámbrico es posible a una comunicación por frecuencias de radio. Una característica práctica que, si bien evita la transportación de cables, requiere de prevenir puntos ciegos que provoquen interrupciones en la comunicación con la unidad móvil y, por lo tanto, fallas en la transmisión televisiva.⁶³
- **Helicam.** Como lo dice su nombre, se refiere a una cámara transportada en un helicóptero, el cual sobrevuela la locación que alberga el evento, mientras

⁶⁰ *Ibidem*

⁶¹ *Ibidem*

⁶² *Ibidem*

CEBRIÁN GARCÍA, p. 40.

The Henry Ford's Innovation Nation with Mo Rocca, *Innovation Nation – Skycam*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=WNtNBNoVFHI>. Consultado el 25 de mayo de 2017.

CostOnCampus, *How Does Skycam Work?*, (video),

<https://www.youtube.com/watch?v=XGcYHt4qa3g>. Consultado el 25 de mayo de 2017.

⁶³ OWENS, p. 53.

un operador se encarga de los movimientos de cámara ya sea desde las alturas o por control remoto. Aunque aún se acostumbra a recurrir a esta unidad aérea, en la actualidad resulta más práctico utilizar los recientes drones, capaces de cumplir el mismo propósito de forma más económica y menos contaminante.⁶⁴

- **Cámara de campo de producción electrónica.** Conocida también por sus siglas EFP, que hacen referencia su término en inglés *Electronic Field Production*, esta cámara se utiliza para levantar imágenes que serán utilizadas posteriormente y no en la transmisión en vivo. Sin embargo, ya que tiene las características de una cámara al hombro, puede utilizar un sistema inalámbrico para emitir imágenes que enriquezcan a la producción.⁶⁵
- **Micrófonos.** Al igual que con las cámaras, los micrófonos ofrecen una gran variedad de formas, tamaños y funcionalidades. Los más comunes para producir la transmisión de un juego de fútbol son los siguientes:
 - **Micrófono de cañón.** Sin duda el más utilizado para transmisiones deportivas al aire libre, desde luego el fútbol. Es un dispositivo de largo alcance que registra sonidos a larga y media distancia. Funciona para recoger el audio que proviene del terreno de juego y de la grada. Suele colocarse en una montura antiimpactos a nivel de campo y es cubierto por un contraviento que impida el registro de sonidos no deseados, como el viento, por ejemplo.⁶⁶
 - **Micrófono en mano.** Comúnmente lo utiliza el reportero de cancha, pues resulta más práctico para realizar entrevistas con los jugadores, a nivel de campo, una vez concluido el partido. En ocasiones, los cronistas y

⁶⁴ *Ibid*, p. 54.

⁶⁵ *Ibidem*

⁶⁶ *Op. cit.*, p. 68.

comentaristas en cabina también lo utilizan, aunque para ellos existe otro micrófono que puede ser más cómodo para su profesión. El micrófono de mano también es útil para registrar otros sonidos a nivel de cancha, para ello utilizará un accesorio conocido como antena parabólica. Más adelante conoceremos su ubicación en el campo y su función.⁶⁷

- **Micrófono de auriculares.** Un micrófono adaptado a unos auriculares resulta más práctico para el uso de cronistas y comentaristas deportivos, con él, sus manos son libres para manipular notas u otros materiales que sean requeridos durante la transmisión, sin entorpecer la ubicación del dispositivo frente a la boca, lo cual permite uniformidad en el registro de la voz.⁶⁸
- **Micrófono Lavalier.** También conocido como micrófono de solapa, es un dispositivo de tamaño reducido, empleado para registrar la voz de presentadores de forma discreta ante la cámara, pues se coloca con un clip, a 15 cm por debajo de la barbilla. Suelen ser inalámbricos, ofreciendo la posibilidad de ocultarlo entre las prendas de los usuarios. Estos bien pueden ser los mismos cronistas y comentaristas que aparecen a cuadro en la parte previa del partido.⁶⁹
- **Micrófono Holophone.** Es un dispositivo capaz de registrar un sonido envolvente, a través de 7.1 canales, gracias a las ocho terminaciones XLR que lo componen: izquierda, derecha, centro, baja frecuencia, trasero izquierdo, trasero derecho, superior y trasero central. También es conocido como micrófono *Soundfield* (SF), debido a esta característica de poder captar varios sonidos desde el campo de juego.⁷⁰

1.4 Distribución de dispositivos

⁶⁷ *Ibidem*

⁶⁸ *Ibid*, p. 69.

⁶⁹ *Ibid*, p. 68.

⁷⁰ *Ibid*, p. 70.

Ya se expuso la oferta de dispositivos que pueden utilizarse para transmitir un partido de fútbol por televisión, pero saber ubicarlos dentro del estadio es tan importante como conocer la función de cada uno de ellos. Por lo tanto, horas antes del silbatazo inicial, operadores y asistentes colocan cámaras y micrófonos alrededor del terreno de juego, siguiendo planes de distribución diseñados durante la planeación. A continuación, se revisa cada uno de ellos.

- **Cámaras.** Dependiendo de la importancia que represente el partido para los espectadores, así como del estilo de las televisoras encargadas de transmitir e inclusive, de las características del inmueble, podemos identificar dos tipos de plan para la distribución de cámaras: plan estándar y plan premium. En seguida, se presentan tres esquemas y sus descripciones, logrados a partir de investigación documentada y la apreciación de múltiples transmisiones de fútbol, así como la observación de actividad técnica alrededor de los partidos desde el recinto.

- **Plan estándar.** Este es un sistema básico para la distribución de cámaras, cuenta justamente con lo esencial para dar cobertura a un partido de fútbol, ubicando un número reducido de dispositivos en el lugar de la acción, pero suficientes para llevar a cabo una buena transmisión (*Figura 1.1*).⁷¹

A continuación, se muestra a detalle cómo se emplea este plan, qué cámaras lo conforman y cuáles son las funciones que cada dispositivo cumple en la producción, con respecto de la acción en cobertura.

El plan estándar puede variar según las condiciones de cada equipo de producción. En esta ocasión se toma como referencia la figura 1.1 para conocer los elementos que comúnmente conforman este plan.

⁷¹ CEBRIÁN GARCÍA, p. 36.

1) **Master.** Es una cámara fija situada a uno de los costados del terreno de juego (regularmente donde se ubica la zona de Directores Técnicos). A una altura elevada, la cámara se coloca en un trípode ubicado de forma paralela a la mitad del campo, de esta forma, cumple la función de dar el seguimiento principal al desarrollo del juego.⁷²

2) **Master Backup.** También conocida como “Cortos”, es una segunda cámara fija, ubicada a continuación de la cámara Master, soportada de igual forma mediante un trípode. Se le dice *Backup*, porque funge como respaldo de la Master, pues, de igual forma, hace un seguimiento continuo de la acción. Sin embargo, esta se caracteriza por realizar tomas aisladas y primeros planos: su finalidad es crear acercamientos que permiten apreciar, con mayor detalle, el desarrollo de las jugadas, sobre todo cuando estas se alejan del alcance visual proporcionado por la cámara Master.⁷³

Suele utilizarse cuando la acción se lleva a cabo en la línea de banda más lejana a la cámara número uno, ya sea en saques de banda, tiros de esquina o cobros a balón parado por alguna infracción.

3) **Fuera de juego.** Son dos cámaras fijas con trípode, se sitúan a 16 metros de las líneas de fondo, izquierda y derecha respectivamente. Como su nombre lo dice, se especializan en captar tomas laterales para generar repeticiones, desde una perspectiva capaz de identificar acciones en fuera de lugar. Asimismo, ayudan a comprobar cuando una jugada fue desarrollada al margen del reglamento en esta situación. En ocasiones, se vuelven responsables de crear polémica al evidenciar los errores que

⁷² *Op. cit.*, p. 33.

Op. cit., p. 218.

⁷³ *Ibidem*

los jueces de línea puedan cometer al señalar (o dejar de señalar), de forma incorrecta, alguna acción relacionada con la regla en cuestión.

- 4) Plataforma o “peseta”.** Una cámara fija situada a nivel de campo, su característica principal, la cual le otorga el nombre, es el soporte en el que se coloca. Se trata de una plataforma octagonal, conocida como “peseta”, que une a la cámara con un asiento ergonómico donde el operador podrá reposar cómodamente, mientras se mueve de lado a lado para crear paneos que le permitan seguir la acción con mayor precisión.⁷⁴

Su función es crear una aproximación entre el espectador y los detalles que se encuentran en el terreno de juego. Para lograrlo, esta cámara debe realizar tomas aisladas que enmarquen a los protagonistas del partido. De la misma manera, se especializa en captar imágenes de los movimientos que se efectúan en la zona de bancas: las reacciones de los directores técnicos, el calentamiento de los suplentes, los cambios de jugadores, etc.

La ubicación de la peseta puede cambiar con relación al equipo de producción, puede localizarse entre el área grande del portero y la media luna o puede hallarse instalada a la altura del ecuador que divide el campo.

- 5) Seguimientos.** Es una cámara al hombro que se opera a nivel de campo. Su función es dar seguimiento a los detalles, dentro y fuera del campo, antes y durante el encuentro. Es así como adoptará dos posiciones en cada uno de los momentos mencionados:

⁷⁴ *Op. cit.*, p. 32.

- A. Previo al partido, la cámara se utiliza para tomar la llegada de los equipos al inmueble, su recorrido por el túnel hasta llegar al terreno de juego. Para esto, el operador trabaja desde la zona de bancas, sitio que le permitirá hacer un seguimiento óptimo en el instante.⁷⁵
- B. Durante el partido, el operador se coloca detrás de una de las líneas de fondo, a un lado de la portería. Ahora se enfocará en los detalles que puedan efectuarse en el transcurso del juego, pero que, debido a la velocidad del mismo, puedan pasar desapercibidos durante la transmisión. La misión de esta cámara puede encontrarse en cualquier punto dentro del estadio: zona de bancas, dentro del campo e incluso la tribuna del recinto.⁷⁶

Comúnmente, las imágenes registradas por esta cámara no son emitidas en directo, a veces pueden utilizarse para repeticiones, pero, la mayoría, serán guardadas para espacios televisivos posteriores a la transmisión.

- 6) **Fondo alto.** Una cámara fija con trípode, situada en una de las cabeceras del inmueble, comúnmente se coloca una por cabecera para una cobertura más completa. Su ubicación le permite realizar diversas funciones que ofrecen una realización más estética de la transmisión.⁷⁷

Al inicio de la producción, se utiliza como fondo para introducir la transmisión, para mostrar las alineaciones y formaciones de manera simultánea con el protocolo que dará inicio al juego. Al medio tiempo, su imagen es utilizada nuevamente como fondo, esta vez para albergar las estadísticas que se hayan generado en la primera mitad.

⁷⁵ *Ibid*, p. 36

⁷⁶ *Ibidem*

⁷⁷ *Ibid*, p. 31

Op. cit., p. 218.

Durante el encuentro, su perspectiva es usada en jugadas a balón parado cerca de la portería (tiros de esquina, tiros libres o penales), estas imágenes sirven para ser emitidas en vivo o para repeticiones de importancia.

Al emitirse la acción en directo, el seguimiento se da horizontalmente, dándole fluidez al desarrollo del partido. Sin embargo, la orientación vertical que produce la cámara de fondo alto es muy útil para emitir repeticiones donde se pueden analizar jugadas relevantes.

Por último, como un recurso estético, el fondo alto es utilizado para mostrar una toma lejana de las sustituciones de un jugador por otro, con el propósito de ofrecer una referencia visual de la distancia que hay entre el jugador que será remplazado y el tiempo que tarda este en salir del terreno de juego.

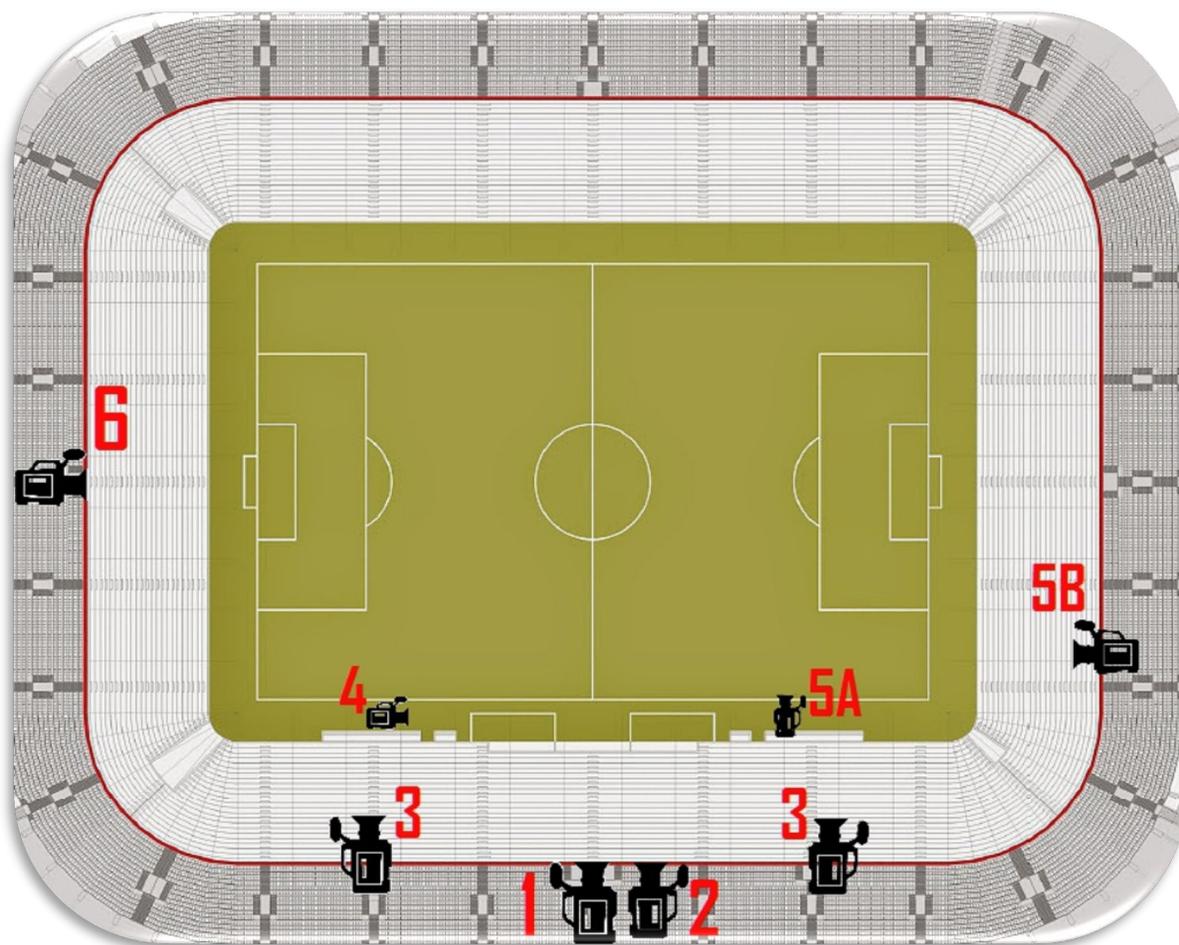


Figura 1.1 Plan de cámaras estándar.⁷⁸

- **Plan premium.** Si se comparan los planes para la distribución de cámaras con automóviles, se puede decir que el plan estándar es un modelo austero y el plan premium una versión equipada, con más accesorios: en realidad ambos cumplen con la misma función, sin embargo, el plan premium está diseñado para dar al espectador una cobertura más completa, más detallada, ubicando más cámaras alrededor del partido (*Figura 1.2*).⁷⁹

⁷⁸ Ilustración recreada por el autor, bajo los conceptos retomados de: CEBRIÁN GARCÍA, p. 36 y OWENS, pp. 218, 219.

⁷⁹ *Op. cit.*, p. 30.

La característica que distingue a un plan premium de un estándar es la oferta de un mayor número de ángulos tomados con respecto de la acción. Cada equipo de producción podrá diseñar su propio plan de cámaras, según sus posibilidades u objetivos. En esta ocasión, se vuelve a exponer sólo un modelo que bien cubre con los propósitos de un plan premium.

- 1) **Master.** Seguimiento principal con cámara fija en trípode.
- 2) **Master Backup.** Seguimiento de apoyo, a través de primeros planos y tomas aisladas, con cámara fija en trípode.
- 3) **Fuera de juego.** Dos cámaras fijas en trípode ubicadas a 16 metros de la línea de fondo (izquierda y derecha) para repeticiones de jugadas en fuera de lugar, esencialmente.
- 4) **Plataforma o “peseta”.** Cámara fija en plataforma octagonal para tomas aisladas y primeros planos de jugadores, dentro del campo o en zona de bancas. En plan premium pueden ubicarse dos pesetas tras la línea de banda cercana a la zona de bancas (entre la línea de cada área grande y sus medias lunas). Sin embargo, hay producciones que prefieren colocar una peseta a la altura del medio campo, entre las bancas de ambos equipos. Otras, recurren a ellas para emplearlas como cámaras de seguimiento, tras las líneas de fondo, a lado de las porterías.
- 5) **Seguimientos.** Una cámara al hombro donde el operador permanece a la altura del medio campo, entre las bancas de ambos equipos, realizando tomas aisladas de algunos jugadores dentro del campo, así como de la actividad que se realiza fuera del mismo, con directores técnicos, cuarto árbitro, suplentes, etc. En plan premium, también pueden colocarse otras dos cámaras, una a lado de cada portería, dentro de sus

funciones, estas llevarán al espectador una toma más cercana de los jugadores y sus celebraciones cuando hayan logrado una anotación.

- 6) Fondo alto.** Se colocan dos cámaras fijas con trípode, una en cada cabecera del inmueble para realizar tomas de jugadas importantes a balón parado, cerca de las porterías, así como cobros de tiros penales. También proporciona imágenes cuyos ángulos permitan el análisis de alguna jugada a través de repeticiones.
- 7) Ángulo inverso.** Es una cámara fija, a nivel de campo, que puede colocarse en un trípode o bien, en una peseta, dependiendo del espacio con el que cuente el recinto. Su característica principal es ubicarse del lado opuesto a las cámaras de seguimiento principal (Master y Master Backup).⁸⁰

Su función es realizar tomas aisladas de los protagonistas que, durante la mayor parte del tiempo, se encuentran de espalda al espectador, es decir, directores técnicos, cuarto oficial, suplentes e incluso jugadores que se encuentran dentro del campo, pero en una posición lejana a las cámaras de seguimiento cercanas a la zona de bancas. Asimismo, el operador de esta cámara ubica a personajes del ámbito futbolístico o celebridades que se encuentren en la grada o los palcos localizados frente a él, así informa sobre los asistentes al partido, a través de algunas tomas, enriqueciendo aún más la transmisión.

En plan premium, hay producciones que recurren a una segunda cámara de ángulo inverso, sólo que esta irá colocada en una posición elevada, con el propósito de seguir la acción desde una perspectiva opuesta. Esto servirá únicamente para crear repeticiones donde puedan apreciarse

⁸⁰ *Ibid*, p. 35.

algunos detalles que puedan pasar desapercibidos desde el ángulo principal.

No suele emitirse en vivo la imagen que ofrece esta cámara, pues causaría una desorientación visual que pueda fastidiar la continuidad en el seguimiento de la acción.

- 8) **Beauty.** Se trata de una cámara mini con una óptica gran angular. Se ubica en una de las esquinas más elevadas del recinto, de esta forma podrá ofrecer una panorámica espectacular al interior del inmueble.⁸¹ Su función es introducir la transmisión con dicha panorámica, utilizada como fondo, mientras el operador de gráficos inserta los escudos correspondientes a los equipos protagonistas del encuentro. De la misma forma, puede utilizarse como fondo de las alineaciones, formaciones o estadísticas (en el entretiempo). También, hay producciones que recurren a este fondo para anunciar a sus patrocinadores, cuando haya alguna pausa durante el partido.

⁸¹ *Ibid*, p. 30.

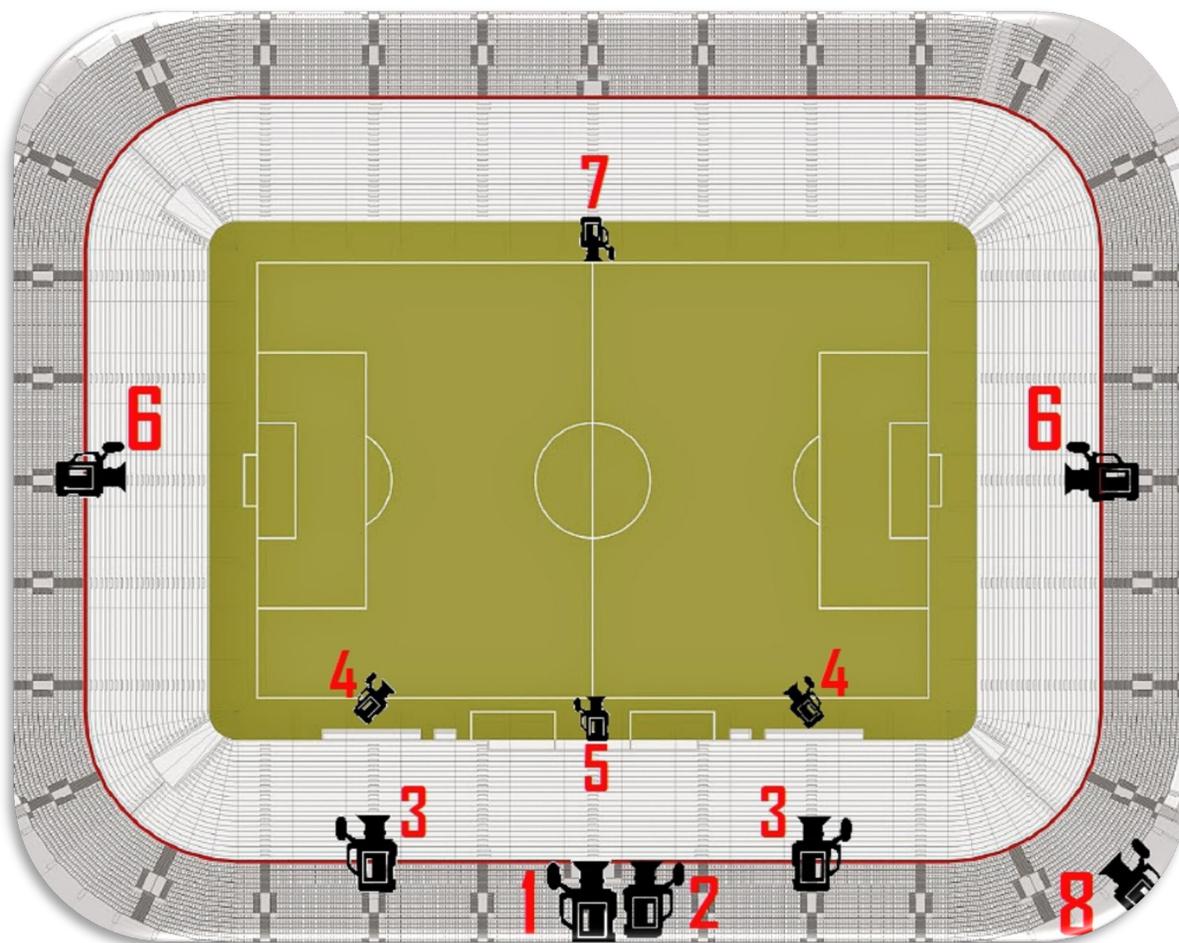


Figura 1.2 Plan de cámaras premium.⁸²

- **Dispositivos extra.** Como se mencionó al comienzo del apartado anterior, la tecnología ha hecho un aporte significativo a la producción de transmisiones deportivas en directo. Las coberturas a partidos de fútbol han sido de las más beneficiadas, pues si antes sólo se miraba el juego a través de una caja (la televisión), hoy casi se ha perdido la conciencia de que dicha caja existe, pues ahora, una transmisión significa vivir una experiencia, a veces incluso mejor que la de estar en el estadio.

⁸² Ilustración recreada por el autor, bajo los conceptos retomados de: CEBRIÁN GARCÍA, p. 30 y OWENS, pp. 218, 219.

Parte de la lógica en la aseveración anterior -que casi parece ser una locura- se debe a los detalles que se pueden apreciar gracias a estos dispositivos, que llevan la acción más cerca de los televidentes, que de cualquier asistente al inmueble.

Con anterioridad se han repasado las características y los nombres de algunos de estos dispositivos, llegó el momento de conocer en dónde se pueden ubicar y cuáles son las funciones que cumplen entorno al partido.

Los dispositivos complementarios no son necesariamente propios del plan estándar o premium, pueden combinarse con cualquiera de los dos. La única condición para que estos sean utilizados es satisfacer a la producción según sus objetivos. Con base en la figura 1.3 estos son los más comunes.

1) *Super Slow Motion (SSM)*. Como lo dice su nombre, en inglés, se trata de cámaras de “movimiento super lento”. Se pueden ubicar en diversos lugares, como lo muestra la figura 1.3, es común localizarlas como cámaras de fuera de juego, ya sea en el lado de la Master y Master *Backup* o del lado contrario. También se pueden colocar a nivel de campo, soportadas en pesetas, fuera de las bandas o a lado de las porterías.⁸³

Su función es proporcionar repeticiones a muy poca velocidad y con tomas aisladas, así el espectador podrá observar detalles con una gran cercanía, imposibles de percibir a velocidad normal desde un ángulo lejano.

Suele utilizarse para vestir la transmisión, mostrando expresiones y reacciones de los jugadores, directores técnicos e incluso el público, luego de alguna jugada de importancia. También es aprovechada para

⁸³ *Ibid*, p. 39.

analizar jugadas de aparente contacto en situaciones polémicas, acompañadas por alguna decisión arbitral.

- 2) **Cámara de *tracking*.** Así como hay producciones que utilizan cámaras fijas en pesetas u operadores que manipulan la cámara al hombro para seguir la acción desde la banda, hay otras que recurren al riel para montar una cámara y hacer recorridos más precisos a lo largo de los costados del campo. Este dispositivo tiene algunas variantes: el riel puede guiar una plataforma desde la cual el operador portará la cámara y hará los seguimientos, o bien, soportará únicamente la cámara que será controlada de forma automatizada o a control remoto.

Con relación al partido, la cámara de *tracking* se especializa en hacer seguimientos de la acción, cuando algún jugador conduce el balón por el costado donde la cámara se ubica, lo cual otorga dinamismo y velocidad a la transmisión. De igual forma, la perspectiva de esta cámara puede usarse para jugadas a balón parado, cercanas a la línea de banda o cobros desde la esquina ubicada en ese lado.

- 3) **Steadycam.** Otra variante para las funciones del riel o la peseta la podemos encontrar en este dispositivo. Ya que el seguimiento de la acción en los costados puede requerir recorridos ágiles por parte de los operadores, las producciones suelen recurrir al steadycam para conseguir mayor estabilidad en las tomas originadas a nivel de cancha.⁸⁴

El operador de steadycam participa en la transmisión desde la parte inicial, pues se encarga de hacer un seguimiento al recorrido que realizan los jugadores desde el túnel al terreno de juego. Igualmente, toma de cerca los protocolos que darán inicio a los partidos, en esta parte, tiene

⁸⁴ *Ibid*, p. 41.

autorización para ingresar al campo. Una vez que los jugadores estén en sus posiciones, deberá abandonar el mismo.

Durante el partido, como se ha mencionado, suele adoptar una posición tras la línea de banda para seguir la acción desde ese punto, cubriendo las funciones que también podrían realizar los operadores desde una peseta o con un *tracking*: hará un seguimiento de las jugadas cercanas a la banda en la que se localice, al igual que en jugadas a balón parado, incluyendo cobros desde la esquina.

Asimismo, en caso de que algún jugador anote un gol y decida celebrar sobre ese costado, será el operador de Steadycam quien ofrezca la mejor toma posible de ese momento.

Al finalizar el partido, el operador de este dispositivo tiene una última misión: junto con el reportero de cancha, del cual se hace mención en el siguiente capítulo, vuelve a ingresar al terreno de juego para realizar tomas cercanas de los jugadores clave en el encuentro, para que estos expresen sus reacciones entorno al compromiso que ha concluido.

- 4) **Grúa.** Este dispositivo es de los más comunes en las producciones que transmiten partidos de fútbol. Unas veces puede complementarse junto con la cámara de fondo alto, otras, simplemente la reemplaza, ya que sus funciones son similares. La grúa sirve como un soporte para cámaras al hombro, elevándolas a una altura considerable. Al ubicarse detrás de cada portería, ofrece tomas cercanas a las ocasiones de gol, desde luego, otorga un ángulo excelente de las jugadas a balón parado, incluyendo tiros de esquina, a excepción de los penales.⁸⁵

⁸⁵ *Op. cit.*, pp. 218, 219.

En vivo, se utiliza su imagen únicamente para mostrar los instantes previos a que se realicen los cobros a balón parado. El resultado de los mismos será apreciado en dicha perspectiva a través de repeticiones. La única situación a balón parado que se transmite en vivo, por medio de la grúa, son los despejes de los guardametas, ya que con un recorrido de la cámara partiendo desde abajo y culminando en la parte alta, les da un toque muy estético a estos instantes.

- 5) **Cámara mini punto de vista (POV).** No cabe duda de que los amantes del fútbol viven este deporte esperando a festejar un gol. Una vez que ese momento llega, el espectador puede pasar toda una vida viendo el “nacimiento” de una anotación, por todos los ángulos disponibles, incluso desde el interior de las porterías.

Las cámaras POV han sido una maravilla para estas transmisiones, ya que ofrecen una perspectiva de gran angular con una excelente calidad, y, debido que son muy pequeñas, pueden colocarse en cualquier rincón, las producciones decidieron hacerlo en los vértices de las porterías. De esta forma, pueden ofrecer repeticiones extraordinarias de jugadas con alto peligro de gol y, desde luego, de los goles mismos.

Sin embargo, no sirven exclusivamente para generar repeticiones: hay producciones que colocan una cámara POV pendiente de la red en cada portería, ubicada a la mitad de la misma, a la altura del poste larguero. Su función es la de mostrar, en vivo, momentos previos de cobros a balón parado, tiros de esquina y penales, aislando estos momentos de tensión, para que el espectador se sienta envuelto por dichos instantes.

- 6) **Skycam.** Prácticamente es una cámara omnipresente dentro del estadio, un ojo en el aire. Gracias al sistema con el cual funciona, la cámara puede

hacer un seguimiento preciso de la acción, sin importar la zona del campo en la que esta se desarrolle, desde una perspectiva aérea.

Curiosamente, la mayoría de las tomas que provee la skycam no son emitidas en vivo, estas suelen utilizarse en repeticiones. Los momentos que se aprecian en directo con su perspectiva, son jugadas a balón parado: cobros de tiro libre frente a la portería con alto peligro de gol; en tiros de esquina, para observar de cerca el parado de los jugadores que esperan un centro dentro del área y tiros penales.

Otra función, meramente estética, es hacer un seguimiento de los aficionados en la parte alta del estadio, con la finalidad de captar la emoción que se vive en el recinto, sobre todo cuando uno de los equipos haya anotado un gol.

Probablemente, la skycam sea una de las razones por las cuales apreciar un partido de fútbol a través de una pantalla sea más espectacular que mirarlo desde el estadio, al final es cuestión de gustos.

7) Mobycom. Como se mencionó en el apartado anterior, el uso de esta cámara no es muy común en transmisiones de fútbol, sin embargo, ya hay producciones que la utilizan. Recordemos que la mobycam es una cámara de *tracking*, el riel es colocado a una altura elevada en uno de los costados del inmueble, incluso puede fungir como cámara de ángulo inverso. Su principal función es hacer recorridos o *travelings*, con los cuales se puede apreciar el desarrollo de alguna jugada desde su inicio, especialmente cuando se presenta algún contragolpe. Particularmente, este dispositivo es únicamente utilizado para generar repeticiones.

8) Minicámara robotizada. Es una cámara pequeña, prácticamente del tamaño de una cámara de mano. Se monta en una estructura robotizada,

mediante la cual se pueden realizar paneos a control remoto. Comúnmente suele colocarse una cámara detrás de cada portería a una altura baja, por lo tanto, su campo de visión es reducido y sólo puede percibir acciones muy cercanas a la línea de gol. Sin embargo, ofrece repeticiones muy estéticas de las anotaciones.

- 9) Ojo de halcón.** Se trata de un circuito conformado por siete cámaras de alta velocidad, ubicadas alrededor de cada zona de anotación. En combinación con varios sensores en cada portería, los cuales crean un ligero campo magnético, y un microchip instalado en el balón de juego, un *software* es capaz de configurar una imagen virtual de tres dimensiones, que realiza un seguimiento de la trayectoria del esférico, lo suficientemente acertado, para revelar el instante en el que este ha cruzado por completo la línea de gol, o en su defecto, cuando no lo ha conseguido. El sistema se complementa con un indicador que el primer árbitro deberá portar para ser notificado siempre que se dé una anotación, sobre todo cuando esta haya sido poco evidente.⁸⁶

La inclusión del ojo de halcón en el fútbol era necesaria, ya que en la historia de este deporte hay varios momentos insólitos, donde goles evidentes, en las repeticiones, no eran validados por ser imperceptibles a simple vista y viceversa, anotaciones concedidas cuando el balón ni siquiera había cruzado la línea por completo.

Si bien es cierto que este sistema de dispositivos no es propio de las herramientas del equipo de producción, ya que es otorgado por la *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) y que es implementado como un recurso arbitral, las imágenes configuradas por el

⁸⁶ ABC.ES, *Así funcionará el ojo de halcón en el fútbol*, (Video), <http://www.abc.es/20120706/deportes-futbol/abci-tecnologia-futbol-video-201207052211.html>. Consultado el 7 de junio de 2017.

ojo de halcón son emitidas en la transmisión a través de repeticiones. Incluso, las tomas que ofrecen las cámaras ubicadas a la altura de la línea de gol son utilizadas para repeticiones en *super slow motion* desde dicha perspectiva.

Esta medida ha hecho reflexionar a la FIFA sobre el uso de la tecnología para seguir mejorando las decisiones arbitrales y, aunque federaciones como la Mexicana de Fútbol (FMF) han exhortado a los estadios para retirar cualquier repetición de las pantallas gigantes, ya que los jugadores invitaban constantemente a los colegiados a observar las acciones para ratificar sus decisiones, lo cual no está aprobado por el reglamento, la organización internacional ya está implementando pruebas para permitir la asistencia de video como otra herramienta arbitral, mejor conocida como *Video Assistant Referee (VAR)*.

10) *Beauty exterior*. Así como la cámara *beauty* sirve para mostrar una vista panorámica al interior del estadio, hay producciones que recurren a una segunda cámara que muestre una panorámica al exterior. Esta irá colocada en una de las esquinas del estadio, de forma elevada o soportada en el techo del inmueble, en caso de contar con uno.

11) *Helicam*. A pesar de no ser integrante de la figura 1.3, es necesario apuntar un decimoprimer dispositivo a esta lista, ya que se trata de uno muy común en las transmisiones televisivas del deporte rey. Un helicóptero suele sobrevolar la zona donde se ubica el inmueble (típico de coberturas informativas), sin embargo, al montar una cámara estable en la unidad de vuelo se adquiere una perspectiva cenital de las acciones, una característica que enriquece visualmente la emisión de compromisos con gran importancia.

En la previa, esta variante también permite proporcionar aspectos del inmueble que retratan la actividad en la zona aledaña del mismo, creando una referencia del ambiente que se vive en torno al encuentro que está por comenzar.

Por último, es necesario mencionar nuevamente la influencia tecnológica en las variantes visuales de este tipo, pues actualmente hay producciones que prefieren sustituir el helicóptero y utilizar un dron, consiguiendo así los mismos ángulos con mayor practicidad.

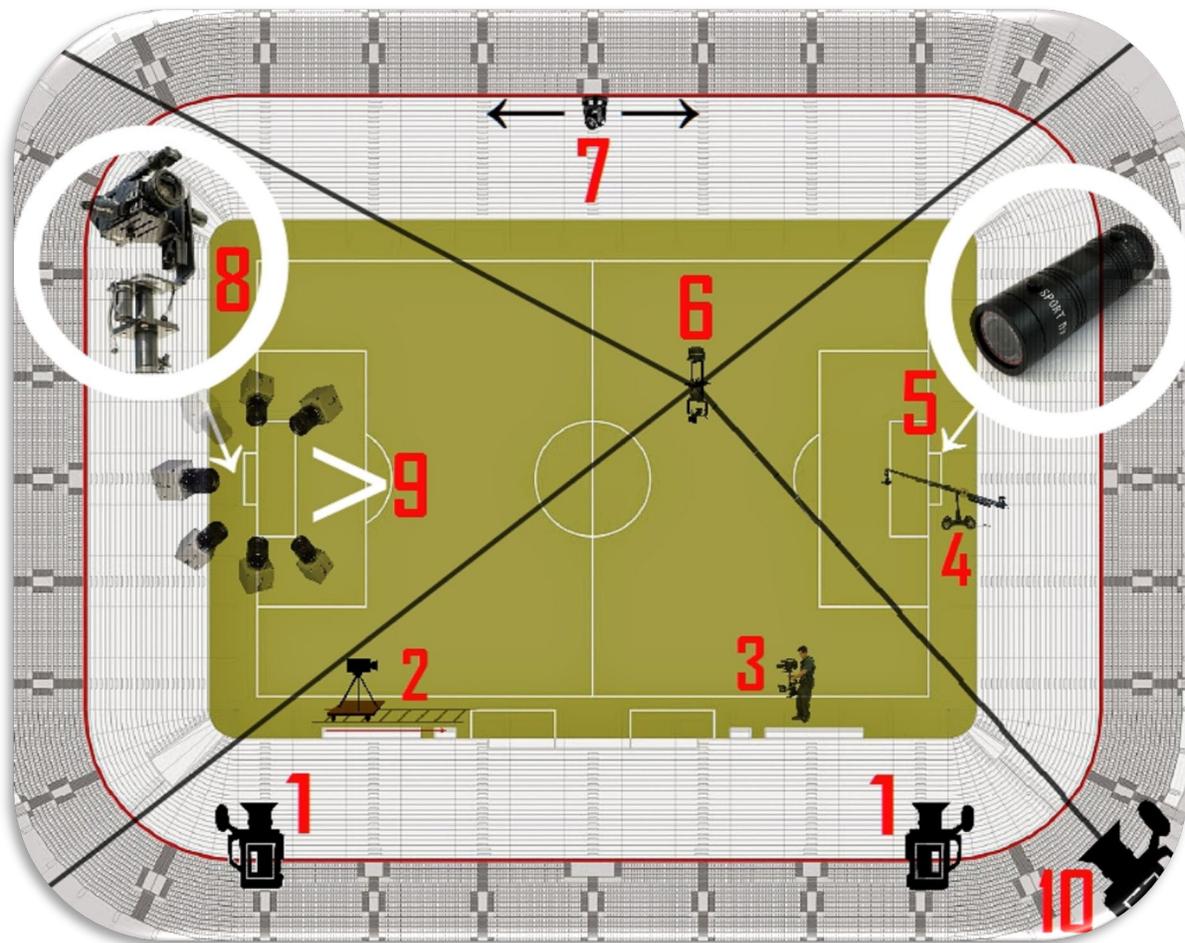


Figura 1.3 Ubicación de dispositivos complementarios.⁸⁷

⁸⁷ Ilustración recreada por el autor, bajo los conceptos retomados de: CEBRIÁN GARCÍA, p. 37 y OWENS, pp. 218, 219.

- **Micrófonos.** Al igual que las cámaras, la distribución de los micrófonos puede variar según los propósitos de cada transmisión, los cuales pueden clasificarse en dos tipos: microfónica estéreo y microfónica 5.1. A continuación se muestran dos esquemas y sus descripciones, logrados a partir de investigación documentada y la apreciación de múltiples transmisiones de fútbol, así como la observación de actividad técnica alrededor de los partidos desde el recinto.
 - **Microfonía estéreo.** Consiste en distribuir el sonido a través de dos canales: izquierdo (L) y derecho (R). Su objetivo es crear un balance auditivo en los oídos del espectador, logrado mediante la mezcla de los sonidos registrados en cada uno de los micrófonos colocados alrededor del terreno de juego (*Figura 1.4*).⁸⁸

Mientras las cámaras ofrecen una cobertura visual a detalle de las acciones, es necesario complementar las imágenes emitidas con una cobertura sonora. Así, el espectador desarrollará una ligera sensación de formar parte del encuentro, como estar presente en el estadio. Para ello, se deben colocar un mínimo de ocho micrófonos, capaces de registrar los sonidos emitidos en el lugar desde diversos ángulos, ubicándolos de la siguiente manera:

A) Cañón largo. Se colocan cuatro micrófonos de cañón largo: uno detrás de cada portería y dos a la mitad del campo, en el lado opuesto a la zona de bancas, dirigidos hacia cada una de las mitades del terreno de juego. Se caracterizan por ser más direccionales, es decir, logran registrar sonidos producidos a larga distancia, por lo que podrán captar audio proveniente del público y de los jugadores en el terreno de juego.

Estos micrófonos pueden instalarse en una montura antiimpactos, o bien, en una cámara. Su función es acompañar tomas captadas a distancia, con

⁸⁸ *Op. cit.*, p. 25

encuadros cerrados, creando una noción de cercanía con las acciones cuando estas se aprecien de cerca en la pantalla.

B) **Cañón corto.** Se requieren seis micrófonos de cañón corto alrededor del terreno de juego. Estos se sitúan en los rincones del campo donde el balón puede transitar con frecuencia. Cerca de las esquinas y sobre la línea de banda pegada a la zona de bancas, es donde se suele seguir la acción de cerca y emitirse en directo. Por lo tanto, estos micrófonos, poco direccionales, registrarán únicamente los sonidos emitidos con mayor proximidad. Así, el espectador no sólo verá la acción desde una perspectiva cercana, también escuchará con detalle lo que está sucediendo en ese sitio, como si estuviese a nivel de cancha.

En cuanto a los micrófonos cercanos a la zona de bancas, cabe mencionar que su propósito es también el de escuchar con claridad las indicaciones de los directores técnicos, así como los acontecimientos que se puedan suscitar en dicha zona.

HS) Micrófono estéreo. En él se encuentra la característica principal del sistema de audio empleado en la transmisión. Capaz de registrar audio en dos canales: izquierdo (L) y derecho (R), el micrófono estéreo deberá captar el sonido ambiente que se produce en el estadio, es decir, tanto sonidos emitidos en el campo, como sonidos provenientes del público. Por lo tanto, deberá adoptar una locación céntrica entre la grada y el terreno de juego, probablemente más recargado al lugar de las acciones, pues no es conveniente que predomine el ruido de la gente en la transmisión.

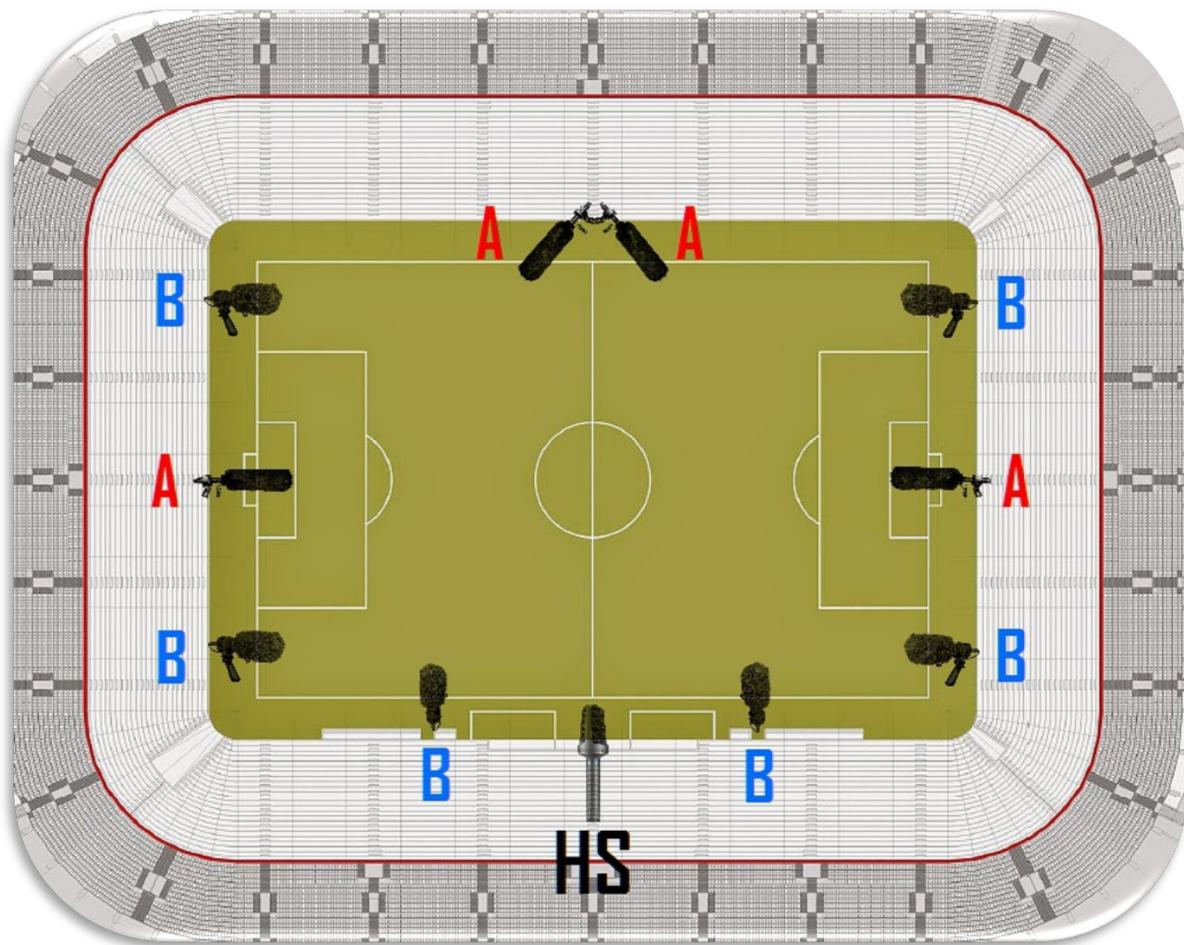


Figura 1.4 Sistema de microfonomía estéreo.⁸⁹

- **Microfonomía 5.1.** En un sentido estricto, se puede decir que el sistema de microfonomía 5.1 no deja de ser estéreo, pues en realidad sigue siendo orientado por los canales L y R. Sin embargo, se vuelve más complejo al complementarse con otros canales periféricos. Bajo este sistema, el sonido puede distribuirse a través de cinco canales: frontal izquierdo (LF), frontal derecho (RF), central (C), trasero izquierdo (LS), trasero derecho (RS) y subgraves (LFE).⁹⁰

⁸⁹ Ilustración recreada por el autor, bajo los conceptos retomados de: CEBRIÁN GARCÍA, p. 25 y OWENS, pp. 230, 231.

⁹⁰ *Ibid*, p. 26.

Hay sistemas que integran dos canales más: superior (U) y trasero central (CS). La finalidad de esta distribución es canalizar todos los sonidos registrados desde el estadio hacia puntos circundantes al espectador para que perciba un sonido envolvente del partido, tal y como lo podría escuchar estando en el estadio. Para ello se requieren las siguientes modificaciones en la distribución de los micrófonos alrededor del terreno de juego (*Figura 1.5*).

A) Cañón largo. No hay modificaciones conforme al sistema estéreo, se emplean cuatro micrófonos en el campo con los mismos fines.

B) Cañón corto. Se agregan dos micrófonos más en relación con el sistema estéreo. Estos irán ubicados en la banda contraria a la zona de bancas. El propósito de dicho aumento es registrar la mayor cantidad de audio posible, proveniente de puntos próximos a nivel de cancha.

C) Antena parabólica. La antena parabólica es un accesorio, en realidad se pueden emplear micrófonos de mano o de solapa. La función de la antena es acortar el rango direccional de los micrófonos, de tal forma que sólo se puedan registrar los sonidos generados con mayor proximidad. Por lo tanto, estos dispositivos compuestos deberán colocarse cerca de los vértices donde convergen las líneas que delimitan el campo, en palabras más simples, los tiros de esquina.⁹¹

SF) Micrófono Soundfield. También conocido como *Holophone*, este micrófono sustituye el micrófono estéreo y al igual que este se encarga de registrar el sonido ambiente del recinto, sólo que, a diferencia del anterior, tiene la capacidad de registrar el sonido por cinco canales, incluso siete.

⁹¹ *Op. cit.*, pp. 72, 73, 74.

Otorgando así la característica principal de este sistema de microfonía envolvente.

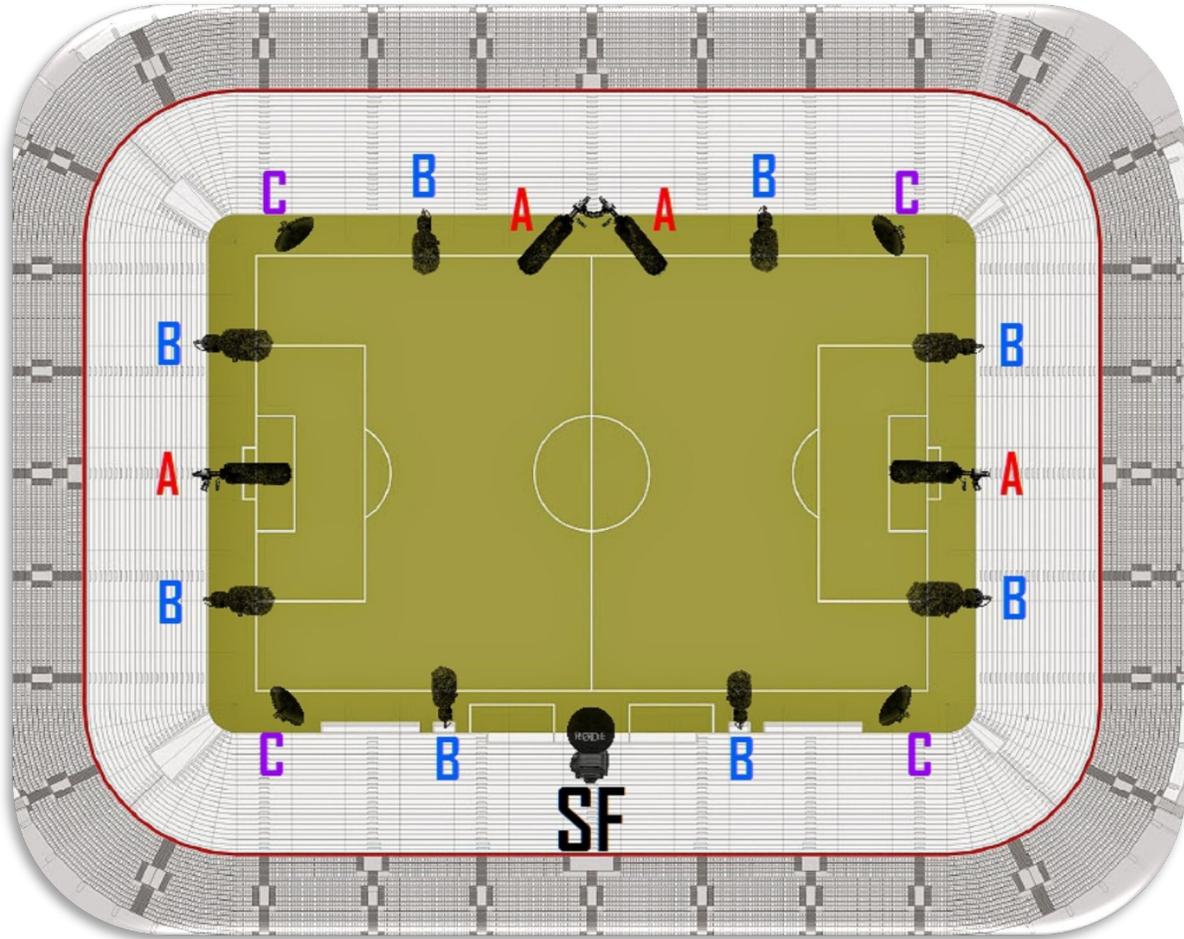


Figura 1.5 Sistema de microfonía 5.1⁹²

Tanto el sistema estéreo como el 5.1 son posibles mediante la mezcla de las señales de cada micrófono, ajustados previamente para recibir sus frecuencias con determinado volumen, de tal forma que no se sature el audio a la hora de transmitir.

⁹² Ilustración recreada por el autor, bajo los conceptos retomados de: CEBRIÁN GARCÍA, p. 26 y OWENS, pp. 230, 231.

Al igual que con la imagen, será necesario establecer una base de audio que funge como master, esta puede ser configurada con las señales de los micrófonos de cañón largo y el HS o SF, según sea el caso. Así se evitará una falta de continuidad y los micrófonos de cañón corto sólo serán mezclados con el master de fondo, sin provocar un desbalance en el volumen de la transmisión.

En cuanto al sistema de microfónica 5.1, cabe mencionar que las televisiones o pantallas no son aptas para explotar su funcionalidad al máximo, de hecho, estas sólo liberan el audio de forma estéreo. Para una experiencia de audio envolvente será necesario emplear un sistema de sonido casero *Home Theater*, que provee el número de altavoces indicados para recibir los canales emitidos por la producción.

1.5 Producir la transmisión

A lo largo de este capítulo se han conocido aspectos fundamentales de una producción, con ellos se puede configurar una idea de cómo se va construyendo una transmisión en vivo de un partido de fútbol. Mediante la información recabada de forma documentada y con el apoyo de material audiovisual⁹³, es posible puntualizar esta idea, a continuación, con un panorama cronológico para esclarecer el orden de los acontecimientos, previamente explicados, en un día de trabajo.

Los tiempos de trabajo para el equipo de producción giran en torno al horario en el cual se desarrollará el partido, de esta forma se identifican tres momentos al producir una transmisión: prepartido, partido y postpartido.

⁹³ Con la información consultada en: OWENS, CEBRIÁN GARCÍA, Joseph Anguiano, *Detrás del fútbol*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=cTgrmvTMCbk> y HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *La producción televisiva en los eventos deportivos nacionales e internacionales, su cobertura desde dentro*, (Informe de desempeño profesional) Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2017.

- **Prepartido.** La jornada comienza horas antes del juego cuando la unidad móvil arriba al estadio, esta debe ser ubicada en el sitio más accesible para establecer la conexión del equipo. En seguida, los operadores de cámara y sus asistentes se encargan de instalar sus dispositivos, esto involucra la distribución de líneas (cables) que hará posible el envío de imagen a la cabina de video. Los operadores de audio harán lo propio con los micrófonos para conectarse a la cabina de sonido.

Simultáneamente, uno o varios elementos técnicos se encargan de preparar la cabina de comentaristas, la cual se ubica dentro del inmueble, en un palco incorporado en una de las gradas laterales. Ahí se instalan, al menos, dos monitores para mostrar la transmisión y las repeticiones a quienes acompañarán las acciones con su voz; desde luego, también son colocados de dos a cuatro pares de auriculares y micrófonos de mano, según el número de personas que intervengan en los comentarios del encuentro.

Una vez instalado el equipo, los operadores hacen pruebas de señal, imagen y sonido para asegurarse de que existe una buena comunicación con la unidad móvil. Asimismo, desde la furgoneta, los encargados de manipular la información audiovisual preparan sus consolas y ajustan los niveles de recepción para los datos que posteriormente serán emitidos al público en directo.

Faltando tres horas para iniciar la transmisión, el productor de campo llega al inmueble para repasar el registro de las tareas que se están llevando a cabo. En ese tiempo, también debe tramitar las acreditaciones o listas de accesos de las personas que llegarán al estadio por parte de la producción. A continuación, revisará la asistencia y la llegada de comentaristas y reporteros en cancha, a los cuales notificó con anticipación para participar en la cobertura del partido.

Otra de sus obligaciones es verificar que el palco haya sido preparado adecuadamente para que los comentaristas hagan su trabajo y comprobar que

la unidad móvil cuente con los gráficos que se usarán en la transmisión. En cuestiones de publicidad, coordina la ubicación donde se realizará alguna mención.

Por otra parte, confirma que el audio y el video estén coordinados con la emisión realizada desde la cadena televisiva. Asimismo, puede aprovechar el tiempo restante para llevar a cabo la grabación de entrevistas o material que será utilizado en otros espacios deportivos, lo cual requiere la movilización de equipo, tras haber avisado al ingeniero encargado de la unidad móvil. De esta forma, el productor de campo es responsable de que, en el estadio, se realice lo que la producción necesite para lograr una excelente transmisión⁹⁴.

Faltando 2 horas para iniciar la transmisión, el productor de cabina establece comunicación con los encargados de cada área dentro de la unidad móvil (audio, video, *switcher*, texto) para confirmar las acciones principales que se realizarán durante el partido. Desde luego, se asegura que la comunicación también sea óptima con el director y el productor que laboran en el recinto, pues ellos también forman parte de la interacción a lo largo de la transmisión. Otra de sus tareas será con el encargado de ventas para concretar tiempos y formas de cumplir con la publicidad, tanto en la previa, como durante el encuentro.⁹⁵

La transmisión inicia minutos antes del silbatazo inicial, en el fútbol mexicano se acostumbra a prolongar este espacio previo hasta 30 minutos, según sea la relevancia del encuentro, ya sea en partidos de la selección mexicana, el clásico nacional o una final de liga; o puede ser reducido a sólo cinco minutos cuando los tiempos en televisión son muy ajustados como es el caso de las fechas regulares del torneo local.

⁹⁴ HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *La producción televisiva en los eventos deportivos nacionales e internacionales, su cobertura desde dentro*, (Informe de desempeño profesional), Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2017, p. 60.

⁹⁵ *Ibid*, p. 65.

De otro modo, los canales de televisión por cable, que disponen de un tiempo al aire más grande, producen todo un espacio previo, transmitido desde el recinto, que puede durar de una a dos horas, si el compromiso es de gran importancia. No obstante, dichos espacios pueden ser considerados como complementarios en la agenda de programación y no como parte de la transmisión.

En los minutos previos al comienzo del partido, todo el equipo de producción ya cumple con sus funciones: los operadores de cámara ofrecen al director distintos planos del terreno de juego que son utilizados como fondo para insertar gráficos generados desde la cabina de texto o para retratar el ambiente que se vive en esos instantes, incluso hacer tomas de los jugadores cuando están calentando en campo.

Por su parte, el operador de audio manipula los niveles de los micrófonos, ubicados en el terreno de juego, en un segundo plano, mientras eleva los de aquellos que utilizan los comentaristas, que también comienzan a intervenir en la transmisión.

Cuando la previa se extiende a 30 minutos, el operador de videotape suele insertar material de archivo por instrucción del director y el productor, para enriquecer la introducción del compromiso, mostrando antecedentes de los equipos involucrados o la llegada de estos al estadio. Del mismo modo, puede aprovecharse el tiempo mostrando material periodístico (cápsulas, entrevistas, etc.) relacionado con el partido.

Cabe mencionar que, a pesar de iniciar con media hora de anticipación, la transmisión no utiliza la totalidad del tiempo para generar contenido, también destina algunos minutos para que los patrocinadores y otras empresas se publiciten.

Faltando los cinco minutos para que el balón comience a rodar, los protagonistas del juego salen al campo, comúnmente para llevar a cabo un protocolo que consiste en formar a los 22 titulares (11 por equipo) y el cuerpo arbitral designado, en una línea horizontal, para entonar el himno o la música que identifica a la liga organizadora. En ese momento, la Master comienza a tomar parte de la transmisión, sin embargo, los operadores de *Steadycam* protagonizarán la imagen con tomas a nivel de campo, llevando un acercamiento de cada jugador, recorriendo la formación con un *traveling*.

Por último, un operador de cámara en mano seguirá de cerca la ceremonia del volado, que definirá al equipo encargado de mover el balón inicialmente, como la mitad de cancha que cada conjunto deberá ocupar. Al finalizar este momento, el operador abandona el terreno de juego para permitir el comienzo del compromiso.

- **Partido.** Con el silbatazo inicial, la transmisión se vive al máximo y se llevará a cabo al ritmo de las acciones. Visualmente, las cámaras ejecutarán las funciones que anteriormente se han explicado, de acuerdo con su posición en torno al encuentro, así, desde la unidad móvil, el director tendrá todas las tomas disponibles, de forma simultánea, para elegir la que más le convenga a la transmisión y solicitar al *switcher* que la mande al aire.

Es indispensable observar con atención la oferta de tomas durante el partido, pues esta resulta más relevante cuando la transmisión necesita de repeticiones. El operador de video deberá estar consciente de los ángulos a su disposición y poder ofrecer una o varias repeticiones de calidad cuando el desarrollo del partido lo requiera. Cabe mencionar que esta situación no sólo aplica para apreciar la acción dentro del campo, las transmisiones suelen ser dinámicas cuando los momentos relevantes del encuentro se enriquecen con reacciones alrededor de los mismos. Por lo tanto, una buena serie de repeticiones, compuestas de acción + reacción, dependerán de tomas aisladas sobre jugadores, técnicos o el público.

En el rubro de las repeticiones, otro aspecto que caracteriza a las transmisiones de fútbol es la de insertar gráficos para enfatizar elementos incluidos en la composición de las tomas: líneas, flechas, sombras, figuras, etc., que hacen referencia de uno o varios jugadores con relación al balón para analizar alguna jugada de importancia. No obstante, hay producciones que comienzan a emplear gráficos capaces de interactuar con dichos elementos en tiempo real, analizando jugadas en vivo, al momento de su elaboración. Según sea el ritmo del encuentro, el coordinador de producción decidirá cuando ejecutar dichas funciones.

Al comenzar el encuentro, también se aplica uno de los gráficos más importantes de la transmisión: el marcador. También conocido como anotador, es una pleca ubicada en la parte superior de la pantalla, su orientación depende del estilo de cada producción: a la izquierda, al centro o a la derecha de la pantalla. Básicamente, se compone de tres elementos: cronómetro, nombre de los equipos (abreviados o completos) y contador de goles. En cuanto al cronómetro, este debe activarse lo más sincronizado posible con el silbatazo del árbitro para medir con mayor precisión el tiempo de partido que está transcurriendo.

Puede agregarse elementos a esta pleca, como indicadores que señalan los colores que cada equipo está portando en sus uniformes o que muestran las sustituciones disponibles para cada conjunto, los escudos de los equipos o si hay alguna expulsión en el partido y a qué equipo se le sancionó.

Actualmente, las ligas de fútbol acostumbran a otorgar sus propios diseños de marcadores y otras plecas que las televisoras, por distintas que estas sean, deberán aplicar en sus transmisiones, pues a través de dichos diseños, las ligas han encontrado una identidad. Sin embargo, en México, las televisoras compiten por establecer su estilo por encima de la liga: ya que esta no cuenta con diseños propios, cada empresa de televisión genera y renueva los gráficos que utilizará cada temporada.

Ya sea adicional a esta pleca o en una independiente que se ubique en la parte inferior de la pantalla, deberá aplicarse un gráfico emergente que informe cuando un jugador es amonestado, expulsado o sustituido, si es el anotador de un gol pueden mostrarse datos estadísticos sobre su desempeño, como los goles que ha anotado en el partido o en el torneo. De la misma forma, se puede informar el porcentaje de posesión de balón que están teniendo los equipos. El operador de gráficos deberá estar atento para desplegar la información en el momento del partido que sea adecuado, con las indicaciones del productor o el director.

El operador de audio subirá los niveles del HS o el SF, según sea el caso, para utilizar el sonido ambiente como máster, sin sobrepasar el plano de los comentaristas, de esta forma, sólo deberá sincronizar su labor con la mezcla de tomas, a nivel de cancha, para abrir los canales de aquellos micrófonos localizados cerca de la acción. Durante las repeticiones, aunque estas sean con tomas cerradas, deberá silenciar todos los canales, así respetará el protagonismo visual de la acción detallada, pero mantendrá su máster, permitiendo que el espectador se concentre en observar la jugada, sin perder la noción envolvente de estar presenciando un partido.

Como se mencionó antes, el ritmo de la transmisión lo otorga el partido mismo, es decir, si las acciones no generan suficientes emociones, el director podrá recurrir a buscar en el público algún distractor que atraiga nuevamente la atención del espectador, o repetirá constantemente alguna jugada importante, quizá en distintos ángulos o aplicando gráficos para analizarla. Lo mismo sucede en las pausas generadas por jugadores lesionados que estén siendo atendidos en el campo o en interrupciones por algún desperfecto que, por reglamento impida la continuación del juego. Un caso particular puede ser la invasión de la cancha por un aficionado, cuando esto sucede, dependerá del estilo de cada producción si se le quiere dar protagonismo al sujeto en cuestión, o por lo contrario se decide evitar su participación en las tomas emitidas.

Como se ha señalado a lo largo de la investigación, no hay una forma única de realizar estas transmisiones, pero, a pesar de las posibles variantes, estas bien podrían ser constantes que encontraremos en todo tipo de producciones, en cuanto a fútbol se refiere, durante los 90 minutos de juego.

- **Postpartido.** Con la finalización del partido, suele ofrecerse una toma abierta sobre el terreno de juego, la cual puede provenir de la cámara master, la cámara de fondo alto o la cámara *beauty*, según sea el gusto del director y el productor.

En el caso del audio, la mayoría de los micrófonos se enmudecen, continúan habilitados los de comentaristas, que pueden interactuar con los de la producción en el estudio, para establecer comentarios finales. Al mandar a corte o despedir la transmisión, se aplica un canal para la música de fondo, que se mantiene en segundo plano y comenzará a subir cuando la voz haya concluido.

En cuanto a gráficos, suele desplegarse el marcador, parcial o final, con un diseño distinto al usado durante las acciones: este será más grande y con menos elementos, mostrando únicamente los goles, los nombres y escudos de los equipos y la indicación del entretiempo o el final del encuentro, respectivamente. De la misma forma podrá aplicarse una radiografía numérica que señala los datos más relevantes de cada equipo durante el partido. En ambos casos, se utilizará la toma abierta, antes mencionada, como fondo.

Depende del tiempo con el que dispone la transmisión dentro de la agenda de programación del canal para determinar el estilo del cierre de transmisión: este puede prolongarse de 15 a 30 minutos o sencillamente realizarse en 5 minutos. Cuando es la primera situación, suele haber más tiempo destinado a los patrocinadores y a otros elementos de producción que se mencionan más adelante.

Por hora es momento de cerrar el primer capítulo, dedicado al trabajo que poco se conoce en una transmisión, y abrir un segundo episodio para conocer uno de los papeles más apasionantes en estas transmisiones: el periodista deportivo.

2. Entre el balón y el micrófono: el periodista en la transmisión

A lo largo de esta investigación, se ha podido conocer más a detalle el proceso de preparar y producir una transmisión, enfocándose en las personas que trabajan fuera de cámaras y micrófonos, pero que su labor resulta fundamental. En esta parte de la investigación, se revisan los aspectos que rodean a otra de las funciones más apasionantes que existen en las transmisiones de fútbol: comunicar el desarrollo del partido. Si bien es cierto que uno de los grandes propósitos de la imagen es mostrar lo que está ocurriendo, siempre hay una voz que complementa lo que se está viendo. Detrás del micrófono, se pueden identificar tres tipos de locutor: cronista, comentarista o analista y reportero de cancha.

2.1 El cronista

También conocido como presentador, es la voz principal que acompaña al espectador durante toda la transmisión. Su propósito es crear una imagen hablada de los acontecimientos en el partido y alrededor del mismo.⁹⁶

En la fase previa al silbatazo inicial, funge propiamente como presentador, pues le da la bienvenida al televidente, ofreciendo una introducción del encuentro que será transmitido, agregando la presentación de la, o las voces que se sumarán a la locución, incluida la de él.⁹⁷

Una vez comenzado el encuentro, el cronista relata los momentos que nacen del mismo y puntualiza los detalles de cada jugada, agregando expresiones que enfatizan aquellas de gran importancia.

A la ligera, podrá decirse que el cronista sólo tiene que hablar, pero para hacerlo, la preparación es importante: el cronista debe contar con el uso fluido del lenguaje, la

⁹⁶ *Op. cit.*, p. 135.

⁹⁷ *Op. cit.*, pp. 61, 62.

habilidad de conceptualizar lo que está viendo para poder comunicarlo con la prontitud que exige el ritmo del partido y, por lo tanto, de la transmisión.

Para ello, el locutor debe conocer el deporte que se está transmitiendo, pues es común encontrar términos especiales en cada disciplina y en ellos está la clave para expresarse de manera correcta al acompañar las acciones.

Es necesario mencionar que el cronista no está obligado a hablar todo el tiempo, ya que, a pesar de realizar una descripción de los hechos, también debe respetar la función comunicativa de las imágenes y el sonido ambiente, evitar la exageración sobre el relato de lo evidente, hacer silencio en algunos momentos donde se desarrolla el juego y dejar que la televisión también cuente el partido.⁹⁸

2.2 El comentarista

Comúnmente identificado como analista, es la segunda voz que interviene en la transmisión para complementar el relato del cronista.⁹⁹ Funge como un observador silente que se concentra en los detalles importantes que se manifiestan durante el desarrollo del partido, su tarea es interpretarlos y romper el silencio cuando sea relevante aplicar su interpretación a lo que sucede en el juego. De esta forma, aprovecha para dar a conocer un punto de vista, procurado con la menor parcialidad posible y que muchas veces busca ser justa con la apreciación del televidente, aunque en ocasiones no logren coincidir.

Como el nombre lo dice, su aportación surge como un comentario, por lo tanto, jamás deberá interrumpir la locución del cronista. Será este último quien seda la palabra a su compañero cuando lo crea oportuno, lo cual suele darse después de cada jugada, cuando el balón abandone el terreno de juego o en cualquier otro tipo de interrupción que sufra el partido.

⁹⁸ *Op. cit.*, p. 139.

⁹⁹ *Ibidem*

El comentarista podrá ser partícipe durante el juego fluido cuando el ritmo del mismo sea lento y carente de emociones, de hecho, es aquí cuando incluso puede suscitarse una especie de charla entre ambos locutores, la cual no debe ser excesiva, pues suele dejar en segundo plano a las acciones del partido.

La labor del comentarista también requiere de mucha preparación, pues su participación no se basa totalmente en lo sucedido dentro del campo. Sus comentarios se alimentan con otro tipo de información: datos duros, estadísticas, acontecimientos previos o declaraciones. Por lo tanto, es indispensable que conozca, no sólo el deporte, sino lo que sucede en él y alrededor de él.

Con lo anterior, cabe señalar que, en la actualidad y desde tiempo atrás, las producciones deportivas acostumbran a contratar ex deportistas, quienes conocen a la perfección las disciplinas en las que se desempeñaron. En este caso, las transmisiones de fútbol están repletas de ex futbolistas, quienes, con una pequeña capacitación, son hábiles de comunicar a la perfección lo que sucede en un juego y así cubrir eficazmente los requerimientos para brindar un buen análisis.¹⁰⁰

2.3 El reportero de cancha

Aunque el cronista y el comentarista se encargan de platicarle al espectador lo que sucede con el partido, desde el estadio, existen detalles que pueden escapar a los ojos y los oídos de ambos locutores, debido a la lejanía que, a pesar de todo, los sigue separando del lugar donde se llevan a cabo ciertas acciones. Por lo tanto, es indispensable contar con un elemento que perciba cada momento a ras de pasto: el reportero de cancha.¹⁰¹

Se trata de un segundo observador, probablemente más pasivo que el comentarista, pues su función es permanecer atento, no sólo del partido en desarrollo, sino de lo

¹⁰⁰ *Ibidem*

¹⁰¹ *Ibid*, p. 141.

que ocurre alrededor del mismo, propiamente, con un ángulo de percepción más corto y, por lo tanto, más íntimo.

Durante los 90 minutos, no todas las acciones ocurren adentro del rectángulo verde, algunas situaciones se ejecutan en las bancas, pues es ahí donde se generan las reacciones más relevantes a lo que pasa en el terreno de juego: instrucciones, sustituciones, reclamos o polémicas donde directores técnicos, jugadores suplentes y cuartos oficiales se ven involucrados y producirán la información que deberá registrar el reportero de cancha y anunciarlo cuando sea necesario, dando así una tercera voz a la transmisión.

Este locutor emergente se complementa con las cámaras situadas a la altura del campo, pero requiere de la sensibilidad necesaria para identificar esos momentos imperceptibles, pero de alta importancia que, al ser mencionados, otorgarán alto nivel informativo a la transmisión. Asimismo, se encarga de emitir una voz que aportará seriedad a la locución, pues debe evitar ventilar cualquier tipo de juicio a lo que está viendo. No utiliza filtros: lo que ve es lo que informa, la opinión corre a cuenta del comentarista.

Al finalizar el partido, el reportero aprovecha su posición en el terreno de juego para buscar las primeras impresiones sobre el compromiso, emitidas por los jugadores clave del mismo. Esta tarea le exige tener la habilidad de realizar una entrevista sustancial con dos preguntas, en un lapso muy corto: de 30 segundos a un minuto por jugador, tomando en cuenta que dicha actividad podrá emplearla a dos jugadores comúnmente.¹⁰²

Desde otra perspectiva, los integrantes de la tripleta cronista-comentarista-reportero pueden identificarse mediante las propiedades periodísticas que llevan a cabo: quien hace la crónica, quien opina y quien informa.

¹⁰² *Ibidem*

3. Tiempo extra: la transmisión no termina con el silbatazo final

Luego de conocer a detalle el trabajo que se hace en torno a la transmisión de un partido de fútbol, así como las voces que la acompañan, es momento de culminar esta investigación con un tercer capítulo, dedicado a los instantes finales de una transmisión: donde convergen los elementos mencionados en los capítulos anteriores.

En este capítulo se repasa lo que sucede en una transmisión cuando el árbitro indica el final del partido. Aquí comienza la última etapa de la producción, conformada por tres momentos: entrevistas, compacto o resumen y análisis. A partir de los cuales se comienza a recordar el juego.¹⁰³

3.1 Entrevistas

Al concluir las acciones, en el terreno de juego existe un momento en el que los jugadores se despiden entre oponentes o se felicitan unos a otros. No abandonan el campo de forma instantánea, lo que brinda la oportunidad para que el reportero de cancha, acompañado por un operador de cámara en mano, aborde a los elementos clave de cada equipo, en busca de sus impresiones con relación al resultado del encuentro.

La prontitud de estas entrevistas permite al periodista conseguir respuestas más naturales y menos diplomáticas, tanto de jugadores como de directores técnicos. Por lo tanto, las preguntas buscan ser más directas, tomando en cuenta que también son limitadas (tres como máximo) debido al tiempo de transmisión que se les otorga.¹⁰⁴

¹⁰³ *Ibid*, p. 153

¹⁰⁴ *Ibid*, p. 141

Otras instancias, en las que se realiza esta actividad periodística tras la finalización del partido, son las zonas mixtas y las ruedas de prensa: se acostumbran a organizar en espacios específicos del estadio y se desarrollan con un orden mayor. Estos formatos permiten que el entrevistado ofrezca respuestas más sobrias y mejor pensadas, sin embargo, también es una oportunidad para que el periodista formule preguntas más complejas con la finalidad de generar polémica sobre los hechos.

No obstante, las ruedas de prensa y zonas mixtas requieren mayor tiempo en su ejecución, por lo tanto, su contenido sale de los parámetros establecidos por el tiempo de transmisión y es obligado a formar parte de otros espacios televisivos.

3.2 Compacto o resumen

Bajo la supervisión del productor, el montador selecciona las imágenes que muestran los momentos más destacados del partido: goles, aproximaciones al arco, jugadas clave e incidentes.¹⁰⁵ Se ordenan cronológicamente, desde la entrada de los equipos al terreno de juego hasta el silbatazo final y la despedida de los entrenadores, que se acostumbra como una actitud deportiva ante el compromiso. Posteriormente, se presentan al aire en un tiempo aproximado de uno a dos minutos.¹⁰⁶

En el compacto, se acostumbra a introducir cada imagen con una cortinilla que muestra el minuto de partido en el que sucedió la acción destacada y se respeta el sonido ambiente que la acompaña, mezclado con música de archivo. Estos últimos se mantienen en un segundo plano, mientras que, en el primero, los presentadores de la transmisión, ya sea en el estadio o desde el estudio, comentan de forma simultánea las acciones que están siendo emitidas en la imagen.¹⁰⁷

¹⁰⁵ *Ibid*, p. 16

¹⁰⁶ *Ibid*, pp. 143, 144

¹⁰⁷ *Ibid*, pp. 146

Este paquete de imágenes se presenta en dos ocasiones durante la transmisión: la primera se da en el entretiempo (al finalizar los primeros 45 minutos de partido), mostrando las acciones más destacadas de la primera mitad. En la segunda, poco antes de finalizar la transmisión, se agregan, al resumen del entretiempo, las imágenes correspondientes a lo más relevante de la segunda mitad, ofreciendo así un compacto sobre los 90 minutos de juego.

Por último, cabe mencionar que el resumen producido para la transmisión también se utilizará para otros espacios deportivos en televisión con la posibilidad de ser ampliados en cuanto a acciones destacadas, según el uso que se le dé en el programa y el formato que el mismo establezca.¹⁰⁸

Lo anterior puede incluir a cadenas televisivas ajenas a la producción que generó el contenido, pues se estima que las producciones intercambien estas imágenes para ser utilizadas en espacios con carácter informativo, bajo el término de crestomatía, el cual concede el permiso de reproducción, siempre y cuando se haga mención de la cadena de origen.

3.3 Análisis y cierre de transmisión

Partiendo del resumen emitido, los presentadores hacen un breve análisis sobre los momentos clave del encuentro, enmarcados por alguna decisión arbitral, errores o aciertos de algún jugador o el funcionamiento general de uno u otro equipo de cara a una jugada importante. Los comentarios son ilustrados por imágenes aisladas sobre el tema en cuestión, incluso es común que se haga uso de herramientas virtuales capaces de interactuar en tiempo real con el video en reproducción. Sin embargo, es recomendado que las producciones no se excedan en el uso de esta tecnología.¹⁰⁹

¹⁰⁸ *Ibid*, pp. 143, 144

¹⁰⁹ *Ibid*. pp. 135, 138, 139, 149, 150, 153

El análisis es una manera de ayudar al televidente a digerir la conclusión del partido y aproximarse al final de la transmisión, por lo tanto, después de los comentarios pertinentes, los presentadores expresan sus conclusiones y despiden el espacio televisivo, invitando a la audiencia a continuar con la sintonía del canal para observar la emisión programada a continuación.

Tras el cierre mencionado, el equipo de producción continua con las labores, pues, así como inició la jornada horas antes del silbatazo inicial, de la misma forma permanecerá en el inmueble horas después para retirar todo el equipo que fue utilizado. Y es que transmitir un partido de fútbol es trabajo de tiempo completo, pero todo sea por vivir así 90 minutos del deporte más hermoso del mundo.

SEGUNDA PARTE
PRODUCCIÓN DEL VIDEORREPORTAJE

4. Ficha técnica

Haciendo uso de la información recabada y presentada en la investigación anterior, a continuación, se presenta la ficha técnica del videoreportaje que dará forma al trabajo desarrollado en la primera parte.

- **Nombre:** Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo
- **Slogan:** No se considera necesario agregar uno.
- **Idea:** Mostrar al público cómo se realiza una transmisión de fútbol para la televisión, en un material audiovisual que merezca la atención de aficionados al deporte y estudiosos del periodismo por igual.

Es interesante tener en cuenta la cantidad de personas que ven partidos de fútbol por la televisión y pensar cuántos de ellos conocen en realidad cómo se lleva a cabo una transmisión en dicho medio: a juzgar por la información disponible sobre el tema, puede anticiparse que muy pocos. Paralelamente, luego de cursar tres semestres de especialización en televisión, reflexionar que los estudiantes de dicho medio tampoco están ciertos de ese proceso se tornó un tanto preocupante.

Un día, en la televisión, FOX Sports emitía su programa semanal dedicado a la liga alemana de fútbol: *Das Ligahaus* (La Liga de Casa). En su contenido, una cápsula informativa llamó la atención del público, el tema era “cómo se transmite un partido desde el Allianz Arena”: en un material de aproximadamente dos minutos, puntualizaban la forma en que la cadena oficial de la liga realizaba una transmisión en vivo para cubrir un partido del FC Bayern München. Entonces se tomó la decisión: mostrar a detalle cómo se transmite por televisión un partido del fútbol mexicano.

Para conseguirlo es fundamental concretar el acceso a una televisora con derechos de transmisión para partidos de la Liga o Copa MX, que, desde luego,

produzcan la emisión y no sólo la retransmitan. Acudir al inmueble donde se realizará todo el proceso, disponer del tiempo de la transmisión para levantar imagen de toda la actividad, generar el contenido sustancial del trabajo.

Posteriormente, será conveniente complementar la imagen con entrevistas, y locución de la información recabada y compartida en la primera parte de este trabajo.

Desde luego pretendo elaborar algo más extenso que una cápsula informativa, buscando complacer los formatos disponibles para cumplir con un trabajo de titulación. Evaluando las opciones, el videoreportaje resulta adecuado para mi propósito: ser el más compacto de los formatos audiovisuales, después del cortometraje, es óptimo para el tema a retratar.

El resultado será un trabajo de periodismo para el periodismo y desde el fútbol para amantes de este deporte. Por lo tanto, es necesario envolver al público espectador con imagen y sonido, descartar la posibilidad de un radioreportaje, o una pieza escrita, presume ser la mejor opción.

- **Sinopsis:** “Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo” es un videoreportaje pensado para los amantes del fútbol, la televisión y el periodismo deportivo, donde los secretos detrás de las transmisiones televisivas del deporte más popular serán mostrados a detalle. En esta entrega, presentamos la cobertura de un partido de la Liga MX, desde el Estadio Morelos, en Morelia, Michoacán.

- **Logotipo:**



- **Justificaciones**

- Nombre: Hace alusión al fútbol, mencionando la duración de un partido profesional y evoca a la idea de vivir una experiencia alrededor de este deporte, a través de su contenido.
- Programa: El fútbol es el deporte más popular en México y el que mayor consumo genera. Sin embargo, hay muchos aspectos alrededor de este deporte que pueden ser fascinantes, pero que el público desconoce. “Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo” pretende ser un espacio donde lo desconocido es revelado.
- Slogan: No se considera acompañar el título con un slogan. Los espacios para la televisión no suelen tenerlos y, por sí solo, el título establecido representa adecuadamente el contenido de este espacio.
- Logo: Presentado bajo la idea de una serie de programas para la televisión, el videoreportaje será mostrado con este diseño. El logotipo busca reforzar la identidad del material con relación al deporte que le dará contexto. Por lo tanto, incluye elementos sencillos que resaltan las características principales del fútbol.

- **Objetivos**

- General: Mostrar, a través del reportaje, situaciones que se presentan alrededor del fútbol, que no precisamente se aprecian durante un partido, por muy cercanas que sean. Para esta entrega, conocer una transmisión para la televisión, desde su realización.
- Particulares:
 - Informar sobre los temas que rodean al fútbol y que pueden resultar muy interesantes para la audiencia.
 - Satisfacer la curiosidad de los espectadores a través de entregas llamativas para el formato televisivo.
 - Exponer de forma creativa temas poco difundidos en torno a este deporte.
 - Ampliar la perspectiva del fútbol como un fenómeno importante, a través de todos los temas que se desprenden a partir del deporte.
 - Enriquecer los espacios deportivos con la realización de contenidos periodísticos.

- **Antecedentes**

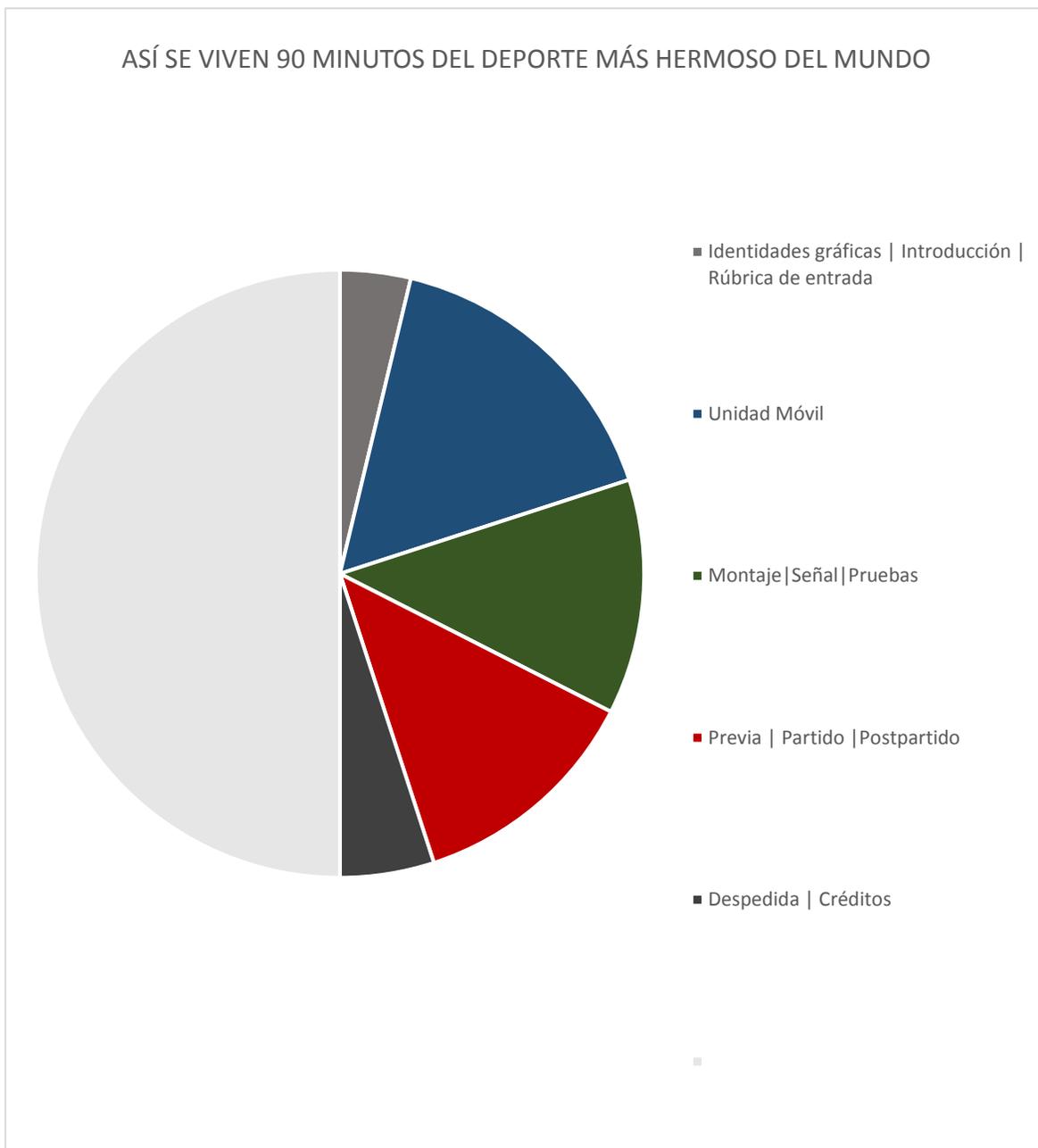
- Temáticos:
 - “Retransmisión de un evento deportivo: Real Madrid – FC.Barcelona”. Es un trabajo de investigación que expone los detalles técnicos de la retransmisión televisiva para un juego de la liga española, entre Real Madrid y Barcelona.
 - “Producción de reportajes deportivos en TV”. Jim Owens presenta un trabajo de investigación donde expone detalladamente la producción de transmisiones televisivas para los deportes que integran los juegos olímpicos, a partir de diversas empresas de televisión.

- Programáticos:
 - “Das Ligahaus”. Programa semanal, emitido por FOX Sports Latinoamérica. A través de diversas secciones, muestra contenido relacionado con la Bundesliga y el país que la alberga: Alemania. Su duración es de 30 minutos y se compone de varios formatos periodísticos (cápsulas informativas, entrevistas, reportajes, crónicas, etc.) cuyos temas pueden ser de carácter deportivo, histórico, cultural, tecnológico, social, económico y hasta culinario.
 - “Latitud Rusia” / “Último tren a Rusia”. Una entrega de varios reportajes semanales, emitidos por FOX Sports Latinoamérica e ESPN Latinoamérica, respectivamente, a principios del 2018. Aunque el interés principal era la copa mundial de fútbol, estos espacios dieron un mayor enfoque a la cultura general del país anfitrión: Rusia, donde cada reportaje se desarrollaba en un lugar distinto de este enorme país.
 - “Destino Confidencial”. Un espacio dedicado al periodismo deportivo. Con una temporalidad indefinida, cada reportaje alberga un tema distinto, puede ser sobre un lugar, una persona, un momento en la historia, pero la constante en cada uno de ellos es la trascendencia deportiva.
- **Estructura:** En esta entrega, el reportaje contará con una introducción, en la cual se presentarán las identidades gráficas de los participantes en el contenido expuesto, así como una rúbrica de entrada, con créditos iniciales y aspectos de la locación en la que se desarrollará el material.

Posteriormente, se abordarán los aspectos más importantes en la realización de una transmisión de fútbol para la televisión, a partir del seguimiento cronológico de la cobertura que produce una televisora en un día de partido.

Lo anterior será expuesto en tres bloques de 10 minutos (promedio), conformados por relatos, entrevistas y crónicas. Finalmente, una pequeña recapitulación y despedida por parte del presentador.

- **Reloj de producción**



5. Guion literario

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

El videorreportaje se compone de cinco bloques. En seguida, se desglosa cada uno de ellos, obteniendo una aproximación más certera del contenido que será expuesto en pantalla.

1. INTRODUCCIÓN

El videorreportaje comienza con una secuencia que nos instala paulatinamente en el Centro Histórico de Morelia, en el estado de Michoacán. La cámara realiza un retrato de la gente y su relación con el fútbol: se observa cómo algunas personas lo practican, mientras otras lo miran.

El plano a detalle de una televisión muestra una transmisión de fútbol. A continuación, se revelan aspectos de su realización. Los sonidos de la emisión se combinan con las voces en cabina y la ambientación de los aficionados, mientras la imagen se introduce en el corazón del Estadio Morelos.

Se aprecian los distintos ángulos del inmueble, las gradas repletas y, en la cancha, los 22 jugadores que disputarán el encuentro. A ellos se suma el árbitro, quien luego de sincronizar sus cronómetros, se lleva el silbato a la boca y emite un sonido que pone atentos a todos los presentes.

2. UNIDAD MÓVIL

Una toma abierta permite apreciar las inmediaciones del estadio y posteriormente se sitúa a un costado de él, donde se observa la actividad que desempeña el personal de producción para preparar la transmisión. La cámara se abre paso entre las furgonetas de la televisora, mientras el equipo de trabajo se moviliza para sacar cables, tripiés, cámaras y micrófonos. Grandes estuches son llevados al interior del estadio y, en medio de todo ese movimiento, localizamos el centro donde opera la producción: la unidad móvil.

En un espacio donde es casi imposible determinar la hora del día, la luz de las consolas y los tableros son la guía en medio de una acechante oscuridad. Sólo la imagen de los monitores permite afirmar que el sol permanece afuera, la cámara identifica las cabinas donde la producción hace posible una transmisión de fútbol y, de a poco, se familiariza con las personas que trabajan en cada una de ellas.

Por primera vez se observan los rostros y se escuchan las voces de quienes no aparecen en la transmisión, sino a través de su trabajo, ese trabajo que pocos conocen y que luce maravilloso ante la lente. Los operadores de video, switcher, audio y videotape son los actuales protagonistas y, entusiasmados por formar parte del videoreportaje, presentan detalladamente sus funciones, en torno al partido que se transmitirá en vivo.

3. MONTAJE Y PRUEBAS DE SEÑAL

La luz del sol invade la lente cuando esta abandona la unidad móvil. Ahora se dirige al interior del estadio, mientras el tránsito de los operadores y los asistentes continúa. La cámara los escolta por los pasillos del inmueble, hasta que decide permanecer en la grada y, desde las alturas, comienza a observar el momento de la instalación: cables, cámaras y micrófonos son colocados alrededor del terreno de juego.

En medio de la actividad, se logra una semblanza de los personajes que registran las imágenes del partido: comparten su día de trabajo explicando las funciones que deben realizar antes, durante y después del partido. En ellos el compromiso es evidente, saben de la importancia que recae en su labor y son conscientes de la precisión con la que deben operar sus dispositivos. Al final, enriquecen su relato mencionando las situaciones emergentes que deben atender y la mejor forma de hacerlo.

Con los dispositivos en posición, el atardecer es testigo de las pruebas que se realizan en el campo y en la unidad móvil. Un par de horas antes, se observa la entrega de señales: audio e imagen. La cámara da seguimiento a los distintos operadores, quienes realizan sus respectivas coordinaciones, dejando todo preparado para el comienzo de la transmisión.

4. PREVIA, PARTIDO Y POST PARTIDO

A continuación, se escucha la comunicación del Floor Manager con el director de cámaras. El conteo regresivo ambienta la cabina de producción: ahí donde la cámara se instala para observar el momento de entrar al aire.

El comienzo de la transmisión y la introducción que hacen los comentaristas son adecuados para involucrar en la imagen a estos personajes: las voces que acompañarán el partido y cada una de sus funciones.

De palco en palco, se localiza la cabina de los comentaristas, la cámara los observa, identificando el trabajo que desempeña cada uno de ellos.

Minutos antes del silbatazo inicial, se observa la previa desde la cabina de video. Los equipos entran al terreno de juego, mientras se reproduce material previamente elaborado por la producción.

Nuevamente, una toma abierta conduce al interior del Estadio Morelos, se aprecia el ingreso de los aficionados al inmueble, la cámara se vuelve parte del público y de a poco regresa al corazón del terreno de juego, retomando la acción con el árbitro del encuentro.

Con el silbatazo inicial, la lente registra el comienzo del partido a través del panel de monitores y se mantiene alerta durante los primeros 45 minutos de juego, conociendo cómo se vive la transmisión desde la producción. Durante su estadía, suele visitar cada una de las cabinas en la unidad móvil para refrescar la información adquirida previamente. Se aprecian las consolas en constante armonía con los operadores. Una actividad ambientada con los sonidos de la constante comunicación entre el Floor Manager y el director de cámaras.

Minutos previos a la finalización del primer tiempo, la cámara se aísla de las actividades en la unidad móvil para enfocarse en la elaboración del resumen que muestra las mejores acciones del partido, hasta el momento. Una vorágine de imágenes en el monitor de videotape muestra la realización del material, cuya reproducción en vivo se observa una vez que la transmisión llega al entretiempo.

Una vez más, la cámara se abre paso entre los aficionados: el color en el Estadio Morelos la acompaña hasta el centro del campo para observar el comienzo de la parte complementaria. El árbitro del partido vuelve a ser el protagonista de la imagen, hace sonar su silbato y en seguida la lente se encarga de mostrarnos el desenlace del partido, desde el interior del inmueble.

Durante los minutos siguientes, se aprecian los momentos más importantes de la segunda mitad. El trabajo de los operadores de cámara es una constante en la secuencia, aunado a las jugadas que nos ofrece el ángulo del videoreportaje, en combinación con la transmisión oficial. La locución de los comentaristas y el sonido ambiente de la afición, en armonía con las imágenes, tejen el clímax perfecto para un cierre vibrante.

La cámara busca nuevamente al árbitro central, los ojos del espectador también lo observan al emitir el silbatazo que culmina los 90 minutos. En este punto, las reacciones del público y los jugadores son el énfasis que genera el resultado del partido, mientras el videoreportaje vive sus últimos momentos.

Los aficionados de ambos equipos abandonan el estadio, un ápice de actividad se produce en el centro del campo y la lente lo alcanza oportunamente. Se observa al reportero de cancha entrevistando a los jugadores clave del partido, previo al cierre de la transmisión.

5. CIERRE

Finalmente, la cámara acompaña a operadores y asistentes en el final de sus labores: el desmontaje del equipo de cancha y su recolección dentro de la unidad móvil construyen la última secuencia del material. Se aprecia a todo el equipo de producción listo para abordar la unidad móvil: la lente hace un último reconocimiento de los personajes que protagonizaron el videoreportaje, al tiempo que el presentador se encarga de finalizar la pieza.

“Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo” termina con la lente contemplando el interior del Estadio Morelos completamente vacío y allí permanece, en medio de la quietud, invitando a la catarsis. El silencio la acompaña a observar el último suspiro del inmueble: al apagarse la última luz, la cámara cierra los ojos.

6. Guion Técnico

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo
Emisión: 01
Duración: 35 minutos
Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
1	BARRAS DE SEÑAL CON INTERFERENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Interferencia • No signal • Interferencia
2	FADE IN Identidad gráfica UNAM CROSSFADE Identidad gráfica FES Aragón	VOZ EN OFF UNAM Bienvenido a la Universidad Nacional Autónoma de México EFFECTOS Holo Drone Wind Cym Explode Sonar Reverb
3	Identidad gráfica Dreizehn Media	
4	Identidad gráfica Dreizehn Records FADE OUT	
5	Fondo Negro FADE IN TITULO Century Gothic Blanco #1 16 puntos A Omar Zambrano Escutia #2 9 puntos y quienes me han acompañado durante la elaboración de este material. #3 14 puntos ¡GRACIAS! FADE OUT TITULO	
6	FADE IN Bandera de México ondeando Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR México, un país que ama el fútbol. TR01 DE FONDO Sons Of Hades – Battle Cry
7	Rehilete girando Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Aquí, la vida se divide por colores
8	Escudo Cruz Azul CORTE A Escudo Necaxa CORTE A Escudo América CORTE A Escudo Chivas CORTE A Escudo Pumas Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Muchos de ellos se llevan en el corazón, en la piel, en la camiseta de un equipo.
9	Escultura Balón de fútbol. Close up	VOZ EN OFF LOCUTOR Ya sea como disciplina o entretenimiento...
10	Hombres conversando entre ellos. American shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Algunos lo practican día y noche...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
11	Jugador tirando un penal Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Algunos lo practican día y noche...
12	Aficionados viendo un partido. Group shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Otros prefieren verlo, en su mayoría...
13	Monitor muestra una transmisión de fútbol. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR La televisión. Pero ¿cuántos de nosotros...
14	Panel de señal para una transmisión. Close up	VOZ EN OFF LOCUTOR Acompáñenme a descubrirlo...
15	Van de señal Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...en el siguiente recorrido.
16	Corredor con personas transitando. Long shot	
17	Personas caminando entre esculturas con forma de balón. Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Desde el corazón de Morelia, Michoacán...
18	Personas caminando en la plancha del zócalo moreliano Big long shot	BREAK TR01 Sons Of Hades – Battle Cry VOZ EN OFF LOCUTOR Yo soy Erick Valadez y hoy viviremos 90 minutos...
19	INSERT VIRTUAL Localización satelital del Estadio Morelos	VOZ EN OFF LOCUTOR ...desde la cancha del Estadio Morelos.
20	Panorámica exterior del estadio. Perspectiva elevada en picada. Full shot FADE IN FUENTE Century Gothic 20 pts #1 Blanca LA #2 Negrita UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO Superior derecho FADE OUT TITULO	TR02 EN PRIMER PLANO Mesqo – Spin It
21	Panorámica interior del estadio. Perspectiva elevada en picada. Full shot FADE IN TITULO Century Gothic 20 pts #1 Blanca Y LA PRESENTAN #2 Negrita FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN Inferior izquierdo FADE OUT TITULO	
22	Botarga niño monarca entrando al estadio Close Up Zoom out	

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
23	Botargas de Monarcas se abrazan en medio de los aficionados Medium shot	
24	Aficionados de Monarcas alentando a su equipo. Long shot FADE IN TITULO Century Gothic 20 pts #1 Blanca UNA PRODUCCIÓN DE #2 Negrita DREIZEHN MEDIA Inferior derecho	
25	Jugadores de Monarcas formados para el protocolo inicial FADE OUT TITULO	
26	Cabina de video. Panel izquierdo de monitores muestra imágenes de la cancha desde distintos ángulos, previo al partido. Long shot	BAJA TR02 SEGUNDO PLANO Mesqo – Spin It SUBE AMBIENTAL PRIMER PLANO Audio de cabina
27	Jugadores de Monarcas reunidos previo al partido. Full shot	Audio de cabina BRAKE AMBIENTAL
28	Jugadores de Monarcas rompen reunión Long shot FADE IN TITULO Century Gothic 20 pts #1 Blanca AUDIO MEZCLADO Y MASTERIZADO POR #2 Negrita DREIZEHN RECORDS Inferior izquierdo	SUBE TR02 PRIMER PLANO Mesqo – Spin It
29	Jugadores de Necaxa reunidos previo al partido. Full shot FADE OUT TITULO	
30	Arbitro central prepara el inicio del partido Medium shot	BAJA TR02 DE FONDO Mesqo – Spin It FADE IN 2DO PLANO Ambiente estadio FADE IN 1ER PLANO Audio cabina
31	Afición de Monarcas alentando a su equipo. Long shot	Ambiente estadio Audio cabina
32	Madre e hija, aficionadas de Monarcas alentando a su equipo Close up	Ambiente estadio FADE OUT Audio cabina

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
33	Trompeta tocada por un aficionado en la grada. Big close up FADE IN TITULO Century Gothic 20 pts #1 Blanca CONducido por #2 Negrita ERICK VALADEZ Inferior izquierdo FADE OUT TITULO	Ambiente estadio
34	Árbitro central da el silbatazo inicial Medium shot BARRIDO A LA DERECHA LOGO 90 MINUTOS CORTE A NEGRO FADE OUT LOGO 90 MINUTOS DE NEGRO A	Ambiente estadio FADE IN 1ER PLANO Audio cabina INSERT AUDIO Silbatazo
35	Publicidad estática de la Liga MX a un costado de la portería Full shot	TR03 PRIMER PLANO Himno Liga MX
36	Publicidad estática de la Liga MX a un costado de la portería Long shot	
37	Cabecera del estadio. Plano cerrado Full shot	
38	Cabecera del estadio. Plano abierto. Long shot	
39	Cabecera del estadio. Plano totalmente abierto Big long shot	
40	Vista exterior del estadio. Perspectiva en picada. Full shot	
41	Estacionamiento. Frente de unidad móvil Full shot	
42	Estacionamiento. Unidades de señal Full shot	
43	Consola de señal y operador Close up Zoom out	
44	Aficionada de Monarcas levantando una bufanda de su equipo Medium shot	BAJA TR03 Y SE MANTIENE DE FONDO Himno Liga MX VOZ EN OFF LOCUTOR La jornada 17...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
45	Aficionado de Necaxa levantando una bufanda de su equipo Medium shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...de la Liga MX...
46	Familia saludando a la cámara Group shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...comienza aquí.
47	Padre e hijo, aficionados de Monarcas, saludan a la cámara Two shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Esta noche...
48	Padre e hijo, aficionados de Monarcas, saludan a la cámara Two shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...los monarcas de Morelia...
49	Padre e hijos, aficionados a Necaxa, saludan a la cámara Group shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...enfrentarán a los hidrorrayos...
50	Aficionados de Necaxa saludando a la cámara. Group shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...de Necaxa...
51	Jugadores de ambos equipos haciendo el saludo protocolario. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...en un partido vibrante...
52	Monitor PROGRAM mostrando ingreso de los equipos al campo. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...de la primera división y transmitirlo es un trabajo de todo el día.
53	Monitor de videotape muestra el virtual que presenta el partido Full shot Zoom in	
54	Estacionamiento. Personal sacando el equipo de la unidad móvil. Long shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior Izquierdo) SUBTITULOS Inferior Centro	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
55	Estacionamiento. Personal acomodando el equipo fuera de la unidad móvil Full shot Zoom in Paneo SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
56	Estacionamiento. Unidades de señal, unidad móvil y parte del personal Long shot Paneo	VOZ EN OFF LOCUTOR El Ingeniero Julio Cesar González Cruz nos platica...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
57	Costado derecho de la unidad móvil. Se aprecia la puerta de acceso. Long shot Paneo CORTE A NEGROS	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y me acompaña a conocer, detalladamente... FINALIZA TR03 Himno Liga MX VOZ EN OFF LOCUTOR La unidad móvil.
58	Frente de unidad móvil. Perspectiva en contrapicada. Full shot	TR04 1ER PLANO 2nd Life - Galaxy
59	Plano a detalle del logotipo perteneciente a la televisora, ubicado en el costado de la unidad móvil. Big close up	
60	Apuntador electrónico al interior de la unidad móvil. Full shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior Izquierdo) SUBTITULOS Inferior Centro	TR04 BAJA DE FONDO 2nd Life – Galaxy VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
61	Mixer. Cabina de audio Full shot Tilt down	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
62	Cabina de videotape. Monitor mostrando lista de pistas para reproducir material. Full shot Traveling SALE SUPER VOZ EN OFF	
63	Cabina de videotape. Monitor de reproducción Full shot Dolly in	SUBE TR04 2nd Life – Galaxy
64	INSERTCORTINILLA DE VIDEO	
65	Cabina de video. Panel de monitores Full shot Zoom out Fija Zoom in ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior Izquierdo) SUBTITULOS Inferior Centro SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
66	Cabina de video. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra el funcionamiento de la consola y los monitores. Full shot Paneo ENTRA SUPER Ing. Julio Cesar González Cruz (Inferior derecho) SUBTITULOS Superior centro SALE SUPER	ENTREVISTA ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
67	Cabina de video. Director de cámaras manipulando la botonera, mientras observa los monitores. Close up ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTITULOS Inferior Centro	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
68	Cabina de video Panel izquierdo de monitores durante transmisión. Full shot SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
69	Cabina de video. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra el funcionamiento de la consola y los monitores. Full shot	ENTREVISTA ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
70	Cabina de video. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra el funcionamiento de la consola y los monitores. Full shot ENTRA SUPER Ing. Julio Cesar González Cruz (Inferior derecho) SUBTITULOS Superior centro SALE SUPER SUBTITULOS Inferior centro	ENTREVISTA ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
71	Cabina de video. Panel derecho de monitores en transmisión. Full shot	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
72	Cabina de video. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra el funcionamiento de la consola y los monitores. Full shot	ENTREVISTA Ing. Julio Cesar González Cruz C.F. TR04 2nd Life – Galaxy CON TR05 Fizzy Daequan - xK!LLx DE FONDO Y SUBE

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
73	INSERT CORTINILLA SWITCHER	
74	Cabina de video. Plano a detalle del área de producción Zoom in Close Up Paneo	
75	Cabina de video. Recorrido a detalle de la consola principal. Close up Paneo ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTITULOS Inferior Centro	BAJA DE FONDO TR05 Fizzy Daequan - xK!LLx VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
76	Cabina de video vista desde la cabina de audio. Big long shot Traveling SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
77	Cabina de video. Panel de monitores en transmisión. Long shot	SUBE TR05 Fizzy Daequan - xK!LLx
78	Cabina de video. Monitor EVS3 en transmisión. Full shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTITULOS Inferior centro SALE SUPER VOZ EN OFF	BAJA TR05 DE FONDO Fizzy Daequan - xK!LLx VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
79	Cabina de video. Panel de monitores muestra funcionamiento de repeticiones. Full shot	ENTREVISTA Ing. Julio Cesar González Cruz TR05 SUBE Fizzy Daequan -xK!LLx
80	INSERT CORTINILLA DE AUDIO	
81	Vista de la cabina de audio Long shot Tilt up	
82	Cabina de audio. Plano a detalle del mixer. Full shot Tilt down Dolly in Traveling ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) CON SUBTÍTULOS Inferior centro	TR05 BAJA AL Fizzy Daequan -xK!LLx VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
83	Cabina de audio. Vista de la parte media y alta de la cabina Full shot Dolly out Tilt up	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
84	Parte alta de la cabina de audio Close up Traveling	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz ENTRA VOZ EN OFF Rogelio Delgado
85	ENTREVISTA Rogelio Delgado (OP de audio) presentando su función. Medium shot ENTRA SUPER Rogelio Delgado (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SALE SUPER	ENTREVISTA Rogelio Delgado
86	Aspecto cabina de audio: Bocina Full shot Tilt down SUBTÍTULOS Inferior centro	VOZ EN OFF ROGELIO DELGADO
87	Aspecto cabina de audio: Bocina Full shot Tilt up	VOZ EN OFF ROGELIO DELGADO
88	ENTREVISTA Rogelio Delgado (OP de audio) explicando distribución de audio Medium shot ENTRA SUPER Rogelio Delgado (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SALE SUPER	ENTREVISTA Rogelio Delgado
89	OP de audio recibiendo coordinaciones Medium shot	FADE IN TR06 Aero Chord – Shootin Stars
90	OP de audio recibiendo coordinaciones American shot SUBTÍTULOS Inferior centro	TR06 BAJA DE FONDO Aero Chord – Shootin Stars AMBIENTAL PRIMER PLANO Sonido de cabina: Coordinaciones de audio.
91	ENTREVISTA Rogelio Delgado (OP de audio) explicando las coordinaciones	ENTREVISTA Rogelio Delgado
92	Cabina de audio. Impresión que indica el procedimiento para atender falla en el mixer. Full shot	VOZ EN OFF ROGELIO DELGADO
93	ENTREVISTA Rogelio Delgado (OP de audio) explicando dificultades en su función Medium shot ENTRA SUPER Rogelio Delgado (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SALE SUPER	ENTREVISTA Rogelio Delgado

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
94	Cabina de videotape vista desde la cabina de audio. Full shot Tilt down	TR06 SUBE Aero Chord – Shootin Stars
95	INSERT CORTINILLA VIDEOTAPE	
96	Cabina de videotape. Monitor mostrando reproducción de video y EVS Full shot Dolly In Tilt down ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) CON SUBTÍTULOS Inferior centro	TR06 BAJA Aero Chord – Shootin Stars VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz
97	Cabina de videotape. Monitor mostrando imágenes pregrabadas y en vivo y EVS Full shot Tilt down SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz
98	Cabina de videotape. Panel de monitores mostrando imagen de cámaras en el estadio. Full shot Traveling ENTRA SUPER VOZ EN OFF Alejandro Jaramillo (superior izquierdo) CON SUBTÍTULOS Inferior centro SALE SUPER VOZ EN OFF	ENTRA VOZ EN OFF Alejandro Jaramillo C.F. TR06 Aero Chord – Shootin Stars CON TR07 Lexful – Loss DE FONDO
99	ENTREVISTA Alejandro Jaramillo (OP de videotape) explicando su función. Medium shot ENTRA SUPER Alejandro Jaramillo (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Intermedio derecha SALE SUPER	ENTREVISTA Alejandro Jaramillo TR07 SUBE Lexful – Loss
100	Óscar Mendiola (OP de videotape) editando material. Zoom in Close up ENTRA SUPER VOZ EN OFF Óscar Mendiola (Superior izquierdo) CON SUBTÍTULOS Inferior centro	TR07 BAJA Lexful – Loss ENTRA VOZ EN OFF Óscar Mendiola
101	ENTREVISTA Óscar Mendiola (OP de videotape) explicando su función. Medium shot ENTRA SUPER Óscar Mendiola (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SUBTÍTULOS Inferior centro	VOZ EN OFF ÓSCAR MENDIOLA

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
102	Alejandro Jaramillo (OP de videotape) durante la transmisión. Close up ENTRA SUPER VOZ EN OFF Alejandro Jaramillo (Superior izquierdo) SALE SUPER	VOZ EN OFF ALEJANDRO JARAMILLO
103	Alejandro Jaramillo (OP de videotape) explicando su función. Medium shot ENTRA SUPER Alejandro Jaramillo (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SUBTÍTULOS Inferior centro	ENTREVISTA Alejandro Jaramillo
104	Cabina de videotape. Panel de monitores durante la transmisión. Close up ENTRA SUPER VOZ EN OFF Óscar Mendiola (Superior izquierdo) CON SUBTÍTULOS Inferior izquierdo SALE SUPER	ENTRA VOZ EN OFF Óscar Mendiola
105	Óscar Mendiola (OP de videotape) explicando dificultades. Medium shot ENTRA SUPER Óscar Mendiola (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Superior centro SALE SUPER	ENTREVISTA Óscar Mendiola
106	Alejandro Jaramillo (OP de videotape) durante la transmisión. Full shot	SUBE TR07 Lexful – Loss
107	INSERT CORTINILLA INGENIERÍA	
108	Área de ingeniería. Panel de conexión para micrófonos Full shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTÍTULOS Inferior centro	TR07 BAJA DE FONDO Lexful – Loss VOZ EN OFF Ing. Julio cesar González Cruz
109	Área de ingeniería. Panel de conexión para micrófonos Close up	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
110	Área de ingeniería. Panel de conexión para micrófonos Close up Tilt down	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
111	Comienza en panel de conexión a detalle (Unidad Móvil) Termina en toma abierta de estacionamiento. Unidades de señal Close up Zoom out Paneo Full shot SALE SUPER VOZ EN OFF SUBTÍTULOS CORTE A NEGRO	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz TR07 SUBE Y FINALIZA Lexful – Loss
112	DE NEGRO A Panorámica exterior del estadio. Perspectiva elevada en picada. Big long shot Tilt down	ENTRA TR08 EN PRIMER PLANO Madison Mars - Atom
113	Panorámica exterior del estadio desde un costado. Perspectiva elevada. Long shot Traveling	
114	Personal preparando su equipo a un costado de la unidad móvil. Long shot. ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTÍTULOS Inferior centro	TR08 BAJA DE FONDO Madison Mars - Atom VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz
115	Operador de cámara transporta su equipo al interior del estadio. Full shot Zoom out SALE SUPER VOZ EN OFF Y SUBTÍTULOS	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
116	OP de cámara y asistente transportando su equipo. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Poco a poco, los operadores de cámara se encargan de montar su equipo.
117	CAM 01 COORTE A CAM 02 COORTE A CAM 03 COORTE A CAM 04 COORTE A CAM 05 COORTE A CAM 06 COORTE ACAM 07 COORTE A CAM 08 COORTE A CAM 09 Full shot SUBTÍTULOS Inferior centro	VOZ EN OFF LOCUTOR Para el juego de esta noche... VOZ EN OFF Iván Sánchez

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
118	ENTREVISTA Iván Sánchez (OP de cámara) explicando el montaje de su equipo. Medium shot ENTRA SUPER Iván Sánchez (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Intermedio derecho SALE SUPER SUBTÍTULOS Inferior centro	ENTREVISTA Iván Sánchez
119	Operadores de cámara (parte alta) haciendo pruebas. Perspectiva en contrapicada. Long shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Iván Sánchez	VOZ EN OFF IVÁN SÁNCHEZ
120	OP de cámara (parte alta) instalando su equipo. Perspectiva en contrapicada. Full shot	VOZ EN OFF IVÁN SÁNCHEZ
121	OP de cámara (parte baja) durante el partido. Long shot	VOZ EN OFF IVÁN SÁNCHEZ
122	OP de cámara (parte baja) durante el partido. American shot	VOZ EN OFF IVÁN SÁNCHEZ
123	OP de cámara (parte alta) montando su equipo. Full shot SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF IVÁN SÁNCHEZ
124	ENTREVISTA Iván Sánchez (OP de cámara) explicando pruebas de señal. Medium ENTRA SUPER Iván Sánchez (Inferior derecho) SUBTÍTULOS Intermedio derecho SALE SUPER SUBTÍTULOS Inferior centro	ENTREVISTA Iván Sánchez
125	OP de cámara a nivel de cancha ajustando su equipo. Full shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Victor Manuel Segura SUBTÍTULOS Inferior centro SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF VICTOR MANUEL SEGURA

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
126	<p>ENTREVISTA Victor Manuel Segura (OP de cámara) explicando dificultades en su función. Medium shot</p> <p>ENTRA SUPER Victor Manuel Segura (Inferior izquierdo)</p> <p>SUBTÍTULOS Intermedio derecho</p> <p>SALE SUPER VOZ EN OFF</p> <p>SUBTÍTULOS Inferior centro</p>	<p>ENTREVISTA Victor Manuel Segura</p> <p>C.F. DE FONDO TR08 Madison Mars - Atom</p> <p>CON TR09 Gioli & Assia - Something Special</p>
127	<p>OP de cámara a nivel de cancha y asistente durante el partido. Full shot Zoom in Paneo Zoom out Long shot</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR Iván Sánchez y Victor Manuel Segura...</p> <p>VOZ EN OFF Victor Manuel Segura</p>
128	<p>ENTREVISTA Victor Manuel Segura (OP de cámara) explicando cómo se adapta al ritmo del partido. Medium shot</p> <p>ENTRA SUPER Victor Manuel Segura (Inferior derecho)</p> <p>SUBTÍTULOS Intermedio derecho</p> <p>SALE SUPER</p> <p>SUBTÍTULOS Inferior centro</p>	<p>ENTREVISTA Victor Manuel Segura</p>
129	<p>Jugada a balón parado. Full shot</p> <p>ENTRA SUPER VOZ EN OFF Victor Manuel Segura (Superior izquierdo)</p> <p>SUBTÍTULOS Inferior centro</p>	<p>VOZ EN OFF VICTOR MANUEL SEGURA</p>
130	<p>Aficionados discutiendo en la grada. Long shot</p> <p>SALE SUPER VOZ EN OFF</p>	<p>VOZ EN OFF VICTOR MANUEL SEGURA</p>
131	<p>Asistentes de audio transportando el cableado dentro del estadio Long shot</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR Simultáneamente...</p>
132	<p>Asistente de audio instalando líneas para micrófonos. Full shot</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR ... los asistentes de audio...</p>
133	<p>Micrófono a nivel de cancha en zona técnica. Full shot</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR ...alrededor del campo...</p>
134	<p>Panorámica interior del estadio a nivel de cancha. Micrófono de corner. Long shot</p>	
135	<p>Panorámica interior del estadio. Micrófono zona técnica a nivel de cancha. Long shot</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR ...los micrófonos...</p>

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
136	Micrófono corner CORTE A Micrófono de corner atrás de la publicidad. En seguida, panorámica interior del estadio. Full shot Big long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...que le darán vida a los ecos del partido. SUBE TR09 Y FINALIZA Gioli & Assia - Something Special
137	OP de switcher entregando señal al estudio en CDMX. Zoom out Full shot ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTÍTULOS Inferior centro	ENTRA TR10 DE FONDO Satara – King VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz
138	Panel derecho de monitores. Muestra señal del canal. Full shot	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
139	OP de audio haciendo pruebas de señal en cabina. Medium shot	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
140	Asistente de audio probando micrófonos de mano en cancha. Zoom out American shot SALE SUPER VOZ EN OFF	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
141	Panel derecho de monitores. Muestra pruebas del marcador Zoom out Full shot	
142	Cabina de videotape. Muestra pruebas del virtual con los equipos del partido. Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Momentos antes de comenzar la transmisión...
143	Director de cámaras coordinando el ajuste de encuadres para grabar contenido. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...se ajustan las cámaras...
144	Cabina de video. Monitor de aire muestra pruebas de los virtuales con las alineaciones. Morelia. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ..la presentación de las alineaciones...
145	Cabina de video. Monitor de aire muestra pruebas de los virtuales con las alineaciones. Necaxa. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...por parte de cada equipo...
146	Cabina de videotape. Monitor muestra pruebas de virtuales publicitarios. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...así como la publicidad... C.F. DE FONDO TR10 Satara – King CON TR11 Pill & HARDIES - Bound

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
147	División de paneles de monitores. PROGRAM y AIRE muestran grabación de contenido con el reportero de cancha. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Por otra parte, se elabora material pregrabado...
148	Cabina de videotape. OP edita un paquete de imágenes para la previa. Zoom in Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Los operadores de videotape...
149	Monitor de videotape muestra edición de imágenes para la previa. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...mostrando la llegada de la afición...
150	Cabina de video. Director y OP de switcher realizando ajustes. Two shot.	VOZ EN OFF LOCUTOR Una vez que..
151	Panel de monitores. Muestra a jugadores de Necaxa en el túnel. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...todo el equipo de producción está listo...
152	Panel de monitores. Monitor de AIRE muestra el virtual del partido. Full shot. FADE OUT	FINALIZA TR11 Pill & HARDIES – Bound VOZ EN OFF LOCUTOR ...comienza la acción.
153	DE NEGRO A Panel de monitores. PROGRAM muestra paquete de imágenes en pausa. AIRE reproduce cortinilla de entrada para la transmisión. Full shot CORTE A NEGRO	INSERT SONIDO AMBIENTAL Conteo regresivo floor manager en cabina
154	DE NEGRO A INSERT CORTINILLA FUT AZTECA INTRO CORTE A NEGRO ENTRA SUPER CRESTOMATIA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	AUDIO AMBIENTAL Cabina unidad móvil INSERT Intro FUT Azteca
155	DE NEGRO A Monitor de AIRE muestra imágenes de la intro Fut Azteca. Full shot	FADE IN TR12 EN 2DO PLANO Hinkik - Skystrike VOZ EN OFF LOCUTOR Luego de una breve introducción...
156	Monitor de AIRE muestra imagen de David Medrano. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...David Medrano...
157	Monitor de AIRE muestra imagen de Christian Martinoli. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y Christian Martinoli.
158	INSERT CLIP ZAGUE ENTRA SUPER CRESTOMATIA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	VOZ EN OFF LOCUTOR A ellos se suma la participación del exfutbolista Luis Roberto Alves Zague...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
159	<p>ENTREVISTA Rogelio Delgado (OP de audio) explicando ausencia de comentaristas en palco. Medium shot.</p> <p>ENTRA SUPER Rogelio Delgado (Superior izquierdo)</p> <p>SUBTÍTULOS Superior centro</p> <p>SALE SUPER</p>	<p>ENTREVISTA Rogelio Delgado</p>
160	Palco FUT AZTECA visto desde el interior del estadio. Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Desafortunadamente, el palco de Fut Azteca...
161	Palco FUT AZTECA. Perspectiva en contrapicada. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Permanecerá vacío esta noche...
162	<p>INSERT IMAGEN FACHADA INSTALACIONES TV AZTECA</p>	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y los comentarios serán emitidos desde un estudio...
163	Instalaciones TV Azteca en CDMX. Escultura logo de la empresa. Zoom out Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...en la Ciudad de México. Sin embargo...
164	Identidad gráfica de TV Azteca en la parte superior de su edificio. Zoom in Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...es importante conocer...
165	<p>INSERT CLIP COMENTARISTAS ENTRA SUPER CRESTOMATÍA YOUTUBE.COM (Superior izquierdo)</p>	<p>VOZ EN OFF LOCUTOR ...las funciones del periodista deportivo...</p> <p>SUBE AUDIO INSERT Jesús Humberto López</p> <p>AUDIO INSERT BAJA 2DO PLANO VOZ EN OFF LOCUTOR Con un estilo que lo caracteriza...</p> <p>AUDIO INSERT SUBE 1ER PLANO C.F. TR12 Hinkik – Skystrike</p> <p>CON TR13 Miza – Remember</p> <p>DE FONDO AUDIO INSERT BAJA 2DO PLANO VOZ EN OFF LOCUTOR El comentarista o analista...</p>
166	Reportero de cancha haciendo anotaciones y participando en la transmisión. Full shot American shot	VOZ EN OFF LOCUTOR El reportero de cancha...
167	<p>Monitor PROGRAM</p> <p>Reportero de cancha intervención al medio tiempo</p> <p>FADE OUT</p>	<p>AUDIO AMBIENTE Cabina unidad móvil</p> <p>FINALIZA TR13 Miza - Remember</p>

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
168	FADE IN Cabina de video. Director y OP de switcher trabajando el enlace con el reportero de cancha. Long shot Zoom in Full shot	FADE IN AUDIO DE CABINA Y BAJA 2DO PLANO ENTRA DE FONDO TR14 Desmeon – Back From The Dead VOZ EN OFF LOCUTOR A continuación, los comentaristas...
169	Monitor de AIRE muestra a Gerardo Melín repasando estadísticas. Full shot.	VOZ EN OFF LOCUTOR ...mostrando estadísticas sobre los jugadores...
170	Panel de monitores. Monitor de AIRE muestra alineaciones del partido. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR A unos instantes del silbatazo inicial...
171	INSERT CLIP ALINEACIONES ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	VOZ EN OFF LOCUTOR ...al tiempo en el que narrador y comentarista...
172	Panel de monitores. PROGRAM muestra el ingreso de los equipos y el protocolo inicial de la Liga MX. Full shot.	VOZ EN OFF LOCUTOR Posteriormente, los equipos ingresan...
173	Monitor muestra a árbitro central preparando el inicio del partido y da el silbatazo inicial. Full shot	C.F. DE FONDO TR14 Desmeon – Back From The Dead CON TR01 Mesqo – Spin It VOZ EN OFF LOCUTOR ...así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo.
174	Jugadores de Necaxa hacen el saque inicial. Long shot	INSERT AUDIO TRANSMISIÓN
175	INSERT TRANSMISIÓN ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión BAJA 2DO PLANO SUBE AMBIENTAL Audio Cabina
176	C.F. INSERT CON Monitor AIRE mostrando la transmisión. Full shot	AMBIENTAL Audio Cabina
177	INSERT JUGADA DE PELIGRO NECAXA (TIRO LIBRE) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
178	Panel de monitores muestra la repetición del tiro libre. Zoom in Full shot	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
179	Mano del director usando switch de disolvenca. Long shot	AMBIENTAL Audio Cabina
180	Monitor PROGRAM muestra palomas en el campo. Full shot	AMBIENTAL Audio Cabina
181	C.F. PL 178 CON INSERT GOL NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	BAJA AMBIENTAL 2DO PLANO Audio Cabina INSERT 1ER PLANO Audio Transmisión
182	C.F. INSERT CON Panel de monitores muestra distintos ángulos de la acción y la repetición preparada. Full shot	SUBE AMBIENTAL 1ER PLANO Audio Cabina BAJA INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
183	C.F. PL 180 CON INSERT CELEBRACIÓN GOL NECAXA (TRANSMISIÓN)	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
184	C.F. INSERT CON Jugadores de Necaxa celebrando el gol en la banda. Full shot	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
185	INSERT: CELEBRACIÓN GOL NECAXA (TRANSMISIÓN)	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
186	Panel de monitores muestra la repetición del gol desde varios ángulos. Medium shot	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
187	Aficionados de Monarcas apoyando a su equipo. Medium shot Zoom out	AMBIENTAL Audio Cabina
188	Aficionado de Monarcas apoyando a su equipo. American shot	AMBIENTAL Audio Cabina
189	Niño aficionado de Monarcas intentando tomar globos en el aire. Medium shot	AMBIENTAL Audio Cabina FADEOUT
190	Jugada a balón parado para Morelia. Centro al área de Necaxa. Long shot	FADE IN INSERT Audio Transmisión

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
191	INSERT: SEÑALAMIENTO PENAL (TRANSMISIÓN)	INSERT Audio Transmisión
192	Señalamiento penal. Perspectiva desde la grada. Long shot	INSERT Audio Transmisión
193	INSERT: SEÑALAMIENTO PENAL (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión
194	C.F. INSERT CON Monitor de AIRE muestra repetición de la falta dentro del área. Full shot	BAJA INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión FADE IN AMBIENTAL 1ER PLANO Audio Cabina
195	Monitor de AIRE muestra repetición de la falta con AZtech. Long shot.	AMBIENTAL Audio Cabina
196	Panel de monitores muestra múltiples ángulos del tiro penal. Full shot.	C.F. DE FONDO TR01 Mesqo – Spin It CON TR15 YESTER – Ignite AMBIENTAL Audio Cabina
197	C.F. PL 194 CON INSERT TIRO PENAL (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	AMBIENTAL Audio Cabina FADE IN INSERT Audio Transmisión EN 2DO PLANO
198	Afición de Monarcas celebrando en la grada. Full shot.	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
199	INSERT: CELEBRACIÓN GOL MONARCAS (TRANSMISIÓN)	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
200	Jugadores de Monarcas celebrando frente a sus aficionados. Perspectiva desde la grada. Long shot	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
201	Jugadores de Monarcas celebrando. Long shot.	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
202	INSERT: CELEBRACIÓN GOL MONARCAS (TRANSMISIÓN)	AMBIENTAL Audio Cabina INSERT 2DO PLANO Audio Transmisión
203	C.F. INSERT CON Panel de monitores muestra múltiples perspectivas de la celebración. Full shot	FADE OUT AMBIENTAL Audio Cabina SUBE INSERT 1ER PLANO Audio Transmisión
204	Anotador celebrando hacia la afición. Long shot.	INSERT Audio Transmisión
205	C.F. PL 202 CON Panel de monitores muestra la repetición del gol y múltiples tomas en cancha. Full shot.	BAJA INSERT A 2DO PLANO Audio Transmisión FADE IN AMBIENTAL 1ER PLANO Audio Cabina C.F. TR15 YESTER – Ignite CON TR16 C.o.R & Crank – Pelko
206	Monitor PROGRAM muestra el final del 1er tiempo y reacciones de jugadores Close up Zoom out Long shot	FADE OUT INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL 1ER PLANO Audio Cabina FADE OUT AMBIENTAL
207	Cabina de videotape. OP editando paquete de imágenes 1er tiempo. Medium shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Durante los primeros 45 minutos de juego...
208	Monitor de AIRE muestra la emisión del resumen en el entretiempo. Full shot. FADE OUT	VOZ EN OFF LOCUTOR ...se emite en el entretiempo... TR16 C.o.R & Crank – Pelko SUBE Y FADE OUT
209	DE NEGRO A Panorámica interior del estadio entre los aficionados. Big long shot.	ENTRA TR17 EN 1ER PLANO VØJ - Dragon Knight
210	Bandera roja y amarilla ondeadas por aficionados. Perspectiva en contrapicada. Full shot	TR17 BAJA DE FONDO VØJ - Dragon Knight VOZ EN OFF LOCUTOR Con el partido empatado a un gol...
211	Banderas amarillas ondeadas por aficionados. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...los equipos regresan al terreno...
212	Aficionados de Monarcas alentando a su equipo. Long shot.	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y el árbitro Jorge Isaac Rojas...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
213	Globos rojo y amarillo sujetados por un aficionado. Al fondo se aprecia el campo. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...da inicio a la parte complementaria.
214	Operadores de cámara (1, 2 y 3) siguiendo la acción en el campo. Long shot.	FADE IN INSERT Audio Transmisión
215	INSERT INICIO SEGUNDA MITAD	INSERT Audio Transmisión
216	Cobro de Necaxa a balón parado Perspectiva inversa. Long shot.	INSERT Audio Transmisión
217	INSERT JUGADA DE PELIGRO NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión
218	OP de cámara (ángulo inverso) siguiendo el desarrollo del partido. Full shot	INSERT Audio Transmisión
219	Jugada de peligro Necaxa. Perspectiva desde la grada. Long shot Zoom in Paneo Zoom out	INSERT Audio Transmisión FADE IN AMBIENTAL Audio Estadio EN 2DO PLANO
220	INSERT JUGADA DE PELIGRO NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
221	Plano a detalle de la luna. Abre y se aprecia una panorámica interior del estadio desde la grada. Full shot Zoom out Long shot Paneo	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
222	Jugada de peligro Necaxa. Perspectiva desde la grada. Long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
223	INSERT JUGADA DE PELIGRO NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
224	OP de cámara (Portería) siguiendo el desarrollo de la jugada. Long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
225	INSERT REPETICIÓN AGRESIÓN MONARCAS	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
226	Jugada de gol Necaxa. Perspectiva desde la grada. Big long shot Traveling	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
227	INSERT GOL DE NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
228	Jugadores de Necaxa celebrando. Perspectiva desde la grada. Long shot,	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
229	INSERT CLEBRACIÓN GOL NECAXA (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
230	Jugadores toman posiciones para reanudar el partido. Big long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
231	INSERT ANOTADOR CELEBRANDO (TRANSMISIÓN)	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
232	Jugada de gol Monarcas. Perspectiva desde la grada. Long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
233	INSERT GOL MONARCAS (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
234	Afición de Monarcas celebrando el gol. Long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
235	INSERT CELEBRACIÓN GOL MONARCAS (TRANSMISIÓN)	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
236	Aficionado de Monarcas celebrando en la grada. Medium shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
237	INSERT CELEBRACIÓN GOL MONARCAS (TRANSMISIÓN)	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
238	Panorámica interior del estadio celebrando gol de Monarcas. Big long shot Paneo	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio
239	Reacción aficionados de Necaxa tras el gol de Monarcas. Long shot	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio Y TR17 VØJ - Dragon Knight FADE OUT
240	Plano a detalle de OP Cámara inversa a nivel de cancha. Abre y muestra panorámica interior del estadio. Full shot Zoom out Big long shot	ENTRA TR18 EN 1ER PLANO Julius Dreisig – In My Head FADE IN AMBIENTAL Audio Estadio
241	Última jugada del partido. Árbitro central finaliza el juego. Long shot	TR18 Julius Dreisig – In My Head BAJA DE FONDO AMBIENTAL 2DO PLANO Audio Estadio FADE IN INSERT Audio Transmisión

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
242	INSERT SILBATAZO FINAL (TRANSMISIÓN) ENTRA SUPER CRESTOMATÍA TV AZTECA (Superior izquierdo) SALE SUPER	INSERT Audio Transmisión AMBIENTAL EN 2DO PLANO Audio Estadio FADE OUT
243	Reacción de aficionados al final del partido. Medium shot	VOZ EN OFF LOCUTOR El silbatazo final se hace escuchar...
244	Aficionados caminan hacia las salidas del estadio. Long shot Paneo	VOZ EN OFF LOCUTOR ...luego de un cierre explosivo...
245	Panorámica interior del estadio con aficionados saliendo del inmueble. Big long shot Paneo	SUBE TR18 Julius Dreisig – In My Head
246	Aficionados de Monarcas con semblante serio. Medium shot	BAJA TR18 Julius Dreisig – In My Head VOZ EN OFF LOCUTOR Con un sabor agridulce...
247	Aficionados de Monarcas y Necaxa discutiendo. Medium shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...unos sufriendo mayor frustración que otros...
248	Vista general de la grada durante el partido. Big long shot Paneo.	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y a pesar del empate... SUBE TR18 Julius Dreisig – In My Head BRAKE
249	Gerardo Melín, junto con el OP y asistente de cámara, entrevista al jugador clave de Monarcas. Zoom in Full shot	ENTRA TR19 DE FONDO JPB - Defeat The Night VOZ EN OFF LOCUTOR Con el final del partido...
250	Gerardo Melín cierra la transmisión bajo indicaciones del Floor Manager. Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Por último, despide a la audiencia, en nombre...
251	Estacionamiento. Unidad de señal y móvil, pariendo de monitor que muestra otra transmisión. Close up Zoom out Long shot	VOZ EN OFF LOCUTOR ...el partido que a continuación se emitirá desde Tijuana. SUBE TR19 AL SEGUNDO 05 JPB - Defeat The Night
252	OP de Cámara desmontando su equipo. Long shot	BAJA TR19 JPB - Defeat The Night VOZ EN OFF LOCUTOR ...Finalmente, es necesario...
253	OP de cámara transporta su equipo a la salida del estadio. Long shot.	VOZ EN OFF LOCUTOR ...y devolverlo al interior...

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

PL	VIDEO	AUDIO
254	Asistente de audio y OP de cámara desmontando su equipo, acompañados por Floor Manager y reportero de cancha. Full shot. ENTRA SUPER VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz (Superior izquierdo) SUBTÍTULOS Inferior centro	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
255	Equipo de audio desmontado en la zona técnica. Long shot	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ
256	Panorámica interior del estadio mayormente desalojado. Zoom out Big long shot SALE SUPER VOZ EN OFF Y SUBTÍTULOS	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ FINALIZA TR19 JPB - Defeat The Night
257	Estacionamiento. Vagoneta saliendo. Personal reunido fuera de unidad móvil. Full shot Dolly in Paneo	FADE IN TR20 MXNT x Moldavite - Max Fury Y BAJA VOZ EN OFF LOCUTOR Al igual que ellos...
258	Unidad móvil. Personal guardando equipo en su interior. Zoom out Full shot	VOZ EN OFF LOCUTOR Por el momento, me despido...
259	Costado del Estadio Morelos. Perspectiva exterior. Full shot Paneo.	VOZ EN OFF LOCUTOR ...Club Atlético Monarcas Morelia...
260	Panorámica interior del estadio, luciendo completamente vacía, al tiempo que todas las luces se apagan. Big long shot Paneo CORTE A NEGRO	VOZ EN OFF LOCUTOR ...hasta entonces. SUBE TR20 MXNT x Moldavite - Max Fury Y SE MANTIENE
261	CRÉDITOS FINALES	FINALIZA TR20 MXNT x Moldavite - Max Fury

7. Guion de edición

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	VIDEO	AUDIO	T. I.	T. F.	T. P.	T. A.
01	Barras cromáticas, logos institucionales e identidades gráficas	VOZ EN OFF UNAM Bienvenido a la Universidad Nacional Autónoma de México	00:00	00:30	00:30	00:30
02	Aspectos del centro histórico de Morelia, escudos de equipos de fútbol e imágenes de una transmisión televisiva vista desde la cabina	VOZ EN OFF LOCUTOR México, un país que ama el fútbol... TRACK 01 Sons Of Hades – Battle Cry	00:30	01:39	01:09	01:39
03	Imágenes del Estadio Morelos desde distintos ángulos, retrato de la afición y aspectos de la transmisión previo al inicio del partido.	TRACK 02 Mesqo – Spin It SONIDO AMBIENTAL CABINA UNIDAD MÓVIL EFECTO SILBATO	01:39	02:32	00:53	02:32
04	Interior del Estadio Morelos horas antes del partido, unidades móviles fuera de estadio, personal de producción y retrato de la afición.	TRACK 03 Himno Liga MX VOZ EN OFF LOCUTOR La jornada 17 de la liga... VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Llegamos a las...	02:32	03:45	01:13	03:45
05	Unidad móvil y cabinas que la componen	TRACK 04 2nd Life - Galaxy VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: La unidad móvil...	03:45	04:09	00:25	04:09
06	CORTINILLA VIDEO Aspectos de la cabina de video, funcionamiento de la consola y entrevista con el Ing. Ing. Julio Cesar González Cruz	VOZ EN OFF ING. JULIO CESAR GONZÁLEZ CRUZ Se encarga de revisar la imagen en cuestión de señales que reside..	04:09	05:49	01:40	05:49
07	CORTINILLA SWITCHER Aspectos de la consola en la cabina de video y repeticiones en el panel de monitores. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra la operación del switcher.	TRACK 05 Fizzy Daequan - xKILLx VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Después continúa el área de Switcher y Producción...	05:49	06:50	01:01	06:50

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	VIDEO	AUDIO	T. I.	T. F.	T. P.	T. A.
08	CORTINILLA AUDIO Aspectos de la cabina de audio, plano a detalle del mixer y entrevista con Rogelio Delgado.	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Continúa el área de la cabina de audio... TRACK 06 Aero Chord – Shootin Stars VOZ EN OFF Rogelio Delgado: Todas las señales llegan aquí...	06:50	09:19	02:29	09:19
09	CORTINILLA VIDEOTAPE Aspectos de la cabina de videotape y entrevistas con Alejandro Jaramillo y Óscar Mendiola	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Después continúa el área de videotape... VOZ EN OFF Alejandro Jaramillo: Lo que hacemos es grabar... TRACK 07 Lexful – Loss VOZ EN OFF Óscar Mendiola: Básicamente en los partidos...	09:19	11:54	02:35	11:54
10	CORTINILLA INGENIERÍA Aspectos de la unidad móvil y paneles de conexión para cámaras y micrófonos	VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Después continúa con el área de ingeniería...	11:54	12:34	00:40	12:34
11	Aspectos del Estadio Morelos, personal instalando cámaras y micrófonos al interior del estadio y entrevistas con Iván Sánchez y Víctor Manuel Segura.	TRACK 08 Madison Mars – Atom VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Se realiza el montaje,... VOZ EN OFF LOCUTOR Poco a poco... ENTREVISTA Iván Sánchez: Empezamos bajando todo el equipo... ENTREVISTA Víctor Manuel Segura: Una de las dificultades... TR09 Gioli & Assia - Something Special	12:34	15:38	03:04	15:38

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	VIDEO	AUDIO	T. I.	T. F.	T. P.	T. A.
12	Entrega de señal, pruebas de audio, video, gráficos y virtuales y elaboración de material pregrabado.	TRACK 10 Satara – King VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Nosotros tenemos dos horas previas... TRACK 11 Pill & HARDIES - Bound	15:38	16:53	01:15	16:53
13	INSERT INTRO FUT AZTECA Comienzo de la transmisión, intervención Rogelio Delgado, funciones del periodista en la transmisión. INSERT CLIP COMENTARISTAS	AMBIENTAL Conteo regresivo AMBIENTAL Cabina unidad móvil INSERT Intro FUT Azteca TRACK 12 Hinkik – Skystrike VOZ EN OFF LOCUTOR Luego de una breve introducción... ENTREVISTA Rogelio Delgado: Esta vez no vienen comentaristas... INSERT Jesús Humberto López TRACK 13 Miza – Remember INSERT David Medrano AMBIENTAL Gerardo Melín	16:53	19:50	02:57	19:50
14	Previa desde la unidad móvil, comienzo del partido y primera mitad desde unidad móvil y aspectos de la afición. INSERT TRANSMISIÓN: APROXIMACIÓN NECAXA, GOL NECAXA, PENAL Y GOL MORELIA Realización y reproducción del resumen en el entretiempo.	AMBIENTAL CABINA TRACK 14 Desmeon – Back From The Dead VOZ EN OFF LOCUTOR A continuación, los comentaristas... TRACK 02 Mesqo – Spin It INSERT AUDIO TRANSMISIÓN CON TR15 YESTER – Ignite TRACK 16 C.o.R & Crank – Pelko	19:50	27:08	07:18	27:08

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	VIDEO	AUDIO	T. I.	T. F.	T. P.	T. A.
15	Segundo tiempo del partido, aspectos de la afición, seguimiento de operadores de cámara, reportero de cancha y jugadas de peligro. INSERT TRANSMISIÓN: APROXIMACIONES NECAXA, GOLES NECAXA Y MORELIA Y FINAL DE PARTIDO	TRACK 17 VØJ - Dragon Knight VOZ EN OFF LOCUTOR Con el partido empatado a un gol... INSERT AUDIO TRANSMISIÓN AMBIENTAL AUDIO ESTADIO TRACK 18 Julius Dreisig – In My Head	27:08	32:06	04:58	32:06
16	Post partido desde el Estadio Morelos: reportero de cancha realizando entrevistas a nivel de cancha, personal desinstalando cámaras y micrófonos, transporte de equipo al interior de unidad móvil y aspectos al exterior e interior del estadio.	TRACK 19 JPB - Defeat The Night VOZ EN OFF LOCUTOR Con el final del partido... VOZ EN OFF Ing. Julio Cesar González Cruz: Se empieza ahora el desmontaje... TRACK 20 MXNT x Moldavite - Max Fury	32:06	34:30	02:24	34:30
17	CREDITOS FINALES	TRACK 20 MXNT x Moldavite - Max Fury	34:30	35:19	00:49	35:19

8. Break down

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	DESCRIPCIÓN	INT EXT	DÍA NOCHE	ESCENO GRAFÍA	EQUIPO	PERSONAJES
01	Barras cromáticas, logos institucionales e identidades gráficas					
02	Aspectos del centro histórico de Morelia, escudos de equipos de fútbol e imágenes de una transmisión televisiva vista desde la cabina	Exterior e interior	Día	1 Jersey Cruz Azul 1 Jersey Necaxa 1 vaso América 1 morral Chivas 1 mochila Pumas	1 cámara de video 1 trípode	Ninguno
03	Imágenes del Estadio Morelos desde distintos ángulos, retrato de la afición y aspectos de la transmisión previo al inicio del partido.	Exterior e interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode	Ninguno
04	Interior del Estadio Morelos horas antes del partido, unidades móviles fuera de estadio, personal de producción y retrato de la afición.	Exterior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode	Ninguno
05	Unidad móvil y cabinas que la componen	Exterior e interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	DESCRIPCIÓN	INT EXT	DÍA NOCHE	ESCENO GRAFÍA	EQUIPO	PERSONAJES
06	CORTINILLA VIDEO Aspectos de la cabina de video, funcionamiento de la consola y entrevista con el Ing. Ing. Julio Cesar González Cruz	Interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz
07	CORTINILLA SWITCHER Aspectos de la consola en la cabina de video y repeticiones en el panel de monitores. Ing. Julio Cesar González Cruz muestra la operación del switcher.	Interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz
08	CORTINILLA AUDIO Aspectos de la cabina de audio, plano a detalle del mixer y entrevista con Rogelio Delgado.	Interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz Rogelio Delgado
09	CORTINILLA VIDEOTAPE Aspectos de la cabina de videotape y entrevistas con Alejandro Jaramillo y Óscar Mendiola	Interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz Alejandro Jaramillo Óscar Mendiola

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	DESCRIPCIÓN	INT EXT	DÍA NOCHE	ESCENO GRAFÍA	EQUIPO	PERSONAJES
10	CORTINILLA INGENIERÍA Aspectos de la unidad móvil y páneles de conexión para cámaras y micrófonos	Exterior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz
11	Aspectos del Estadio Morelos, personal instalando cámaras y micrófonos al interior del estadio y entrevistas con Iván Sánchez y Víctor Manuel Segura.	Exterior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode 1 grabadora	Ing. Julio Cesar González Cruz Iván Sánchez Víctor Manuel Segura
12	Entrega de señal, pruebas de audio, video, gráficos y virtuales y elaboración de material pregabado.	Exterior e interior	Día	Ninguna	1 cámara de video 1 grabadora	Operador de Switcher Ing. Julio Cesar González Cruz
13	INSERT INTRO FUT AZTECA Comienzo de la transmisión, intervención Rogelio Delgado, funciones del periodista en la transmisión. INSERT CLIP COMENTARISTAS	Interior y exterior	Día y noche	Ninguna	1 cámara de video	Rogelio Delgado Jesús Huberto López David Medrano Gerardo Melín

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	DESCRIPCIÓN	INT EXT	DÍA NOCHE	ESCENO GRAFÍA	EQUIPO	PERSONAJES
14	Previa desde la unidad móvil, comienzo del partido y primera mitad desde unidad móvil y aspectos de la afición. INSERT TRANSMISIÓN: APROXIMACIÓN NECAXA, GOL NECAXA, PENAL Y GOL MORELIA Realización y reproducción del resumen en el entretiempo.	Interior	Día	Ninguna	1 cámara de video	Personal de producción
15	Segundo tiempo del partido, aspectos de la afición, seguimiento de operadores de cámara, reportero de cancha y jugadas de peligro. INSERT TRANSMISIÓN: APROXIMACIONES NECAXA, GOLES NECAXA Y MORELIA Y FINAL DE PARTIDO	Exterior	Noche	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode	Operadores de cámara Reportero de cancha Futbolistas

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

SEC.	DESCRIPCIÓN	INT EXT	DÍA NOCHE	ESCENO GRAFÍA	EQUIPO	PERSONAJES
16	Post partido desde el Estadio Morelos: reportero de cancha realizando entrevistas a nivel de cancha, personal desinstalando cámaras y micrófonos, transporte de equipo al interior de unidad móvil y aspectos al exterior e interior del estadio.	Exterior	Noche	Ninguna	1 cámara de video 1 trípode 1 grabadora	Reportero de cancha Ing. Julio Cesar González Cruz Personal de producción

9. Day by day

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

FECHA	HORA	CONTENIDO
Abril 27, 2018	09:45 hrs. A 10:00 hrs.	Estadio Morelos Llegada al estadio: tomar aspectos desde las inmediaciones y el acceso.
	10:00 hrs. A 12:00 hrs.	Monarcas vs Necaxa Sub 21 Registrar labores de la producción para la transmisión. Seguimiento del partido. Aspectos: estadio, jugadores y afición.
	12:00 hrs. A 12:30 hrs.	Desmontaje del equipo. Producción AyM Sports.
	12:30 hrs. A 13:30 hrs	Unidad Móvil TV Azteca Registrar orden de trabajo Despliegue de personal e ingreso del equipo al estadio. Montaje y pruebas Seguimiento del montaje y ajuste de cámaras y micrófonos. Aspectos de los dispositivos e interior del estadio: desde gradas y a nivel de cancha.
	13:30 hrs. A 14:30 hrs.	Entrevistas Iván Sánchez y Victor Manuel Segura: operadores de cámara. Ing. Julio Cesar González Cruz: responsable de la unidad móvil.

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

FECHA	HORA	CONTENIDO
	14:30 hrs. A 15:00 hrs.	Unidad Móvil TV Azteca Aspectos de cabina: video, audio y videotape. Aspectos al exterior de la unidad: área de ingeniería y unidades de señal.
	17:00 hrs. A 17:30 hrs.	Registro de la entrega de señal TV Azteca Ajusco. Llegada de los equipos al estadio.
	17:30 hrs. A 18:00 hrs.	Entrevistas Rogelio Delgado: operador de audio. Alejandro Jaramillo y Óscar Mendiola: operadores de videotape.
	18:00 hrs. A 18:30 hrs.	Estadio Morelos Aspectos al interior del estadio: afición.
	18:30 hrs. A 19:00 hrs.	Unidad Móvil Registro de pruebas: virtuales, publicidad, alineaciones y anotador. Realización de material pregrabado: reportero de cancha. Edición de imágenes para la previa.

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

FECHA	HORA	CONTENIDO
	19:00 hrs. A 20:00 hrs.	Liga MX: Monarcas vs Necaxa (Unidad Móvil) Registro del inicio de transmisión. Seguimiento de la previa: cabina de video. Seguimiento de 1T: cabina de video, audio y videotape. Registro edición de resumen 1T: cabina de videotape. Entretiempo: seguimiento a la emisión del resumen de 1T: cabina de video.
	20:00 hrs. A 21:00 hrs.	Liga MX: Monarcas vs Necaxa (Estadio Morelos) Aspectos: acceso al estadio y afición al comienzo de 2T. Seguimiento a los operadores de cámara y reportero de cancha en el interior del estadio. Seguimiento del 2T: desarrollo del juego y aspectos de la afición.

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

FECHA	HORA	CONTENIDO
	21:00 hrs. A 22:00 hrs.	Seguimiento de los aficionados al final del partido. Registro del reportero de cancha haciendo entrevistas a nivel de cancha y cierre de transmisión. Desmontaje Registro del personal desmontando el equipo al interior del estadio. Últimos aspectos interiores del estadio.
	22:00 hrs. A 22:30 hrs.	Unidad Móvil Registro del personal guardando el equipo en la unidad móvil. Últimos aspectos exteriores de las unidades: móvil y de señales.
	22:30 hrs. A 23:00 hrs.	Estadio Morelos Seguimiento de los jugadores de Monarcas saliendo del estadio. Últimos aspectos exteriores del estadio.
Abril 28, 2018	13:00 hrs. A 14:00 hrs.	Centro Histórico de Morelia Aspectos de la plancha principal e inmediaciones.
Junio 13, 2018	18:00 hrs. A 19:00 hrs.	Ajuste de detalles Escudos de fútbol: Cruz Azul, Necaxa, América, Chivas y Pumas.
Julio 16, 2018	16:00 hrs A 18:00 hrs.	Aspectos de libro: esquemas, íconos e imágenes para rúbricas y transiciones.

10. Presupuesto de producción

Programa: Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo

Emisión: 01

Duración: 35 minutos

Productor: Erick Matteo Valadez Fernández

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO
Recursos humanos			
Productor	X	1	\$0.00
Realizador	X	1	\$0.00
A. de realización (asesor)	X	1	\$0.00
Conductor	X	1	\$0.00
Locutor voz en off	X	1	\$0.00
Camarógrafo	X	1	\$0.00
Microfonista	X	1	\$0.00
Iluminador			
Maquillista			
Recursos materiales			
Cámaras de video	X	2	\$17,071.19
Micrófonos			
Grabadoras de voz	X	1	\$1,200.00
Accesorios	Trípode	1	\$700.00
PC / Laptop	X	1	\$7,444.00
Unidades de almacenamiento	X	9	\$1,230.53
Libros	X	1	\$1,198.97
Gastos de locación			
Autobús	Viaje	2	\$1,000.00
Taxi	Viaje	6	\$480.00
Hospedaje	X	3 días, 2 noches	\$2,600.00
Catering	X	N	\$2,000.00
Producción			
Carpeta	X	5	\$2,026.00
Impresiones	X	3	\$210.00
Fotocopias	X	4	\$420.00
Engargolado	X	6	\$120.00
TOTAL			\$37,700.69

Consideraciones finales

Producir una transmisión en vivo de un partido de fútbol no sólo es el resultado de un trabajo colectivo, es la reunión de esfuerzos y habilidades de varios genios en un formato audiovisual de 16:9 con sonido envolvente. Hombres y mujeres que transportan algo tan cotidiano como el deporte al plano de lo extraordinario.

A través del videoreportaje “Así se viven 90 Minutos del deporte más hermoso del mundo” se ha conseguido mostrar la esencia de los procesos que se realizan en la televisión mexicana para poder transmitir en vivo un partido de fútbol. A pesar de que dichos procesos suelen cambiar según las condiciones con las que se desarrollan, hay constantes que pueden encontrarse en cada uno de ellos y retratar un día de trabajo en el Estadio Morelos ha sido de gran utilidad para identificar las etapas que los componen por igual.

Asimismo, en compañía del personal de producción de TV Azteca, ha sido posible puntualizar los puestos y las funciones que se cumplen en un equipo de trabajo responsable de llevar a cabo la transmisión en vivo de un partido de fútbol. De igual forma, a través de ese recorrido, se ha podido tener un acercamiento a los dispositivos que se utilizan en el inmueble para que el personal pueda cumplir con sus funciones.

Uno de los objetivos era mostrar de cerca la labor del periodista deportivo en relación a una transmisión, sin embargo, en la fecha de producción, esta parte elemental no se hizo presente, obligando a dar un giro en el videoreportaje que al final permitió cumplir en cierta medida este propósito: se pudo observar de cerca la actividad del reportero de cancha y se mostró de forma documentada lo correspondiente al comentarista y al analista.

Desde un inicio, otro de los objetivos de este trabajo fue lograr un material dedicado a los amantes del fútbol y los amantes de la televisión. Quienes admiran lo primero,

podrán ver este deporte desde otra perspectiva: una más íntima; y quienes estudian lo segundo, encontrarán en “Así se viven 90 minutos del deporte más hermosos del mundo” una herramienta para ampliar sus conocimientos sobre la realización de transmisiones en vivo para este deporte, aunado a este esfuerzo por recabar y presentar información que, hasta ahora, era muy limitada.

A estas alturas, la popularidad del fútbol en México ya no es un secreto, seguirá construyéndose mediante dos vías: quienes lo practican y quienes lo idolatran, al final, todos los caminos llevan al mismo lugar: disfrutar de él. Un fenómeno que, en parte, es producto de la ecuación perfecta: el deporte más popular a través del medio más popular. Una combinación que no podía seguir pasando desapercibida.

En contraste con esta popularidad, es debido señalar que, en los últimos años, el balompié también ha sido maltratado en nuestro país por personas inmunes a los encantos del multicitado deporte, a través de comentarios que buscan desprestigiarlo junto con las transmisiones que promueven su popularización, como si se tratara de algo negativo.

Por lo tanto, desmenuzar la palabra “producción”, conocer de cerca a los autores detrás de una transmisión y mostrar los detalles de su trabajo, ofrecen una perspectiva más enriquecedora sobre este fenómeno, invitando a comprender, de manera más amable, lo que sucede en los televisores de México cada fin de semana.

Asimismo, cabe mencionar un último *target*, no menos importante: quienes buscan en el periodismo deportivo un estilo de vida, pues partiendo de su género, el videoreportaje busca alimentar el interés de los estudiantes que aspiran a realizar esta actividad como profesión. En lo que al autor concierne, la experiencia vivida satisfizo las inquietudes planteadas y amplió los conocimientos sobre el tema, haciendo valer el tiempo invertido para lograrlo.

Finalmente, es necesario poner en perspectiva el contenido generado. Si bien es cierto que surge a partir de una investigación exhaustiva y un proceso de elaboración muy extenso, la realidad sugiere que este esfuerzo es sólo una aportación al conocimiento que dará pie a futuras ideas e investigaciones sobre el tema.

Queda claro que hacer televisión depende de estilos e innovación, traspasar la barrera del qué-se-dice para atender el cómo-se-dice y tarde o temprano, ese “cómo” será reformulado, las transmisiones de fútbol seguirán cambiando y trabajos como el que ahora se presenta deberán ser actualizados. Por lo tanto, “Así se viven 90 minutos del deporte más hermoso del mundo” también es una invitación para las nuevas generaciones.

Fuentes de consulta

Bibliográficas

OWENS, Jim, *Producción de reportajes deportivos en TV*, OMEGA, Barcelona, 2010.

CEBRIÁN GARCÍA, Santiago, *Retransmisión de un evento deportivo: Real Madrid – FC. Barcelona*, Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, 2012.

HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *La producción televisiva en los eventos deportivos nacionales e internacionales, su cobertura desde dentro*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2017.

FELDMAN, Simón, *Guion argumental. Guion documental*, GEDISA, Barcelona, 2009.

SUÁREZ LOBATO, David Omar, *El día de muertos en Pátzcuaro como muestra cultural representativa de México (videoreportaje)*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2010.

Fuentes vivas

Entrevista realizada al Ingeniero Julio César González Cruz, responsable de unidades móviles, TV Azteca, en Morelia, Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Entrevista realizada a Rogelio Delgado, operador de audio, TV Azteca, en Morelia, Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Entrevista realizada a Alejandro Jaramillo, operador de videotape, TV Azteca, en Morelia, Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Entrevista realizada a Óscar Mendiola, operador de videotape, TV Azteca, en Morelia, Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Entrevista realizada a Iván Sánchez, operador de cámara, TV Azteca, en Morelia, Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Entrevista realizada a Víctor Manuel Segura, operador de cámara, TV Azteca, en Morelia Michoacán, el 27 de abril de 2018.

Cibergráficas

Joseph Anguiano, *Detrás del fútbol*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=cTgrmvTMCbk>. Consultado el 20 de mayo de 2017.

The Henry Ford's Innovation Nation with Mo Rocca, *Innovation Nation – Skycam*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=WNTNBNoVFHI>. Consultado el 25 de mayo de 2017.

CostOnCampus, *How Does Skycam Work?*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=XGcYHt4qa3g>. Consultado el 25 de mayo de 2017.

ABC.ES, *Así funcionará el ojo de halcón en el fútbol*, (Video), <http://www.abc.es/20120706/deportes-futbol/abci-tecnologia-futbol-video-201207052211.html>. Consultado el 7 de junio de 2017.

Debate Futbolero, *River Plate vs Rosario Central*, (Síntesis),
<http://mcd.viasolutions.com.ar/partidos/apertura-1997-river-plate-rosario-central-fase-regular-2.html>. Consultado el 5 de mayo de 2017.

ESPN, *Árbitro mexicano olvida tarjetas*, (Nota),
http://www.espn.com.mx/futbol/mexico/nota/_/id/2941991/arbitro-mexicano-olvida-tarjetas-no-es-el-primero. Consultado el 5 de mayo de 2017.

FIFA TV, *France v Australia - 2018 FIFA World Cup Russia™ - MATCH 5*, (video),
https://www.youtube.com/watch?v=-4_SXeQdIJo. Consultado el 16 de julio de 2018

MICHAEL JS, *Color: Monarcas VS Necaxa CL18 (CB Deportes)*, (video),
<https://www.youtube.com/watch?v=-MKSXLRb7HQ>. Consultado el 8 de mayo de 2018.

AZTECA DEPORTES, *El Canal del Mundial | Video oficial | Molotov*, (video),
https://www.youtube.com/watch?v=kbCrNSiEa_U. Consultado el 14 de mayo de 2018.

ROJIAMARILLO TV, *El Color de la Jornada 17 | Morelia 2 - 2 Necaxa | Cl18*, (video),
<https://www.youtube.com/watch?v=cVoVXTpZIEs>. Consultado el 8 de mayo de 2018.

AZTECA DEPORTES, *¡Vuelve el Viernes Botanero!*, (video),
<https://www.youtube.com/watch?v=PUtM4nHud2E>. Consultado el 9 de mayo de 2018.

AZTECA DEPORTES, *Monarcas 2-2 Necaxa | J17 - Clausura 2018*, (video),
https://www.youtube.com/watch?v=eoQ-ljjA2_M. Consultado el 30 de abril de 2018.

FRANK BEACHAM, *Rode VideoMic SoundField*, (video), https://www.youtube.com/watch?v=SQm0U_Mtweo&t=3s. Consultado el 16 de julio de 2018.

MAVIC MÉXICO, *Dji Mavic Pro-Una vuelta por el Estadio Morelos*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=56c3maVcio8>. Consultado el 27 de abril de 2018.

INTERNETV DEPORTES, *Liga mx Sub 20: Monarcas Morelia vs Necaxa Sub 20*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=SXwgOLqvOVM>. Consultado el 3 de mayo de 2018.

APROMPTER MÉXICO, *Gruas, Cammate y Jimmy Jib*, (video), <https://www.youtube.com/watch?v=r2yOAnCXn24&t=3s>. Consultado el 16 de julio de 2018.

Videográficas

VALADEZ, Luis. *Adelheid*. Adel. Universidad Nacional Autónoma de México. Corto documental. México, 2015. 3 min.

HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *Cobertura final AP2012 Tijuana*, Azteca Deportes. Video. México, 2012. 30 seg.

HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *Productor de campo Monarcas vs América CL2015*, Azteca Deportes. Video. México, 2015. 29 seg.

HERNÁNDEZ ALVAREZ, Sergio David, *Productor de campo Torreón*, Azteca Deportes. Video. México, 2013. 61 seg.

SKY SPORT, *UCL: FC Bayern München vs Juventus*, Sky Deutschland. Video. Alemania, 2016. 142 min.

Auditivas

GIOLI & ASSIA, *Something Special*, Something Special (Single), 2018, Spinnin' Copyright Free Music, Hilversum, Países Bajos, 2:49 min. disponible en Spinnin' Records https://spinninrecords.com/releases/something-special/?utm_source=youtube&utm_campaign=default&utm_medium=social consultado el 1 de agosto de 2018.

MARS, Madison, *Atom*, Atom (Single), 2017, Spinnin' Copyright Free Music, Hilversum, Países Bajos, 3:08 min. disponible en Spinnin' Records https://spinninrecords.com/releases/atom-1/?utm_source=youtube&utm_campaign=default&utm_medium=social consultado el 31 de julio de 2018.

2ND LIFE, *Galaxy*, Galaxy (Single), 2018, SUBZ Records, Alemania, 2:51 min. disponible en The Artist Union <https://theartistunion.com/tracks/cdb9fb> consultado el 29 de junio de 2018.

DAEQUAN, Fizzy, *xK!LLx*, xK!LLx (Single), 2018, NC Trap, Indonesia, 2:30 min. disponible en ToneDen <https://www.toneden.io/fizzydaequan/post/fizzy-daequan-xk-llx> consultado el 29 de junio de 2018.

CHORD, Aero, DDARK, *Shooting Stars*, Shooting Stars (Single), 2014, NoCopyrightSounds, Manchester, UK, 4:02 min. disponible en NoCopyrightSounds <http://ncs.io/shootinstars> consultado el 29 de junio de 2018.

LEVANT, Jake, *Burn It Down*, Burn It Down (Single), 2018, NC Trap, Sebastopol, Crimea, 3:38 min. disponible en Hypeddit <https://hypeddit.com/track/mhosnf> consultado el 29 de junio de 2018.

KEYS N KRATES, *Dum Dee Dum (Jikay Remix)*, Dim Mak Greatest Hits 2015: Remixes, 2013, Dim Mak Records, Los Angeles, EU, 3:02 min. disponible en YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Dg6HQ8RIPGQ> consultado el 7 de junio de 2018.

HOVERBOOTS, *One, One* (Single), 2015, NoCopyrightSounds, Manchester, UK, 3:45 min. disponible en NoCopyrightSounds <http://ncs.io/one> consultado el 29 de junio de 2018.

LEXFUL, *Loss*, Loss (Single), 2018, SUBZ Records, Brasil, 3:26 min. disponible en The Artist Union <https://theartistunion.com/tracks/83d1e2> consultado el 21 de junio de 2018.

PILL & HARDIES, *Bound*, Bound (Single), 2018, Rehegoo Music Group, Londres, UK, 2:55 min. disponible en SoundCloud <https://soundcloud.com/pillandhardies/pill-hardies-bound> consultado el 29 de junio de 2018.

SATARA, *King*, King (Single), 2018, Nicholas Leiva, Noruega, 3:02 min. disponible en The Artist Union <https://theartistunion.com/tracks/d54527> consultado el 29 de junio de 2018.

VENEMY, CAR, *Rescue Me*, Rescue Me (Single), 2015, NoCopyrightSounds, Manchester, UK, 3:32 min. disponible en NoCopyrightSounds <http://ncs.io/rescueme> consultado el 29 de junio de 2018.

CORANDCRANK, AMORF, *Pelko*, Pelko (Single), 2018, Corandcrank, Baku, Azerbaijan, 2:28 min. disponible en SoundCloud

<https://soundcloud.com/corandcrank> consultado el 29 de junio de 2018.

DREISIG, Julius, *In My Head*, In My Head (Single), 2018, Elysian Records, Magic Records, Los Angeles, EU, Nueva York, EU, 2:44 min. disponible en ToneDen <https://www.toneden.io/elysian-records/post/julius-dreisig-in-my-head> consultado el 29 de junio de 2018.

JPB, APOLLODOR, Ashley, *Defeat The Night*, Defeat The Night (Single), 2015, NoCopyrightSounds, Manchester, UK, 4:13 min. disponible en NoCopyrightSounds <http://ncs.io/defeat> consultado el 29 de junio de 2018.

MESQO, *Spin It*, Spin It (Single), 2018, SUBZ Records, Huntsville, EU, 3:39 min. disponible en The Artist Union <https://theartistunion.com/tracks/207541> consultado el 22 de agosto de 2018.

VØJ, *Dragon Knight*, Dragon Knight (Single), 2018, SUBZ Records, Samara, Rusia, 3:04 min. disponible en The Artist Union <https://theartistunion.com/tracks/e676fe> consultado el 22 de agosto de 2018.

YESTER, *Ignite*, Ignite (Single), 2018, NC Trap, Francia, 2:59 min. disponible en SoundCloud <https://soundcloud.com/yesterofficial/yester-ignite/s-OnPCU> consultado el 22 de agosto de 2018.

MXNT, MOLDAVITE, *Max Fury*, Max Fury (Single), 2018, NC Trap, Estados Unidos, 2:59 min. disponible en Tune Boost <http://www.tuneboost.net/track/BkaHNqdPT> consultado el 22 de agosto de 2018.

FOLKLORISTAS, Los, *Danza de los Viejitos*, Danza de los Viejitos (Sencillo), 2009, Difusora del Folklore, Michoacán, México, 5:07 min. disponible en YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=V-K2-5OfZVA> consultado el 18 de junio de 2018.

MR. FARK, SAGA, MOLOTOV, *Viernes Botanero x El Canal del Mundial (Matt Dreizehn Mashup)*, FUT Azteca / 90 Minutos, 2018, TV Azteca, Dreizehn Records, CDMX, México, 1:14 min. sin distribución, realizado el 20 de agosto de 20

