

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

**Escuela de Ciencias de la Comunicación**



**La producción del programa deportivo DXTV del canal Guatevision**

**Oscar Antonio González Portillo**

**Guatemala, agosto 2020**



**Comunicación**  
*creando futuro*

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

**Escuela de Ciencias de la Comunicación**



**La producción del programa deportivo DXTV del canal Guatevision**

Trabajo de tesis presentado por

**Oscar Antonio González Portillo**

Previo a optar al título de  
**Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

Asesor:

**M. A. Freddy Alexander Poroj Moscoso**

**Guatemala, agosto 2020**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

**Escuela de Ciencias de la Comunicación**

**Director**

Licenciando César Augusto Paiz Fernández

**Consejo Directivo**

**Representantes Docentes**

M.A. Gustavo Alfonso Yela Fernández

M.A. Silvia Regina Miranda López

**Representantes Estudiantiles**

Gabriela Eugenia Menegazzo Cu

Heber Libni Emanuel Escobar Juárez

**Representante Egresados**

MSc. Ana Cecilia del Rosario Andrade de Fuentes

**Secretario**

M.A. Héctor Arnoldo Salvatierra

**Tribunal Examinador**

M.A. Freddy Alexander Poroj Moscoso, presidente Asesor

Lic. Jorge Adolfo Molina Leonardo, lector-examinador

Lic. Mynor René Martínez, lector-examinador



Guatemala, 07 de septiembre de 2020  
Orden de impresión  
Ref. CT-Akmg- No. 013-2020  
Comisión de Tesis

Licenciado

Oscar Antonio González Portillo

Carné: 2275 98903 0102

Registro académico 201513227

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado Licenciado

Nos complace informarle que, con base a la autorización de informe final de tesis por asesor, con el título "LA PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA DEPORTIVO DXTV DEL CANAL GUADEVISIÓN", se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados en un plazo no mayor de 30 días calendario

- a) Un ejemplar impreso, un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central
- b) Dos ejemplares impresos y dos discos compactos en formato PDF en la Biblioteca Flavio Herrera.

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,



Lic. César Augusto Paiz Fernández  
Director ECC

Dra. Aracelly Krisanda Mérida González  
Coordinadora Comisión de Tesis

c.c. archivo/AM/CAPF/AIjr

Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Edificio M2, Ciudad Universitaria USAC  
Zona 12, Ciudad de Guatemala, C.A.

[www.comunicacion.usac.edu.gt](http://www.comunicacion.usac.edu.gt)

(502) 2418-8920



Para efectos legales, únicamente el autor  
es el responsable del contenido de este trabajo

## **Dedicatoria y agradecimientos**

**A Dios:** Porque solo Él pudo haber construido el camino para que yo, un día como hoy, pudiera sentir esta felicidad que Él me da, aunque no la merezca; sin ser su mejor hijo, Él me dio ya todo en la vida.

**A mi esposa y a mi madre:** Sin el apoyo total de Silvia Patricia Chután Garrido, mi esposa, nada de esto hubiera sido una realidad, sin duda no queda más que decirle gracias porque ha sido paciente y una imagen de bien para mí. A mi madre María Eneldina Portillo Alarcón, porque sé que la vida no nos ha sido fácil, pero hemos hecho del dolor algo que nos da satisfacción y alegría. Espero que después de 31 años de haberme tenido esto te haga sentir orgullosa.

**A mi padrino:** Giovanni Manzoni, quien, desde el otro lado del mundo, en Italia, perseveró y me ayudó sin descansar para que yo pudiera superarme y siguiera estudiando. Siempre me dio su apoyo sin esperar nada a cambio y ha sido constante desde hace más de 19 años.

**A Cecilia Garrido y Mario Magdaleno Chután (q.e.p.d.):** Mis suegros, que han sido como mi segunda familia, que se han preocupado por mí como un hijo y que siempre estuvieron ahí para mí, gracias.

**A mis sobrinos:** Gerson y Mariana, a quienes exhorto a prepararse, ya que la educación es el mejor camino para aprender a vivir y entender lo verdaderamente esencial.

**A la Universidad de San Carlos de Guatemala:** Que cambió mi vida y la forma de ver la misma, que hizo crecer en mí un espíritu de búsqueda del bien común para aportar a la sociedad lo mejor de mí.

**A la Escuela de Ciencias de la Comunicación y sus docentes:** Por abrirme las puertas de sus aulas para formarme académicamente y como profesional.

**Al canal Guatevisión:** que me permitió formar parte de su equipo durante 10 años, pero sobre todo a los hermanos Aguilar de quienes aprendí mucho, como también del resto de la producción del programa DXTV.

A todas las personas con las que trabajé en Viva La Mañana, con las que aprendí a ser un mejor profesional.

# Contenido

	Página
Resumen .....	i
Capítulo 1 anotaciones preliminares .....	1
1.1 Título .....	1
1.2 Introducción.....	2
1.3 Antecedentes.....	3
1.4 Justificación .....	5
1.5 Descripción del tema .....	6
1.6 Objetivos.....	9
Capítulo 2 .....	10
2. Fundamentación teórica.....	10
2.1 Proceso de producción de un programa de televisión .....	10
2.1.1 Preproducción .....	11
2.1.2 Producción .....	13
2.1.3 Postproducción.....	14
2.2 La escenografía e iluminación.....	15
2.2.1 La escenografía .....	16
2.2.2 La iluminación .....	17
2.3 Equipo de producción.....	21
2.3.1 Presentadores .....	22
2.3.2 Camarógrafos.....	23
2.3.3 Productor.....	23
2.3.4 Jefe de piso o director de escena.....	23

2.3.5 Director de cámaras .....	24
2.3.6 Técnico de audio .....	24
2.3.7 Editor u operador de videograbación.....	25
2.3.8 Escenógrafo .....	25
2.4 Programas pregrabados y programas en vivo.....	26
2.5 Software de edición para televisión.....	26
2.5.1 Software de edición .....	27
2.5.2 Software de postproducción.....	27
2.5.3 Software complementarios .....	27
2.5.4 Premiere Pro.....	27
2.5.5 After Effects.....	28
2.5.6 Adobe Audition.....	29
2.6 El cambio del formato 720x480 al 1920x1080 pixeles HD. ....	30
2.6.1 Resolución de televisión .....	32
2.7 El “apagón” analógico.....	32
Capítulo 3 .....	33
3. Experiencia durante la producción del programa deportivo DXTV de Guatevision .....	33
3.1 Breves antecedentes históricos del canal Guatevision y del programa deportivo DXTV .....	33
3.1.2 Antecedentes del Deportivo Guatevision y DXTV .....	36
3.2 Proceso de preparación de programas en vivo y programas pregrabados.....	40
3.2.1 Elaboración de las agendas de coberturas para las emisiones.....	47
3.3 Coberturas especiales del programa DXTV de Guatevision.....	49
3.4 Fases de crecimiento del programa DXTV en Guatevision .....	58
3.5 Relanzamiento del programa DXTV y estrategias de mayor alcance .....	61

3.6 Cambio de imagen y la era de la alta definición HD del programa.....	62
3.7 El programa DXTV sale del aire. ....	67
Conclusiones.....	71
Recomendaciones .....	72
Bibliografía.....	73
E-Grafías.....	76

## Tabla de ilustraciones

	Página
Ilustración 1. Escaleta de programa DXTV.....	12
Ilustración 2 Escenografía de tv .....	17
Ilustración 3 Diagrama de iluminación .....	18
Ilustración 4 Tipos de iluminación .....	19
Ilustración 5 ejemplo de iluminación de estudio .....	20
Ilustración 6: Ejemplo de iluminación exterior .....	21
Ilustración 7 Ventana de trabajo Adobe Premiere.....	28
Ilustración 8 Ventana de trabajo After Effects .....	29
Ilustración 10 Diagrama de resoluciones.....	31
Ilustración 11 Rating Ibope VLM .....	36
Ilustración 12 Escenografía Deportivo Guatevision.....	37
Ilustración 13 Imagen Deportivo Guatevision.....	38
Ilustración 14 Patrocinadores de DXTV .....	38
Ilustración 15 Presentadores de DXTV .....	39
Ilustración 16 DXTV previo a emitirse en vivo .....	39
Ilustración 17 Narración de resumen deportivo en vivo.....	40
Ilustración 18 Control de cámaras DXTV .....	42
Ilustración 19 preparativos de set .....	43
Ilustración 20 Cobertura de partidos de fútbol .....	48
Ilustración 21 Secuencia de edición Mundial de fútbol Brasil 2014.....	51
Ilustración 22 Edición especial Rumbo a Brasil DXTV.....	53
Ilustración 23 53 Vuelta a Guatemala .....	55
Ilustración 24 Entrevista a Merlin Chalí (corredora).....	58
Ilustración 25 Rating Ibope DXTV .....	59
Ilustración 26 primera imagen DXTV .....	63
Ilustración 27 Nueva imagen DXTV HD.....	63
Ilustración 28 Nueva imagen DXTV 3D.....	64
Ilustración 29 Nueva imagen DXTV .....	65

Ilustración 30 Nueva tecnología HD .....	66
Ilustración 31 Rating DXTV interior del país .....	67
Ilustración 32 Rating DXTV 2.4 puntos.....	69
Ilustración 33 Rating DXTV Julio 2019 .....	70

## Resumen

La planificación, creación y posterior emisión de un programa de televisión se desarrolla mediante la producción, proceso en el que se involucra recurso humano, técnico y digital durante las fases de preproducción, producción y postproducción, todo enfocados en la temática y público objetivo al que va dirigido el producto final, línea editorial del medio y disponibilidad de recursos con lo que se cuenta.

En las últimas dos décadas la producción de programas televisivos en el país tuvo cambios con la introducción de herramientas digitales y nuevas tecnologías, lo cual permitió facilitar procesos en grabación, edición y difusión; además de la exigencia de innovación, con el “boom” de las redes sociales y la imperante necesidad de adaptarse a las necesidades de la audiencia.

En el caso de Guatevision, DXTV fue el programa deportivo que ofrecía al público, como parte de sus producciones propias, que se mantuvo al aire por 14 años, desde 2005 hasta julio de 2019, período en el que llegó a ser de los más vistos de su tipo, principalmente en 2012, comparado con las producciones de otras televisoras nacionales, por la variedad de información y contenido que ofrecía al espectador y la credibilidad de sus presentadores.

Durante este tiempo, el proyecto tuvo varias modificaciones en imagen, equipo humano y horarios de emisión, el mayo de estos fue al adoptar el nombre DXTV en sustitución de Deportivo Guatevision, los cuales respondían a la recepción positiva que se tuvo por parte de la audiencia y la necesidad de contar con un espacio dedicado a la difusión de información del deporte nacional e internacional.

La efectiva coordinación de equipo (productores, editores, jefes de piso, técnicos de set, personal administrativo, entre otros colaboradores) permitió la emisión de programas en vivo diarios, realización de programas pregrabados para fin de año, transmisiones especiales de eventos especiales, como la Media Maratón de Cobán y elaboración de notas sobre acontecimientos internacionales como los mundiales de Fútbol de la FI, Juegos Olímpicos y competencias de disciplinas deportivas populares, como béisbol, baloncesto y balompié español

## Capítulo 1 anotaciones preliminares

### 1.1 Título

**La producción del programa deportivo DXTV del canal Guatevision**

## 1.2 Introducción

La presente es una monografía de experiencias, del tiempo acumulado de 10 años consecutivos, donde se documentan detalles de la producción del programa deportivo DXTV, antecedentes que datan de 2008 y la transformación que tuvo para los Juegos Olímpicos de Londres 2012, cuando el relanzamiento de emisiones diarias otrora, eran solo los viernes y domingos.

Se dan a conocer las principales formas de la producción en la televisión y las variantes entre cada temática de diferentes programas que se pueden tener en la parrilla, pero enfocado en los programas deportivos en Guatemala.

También se presentan las formas en que se elaboraban los materiales audiovisuales para notas nacionales como internacionales, decisiones sobre coberturas y contenido de emisiones, tipos de coberturas nacionales y calendario de eventos internacionales importantes.

Asimismo, los procesos de pre, producción y postproducción específicos del programa DXTV. En este apartado se verán las gestiones con los distintos departamentos para establecer horarios para preparación de set y la logística del personal que laboran en las instalaciones. Además, las coberturas de eventos internacionales a mano de corresponsales, en tal caso el Mundial de Fútbol de la FIFA en Rusia en 2018 y los juegos X Juegos Deportivos Centroamericanos en Costa Rica en 2013.

Se establecen las diferencias de gestiones entre los programas pregrabados y los programas en vivo, lo que se observa en las emisiones de las 10:30 de la noche, al momento que el programa DXTV pasó a ser de emisión diaria.

Con los cambios en el programa DXTV, se experimentaron variantes significativas en emisiones, ajuste de agendas sobre coberturas y reestructuración técnica, cuando los materiales dejaron de grabarse en resolución de 720x480 a 1920x1080 pixeles, con una modernización tecnológica en todo el canal Guatevision.

Por último, se tocaran temas de relanzamiento y cambio de imagen que refrescó en su momento una línea grafica que tenía más de 8 años sin modificaciones, saliendo de animaciones 2D a 3D con la misma paleta de colores, pero resaltando el producto llamado DXTV.

### 1.3 Antecedentes

Respecto a trabajos bibliográficos relacionados a producciones de televisión en Guatemala se puede hallar varias investigaciones académicas. El Ejercicio Profesional Supervisado de Axel Humberto Lemus Cardona, publicado en 2011, que se titula “Proyecto comunicacional para el fortalecimiento de las transmisiones especiales de TV USAC a través del aumento de la calidad de la producción, cobertura y posicionamiento de programas en vivo”.

Este consistió en la realización de un audiovisual para fortalecer transmisiones en vivo, específicamente las del Desfile bufo de la Huelga de Todos los Dolores, como parte de una campaña de expectativa al televidente. (Cardona, 2011). Este trabajo de EPS mostró las dificultades presupuestarias y de calidad de imagen que tenía el canal en ese entonces y dejó una muestra sobre cómo deben ser los procesos de producción de un audiovisual de este tipo.

La tesis de Nidia Sucely Contreras García, publicada en 2011, titulada “Estudio del proceso de preproducción, producción y postproducción de las noticias de Guatevisión” analiza cada una de las fases mencionadas para la obtención del producto final, respecto a las características del medio televisivo y audiencia a la que va dirigida. (García, 2011).

La autora concluyó que a pesar de que este noticiero era transmitido solo por televisión por cable tenía un alto porcentaje de audiencia, por lo que para que los procesos de producción cumplieran con los estándares de calidad debían de pasar por la supervisión y orientación del director del medio informativo. Además, enfatizó que el personal responsable de ejecutar los procesos contaba con el dominio técnico, artístico y periodístico para cumplir con los estándares.

La tesina de Hanzel Daniel Velásquez Juárez, publicada en 2011, que se titula: “Proceso de producción de la emisión de las 13:00 horas del Telenoticiero Noti7”, describe los procesos y mecanismos de producción para aportar conocimientos con base en la experiencia. (Juárez, 2011) Juárez concluyó que la tesina sirve como parámetro a futuras generaciones de comunicadores sociales, que a su vez harán nuevos aportes para los procesos de producción televisiva y el

desarrollo de la comunicación a nivel audiovisual, que evolucionará según las necesidades del público.

Respecto a la rama que se estudia en la presente monografía, en la tesis elaborada por Mynor René Martínez, publicada en 2004 como documento didáctico avalado por la Universidad de San Carlos, que se titula: “Géneros de Cine y Televisión”, se aborda entre estos la producción de programas deportivos. El autor los define como los que “transmiten la acción de un evento o disciplinas deportivas” (Martínez, 2004).

Martínez también resalta que existen distintos formatos en los cuales se producen programas de esta temática, tales como los telenoticieros especializados, los de paneles de expertos y los de resúmenes de las jornadas deportivas.

## 1.4 Justificación

Documentar en forma de monografía la producción de un programa deportivo en Guatemala responde a un compromiso académico, en respuesta a la escasez de una escuela pública especializada en formar y capacitar en los procedimientos funcionales y vanguardistas del tema. Debido a que hay poca información al respecto, es necesario proveer material de consulta y referencia con pertinencia local y experiencias de lo puesto en práctica, a aspirantes que se quieran involucrar en producciones televisivas a nivel nacional.

Para la academia es fundamental conocer la experiencia de quienes han ejercido el trabajo televisivo en sus diferentes formatos y, con base en estos conocimientos, generar contenidos acordes a las exigencias de los espectadores, que se modifiquen según las necesidades que marquen los cambios en el consumo de contenido. En este contexto, se debe tomar en cuenta que existen obstáculos, desde las limitaciones o novedades tecnológicas hasta las respuestas y aptitudes que se necesitan para laborar en un medio de comunicación.

Las experiencias documentadas suman al conocimiento colectivo y por lo tanto es imperativo dejar escrito lo vivido, porque de las experiencias viene el conocimiento. Es como la humanidad ha logrado avanzar, uno tras otro estudia lo acontecido para mejorarlo y proponer mejores métodos para las distintas técnicas en la comunicación.

Conocer a fondo cómo se producen los materiales audiovisuales da la oportunidad a los aspirantes para que puedan formarse como académicos y profesionales, con fundamentos teóricos avalados por la máxima casa de estudios superiores del país, que recopila las experiencias de quienes fueron testigos de cómo se pasa del método a la técnica.

## 1.5 Descripción del tema

La presente monografía describe la experiencia en la producción de televisión del programa deportivo DXTV, que se emitía en el canal Guatevisión los domingos, en horario estelar, por la importancia que tienen los procesos ejecutados para la presentación del producto final.

El presente estudio se constituye en un fundamento teórico sobre el tema y se documentan los distintos cambios que se dieron en el programa.

El contenido abarca diversas experiencias como el año de relanzamiento del programa, durante el inicio de los Juegos Olímpicos de Londres, el 12 de julio de 2012; el auge que tuvo durante el Mundial de fútbol de la FIFA en 2014 y finalmente su cierre, en enero de 2018.

Profesionales dedicados desde hace varias décadas a este tema, directivos de la empresa y patrocinadores, le apostaron a la realización de un producto audiovisual que, además de presentar un resumen de lo más relevante del deporte internacional que tiene bastante aceptación en el país, principalmente las ligas de fútbol europeo, también exaltara el talento deportivo nacional de distintas disciplinas, principalmente en el deporte federado.

Todo esto aprovechando que determinado segmento de población, jóvenes y adultos, se mantienen “fieles” para apoyar a equipos de fútbol de tradición en el país que militan en la Liga Mayor y Primera División, los cuales son parte de la cultura e incluso economía de cada localidad. Estos espectadores están pendientes de los clubes originarios de distintas regiones y los análisis que comentaristas hacen sobre el desarrollo de los campeonatos.

Hablar sobre la televisión y los medios de comunicación no ha perdido vigencia, pese al auge que tiene la inmediatez de las redes sociales. A la orden del día están lanzamientos y nuevas propuestas de producciones nacionales como internacionales, esto debido a la invasión de producciones norteamericanas.

Desde la premiación de los *Oscar*, como ejemplo de espectáculo reciente, que tiene una de las producciones más aplaudidas, hasta la creación de una nota informativa para la emisión de un

noticiero de un canal de cable local, todas estas tienen en común el hecho que surgen de un punto central, producción.

En los últimos años el procesamiento de material videográfico pasó de formato *BetaCam* a tarjetas *SD*, este tipo de transición facilitó esta tarea y permitió dar auge a más producciones, así como el uso de programas de computación para el procesamiento, tales como *Final Cut* y *Adobe Premiere*.

En décadas atrás este tipo de material se procesaba físicamente, es decir que los cortes se hacían directo en la cinta y posteriormente se pegaban, como un rompecabezas; luego llegaron los programas que hacen en cuestión de horas, el trabajo que tomaba muchos días.

La calidad de las imágenes que eran de 720x480 píxeles, ahora son de 1280x720 y 1920x1080, lo que representa más espacio en pantalla y mejor resolución.

Existen producciones específicas para cine, para series y televisión. Este proceso de creación audiovisual tiene tres fases: pre, pro y post producción.

En la preproducción destaca la generación del material audiovisual que se prepara para llenar y enriquecer un programa televisivo, por ejemplo. Abarcaría la elaboración de notas de contenido familiar, educativo, de entretenimiento, redacción de guiones, grabación de locuciones y otros elementos que deben estar listos; asimismo, establecer la agenda de los eventos, en este caso deportivos, a los que el productor determinará dar cobertura.

La producción permite la entrega de un producto que se proyecta en cuestión de segundos, minutos o hasta horas, pero que deja plasmadas impresiones y conocimiento adquirido por la estimulación sensorial.

En Guatemala durante muchos años el medio televisivo había estado cerrado para el aprendizaje de nuevas generaciones. En la actualidad existen diferentes métodos y formas para proponer y crear producciones audiovisuales de distintas índoles, con el uso de teléfonos inteligentes y la conectividad a internet que permite divulgarlas en distintas plataformas. Sin embargo, muchos de estos productos empíricos incurren en errores y falencias que son de carácter inaceptable en la creación de un producto profesional y que representa a determinada marca.

Uno de los puntos de estudio de la producción televisiva es la cantidad de alternativas que esta tiene: las nuevas tendencias de pautas en redes sociales, el cambio operacional de la misma y su evolución, como tal.

Una producción de televisión ya sea noticiosa, de entretenimiento o educativa, conlleva el trabajo de equipo que se rija por el mismo código y sincronía, para generar el contenido que sirva de atracción a la audiencia y permita obtener publicidad para financiar el proyecto.

Los altos costos que llevan las producciones, por el equipo que se utiliza para las mismas (cámaras, luces, equipo de computación y demás) juegan un papel importante; la logística de las coberturas de los eventos deportivos dentro y fuera del país también.

El movimiento organizacional, la preparación del set, el sitio donde se prepara escenografía y perfiles de cámaras y audio, la comunicación con el cuarto de transmisión, así como la preparación de líneas de tiempo con los contenidos elaborados, forman parte de la inversión.

En el equipo de producción labora personal de limpieza, encargados de escenografía e iluminación, camarógrafos, director de cámaras, editor, entre otros.

## 1.6 Objetivos

### General

- Describir los procesos en la elaboración del programa deportivo DXTV de Guatevision.

### Específicos

- Detallar las etapas del programa DXTV de Guatevision, para documentar el funcionamiento de la ejecución de los procesos de producción.
- Narrar los puntos y el funcionamiento de la producción del programa DXTV de Guatevision para explicar la logística y atribuciones de los participantes de esta.
- Identificar la línea editorial que define los eventos que deben de ir en cada programa, dependiendo el día de emisión, para que el televidente pueda obtener contenidos a partir de la coyuntura nacional deportiva.

## Capítulo 2

### 2. Fundamentación teórica

En este apartado se anotan definiciones sobre los temas relacionados a la producción audiovisual, tecnicismos usados en el medio televisivo, como la rama de edición y equipo.

#### 2.1 Proceso de producción de un programa de televisión

La televisión requiere un trabajo similar al de una banda de producción, como en una planta procesadora de alimentos o una granja productora de leche de vaca, por ejemplo, estas se rigen por un orden específico para obtener el producto final.

Millerson (1989) habla de la producción como un proceso esencialmente práctico, en el que la experiencia personal es insustituible. Pero el conocimiento adquirido únicamente a través de esta forma es un proceso muy largo (Millerson, 1989, pág. 383).

Para que este procedimiento práctico sea efectivo se debe contar con una línea organizada entre el conjunto de personas que tienen una función específica en el set de grabación y quienes se encargan de la parte creativa (autores de contenidos y presentadores). Esto puede dar lugar a una línea muy amplia de procesos a seguir, pero todo dependerá del tipo de producto que se desea obtener.

Este proceso se divide en las siguientes tres etapas primordiales, que se ejecutan en determinada forma, cualquiera que sea la temática del proyecto audiovisual:

1. Preproducción
2. Producción
3. Postproducción

Cada fase encierra tareas fundamentales, así como recurso humano, tecnológico y herramientas de trabajo, para que la cinta de creación lleve un orden planificado.

### 2.1.1 Preproducción

Es la primera de las fases de la producción, a decir de Bravo (1993) “es la etapa que determina la calidad del programa. Consiste en una reunión en la cual interviene todo el personal aportando sus especialidades” (Bravo, 1993, pág. 192).

En este punto se planifica y proyecta una previsualización del producto final, que puede partir de una lluvia de ideas o de otro método donde se establecen tiempos, quiénes serán los que participarán, elaboración de presupuestos, entre otras aristas que deban definirse.

Es básicamente, comenzar a prepararse para asentar los cimientos de una construcción, con la elaboración de los planos que esta necesita.

Esta será la ocasión oportuna para dar directrices y llegar a acuerdos con los diferentes departamentos que son parte de un canal de televisión, programar reuniones y determinar los preparativos, la logística para uso de locaciones, el manejo de tiempo y recursos, entre otros aspectos, para que la producción se ejecute.

Es importante mencionar que un elemento que se obtiene de este paso es la estructura conocida regularmente en Guatemala como “escaleta”. Esta describe en orden cómo se desarrollarán los contenidos ya establecidos en las reuniones.

En este esqueleto se determinan las duraciones de segmentos, si las imágenes llevan audio propio o si el presentador comentará en el transcurso de sus proyecciones, cortes comerciales, una regla de tiempos y sumatoria de los mismos para calcular la duración de la emisión.

Esta se denomina la guía base, que funciona como el timón al momento de entrar en la etapa de grabación. Adjunto un ejemplo de la escaleta correspondiente al programa emitido el 29 de julio de 2016.

Ilustración 1. Escaleta de programa DXTV

ESCALETA DXTV |  
PROGRAMA VIERNES 29  
DE JULIO DEL 2016

N.	PRESENTA	CONTENIDO	ORIGEN	TIEMPO	TIEMPO
		CORTINA INICIAL	ANIMAC.	30"	0.30
<b>22</b>		<b>TITULARES</b>	<b>VTR</b>	<b>30"</b>	<b>1.00</b>
2	M	INTRO GENERAL	VIVO	30"	1.30
8	Sara	MENCION LAKY MENN	VIVO	30"	2.00
<b>22</b>		<b>NOTA DE BEISBOL DE LIGAS PEQUEÑAS</b>	<b>VTR</b>	<b>1.00"</b>	<b>3.00</b>
8	Sara	PREGUNTAS	VIVO	2.00"	5.00
8	Sara	CUANDO REGRESEMOS....	OFF/IMAG	15"	5.15
		<b>1ER CORTE COMERCIAL</b>		<b>2'00"</b>	<b>7.15</b>
<b>22</b>		<b>MOMENTO 07</b>	<b>VTR</b>	<b>1.30"</b>	<b>8.45</b>
<b>22</b>		<b>SIDNEY 2000</b>	<b>VTR</b>	<b>4.00"</b>	<b>12.45</b>
<b>22</b>		<b>SIDNEY 2000 GUATE</b>	<b>VTR</b>	<b>1.30"</b>	<b>14.15</b>
8	M, F	1) FINAL DE LIGAS PEQUEÑAS DE BEISBOL	OFF/IMAG	30"	14.45
8	M, F	2) ANTIGUA-CREMAS	OFF/IMAG	30"	15.15
8	Sara	PREGUNTAS	VIVO	2.00"	17.15
8	Sara	CUANDO REGRESEMOS....	OFF/IMAG	15"	17.30
		<b>2DO CORTE COMERCIAL</b>		<b>2'00"</b>	<b>19.30</b>
<b>22</b>		<b>ESTE DIA</b>	<b>VTR</b>	<b>1.00"</b>	<b>20.30</b>
8	M, F	3) GP ALEMANIA F1	OFF/IMAG	30"	21.00
8	M, F	4) SUCHI-COBAN	OFF/IMAG	30"	21.30
8	M, F	5) MUNICIPAL-PETAPA	OFF/IMAG	30"	22.00
8	M, F	6) MICTLAN-MALACATECO	OFF/IMAG	30"	22.30
8	M, F	7) MARQUENSE-GUASTATOYA	OFF/IMAG	30"	23.00
8	M, F	8) CARCHA-XELA	OFF/IMAG	30"	23.30
8	Sara	PREGUNTAS	VIVO	2.00"	25.30
30		CREDITOS	VTR	30"	26.00

Fuente: elaboración propia

Dependiendo del formato del programa, en la preproducción también se deben indicar las directrices específicas para la realización de notas o reportajes que se incluirán en determinada emisión y quien los ejecutará; en otras palabras, repartir la carga laboral con el equipo de producción, según sus atribuciones.

En esta fase también es determinante el ordenamiento de ideas, planificación de acciones y búsqueda de elementos que enriquezcan el producto final. Por lo tanto, no deben quedar fuera de la preproducción las reuniones con el equipo de trabajo, contactar a fuentes o representantes de

talentos determinados, agendar entrevistas, proponer temas para abordarlos y discutir los enfoques que se darían a los mismos, según la coyuntura y línea editorial del medio.

Es preponderante en esta parte del proceso abordar cuestiones técnicas para la posterior ejecución como la preparación de set, realización de pruebas de equipos y herramientas, redacción de guiones para los presentadores, organización de las tareas y determinación de horarios de trabajo para cada uno de los miembros del equipo.

Como parte de la escenografía, la presencia de marcas que pautan es primordial, por lo que se deben preparar y revisar las menciones de los patrocinadores que se harán dentro del programa, así como los elementos de utilería publicitaria que reforzarán las menciones.

También se debe evaluar si la calidad de la señal es óptima, así como el contacto con el departamento de transmisión para realizar las pruebas de imagen y sonido.

Al tratarse de televisión, la imagen del talento a cuadro debe dar la mejor impresión, por lo que también entra en juego el trabajo de los encargados de maquillaje y vestuario de presentadores, quienes deben preparar sus mejores propuestas, que armonicen con la temática del programa.

### 2.1.2 Producción

Este paso puede compararse a una “escalera” que se sube durante la ejecución, después de tener claro lo planificado. Es el momento en el que se escucharía la típica frase: “luces, cámara, acción”. Sin importar el formato del programa televisivo, aquí es donde se “cocina” la receta con las instrucciones que ya se establecieron en la fase anterior.

En cualquiera de los casos, para Bravo (1993) en la producción “lo más importante es la sincronización de todos los elementos que intervienen, previamente ensayados” (Bravo, 1993, pág. 201). En este paso se realizan importantes acciones como la revisión del equipo, pruebas de sonido e imagen, verificación del envío de señal al satélite o al departamento de transmisión, para que al momento de salir al aire o grabar se pueda prever cualquier inconveniente y evitar errores en el proceso.

En este paso se presiona el botón “REC”, es decir que se graba el producto televisivo antes planeado. Este es el momento en que se ejecuta lo establecido, de la mejor forma posible; todo cobra vida con los movimientos de cámara, la sincronía con el equipo que lanzara los contenidos, la comunicación interna entre el equipo y la organización de todo el recurso humano y tecnológico que está involucrado en la misma.

Si se trata de un programa en vivo este se lanza en el instante al aire, con la intervención de presentadores y equipo técnico que tiene listo el material que se produjo con anticipación, si fuera el caso; es la realización en todo su esplendor.

En este caso específico, la producción se desarrolla al momento de estar al aire, en paralelo, ya que se coordinan cambios de última hora, se movilizan elementos de la escenografía entre cada corte comercial o se integran intervenciones emergentes, como reportes de unidad móvil, contactos telefónicos o videollamadas, por ejemplo.

Si se cuenta con la participación de algún invitado externo a la producción regular, mismo que se integrará durante el desarrollo del programa, en este momento se organizan rápidamente los detalles que haya solicitado para su presentación, como clips audiovisuales o elementos de utilería. En estos casos podría tratarse de algún personaje de la política, medio artístico, grupos musicales, entre otros.

### 2.1.3 Postproducción

En la última etapa de la realización televisiva se incluye el trabajo de revisión de material y edición, ya sea para su repetición o para su almacenamiento de archivo.

Actualmente, este proceso involucra edición digital por medio de software bajo licencia creadores de este tipo de plataformas, como Adobe que es uno de los más utilizados. Según sea el caso, se pueden dar retoques de imagen, colorización, cortes de video, colocación de créditos, animaciones y paquetes de imagen gráfica específicas de un programa.

Bravo (1993) enfatiza en este proceso la importancia de la máquina editora, que es la computadora en la era digital. “La máquina editora es de una utilidad incomparable, sin la cual sería imposible ordenar los programas de noticias dentro y fuera del estudio” (Bravo, 1993, pág. 203).

Sin el sistema de edición lineal analógico (sistema antiguo) o una computadora, que permitiera ordenar las porciones de video grabadas, sería imposible dar orden lógico o el que busca el productor al material recopilado, según el sentido específico de una producción.

Al obtener la cronología de las grabaciones, en este punto es propicio el análisis de lo realizado, según el criterio editorial, y la evaluación del desempeño del equipo para corregir aspectos mejorables, además de establecer parámetros de calidad, en donde el productor juega un papel importante al momento de calificar el producto como apto o si se tienen que repetir procesos.

Este es el momento para la elaboración de guiones que permitirán editar el material de forma estructurada, si se cuenta con el tiempo conveniente para preparar el producto que se proyectará posteriormente. Por ejemplo, si se trata de la producción para un programa matutino que empieza a las 6:00 horas, el trabajo de postproducción del material comienza desde las 3:00 de la mañana o incluso desde el día anterior.

Estas tareas incluyen la redacción y revisión de textos y créditos que se colocarán en cintillos y cortinillas, que generalmente entonan con la imagen gráfica predeterminada del programa.

El orden de todos estos pasos puede tener variantes, dependiendo si el programa es en formato pregrabado o en vivo.

## 2.2 La escenografía e iluminación

Las producciones televisivas pueden tener diferentes escenarios, todo depende de la temática, para ello es necesario y obligatorio tener una escenografía iluminada, para resaltar la imagen y que sea atractiva al televidente.

### 2.2.1 La escenografía

Consiste en los elementos decorativos o representación de algún momento que se quiera traer a la televisión, González (2008) define la escenografía como “la vista del programa; es su presentación, su vestido” (González, 2008, pág. 132), generalmente cumple con algunos requisitos, entre ellos:

- Se adapta a la ocasión y la temática del programa.
- Sus elementos se ajustan a las dimensiones del estudio y en todo caso son móviles.
- Los tonos de su temática deben de armonizar con la mezcla de color de la cámara de televisión y contrastar con la iluminación.

Para Millerson (1989) la escenografía tiene que cumplir con algunos puntos, como “las exigencias del guión y las aspiraciones del realizador, esta depende en gran medida de la acomodación de estas a los recursos, al tiempo y al presupuesto disponible” (Millerson, 1989, pág. 193).

La escenografía es un espacio que debe pensarse en función de llevar al televidente a determinado ambiente y qué mensaje se quiere transmitir, ya sea un programa deportivo que se enlace con los colores de los equipos y tenga una apariencia fresca, o una telerevista que lo transporte a un hogar con calidez familiar.

Existe un sinnúmero de materiales, equipo y mobiliario que se pueden utilizar, pero básicamente se trata de combinarlos para montar una construcción temporal sobre un estudio de televisión, en algunos casos en espacios reducidos, y que deben de ir de la mano con los requerimientos de los tiros de cámara, en conjunto con la iluminación para que tenga el efecto deseado, que sea visualmente agradable para el televidente.

Un ejemplo de escenografía en un programa deportivo es el siguiente:

Así lucía la escenografía del programa de deportes DXTV que se emitió en Guatevision; contiene elementos en los que predominan los colores fríos y frescos, tonalidades verdes que evocan a la gramilla de un campo de fútbol, asimismo el azul cielo que transmite la sensación de las actividades al aire libre, ambiente en el que se practican múltiples disciplinas deportivas.

Ilustración 2 Escenografía de tv



Fuente: archivo de imágenes propias

### 2.2.2 La iluminación

En ocasiones, la iluminación de un programa de televisión puede ser resultado de un manejo adecuado de la ilusión óptica, ya que el uso de las lámparas adecuadas, colocadas estratégicamente en el espacio disponible dentro del set, puede dar la impresión de mayor amplitud al momento que el producto audiovisual es lanzado, para hacerlo llamativo y aprovechar de forma óptima el área de trabajo.

Esta es uno de los factores más importantes para las distintas producciones visuales y la forma de aplicarla dependerá de la situación en donde se realice, ya sea en ambientes exteriores o interiores.

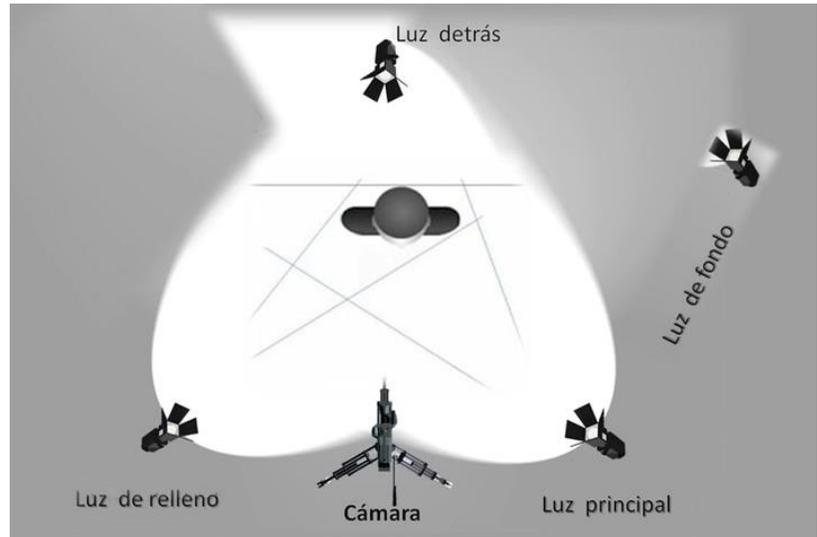
Millerson (1989) considera esto en su libro *Técnicas de Realización y Producción en Televisión*, y afirma que “la iluminación influye directamente en la interpretación y reacción del espectador de televisión. Puede modificar sus ideas sobre el tamaño, forma y distancia; esto difiere notablemente del impacto pictórico y ambiental” (Millerson, 1989, pág. 153).

Esto quiere decir que las distintas técnicas de iluminación en una escenografía pueden cambiar el significado o la percepción que se tenga de esta. Existen varias técnicas para dar efectos distintos

de luz en los presentadores o en los elementos que los rodean. Este es un ejemplo de trazado clásico de iluminación.

Ilustración 3 Diagrama de iluminación

En la imagen anterior se observa un diagrama básico, en el que el presentador tiene una cámara al frente y lo ilumina una luz de relleno a un costado, una principal cerca de la cámara, una de fondo en el estudio y una detrás del presentador, conocida como “de contorno”.



Fuente: [https://envivo.eafit.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/Iluminacion12Julio2013\\_Player.jpg](https://envivo.eafit.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/Iluminacion12Julio2013_Player.jpg)

En el mercado hay distintos tipos de lámparas para crear el efecto deseado, así como marcas y costos. Cada una de estas tiene una función determinada:

- Luz principal: Iluminar y resaltar el rostro del sujeto en escena.
- Luz de relleno: Lleva al mismo nivel de claridad el resto del entorno.
- Luz de fondo: Se coloca detrás del sujeto, es plenamente dirigida a resaltar la escenografía detrás del presentador.
- Luz de contorno: Separa al presentador de la escenografía logrando un efecto de profundidad y de amplitud en un espacio específico.

Quienes no estén familiarizados con el tema podrían cuestionar por qué es necesaria tanta luz, respecto a esto, Millerson (1989) argumenta que:

La cámara de televisión solo puede manejar contrastes relativamente limitados de tonos requiere una exposición cuidadosamente controlada, para producir la más alta calidad de imagen. Por tanto, es necesario ajustar el contraste y la intensidad de iluminación para unos resultados óptimos, así como reducir al mínimo posibles defectos de video. (Millerson, 1989, pág. 153)

Bravo (1993) también considera que la iluminación “contribuye en gran medida a crear ambientes determinados, así generar simbolismos” (Bravo, 1993, pág. 39).

Lo que se intenta lograr con el uso de la luz es recrear ambientes lo más naturales posible, entornos que se podrían hallar en una situación cotidiana y que a los ojos del espectador no luzcan artificiales.

Con la luz se dibuja y para dibujar hay que ser un artista, un movimiento en alguna lampara podría crear desde una cara feliz hasta un rostro de terror.

Ilustración 4 Tipos de iluminación



Fuente: <https://eljardindelaiberovi.wordpress.com/apoyo-visual/>

En este ejemplo se puede apreciar que, según el movimiento de la luz, la imagen y su intencionalidad cambia drásticamente. En algunas proyecta un sentimiento determinado y en otra posición de la iluminación otro completamente diferente, por eso la iluminación se convierte en una piedra angular para las producciones televisivas.

Ya que las producciones televisivas se pueden dar en dos ambientes previamente controlados, esto influye en el tipo de equipo de iluminación que se utilizará, generalmente estos son:

Producciones en estudio de televisión (interiores): tiene un formato de iluminación en una estructura especializada para el montaje de las luces y con controles especiales que permiten operarlas y modularlas desde un área específica.

Producciones en exterior: conlleva el uso de equipo más portátil y liviano, pero que con el uso adecuado cumple su cometido.

Ilustración 5 ejemplo de iluminación de estudio



Fuente: foto propia

En ejemplo anterior se observa que el equipo de iluminación su mayoría está instalado en una estructura en el techo del set, por lo tanto la calidad es superior y fácil de dirigir al objetivo que se desea iluminar.

Ilustración 6: Ejemplo de iluminación exterior



Fuente: foto propia

El ejemplo anterior, de iluminación exterior, es totalmente distinto, con menor cantidad de luces en un set reducido, por su naturaleza itinerante. El equipo es más portátil, con menos alcance, pero cumple su cometido cuando la producción es al aire libre o en espacios no acondicionados necesariamente para la grabación de programas televisivos y se necesita compensar luz al lente de la cámara para mejorar el resultado visual cuando el producto ya se encuentra al aire.

### 2.3 Equipo de producción

El trabajo en equipo es indispensable en la industria televisiva, ya que se requiere la labor coordinada de personal con capacidades específicas en cada puesto. Un conjunto básico de personal de producción está conformado, según Hersh autor del libro Producción Televisiva, El contexto latinoamericano, por:

- Reportero
- Productor de campo
- Camarógrafo
- Técnico de sonido

Para Hersh (1999) que este recurso humano logre un producto para la televisión “significa actuar en equipo, desde el camarógrafo que trabaja en la calle captando imágenes hasta el editor que las acomoda y el productor que maneja el relato para incorporarlo al noticiario” (Hersh, 1999, pág. 15).

Existen distintos equipos de producción, unos trabajan en el estudio y otros son los que realizan labor en campo, en coberturas especiales o designadas en donde las necesidades son otras, por ejemplo, a un partido de fútbol, el camarógrafo es acompañado por un asistente, además de un reportero para documentar detalles del encuentro deportivo.

En otro caso, un equipo de televisión para estudio se conforma por un número más amplio de personas, entre ellos:

- Presentadores
- Camarógrafos
- Productor
- Jefe de piso o director de escena
- Director de cámaras
- Técnico de audio
- Editor u operador de videograbación
- Escenógrafo

### 2.3.1 Presentadores

Son quienes tienen a cargo la exposición de las notas o temas, previamente establecidas por el productor del programa, en el orden que este último determine; tienen contacto directo con la cámara y siguen las instrucciones que se les dan por parte de la producción, en cualquiera que fuera el formato de programa trabajado.

### 2.3.2 Camarógrafos

Son los que operan el equipo que capta el material audiovisual y controlan aspectos gráficos como los encuadres, con indicaciones específicas de las condiciones en las que se vaya a dar la grabación. Hersh (1999) considera que el camarógrafo “debe manejar la cámara de manera adecuada, pero es el director, que está en el cuarto de control, quien da las indicaciones de las tomas que se deben realizar” (Hersh, 1999, pág. 18), esto en el caso del que se encuentra en un estudio, quien debe seguir directrices por parte del director del cámara, con los términos técnicos que están establecidos en el vocabulario técnico.

### 2.3.3 Productor

Se encarga de dirigir y procurar que “todas las piezas estén en su lugar”, es decir que todo lo que se planificó en la preproducción se ejecute como se había previsto; sobre la marcha decide que planes o modificaciones hacer en el momento que sea preciso.

D´Victorica (2009) define que “es quien convive la idea a producir hasta la realización de esta; coordina los procesos de preproducción, producción y postproducción”

(D´Victorica, 2009, pág. 19).

González (2008) menciona que “es él quien define el tiempo y los elementos técnicos y humanos requeridos para llevarla a cabo, a la vez que tiene una visión general y global de todos y cada uno de los elementos” (González, 2008, pág. 69). Es decir que el productor debe de tener una visión de 360 grados sobre todo lo que conlleva la organización de una producción, es el guía de esta.

### 2.3.4 Jefe de piso o director de escena

Es la mano derecha del productor y del director de cámaras al momento que se graba o emite un programa; su trabajo constituye lo equivalente a los “ojos del productor en el set”. Hersh (1999) lo considera como “el vínculo principal entre el director y el presentador durante la transmisión. Indica a cuál cámara mirar y ayuda al camarógrafo a cambiar de posición” (Hersh, 1999, pág. 137).

Cumple funciones diversas, desde anunciar los cortes comerciales o si se debe alargar un diálogo mientras se prepara cierto contenido que debe ser lanzado en el cuarto de control.

González (2008) menciona como parte de sus funciones que “señala el inicio, los cortes y el término del programa; señala la cámara que esta al aire y previene al conductor de los cambios de cámara para que los movimientos de este sean naturales” (González, 2008, pág. 71)

### 2.3.5 Director de cámaras

Controla todos los movimientos de cámaras que se ejecutan, coordina cuál de las cámaras entrará al aire y previsualiza tomas que se incluirán en un programa de televisión.

D´Victorica (2009) lo considera como quien “decide el encuadre, movimiento y desplazamiento de una o varias cámaras, para elegir la toma correcta que será grabada.” (D´Victorica, 2009, pág. 45). El director de cámaras debe poseer conocimientos básicos de las distintas áreas que involucran a una producción, como el equipo de iluminación, de audio, señales de transmisión, edición, estética y composición de imagen.

Entre las distintas atribuciones que tiene, Hersh (1999) lo menciona como “también responsable de la calidad de la cámara del estudio y su coordinación antes de la transmisión” (Hersh, 1999, pág. 136), es decir que tiene una responsabilidad fuerte, en el proceso de la producción de un programa de televisión y es pieza vital para su realización.

### 2.3.6 Técnico de audio

Toda imagen va a acompañada de sonidos para cumplir su cometido de enviar el mensaje y se perciba con la carga emotiva que se desea, aquí entra en juego el audio y su especialista. Este se encarga de verificar la funcionalidad de los micrófonos de los presentadores o invitados, además de la musicalización de contenidos extras que el editor tenga que incluir en la producción.

Hersh (1999) indica que este técnico “trabaja bajo las órdenes para pasar la cinta de música del comienzo del programa, para abrir y cerrar los micrófonos en el estudio cuando se necesite, para cambiar las fuentes de sonido en los reportajes grabados” (Hersh, 1999, pág. 136)

### 2.3.7 Editor u operador de videograbación

Se encarga de recopilar, ordenar y seleccionar todo el material de video previamente producido para estructurar el contenido de un programa, ya sean notas informativas, reportajes, crónicas y demás.

Establece una línea de tiempo en la computadora y tiene una conexión con el director de cámaras y el equipo tecnológico de televisión para ser enlazado cuando este se necesite.

Según Hersh (1999) el operador de videograbación es quien “coloca y apunta las historias noticiosas y otros elementos programables del programa. Él pone en marcha las máquinas cuando lo señala el director” (Hersh, 1999, pág. 137).

En esta parte de la producción televisiva, debe de existir un orden previo del menú de contenidos que se expondrán; no obstante, también pueden incluirse contenidos generados a último momento que deban de ser procesados en la brevedad posible.

### 2.3.8 Escenógrafo

En las producciones en Guatemala el escenógrafo desempeña muchas funciones, aparte de las de armar la escenografía. Es el que mantiene el espacio aseado, el que asiste y provee elementos para los presentadores y utilería necesaria para el resto del equipo.

González (2008) refiere que “prepara los elementos visuales presentes en el programa, como sillones, lámparas y objetos necesarios en la producción” (González, 2008, pág. 73). Es decir, un set debe estar acomodado y contar con las condiciones adecuadas previo a salir al aire y esta es la responsabilidad de este elemento en el equipo, debe tener listo todo lo necesario para que el resto de los técnicos puedan hacer su trabajo.

## 2.4 Programas pregrabados y programas en vivo

Las producciones de televisión cuentan con diferentes formatos y formas de emisión. Algunas se graban y pasan por el proceso de postproducción con la ventaja del tiempo suficientes para realizarlas, lo que permite enriquecer el producto final con diferentes contenidos y da la oportunidad de revisar detenidamente para poder detectar algún error que pueda ser enmendado.

Gutiérrez (2008) habla que estas “son todas aquellas producciones que no se transmiten en el momento en que se están realizando” (González, 2008, pág. 74). Con esta definición se refiere a las producciones pregrabadas.

Por el otro lado, están los programas en vivo, que en cierta medida requieren un poco más de preparación, porque para estos hay que prever planes de reacción ante cualquier tipo de situación imprevista, para que no sucedan errores, así como procurar que todo este a tiempo en la hora determinada y al momento que sea la emisión.

Se producen y graban en tiempo real, por lo que los contratiempos siempre son un factor para tomar en cuenta. Gutiérrez (2008) habla de estas producciones como las que “son transmitidas al telespectador al mismo tiempo que se llevan a cabo. Pueden ser en un estudio de televisión o exteriores” (González, 2008, pág. 69)

## 2.5 Software de edición para televisión

En la última década, la forma de edición de material de video gradualmente ha pasado de la edición de cinta al contenido puramente digital en dispositivos de almacenamiento, como las tarjetas SD, discos duros y discos de estado sólido.

Bienvenido (2014) dice que “la tendencia generalizada en los últimos tiempos es la de ir abandonando el soporte sobre cinta y adoptar el soporte rígido en su mayoría Unidades de Estado Solido (SSD), o directamente sobre HD” (León, 2014, pág. 82).

Entre los medios de almacenamiento comúnmente usados en la actualidad se encuentran:

-Compact Flash: memoria de estado sólido usada en dispositivos electrónicos portátiles, fue producida por primera vez por SanDisk Corporation en 1994.

-SD Card: memoria de estado sólido de alta velocidad, usada en dispositivos portátiles.

-Hard Drive: discos duros que pueden ser internos o externos, con capacidades grandes que soportan transferencias de video en alta resolución.

Estos son los métodos de almacenamiento del contenido más utilizados y accesibles en la actualidad mientras que los programas de computadora mayormente usados son de la empresa estadounidense dedicada al desarrollo de software Adobe, con la herramienta Creative Cloud además entre la lista se encuentran otros que contienen los siguientes programas:

### 2.5.1 Software de edición

-Premiere Pro, Da Vinci, Avid y Final Cut.

### 2.5.2 Software de postproducción

-After Effects, Motion, Blender, Maya y Light Wave

### 2.5.3 Software complementarios

-Adobe Audition, Audicity, Garage Band, Pro tools, Photoshop, Lightroom, Illustrator.

En este documento se abordará principalmente el paquete que ofrece Adobe en las ramas de edición y postproducción.

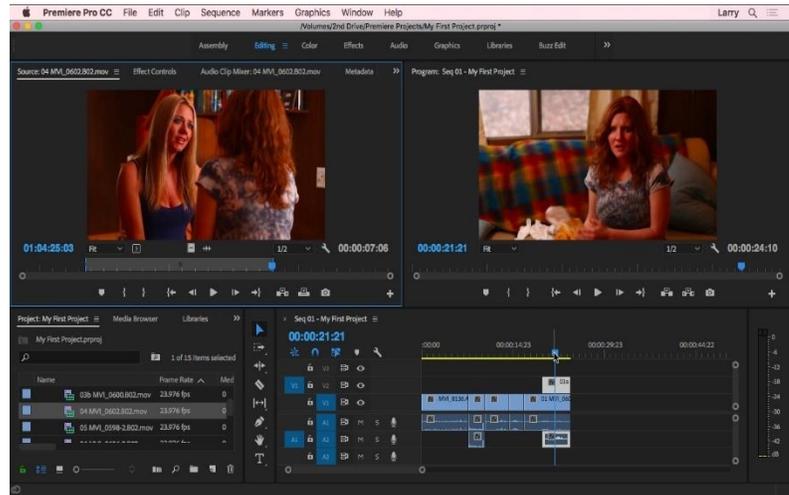
### 2.5.4 Premiere Pro

El programa Premiere Pro es el líder en cuanto a la edición de cualquier tipo de contenido, desde seriales televisivas hasta películas (Adobe, 2019)  
<https://www.adobe.com/la/products/premiere.html>.

Este software permite el montaje de video capturado de forma digital para trabajar y cortar el material, agregar efectos y producir los videos que se necesiten.

A continuación, un ejemplo de una ventana de trabajo en Premiere Pro, en esta ventana se trabajan los cortes y montajes que se necesiten para los programas de televisión.

Ilustración 7 Ventana de trabajo Adobe Premiere



Fuente: <https://larryjordan.com/store/248-premiere-pro-cc-editing-basics/>

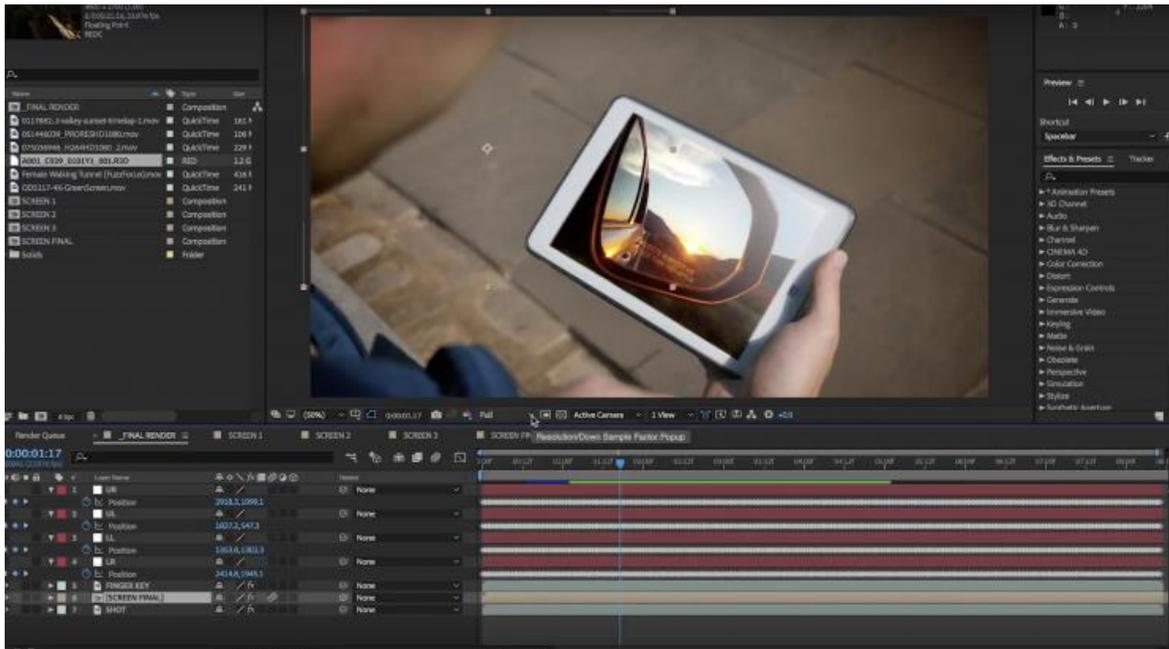
### 2.5.5 After Effects

Este software complementa el trabajo que se hace en Premiere Pro, porque en este se trabajan las animaciones que el video requiere, desde elementos en movimiento, textos dinámicos, pantalla con información o nombres de los presentadores, cuando se trata de un programa en vivo, o en cualquier caso de una producción pregrabada, para agregar en el proceso de postproducción.

En el sitio oficial de Adobe la descripción de este software indica que se pueden crear títulos de películas, introducciones y transiciones en movimiento. “Quita un objeto de un clip. Provoca un incendio o desata una tormenta. Anima un logotipo o un personaje.” (Adobe, 2019) <https://www.adobe.com/la/products/aftereffects.html>.

A continuación, se muestra el espacio de trabajo en una ventana normal del software de Adobe After Effects,

Ilustración 8 Ventana de trabajo After Effects



Fuente: <https://nofilmschool.com/2018/01/5-nifty-tricks-will-save-you-time-adobe-after-effects>

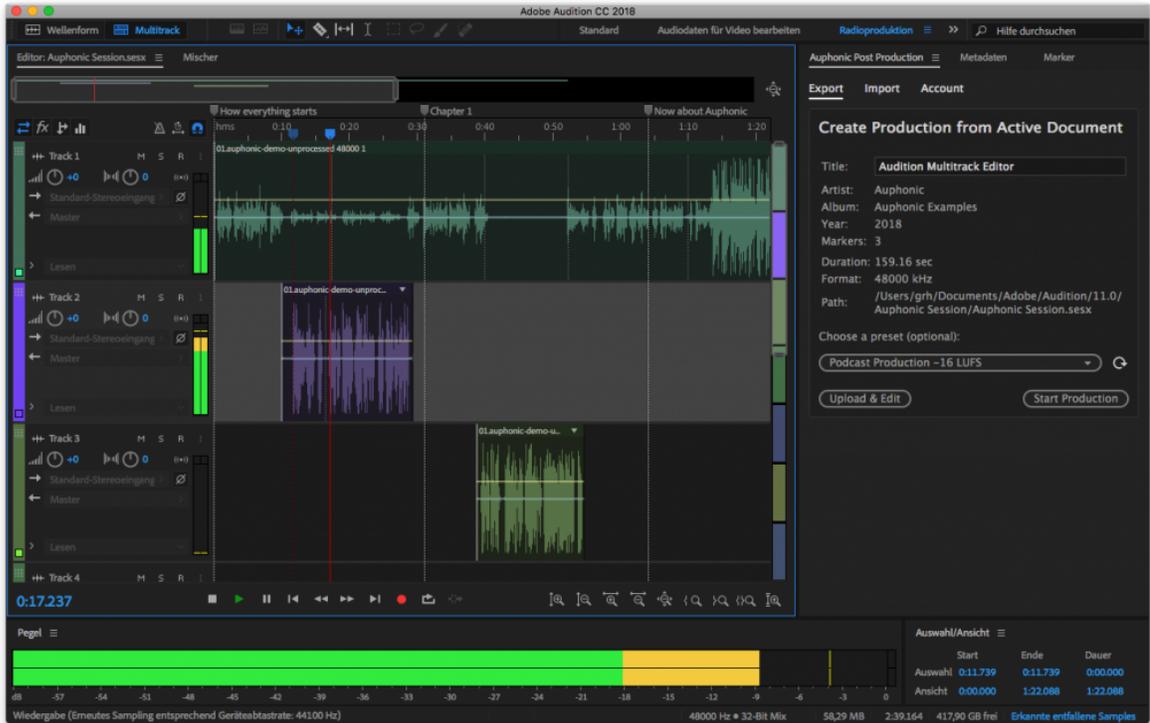
### 2.5.6 Adobe Audition

La función principal de este software es la mejora de la calidad de los sonidos capturados en las producciones con el equipo respectivo; con este podemos aumentar y masterizar las pistas de audio que contenga el video.

El sitio de Adobe habla de este software como “un conjunto de herramientas completo que incluye funciones de multipista, forma de onda y visualización espectral para crear, mezclar, editar y restaurar contenido en formato de audio” (Adobe, 2019) <https://www.adobe.com/la/products/audition.html>.

Enseguida una muestra de la ventana de trabajo del software para el mejoramiento de audio.

Ilustración 9 Ventana de trabajo Adobe Audition



Fuente: <https://blogs.adobe.com/creativecloud/auphonic-add-ons-for-audition-and-premiere-pro/>.

Acá se montan los audios y se mezclan con efectos y filtro para su mejoramiento o para llegar a un sonido específico que se solicite.

Estos tres programas de Adobe trabajan en conjunto para ejecutar la postproducción en un solo proceso, ya que puedan entregar materiales visuales retocados y mejorados en todo aspecto.

## 2.6 El cambio del formato 720x480 al 1920x1080 pixeles HD.

Es fundamental establecer las diferencias de los formatos de televisión, tanto los antiguos como los vigentes, y sus proporciones. Se inicia con las resoluciones, entre ellas, la que actualmente se trabaja en Guatemala.

La unidad mínima de imagen en televisión es conocida como bit, tal y como lo considera Bienvenido (2014), “siendo el bit la unidad más básica de representación de información en el sistema digital” (León, 2014, pág. 74).

En la actualidad y el mundo digital esta la unidad mínima en donde transferimos información visual.

Mientras que el pixel que es la unidad de medida que determinara el espacio que tenemos para trabajar nuestra imagen, en relación con una proporción. El sitio web [www.ocu.org](http://www.ocu.org) lo define como “cada cifra representa el número de pixeles que tiene el panel, es decir, la cantidad de “cuadros de colores” del televisor.” (OCU, 2019) <https://www.ocu.org/tecnologia/television/noticias/tipo-de-pixeles>.

Es decir que la calidad, resolución o tamaño del cuadro de la imagen dependerá de la cantidad de pixeles que este tenga. Actualmente existen varios tipos de resoluciones entre ellas están:

720x480 pixeles, conocida como SD

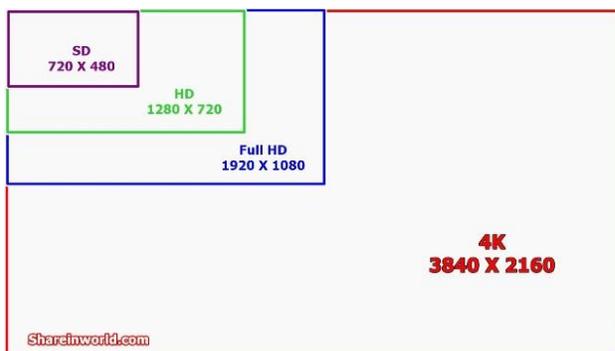
1280x720 pixeles, conocida como HD

1080x1920 pixeles, conocida como Full HD (High Definition), es decir alta definición.

También existe el formato 4K, cuyas medidas son 3840x2160 pixeles y la resolución 8K que mide 7680x4320 pixeles.

Bienvenido (2014) indica que esto “se refiere al número de pixeles utilizados para representar la imagen completa” (León, 2014, pág. 74).

Ilustración 10 Diagrama de resoluciones



Fuente:<https://www.prensalibre.com/vida/tecnologia/como-entender-la-resolucion-en-los-televisores/>

Las medidas antes expuestas hacen referencia a pixeles horizontales, por el número de pixeles verticales; mientras más amplio el campo, se obtendrá más nitidez de imagen por la cantidad de pixeles en la misma y por lo tanto el contenido puede apreciarse más a detalle.

Aquí un ejemplo de referencia de tamaños de medidas de pixeles.

### 2.6.1 Resolución de televisión

La resolución es la cantidad de píxeles permitidos en una televisión y dependiendo de la cantidad de esta, así será la nitidez de la imagen y la cantidad de contenido que se podrá colocar en el cuadro específico.

El sitio web pantallastv define a la resolución como “la cantidad de puntos o píxeles (como se les conoce técnicamente) que conforman una imagen. El número de píxeles que constituyen una imagen es directamente proporcional a la claridad y exactitud de dicha imagen” (PantallasTV.net, 2019) <https://pantallastv.net/resolucion/>.

### 2.7 El “apagón” analógico

En la actualidad las frecuencias de televisión abierta se manejan de forma analógica y desde hace tiempo la Superintendencia de Telecomunicaciones (SIT), busca dar el salto a las nuevas tecnologías que permitan a las señales de televisión abierta convertirse en digitales en los próximos años.

Una publicación de Prensa Libre reportó que “dejarán de transmitir en señal abierta la TV convencional para dar paso a programación completa con señal digital.” (Libre, 2019) <https://www.prensalibre.com/vida/tecnologia/la-tv-digital-trae-varios-beneficios/>.

A este paso, en Guatemala, se espera que la calidad de contenido e imagen mejore para las audiencias que siguen consumiendo este tipo de contenidos. Se prevé que en 2022 se dará el apagón y dará comienzo la era digital en la señal abierta de televisión.

En ese sentido, los canales nacionales deben estar preparados desde ya para este cambio en equipo e infraestructura y tecnología.

## Capítulo 3

### 3. Experiencia durante la producción del programa deportivo DXTV de Guatevision

#### 3.1 Breves antecedentes históricos del canal Guatevision y del programa deportivo DXTV

El canal Guatevision comenzó a lanzar su señal en 2003 con la emisión del primer programa que se convertiría en su producto insignia en ese momento: Noticiero Guatevision. Este tenía dos emisiones de lunes a viernes y una el fin de semana; dicha producción estaba instalada en el nivel 4 de la torre Sol del edificio Tikal Futura.

Posteriormente, trabajadores del canal ocuparon los niveles 5 y 19 del mismo inmueble, con mejores instalaciones que permitieron ampliar el catálogo de producciones para ofrecer a la audiencia.

Parte de la parrilla de programación del canal se combinaba con producción extranjera, gracias a alianzas con televisoras internacionales como Univision y Venevisión, entre otras, y por último con Radio Cadena Nacional (RCN).

En sus orígenes, Guatevision no pertenecía al grupo Prensa Libre. El proyecto original comenzó un año antes, como iniciativa de un grupo de empresarios que lo echaron a andar y promocionaron su difusión entre diferentes empresas de cable para diversificar el contenido de productos nacionales en sus parrillas.

Más adelante, Prensa Libre busca fusionar este proyecto entre sus ofertas para la audiencia, que en ese momento era la más sólida en cuanto a los medios de comunicación escritos, y tenía el potencial de posicionarse aún más entre el gusto de la audiencia con la creación de más productos, ahora audiovisuales.

Guatevision se percibió entonces como una plataforma que llegó para romper la línea editorial tradicional que la televisión abierta mantenía arraigada entre los guatemaltecos y que respondía a determinados intereses. Esta fue la visión de quienes comenzaron el proyecto noticioso, como el periodista Haroldo Sánchez, quien lo dirigió por más de una década y de forma pública siempre

resaltó que entre los objetivos de dicho medio informativo estaba promover un cambio social con la integración de diversas agendas, sin recurrir al amarillismo para atraer a las masas, pero sí con la denuncia pública de las acciones anómalas o cuestionables en las que se involucraban integrantes del gobierno de turno, temas que usualmente los canales tradicionales no se atrevían a tocar o a los que les daban mínima cobertura, con enfoques arbitrarios.

Aunque en su nacimiento, según comentarios realizados por Sánchez, hubo incertidumbre sobre la aceptación que el proyecto tendría al competir con programas que estaban consolidados entre la audiencia, aunado a que comenzó su difusión vía cable, se confió en que habría interés en el novedoso contenido que se ofrecía, tratándose de producciones nacionales, y la amplia cobertura del servicio de televisión por cable a nivel nacional.

Al comienzo existieron problemas de cobertura para Guatevision, porque no todas las empresas de cable estaban dispuestas a pagar por el derecho de incluir su señal en la parrilla que ofrecían a sus clientes.

En 2011, Guatevision fue lanzado en televisión abierta, a través de señal UHF, por medio del canal 25, con cobertura en el área metropolitana y Sacatepéquez.

Este paso permitió que la audiencia de Guatevision se ampliara y sobre todo que la población guatemalteca tuviera acceso a contenidos alternativos a las opciones de entretenimiento que la televisión en UHF abarcaba, compitiendo con emisoras como Canal 3 que tenía alrededor de 55 años de ser el referente televisivo.

Noticiero Guatevision se consolidó como el producto principal del canal y provisor de información, predilecto para cierto segmento de la población, principalmente en sucesos políticos que se han escrito en la historia, como el llamado “Jueves negro” y “Viernes de luto”, ocurridos en julio de 2003, cuando un grupo de manifestantes exigía la inscripción de Efraín Ríos Montt como candidato a la presidencia, para las elecciones generales de ese año.

Este tipo de coberturas caracterizó al canal, en cuanto a este formato de emisiones, en las que se pausaba el programa al aire para priorizar la difusión de la información que se generaba al momento.

Con su posicionamiento en el gusto del público objetivo, la producción del canal comenzó a ampliarse, para abarcar también la parte de entretenimiento y opinión.

También se creó una telerevista matutina que hasta la fecha se mantiene al aire: Viva La Mañana, que se emitía tres horas diarias, de 6:00 a 9:00 horas. La primera hora y media se dedicaba a la emisión de noticias, para luego dar paso a segmentos de entretenimiento, farándula, dinámicas, consejos de salud y cocina, entre otros.

El lanzamiento de la telerevista dio paso a la creación de nuevos programas, como: Rumores, dedicado a la farándula guatemalteca e internacional; Punto G, que documentaba fiestas y vida nocturna en las zonas urbanas de la ciudad de Guatemala; Cocina Al Día, que buscaba inspirar a los apasionados de la gastronomía con recetas fáciles para elaborar en los hogares.

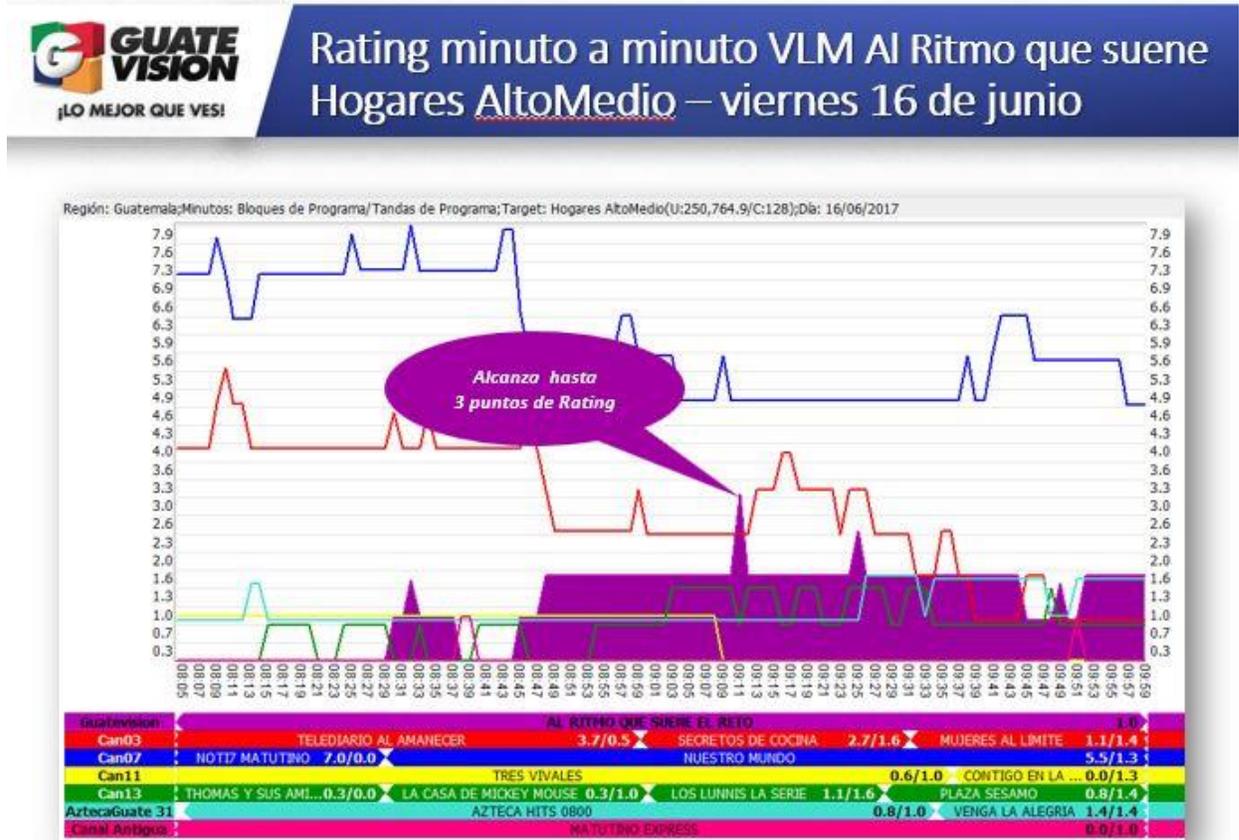
También incursionó con la creación de programas políticos dirigidos a la audiencia juvenil, como Pilas con tu voto, que sirvió como espacio para dar a conocer información relacionada con el proceso electoral y promovía la participación a través del sufragio; y Una Noche Con Veneno, dirigido por Luis Enrique Cruz, consistía en entrevistas a los principales personajes y protagonistas de la actividad política de Guatemala.

En la muestra de rating proporcionada por Kantar Ibope Media, antes conocida únicamente como Ibope, se observa al programa VLM en segunda posición, superada por el programa Nuestro Mundo, telerevista de Televisiete, y por encima de Matutino Express, de Canal Antigua.

Ibope es una empresa de investigación de medios de comunicación que provee información sobre audiencia de televisión, monitoreo y multimedios. Respecto a la primera, genera información para conocer al público televidente, mide el rating que tiene determinada programación, con base en muestras del nivel de audiencia que tiene un canal a distintas horas de emisión de contenidos.

Guatelevision cuenta con este servicio e información que permite a directivos tomar decisiones estratégicas a nivel interno.

### Ilustración 11 Rating Ibope VLM



Fuente: Ibope 16 junio 2017. Hogares AltoMedio U.250,765/ C.128

Fuente: Ibope 16 de junio 2017

### 3.1.2 Antecedentes del Deportivo Guatevision y DXTV

Ante la diversificación de oferta novedosa para la audiencia, los deportes no se podían ignorar, por lo que surge el Deportivo Guatevision, que posteriormente se llamó DXTV.

Este producto televisivo fue lanzado en 2005 con dos emisiones por semana, la primera era los viernes a las 22:30 horas, con duración de media hora. Esta priorizaba la previa de las actividades deportivas del fin de semana, con lo cual también se generaba expectativa para la edición dominical.

La emisión estelar del Deportivo Guatevision salía al aire los domingos; el programa comenzaba a las 21:00 horas y se extendía por 60 minutos. En esta se incluían los resúmenes de las jornadas deportivas, tanto como la Liga Nacional de fútbol, que era el eje central del mismo, y actividades de otras ramas deportivas como natación, tenis, tenis de mesa, carreras dominicales, deportes ecuestres y otros que son regulados por el Comité Olímpico Guatemalteco (COG).

El equipo que conformaba el programa deportivo estaba integrado por: Mauricio Aguilar Chan, productor y presentador; y el doctor Francisco Aguilar Chan, presentador.

La producción estaba a cargo del animador, Noe Chilel; el editor, Alejandro Méndez; el reportero, asistente de productor y editor, Luis López; así como el editor y jefe piso, Oscar González.

Con el relanzamiento del producto se refrescó su imagen y adoptó el nombre de DXTV. Se trató de una nueva temporada del programa con el mismo equipo, pero con ampliación en las coberturas incluyendo deportes internacionales, otras disciplinas complementarias al fútbol nacional y sobre todo el análisis de los expertos, Mauricio Aguilar y Francisco Aguilar, quienes procuraban marcar diferencia frente a los programas tradicionales de deportes de esa época.

Ilustración 12 Escenografía Deportivo Guatevision



Fuente: foto propia

El cambio se dio gracias al soporte de nuevos patrocinadores que creyeron en el proyecto; no sólo se hizo en cuanto a lo audiovisual, sino que también en escenografía, se resaltaba el nuevo nombre del programa y se disponía de un espacio más grande, en el que predominaban los tonos verde, azul y blanco, como referencia a una cancha de fútbol, a la bandera de Guatemala y su Selección Nacional.

Ilustración 13 Imagen Deportivo Guatevision



Fuente: foto propia

Uno de los clientes más fieles que tuvo el programa fue la corporación de alimentos instantáneos San Isabel, S.A., con su producto líder, las sopas Laky Men, que mantuvieron su presencia como

Ilustración 14 Patrocinadores de DXTV



Fuente: foto propia

marca en notas de color y en el set en cada emisión.

Desde 2005 hasta principios de 2019, este programa logró captar momentos muy importantes del deporte a nivel nacional, fueron 14 años de existencia en los que se captaron emociones de los aficionados en coberturas especiales y hubo análisis de la mayoría de las ramas deportivas.

En el mundo deportivo y a nivel popular se le conocía como “El programa de los pelones”, como referencia a la imagen que caracterizó a sus principales presentadores, quienes también eran conocidos por sus diferencias en cuanto a opiniones, lo cual enriquecía el debate, principalmente de las polémicas.

También se contó con la participación de talento femenino como Marisol Padilla, Lourdes Figueroa, Massiel Carrillo, Sara Guerrero; además del apoyo del doctor Francisco Romero y Carlos Paredes, quienes nutrieron con datos estadísticos la presentación de los distintos eventos deportivos del momento.

El domingo 28 de julio de 2019 se emitió el último programa de DXTV, sin que Guatevisión contara con una nueva opción que ofrecer en el ámbito deportivo a quienes se habían convertido en audiencia fiel en este ámbito, principalmente al final de las jornadas dominicales.

Este programa fue uno de los productos principales del canal Guatevisión, sobre todo en los eventos deportivos mundiales que fueron abordados, con los recursos que estaban al alcance, para mantener actualizada a su audiencia, entregando a los guatemaltecos contenido fresco, dinámico y que fue precursor en la interacción con la audiencia por medio de las redes sociales, cuando estas comenzaban a ganar auge entre la población.

Ilustración 15 Presentadores de DXTV



Fuente: foto propia

Ilustración 16 DXTV previo a emitirse en vivo



Fuente: foto propia

### 3.2 Proceso de preparación de programas en vivo y programas pregrabados

La logística para la emisión diaria comenzaba desde las 10:00 horas. El productor notificaba vía electrónica, a todo el equipo de producción las distintas atribuciones, con las especificaciones correspondientes a cumplir.

El proceso de producción dependía de la jornada que se trataba, fuera esta entre semana o del fin de semana, para determinar las actividades a cubrir y la obtención del material.

Por ejemplo, los domingos, me correspondía la edición de tres partidos de fútbol nacional y de estadísticas de eventos internacionales, como la Liga española y la Fórmula Uno. Entre semana se daba prioridad a la Champions League y a la Liga Nacional, en caso de que una de las fechas se hubiese jugado miércoles.

Ilustración 17 Narración de resumen deportivo en vivo



Fuente: foto propia

La jornada dominical fundamentalmente daba difusión a los resultados, acciones y polémicas de los seis partidos de la jornada de fútbol nacional, los principales eventos internacionales de la temporada como béisbol, fútbol americano, abierto de tenis; carreras capitalinas, entre otros eventos de distintas ramas deportivas.

Cuando se trataba de encuentros internacionales, el material audiovisual se capturaba de la cadena ESPN, se guardaba en casete y luego se

transfería a la computadora. De estos, se producían resúmenes de dos minutos, según las acciones y anotaciones del compromiso.

Con la práctica y el criterio establecido para sintetizar lo importante de cada encuentro deportivo, no era necesario que el productor especificara al editor sobre lo prioritario a incluir o el tiempo de

duración exacto. Sin embargo, la nota armada a consideración del editor estaba sujeta a cambios si se hacía necesario ampliar o recortar su duración, según lo determinado en la revisión posterior a su elaboración.

Dos horas antes de salir al aire, el productor se daba a la tarea de revisar todos los contenidos, confirmaba duraciones de clips y datos específicos de cada nota, como los minutos de los goles, entre otros detalles; también corroboraba que se contara con todas las notas requeridas para la emisión, con el fin de minimizar la improvisación y, por lo tanto, la probabilidad de errores al aire.

Le correspondía también al productor la grabación de los audios para la presentación de los titulares del programa, que eran la exposición de las notas más importantes y relevantes de la jornada, mismos que armaba el editor Luis López.

Además, si ocurría un hecho relevante a última hora que requería elaborar una nota informativa al instante, este también era el momento para grabar el audio en off para la misma, mientras que las imágenes para ilustrarla ya debían estar listas en el programa de edición correspondiente, en el caso que se pudiera utilizar material de archivo, con el propósito de optimizar el tiempo.

Básicamente, para las ediciones dominicales, el momento en que todos los contenidos cuadraban era entre las 20:00 y 21:00 horas; entre semana, también se requerían de aproximadamente dos horas para confirmar que todos los contenidos estuvieran listos, estos se enviaban a la computadora del editor, quien coordinaba con el director de cámaras para que lo tuviera a disposición y especificara qué quedaba pendiente, para que este último estuviera atento a la generación inmediata de lo que se trabajaba al momento o con algunos minutos de anticipación.

Con el fin de atraer más público para el programa, se producía una previa que se daba a conocer en uno de los segmentos del Noticiero Guatevisión, programa que antecedió a DXTV, para generar expectativa entre los televidentes e invitarlos a continuar en sintonía del canal, porque la principal competencia de programa deportivo era Área Grande, del canal Televisiete, de la televisión abierta, que se transmitía en el mismo horario que DXTV.

Luego de ejecutar todos los cambios pertinentes que requerían las notas y fragmentos de los partidos para mejorar la calidad del programa, seguía la preparación del estudio, tarea que estaba a mi cargo en el rol de jefe de piso, ya fuera para una grabación de un programa que se emitiría

posteriormente o para salir en vivo. Esta consistía en coordinar con el director de cámaras para confirmar que las mismas estuvieran instaladas, si tenían en funcionamiento los micrófonos, si se habían hecho pruebas con transmisión audiovisual y si se contaba con todo el recurso humano que debía estar en el set.

Ilustración 18 Control de cámaras DXTV



Fuente: foto propia

Este último punto era primordial debido a que, en ocasiones por escasez de personal, el camarógrafo asignado al programa tenía que acudir a otra cobertura y no regresaba a tiempo; entonces, el jefe de piso debía operar alguna cámara.

Cuando por algún motivo no estaba el técnico de audio, el editor u otro elemento del equipo, había que prever cómo solucionar esas ausencias y redefinir atribuciones, lo cual era competencia del productor, quien debía estar informado oportunamente de estas situaciones.

Ilustración 19 preparativos de set



Fuente: foto propia

Asimismo, se determinaba con el escenógrafo las especificaciones para cada emisión, como qué tipo de productos eran necesarios para menciones de patrocinadores o algún elemento específico que se utilizaría en el desarrollo del programa, los cuales debían estar listos media hora antes.

Por ejemplo, se informaba a tiempo sobre las marcas de los anunciantes que tenían pauta en cierto día, como Laky Men, Electrol, Shell, entre otros, debido a que estos clientes estaban en rotación constante.

Era responsabilidad del escenógrafo permanecer en el set durante todo el desarrollo de la emisión, monitoreando en qué momento tenía que ingresar los productos de los que se haría mención.

Para “salir en vivo” era fundamental hacer pruebas de audio, instalación de la escenografía, verificación de la iluminación, enlace con los operadores de transmisión y, sobre todo, tener definido el contenido de la emisión para confirmar que estuviera listo.

Como en toda actividad televisiva, existen contratiempos que deben ser solventados de forma inmediata o desarrollo de hechos noticiosos en desarrollo, que también debían ser incluidos en la emisión, ya que eran esperadas por los televidentes. Es decir que la habilidad de improvisar para resolver al momento, sin dejar de lado la aplicación correcta de los procesos técnicos y criterio periodístico, debía estar bien afinada.

Por ejemplo, cuando se estaba a 15 minutos de entrar al aire y la Selección Nacional disputaba un partido, se debía coordinar en ese momento si las primeras partes del encuentro ya estaban editadas y a disposición de quien lanzaba el contenido, para que el jefe de piso diera “luz verde” a los presentadores y que comentaran sobre los resultados.

Este tipo de traslapes sucedía en muchas ocasiones, como en las en las finales del béisbol de las Grandes Ligas, en el Súper Tazón de la NFL, en las eliminatorias mundialistas y en las etapas finales de los torneos del fútbol guatemalteco.

Cuando se emite un programa en vivo, en ocasiones se reporta alguna falla minutos antes. Muchas veces sucedió esto en la producción de DXTV, al tratarse de una transmisión directa es poco probable que se contabilicen cero errores, los que podían ser desde un micrófono que no funcionaba, luces que presentaban alguna avería o la incapacidad técnica de establecer comunicación inmediata con el personal de transmisión.

Sin embargo, se procuraba contar con medidas de acción para solventar los contratiempos más comunes o probables de forma rápida, sin buscar en esos momentos a un responsable por determinada falla, sino soluciones viables e inmediatas.

Un programa en vivo debe cumplir, en la medida de lo posible, el orden que se estableció en el proceso de preproducción que enlista todos sus elementos y tiempos específicos; no obstante, se estaba expuesto a imprevistos, como la extensión del segmento de preguntas que la audiencia formulaba en las redes sociales; esta parte generalmente se alargaba, porque el tiempo de cada respuesta dependía mucho del tema que se abordaba, lo cual podía acortar otro tipo de comentario posterior y obligaba a ajustarse a lo que surgía.

Esto evidencia que la coordinación en un programa en vivo es primordial, así como establecer comunicación con todos los integrantes del equipo para realizar las modificaciones requeridas en el tiempo que corresponda. Se puede comparar entonces a este tipo de emisiones con una escalera, la cual hay que subir un escalón a la vez, sin saltar el siguiente para no tropezarse. Así se ve desde la preproducción, pero en el proceso restante a veces se tiene que subir desde el “tercer escalón” y dejar los demás para después.

Para ilustrar esto podemos tomar como referencia un partido de la Selección de Guatemala en desarrollo, el cual debía ser incluido en la emisión, pero no había terminado al momento que se preveía. Esto obligaba a cambiar el orden de presentación de notas y exponer otra que ya estaba lista, para ganar tiempo en lo que el encuentro en desarrollo concluía, se editaba de inmediato y

finalmente se compartía con la audiencia. Cuando se movían las piezas de rompecabezas, aunque fueran diferentes, al final del programa se lograba cazar la última.

Con base en el ejemplo anterior, una de las alternativas podía ser presentar y comentar el resultado del partido en curso de la eliminatoria, que todos estaban esperando para ver las mejores acciones, lo cual se lograría en la parte final del programa, porque hasta ese momento se procesaría la información como era debido.

Lo que se define en la preproducción puede que no se ejecute totalmente, pero es un proceso importante para establecer las bases que quedan sujetas a cambios.

En su mayoría, la producción del programa se pensaba para las emisiones en vivo; sin embargo, se recurría a pregrabar las emisiones de fin de año, las cuales eran alrededor de 15 programas y cuya edición se dividía entre todos los miembros de la producción. Estas pregrabaciones consistían en la elaboración de presentaciones cortas para las notas que se produjeran después.

Cada programa tenía distintas temáticas para cerrar con broche de oro el año, como reportajes especiales del deporte nacional, principalmente el fútbol, del cual se resaltaba lo mejor que se vivió en los Torneos Clausura y Apertura, por ejemplo; el camino que tuvo el equipo campeón al final de cada fase, sus mejores goles, todos los resultados y un resumen de los partidos que disputaron; también se abordaba el deporte internacional, con énfasis en el fútbol europeo, sin olvidar a los destacados del baloncesto de la NBA, el campeón de la NFL, al igual que de la Fórmula Uno.

El programa “Otros deportes”, como se denominaba al espacio dedicado a lo que no tratara de fútbol, abordaba temas como las carreras pedestres más importantes del año, los campeones del fútbol, del béisbol, de natación, de torneos de tenis, con énfasis en la selección de Guatemala en esta disciplina, que en su momento destacó en la Copa Davis.

En la preproducción de estas ediciones, el productor elaboraba las escaletas de los programas, las cuales permitían saber lo que se mencionaría en las intervenciones de cada programa y las notas que se incluirían. Este documento se repartía a cada uno de los editores para que se definieran los programas que se armarían posteriormente.

Estas grabaciones se hacían generalmente entre el 18 y 22 de diciembre, justo después de emitir el programa en vivo de cada jornada, debido a que todo el equipo se encontraba reunido y era el momento propicio para captar lo que prácticamente eran las intervenciones de los presentadores, que se colocarían al comienzo y al final de las notas que se iban a producir más adelante o incluso que estaban casi listas, así como la presentación y despedida de cada programa.

Tomaba alrededor de una hora y media al día realizar esto, pero entre los factores que se podían aprovechar era la oportunidad de repetir las intervenciones en caso de equivocaciones o fallas técnicas, las cuales eran detectadas por el jefe de piso para suprimirlas a tiempo, aunque por la práctica era poco frecuente que se dieran errores; luego se repartía el material y escaletas a los editores encargados.

Regularmente se asignaban tres programas a cada editor, por lo que se producían nueve productos completos para emitir durante los días de fin de año, los cuales eran minuciosamente revisados antes de aprobarlos para su lanzamiento al aire en la fecha que correspondería.

La elaboración de cada nota requería conseguir datos, recopilar las tomas que se incluiría en cada una, escribir el contenido y finalmente editarla; esto generalmente se hacía 20 días antes de la grabación y era el productor quien se encargaba de redactar la información que se incluiría como voz en off y en los cintillos que las complementarían.

Mi atribución eran los programas sobre deportes internacionales. El principal recurso que usé fue YouTube, porque la mayoría de las asociaciones de deporte profesional cuentan con sus propios canales en esta plataforma de videos, en donde proyectan todos los eventos importantes del año. Luego de recibir los textos, conseguía el material audiovisual para cada uno y lo ordenaba en una línea de tiempo del programa Adobe Premier, para luego empalmarlas con el audio que grababa el productor, musicalizarlas y tenerlas listas.

Procedía la revisión por parte del productor, para optimizar el tiempo a la hora de entregar el producto final, que consistiría en la combinación de las notas con las grabaciones de los presentadores para simular que el programa era emitido en vivo y que corriera con fluidez.

Posteriormente se establecía contacto directo con el Departamento de Transmisión del canal, que consistía en coordinar con el encargado de dicha área para entregarle un disco duro con los programas e indicarle la fecha en que debería ser transmitido cada uno.

Esta era una de las ventajas de este tipo de formato de programa; sin embargo, esta mecánica se usaba solo a fin de año, tiempo en el que la producción también hacía una pausa, debido a que los días de asueto y feriado usualmente no se tomaban, porque en muchas de esas fechas solía haber actividad deportiva que debía ser cubierta.

La principal diferencia entre un programa en vivo y uno pregrabado era la ventaja de tiempo prudencial que se tenía para entregar el material, que permitía detectar y enmendar errores; pero una de sus desventajas era la ausencia de interacción con el público, principalmente en el momento en que las redes sociales comenzaban a ser fundamentales para atraer a la audiencia.

### 3.2.1 Elaboración de las agendas de coberturas para las emisiones

Para el programa DXTV, las agendas de cobertura variaban dependiendo del día de emisión. En las transmisiones entre semana la mayoría trataba sobre las noticias del fútbol nacional, como los movimientos de jugadores y novedades que surgieran durante el trabajo de los clubes en su preparación rutinaria.

Como prioridad, se daba mayor relevancia a los eventos nacionales, principalmente el fútbol. Los lunes se elaboraba un resumen de la jornada futbolística del fin de semana, asimismo las principales noticias de disciplinas como atletismo y otras ramas en las que la principal fuente era el COG.

Luego se daba espacio a los encuentros internacionales, como los de la Champions League, Europa League y los diferentes abiertos de tenis a nivel mundial, como el US Open, Monte Carlo y Roland Garros, entre otros.

En cuanto el fútbol internacional, se daba énfasis a los dos partidos de la jornada que fueran protagonizados por el FC Barcelona y el Real Madrid; en ocasiones se incluían compromisos de Europa League, según criterio del productor.

Desde ese día se coordinaban las actividades deportivas del fin de semana, dando prioridad a los seis partidos de la jornada de Liga Nacional, tomando en cuenta el calendario que se lanzaba desde el comienzo del torneo. Se elaboraba un listado del personal y equipo requerido y se enviaba al departamento de Recursos Humanos y al Departamento de Mantenimiento que gestionaba el transporte y los viáticos necesarios, en caso de que se tratara de un encuentro fuera de la capital.

La cobertura de un partido de fútbol requería la colaboración del camarógrafo/reportero y conductor de la unidad móvil, así como el uso de recursos como vehículo rentado, combustible, pago de horas extras y viáticos (dependiendo del punto de cobertura) para los involucrados. Esto representaba un costo de inversión para la empresa, pero se obtenía el material que cumplía con todos los requerimientos para su posterior edición.

Ilustración 20 Cobertura de partidos de fútbol



Fuente: foto propia

De forma ocasional se planificaban coberturas para otras actividades como carreras pedestres, finales de levantamiento de pesas, de torneos de tenis, baloncesto, sóftbol, futsal y demás ramas.

La cobertura de otras disciplinas deportivas eran limitadas, dependía de los gustos de los televidentes y como el fútbol es el que suele ser el más popular, la Liga Mayor del balompié se cubría en su totalidad. En cuanto a la Primera División, únicamente se cubrían fases semifinales y las finales; sin embargo, en cada emisión siempre se hacía mención y análisis breve de los resultados y los movimientos en los grupos A y B de la categoría de ascenso.

Mas adelante, por factor presupuestario, las coberturas futbolísticas pasaron a un formato distinto, los camarógrafos del canal ya no acudían a los estadios departamentales, por lo que se propuso que los comunicadores que fungían como corresponsales de la empresa documentaran los partidos y los enviaran vía internet a la producción, para ahorrar costos y de una u otra forma tener el material de la jornada.

Esto generó inconvenientes por la diferencia en calidad de video que se disponía, tanto por el dispositivo con el que se captaba, como la técnica de grabación que requería aplicarse en este tipo de eventos. Esto dio lugar a que en ocasiones no se contara con las tomas adecuadas o de la acción exacta para el comentario de una jugada importante. Se procuró orientar a los corresponsales para establecer los requerimientos y características de cada cobertura para que estas se estandarizaran

También se establecieron convenios con canales de televisión regionales para que compartieran el material audiovisual que compilaban; un movimiento importante fue la alianza con uno de los medios más importantes de Quetzaltenango y algunos poblados de occidente, Cable DX.

Se acordó la facilitación de los partidos protagonizados por Xelajú MC y el CSD Suchitepéquez, a cambio del resto de partidos a los que Guatevision daba cobertura, a nivel metropolitano y en el interior del país. Con esta cooperación se logró reducir costos y aun así tener todo el contenido futbolístico, que era lo más fuerte en el contenido del programa.

Por el otro lado, con la nueva forma de cobertura de los corresponsales y de la empresa Cable DX, al corresponsal del canal se le pagaban Q500 por partido, monto que anteriormente pagaba únicamente la renta del vehículo para la cobertura. Esto fue entonces un cambio necesario para mantener el programa al aire y optimizar recursos.

### 3.3 Coberturas especiales del programa DXTV de Guatevision

Cada una de las coberturas especiales realizadas durante mi estancia en el equipo de producción tuvo características especiales por el tipo de evento que se trataba, entre los más importantes resaltan los Juegos Centroamericanos de Costa Rica en 2013; los Mundiales de fútbol, como el de Sudáfrica 2010, Brasil 2014 y Rusia 2018; el Mundial de Futsal que se realizó Tailandia en 2012 y uno de los eventos más importantes y emblemáticos para todo el deporte guatemalteco, los Juegos

Olímpicos de Londres 2012, en las que el atleta Erick Bernabé Barrondo ganó la primera medalla olímpica para Guatemala; también destacaron las vueltas ciclísticas a Guatemala y competencias como el Medio Maratón de Cobán.

Detalles logísticos, ejecución de las coberturas y los canales de comunicación que se utilizaron para la recepción y coordinación del material para cada una variaron, según cada caso.

Respecto a los Juegos Centroamericanos en Costa Rica 2013, por limitaciones presupuestarias no se pudo costear la movilización de un equipo completo, solamente viajó el Dr. Francisco Aguilar, quien compartía información y material de vídeo. Con el productor se establecieron los canales de comunicación a utilizar en esa ocasión, el principal fue el correo electrónico; el único dispositivo con el que captó audio y vídeo fue una tableta electrónica.

Por estas limitaciones, se recibía el análisis que hacía el Dr. Aguilar, en video, sobre las competencias de la jornada y la actuación de Guatemala desde el lugar donde se desarrollaba la acción, misma que no podía dejar de resaltarse, debido a que, a nivel centroamericano, Guatemala es líder en este tipo de eventos y en esa ocasión no fue la excepción, ya que se llevó la mayoría de las medallas de oro, 100 preseas.

El clip remitido a la producción se complementaba con algunos vídeos que se obtenían de las redes sociales o algunos canales de YouTube, mecanismo que comenzaba a experimentarse y aprovecharse. Como equipo de producción se buscó una alternativa de bajo costo, para no perder la información de un acontecimiento tan importante.

En cuanto a coberturas de Mundiales de fútbol, el primero en el que me involucré fue el de Sudáfrica 2010. En ese momento, no era parte directa de la producción de DXTV, pero apoyaba al programa como escenógrafo, era el encargado de tener listos todos los elementos del set y los productos de los patrocinadores, los cuales para este tipo de hechos históricos del deporte buscan tener mayor presencia ante los reflectores televisivos, por la cantidad de personas que está pendiente de lo que ocurre.

El movimiento durante el programa en vivo se intensificaba, la extensión era de 60 minutos diarios, cuando lo usual eran 30, y se contaba con alrededor de diez a doce marcas en el programa, esto propiciaba que se hicieran varios cambios de utilerías publicitarias para hacer más llamativa la

presencia de los patrocinadores y sobre todo relacionada a la temática. Tal era la importancia de la cobertura del Mundial que en cada evento de estos se hacía un relanzamiento de la escenografía del programa.

En 2014, con el Mundial de la FIFA en Brasil, yo estaba involucrado de lleno en la producción y era el editor designado para los resúmenes de la todas las jornadas. FIFA y las cadenas con los derechos en Guatemala no dejaban emitir más de tres minutos de imágenes del acontecer de la jornada.

Ilustración 21 Secuencia de edición Mundial de fútbol Brasil 2014



Fuente: foto propia

Esto representó inconvenientes para la producción, porque se tenía que aprovechar el tiempo permitido al máximo e incluir lo mejor de la jornada. De forma contradictoria a lo que uno espera de la cita mundialista, para la realización del programa mientras menos goles se anotaran en las jornadas era más conveniente que cuando había muchas anotaciones, porque se complicaba armar la línea de tiempo en el programa de edición.

El mecanismo que se estableció era la grabación y análisis de los partidos, por parte del productor, quien luego indicaba cuales jugadas debían incluirse en el resumen. Luego se debían transferir las imágenes, lo cual generalmente se demoraba, para finalmente grabar los audios de la nota, en los que se narraban las acciones más importantes que serían lanzadas en el programa en vivo, con un tiempo exacto de 3 minutos.

Todo esto para no evitar alguna demanda de la televisora que tenía los derechos de transmisión en el país; este contenido se repetía 2 o 3 veces en el programa.

La posproducción se tornaba estresante por el corto tiempo que se tenía para armar el material con las características que debía llevar y las revisiones a las que debía ser sometido.

Por otro lado, la promoción que se daba a los patrocinadores era distinta; la nueva temática de mostrar a los anunciantes consistía en colocar la marca en los televisores de la escenografía mientras se le mencionaba al aire.

Recuerdo que con el equipo de escenografía se colocaron reproductores de DVD individuales en cada televisor y al momento de la presentación del patrocinador se tenía que cambiar de disco para que la marca pudiera estar presente no solo con producto físico, sino que también en las pantallas, para propiciar mayor impacto comercial, mantener los patrocinios activos y generar ingresos durante el desarrollo del evento de interés general.

El cometido se cumplió, se generó el contenido deseado, además de la producción de notas históricas sobre eventos anteriores para enriquecer el programa con datos importantes sobre los mundiales de fútbol que atraen la atención a nivel global.

## Ilustración 22 Edición especial Rumbo a Brasil DXTV



Fuente: foto propia

En los dos mundiales antes mencionados se marcó diferencia con respecto al último en el que participé como parte de la producción en DXTV y el más reciente, Rusia 2018.

El cambio más significativo fue que el programa ya no fue dedicado únicamente a dicho acontecimiento, como sucedió en los dos anteriores.

Durante el Mundial de Rusia 2018 solo se dedicaron algunos segmentos del programa para abordar las notas relacionadas con este acontecimiento; sin embargo, en este se tuvo la ventaja de contar con un equipo en el país anfitrión, conformado por un presentador y reportero/editor que podía generar contenido diferente al de las ocasiones anteriores.

Los enviados especiales al Mundial de Rusia fueron Luis López, quien grababa y editaba el material; acompañado del Dr. Francisco Aguilar. Esta dupla remitía los contenidos que producían desde las principales ciudades rusas, y aunque no se podía documentar nada dentro del estadio, hicieron notas de color que enriquecieron lo que se ofrecía a la audiencia, como las fiestas que se armaban afuera de los estadios, llegada de personalidades a las sedes mundialistas, además del análisis del Dr. Aguilar en sitios emblemáticos de la nación anfitriona.

Para la recepción de material, se optó por utilizar la plataforma para transmisión de archivos WeTransfer ([www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)) que permite realizar transferencias de hasta de un máximo de 2GB. En esta época la comunicación vía WhatsApp ya era más usual y los enviados especiales compartían de esta forma mensajes con las especificaciones sobre el material que enviaban.

Otro evento trascendente fue el Mundial de Fútbol Sala Tailandia 2012, en este fue complicado conseguir el material, por las diferencias de horarios entre ambos países. Debido a que yo era el editor designado para la producción de este material, me correspondía quedarme varias horas, incluso de madrugada observando los partidos y grabándolos para su edición al día siguiente.

Entre los partidos que estuvieron bajo esta temática fueron los encuentros contra Colombia, donde “el equipo azul y blanco” debutó y obtuvo la victoria con marcador 5-2, y el disputado ante Rusia que goleó a Guatemala con 9 tantos.

Los eventos de la Selección Nacional siempre eran importantes y los de fútbol sala no eran la excepción, pues Guatemala dominaba ampliamente el área centroamericana.

Estos partidos se grababan con la herramienta de captura de pantalla de la computadora, un proceso improvisado, porque no se contaba con el equipo necesario para captar el material de forma óptima. La visualización del partido se regía con el reloj del cronometro del encuentro, porque no existía otra forma de medición para que el editor encontrara las jugadas más importantes que se tomaban en cuenta, según el criterio de quien grababa.

La dificultad más seria que este mecanismo de obtención de video representaba era el ancho de banda de internet del que se podía disponer, esto interrumpía la captura del partido, otro de los inconvenientes podía ser que la computadora detuviera el proceso por fallas inesperadas, por lo que se tenía que reiniciar la grabación lo más pronto posible para no perder momentos que podían ser clave.

En ese entonces los canales de YouTube no colocaban resúmenes específicos de partidos, por lo que era fundamental no dejar pasar ningún segundo de la transmisión.

En esta etapa, el horario de ingreso al trabajo era a las 13:00 horas y la jornada laboral concluía a las 2:00 de la madrugada del día siguiente, aproximadamente, sacrificio que era necesarios en su tiempo para contar con el material informativo necesario.

No se pueden dejar afuera los acontecimientos nacionales y el ciclismo es uno de los más fuertes, con la Vuelta Ciclística a Guatemala. En esta actividad me involucré de lleno como camarógrafo

en la edición 53, que se desarrolló en 2013; Luis López fungió como reportero y editor, y el Dr. Aguilar acompañó al equipo.

Como Guatevision era un canal sin derechos para la transmisión en directo de la Vuelta, se establecía en reuniones de preproducción que se cubriría solo el ingreso de los ciclistas a la meta final, a donde el camarógrafo salía con anticipación para llegar antes del pelotón. Luis Lopez lograba conseguir tomas de apoyo con equipo propio.

Para grabar el ingreso del ganador de la etapa, el grupo asignado de camarógrafos y fotógrafos de distintos medios de comunicación nacionales y locales, se ubicaban en un espacio reducido, incluso quienes no se habían acreditado ante el ente organizador. Era un momento tenso en el que más de 20 personas buscaban el mejor lugar, porque era el

Ilustración 23 53 Vuelta a Guatemala



Fuente: foto propia

momento cúspide en el que se debía captar la imagen que todos querían obtener, eran segundos llenos de empujones y los que venían acompañando al pelotón se acoplaban a la masa de periodistas gráficos que querían la estampa del momento más importante de la etapa del día.

Luego de conseguir el ingreso del ganador de la etapa, en medio de la algarabía, el Dr. Aguilar daba sus apreciaciones, hablaba sobre las estadísticas de los equipos y por último emitía su análisis final para que este contenido fuera enviado a la producción central.

Además, se producían notas de color con saludos de los aficionados y los momentos jocosos previos al ingreso de los ciclistas para mostrar los mejores momentos protagonizados por personas de todas las edades que se acercaban a apreciar la fiesta deportiva que recorría sobre ruedas distintas carreteras del país.

Uno de los eventos que escribió historia, tuvo resultados inesperados y muy gratificantes fueron los Juegos Olímpicos de Londres 2012, donde se encendían las esperanzas de tener la tan deseada medalla olímpica. Para documentar las competencias, estas se grababan en el Departamento de Transmisión procedentes de la señal que emitía la cadena satelital DIRECTV, grabaciones de 24 horas en un canal especial de la cadena estadounidense de NBC.

Luego revisaba todo el material, antes que el productor me indicara cuáles eventos le interesaban; por ejemplo, los 100 metros de natación en estilo mariposa o las competencias en las que participaban los atletas guatemaltecos.

La diferencia de horarios complicaba de cierto modo el proceso, ya que la recolección del material llevaba su tiempo.

Lo que marcó un momento importante para el programa DXTV y para todo el país fue el evento de los 20 km de marcha atlética en el que participó el guatemalteco Erick Barrondo. Las expectativas eran altas y todo el equipo de producción estaba entusiasmado por alguna sorpresa, que al final fue la obtención de la medalla de plata y la primera presea olímpica para el país.

El productor Mauricio Aguilar, admitió que lloró en el momento que vio cruzar la meta a Barrondo. Se trabajó una crónica de todo lo que ocurrió en la carrera, todos los programas de deportes en Guatemala iban a estar en el ojo de los guatemaltecos, así que el productor y el editor Noe Chilel, armaron un emotivo contenido que resaltaba lo más importante del acontecimiento. El reportaje fue replicado en el Noticiero Guatevision y también en la telerevista Viva La Mañana.

No se puede dejar de lado la mención de las carreras pedestres, una de las más importantes a nivel nacional es la Media Maratón de Cobán. En algunas ocasiones la cobertura estaba a cargo de un camarógrafo y un reportero, quienes eran apoyados por el conductor del transporte asignado. Se debía salir con un día de anticipación hacia Alta Verapaz, para evitar cualquier contratiempo y

garantizar un espacio de hospedaje, debo mencionar que en ninguna de esas coberturas se logró encontrar hospedaje así que no quedo más que dormir en el carro.

Básicamente se grababa el arranque de la carrera y luego se buscaba estar en la meta para esperar el momento cúspide de la llegada del ganador y el mejor atleta guatemalteco; la cobertura se limitaba a estos dos puntos, por las dificultades que se tenían para poder grabar el recorrido, principalmente la falta de una motocicleta en la que se pudiera hacer el mismo.

Siempre se daba especial atención a los comentarios de los corredores nacionales, entonces el reportero y editor Luis López hacía el análisis de la carrera con las intervenciones de los principales protagonistas, luego editaba la nota y la enviaba por la plataforma previamente explicada.

La última modalidad que se implementó fue una transmisión en directo en la que todo el equipo del canal se involucró, con Mauricio Aguilar a la cabeza. Se contó con director de cámara, jefe de piso y un numero amplio de camarógrafos, esta transmisión del programa en vivo se dio gracias al ingreso de un amplio número de patrocinadores, con el que se pudieron cubrir los gastos para la misma.

También es válido mencionar la cobertura de las marchas de 20 y 50 kilómetros, las finales del fútbol femenino y el masculino donde la USAC relucía. Vale la pena recordar la rivalidad de la USAC con el equipo de Cementos progreso y las coberturas de béisbol en El Diamante de la zona 15.

Ilustración 24 Entrevista a Merlin Chalí (corredora)



Fuente: foto Alejandro Mendez

En este programa deportivo inicié como camarógrafo, y posteriormente me confiaron la edición del programa. En la primera fase, cubrí los eventos deportivos fuera del fútbol, debido a que el departamento de producción del canal asignaba personal para las coberturas en el interior del país, dejando el fútbol por un lado, ya que el departamento de producción del canal asignaba el personal para las coberturas al interior del país.

En ese entonces se cubrieron encuentros de fútbol, tenis, bádminton, tenis de mesa, voleibol y futsal, lo que me permitió formarme un criterio editorial que posteriormente, al dar el salto a editor, me permitió contar con los conocimientos básicos para especializarme en la edición audiovisual de eventos deportivos; también fue valioso conocer las reglas básicas de estos deportes.

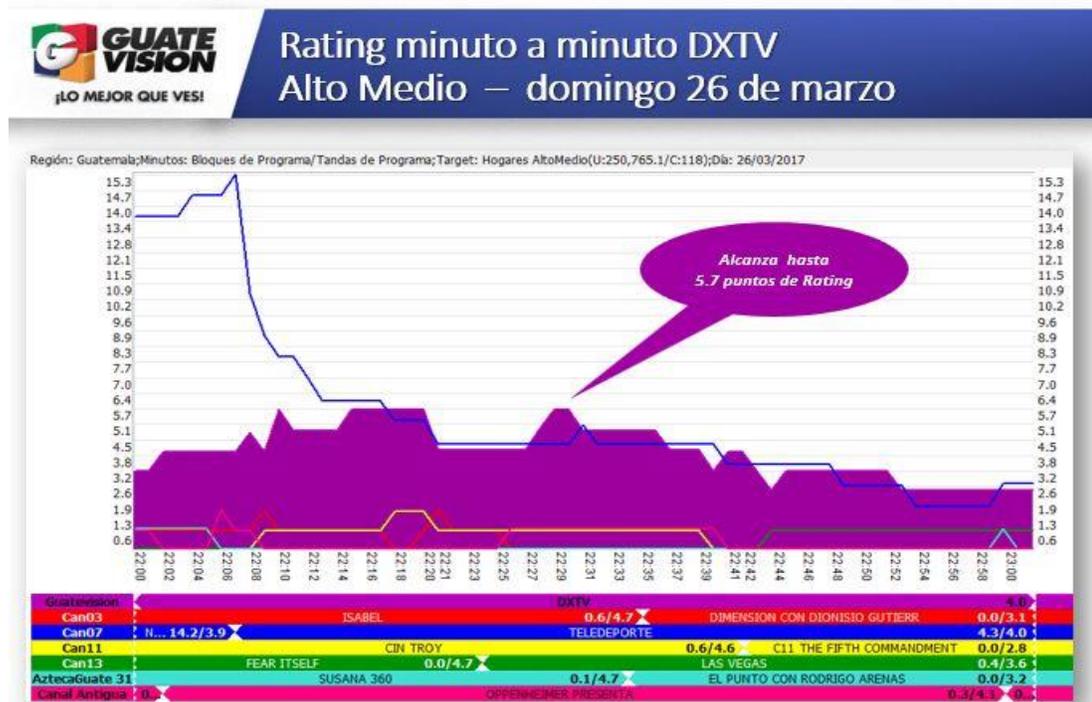
Todo esto significó un importante crecimiento profesional que me permitió entender y vivir la logística y producción que conlleva un programa de este tipo, porque luego de ser camarógrafo y posteriormente editor, se me dio la oportunidad de fungir como jefe de piso.

### 3.4 Fases de crecimiento del programa DXTV en Guatevision

El programa deportivo, en su primera, contaba con dos emisiones durante la semana, los viernes y los domingos, que era el plato fuerte. Luego de eso, Guatevision se ve en la necesidad de incrementar el tiempo al aire del programa, para aumentar la oferta de pauta y agregarlo como paquete de bonificación comercial para hacerlo más atractivo, ya que el tema deportivo era un campo que podía explotarse mucho más.

En 2012, luego de ocho años de emisiones ininterrumpidas en sus días habituales, se da la ampliación de tiempo al aire con el propósito de buscar ampliar el grupo de seguidores de DXTV, pasando de dos a seis programas por semana, divididos de la siguiente forma: de lunes a viernes a las 22:00 horas, con duración de 30 minutos, y los domingos a las 21:00 horas con duración de 60 minutos. Así fue como el programa abarcó más ramas deportivas y eventos para ofrecerlos a la audiencia.

Ilustración 25 Rating Ibope DXTV



Fuente: Ibope 26 marzo 2017. Hogares AltoMedio. U.250,765 / C.118

Fuente: Ibope 26 de marzo de 2017

En la gráfica anterior de la medición realizada por Ibope, correspondiente al 26 de marzo de 2017, se evidenció la aceptación de DXTV al lanzar emisiones entre semana, aunque de menor duración, dando resultados positivos frente a su competencia directa, como en este caso el programa deportivo Teledeporte, que se emitía por Televisiete.

En esta nueva fase del programa ya se podían abarcar las jornadas del fútbol nacional cuando se jugaban a media semana, los principales eventos internacionales del deporte, además del acontecer en la coyuntura, como las noticias más frescas que se generaban de lunes a viernes. Parte de este

contenido no se cubría anteriormente, por lo que el concepto se volvió más atractivo para los clientes.

En 2012 la creciente expansión del uso de las redes sociales hizo que fuera fundamental que los medios de comunicación tradicionales buscaran tener presencia en las mismas. DXTV no se quedó atrás e implementaba la proyección de información en cuentas de Facebook, Twitter y YouTube, canal que se actualizaba con frecuencia.

La implementación del uso de plataformas digitales al programa DXTV favoreció en su momento a los televidentes, por el hecho de que podían ver en reiteradas ocasiones las jugadas más importantes de los encuentros deportivos de cualquier índole, que a la vez representaba la adición de suscriptores a las redes sociales del programa; era una ganancia en doble vida en todo caso.

Además de la proyección de información en estos espacios, también se contaba con el apoyo de una presentadora en el set que se encargaba de leer y moderar las interacciones, es decir los comentarios de los televidentes al aire, espacio en el que se resolvían dudas breves, se emitían opiniones y hasta se enviaban saludos.

Estos segmentos también permitían promocionar las páginas oficiales del programa para que se incrementara la cantidad de seguidores en cada una. La estrategia de poner en un rol participativo al televidente, mediante la dinámica de lectura de preguntas al aire. Tanto el perfil en Twitter, la página en Facebook y el canal de YouTube siguen activos en la actualidad y se pueden encontrar como “DXTVGuatelevision”.

Las coberturas de eventos importantes también representaron crecimiento, porque se asistía a más compromisos deportivos y conferencias de prensa, incluso el programa ya contaba con un camarógrafo exclusivo para todo lo relacionado con otros deportes, que en este caso era yo.

### 3.5 Relanzamiento del programa DXTV y estrategias de mayor alcance

El programa contó con cuatro fases, la primera cuando era llamado Deportivo Guatevision (2005-2007), seguida de la era de DXTV con dos emisiones semanales (2007-2012) y la tercera fase de programas de lunes a viernes con duración de media hora, y el domingo, de una hora (2012-2019), y por último la fase de cierre con una emisión dominical de una hora (2019).

El salto de dos emisiones a seis durante la semana llevo a un movimiento de relanzamiento de este y por lo tanto se necesitaba una estrategia para promocionar los nuevos horarios o un evento que captara la atención y que se constituyera en el inicio del nuevo contenido que se emitiría de ese día en adelante.

La principal estrategia publicitaria fue lanzar anuncios televisivos con duración de 30 segundos, con mensajes de expectación sobre los nuevos horarios y contenido del programa; también se instalaron vallas publicitarias en el perímetro de la ciudad capital con esta información.

Fueron los Juegos Olímpicos de Londres 2012 lo que se tomó como ancla para el relanzamiento del programa. La información sobre nuevo horario e innovaciones comenzó a divulgarse desde el 19 de junio, con la previa de los Juegos Olímpicos, que consistía en notas históricas y perfiles de los atletas que participarían en las justas en ese entonces.

Fue así como DXTV comenzó un nuevo camino, con más tiempo al aire y sobre todo con un evento que llamaba la atención de todos, por la participación de Guatemala y que haría que los televidentes tuvieran los ojos puestos en los programas deportivos de los canales nacionales.

Así se logró afianzar el nuevo formato, con el cual la producción se llevó una sorpresa: el histórico triunfo olímpico de plata de Erick Barrondo, eso sumó televidentes al programa, porque se convirtió un acontecimiento del cual muchos quería saber antecedentes y dar seguimiento a la carrera de atleta. Otra de las estrategias que se aplicó fue incluir avances del programa durante el día en la parrilla del canal, por ejemplo, durante la emisión del programa Viva La Mañana y del Noticiero Guatevision.

Asimismo, se evidenció el gusto y amor por las mascotas que une e identifica a muchas personas y que tenían los integrantes de la producción, lo cual se mostró en algunas ocasiones en el programa

con la participación de Chepo, un perro de raza Shih Tzu, cuyo dueño era el productor Mauricio Aguilar.

De forma regular, el can acompañaba al productor al set y de forma espontánea en una ocasión su dueño lo puso al aire frente a las cámaras. A partir de ese día, “Chepo” era asociado al programa e incluso otro de la misma televisora, El club de las mascotas, le dedicó un reportaje especial identificándolo como “la mascota querida, conocida y apreciada por Guatevision y sus televidentes”.

Según mi percepción, eso sumo puntos para hacer un programa con profesionales que mostraban una faceta más relajada y familiar, con la cual personas de todas las edades se podía identificar. En ocasiones se encontraban comentarios en redes sociales que confirmaban que era agradable observar al canino al aire. Por ejemplo, en Facebook los seguidores mencionaban lo mucho que les agradaba que apareciera el perro y se confirmaba cuando en ocasiones no salía a cuadro y al instante, cuando se monitoreaban las redes sociales se podía leer en constantes ocasiones: “¿Dónde está el Chepo?”, “¿Qué se hizo el perrito?”, “Yo miro el programa por el Chepo” o “¡Que regrese el Chepo!”.

Incluir a este “peludo” fue una acción sin intención, pero fue positiva y durante mucho tiempo el Chepo fue parte del programa DXTV. Lamentablemente, luego del final del programa, Chepo falleció en 2019, pero es recordado por quienes integramos la producción.

### 3.6 Cambio de imagen y la era de la alta definición HD del programa

En Guatemala, por regulaciones nacionales, los programas de televisión emitidos en UHF y vía cable, aun son regidos por el formato 720 x 480 pixeles, es decir formato análogo, que corresponde al espacio que cubre una televisión cuadrada. Se espera que esto cambie con el apagón analógico con el que se estandarizará y actualizarán los formatos de transmisión en el país.

Cuando el programa fue relanzado a seis emisiones semanales fue propicio el cambio de imagen, es decir de su identificación gráfica como marca, en la presentación de los videos, los títulos, tipografía que se utilizaba y la producción en general del programa.

Así fue como el cambio y los nuevos horarios beneficiaron al programa que tenía nuevas animaciones y un cambio radical de estilo, sustituyendo la imagen gráfica que tenía más de 10 años de estar al aire, se le dio una “cara fresca” al programa, sin perder su nombre.

Con el animador digital de ese de ese entonces, German Almaraz, se plantearon los diferentes elementos a resaltar para crear la introducción del

programa, estos eran momentos claves en la historia del deporte que dieron alegrías al público.

El animador Almaraz es especialista en animaciones en tercera dimensión (3D); para conocer su trabajo se puede visitar la página web: <https://www.warex3d.com>.

Ilustración 26 primera imagen DXTV



Fuente: [www.guatevision.com](http://www.guatevision.com)

Ilustración 27 Nueva imagen DXTV HD



Fuente: foto propia

En esta etapa también se modificaron los formatos con los cuales se trabajaba, que anteriormente era de 720x480 y se actualizó a la resolución de 1920x1080 píxeles.

Este formato ya contenía más información y amplitud para la visualización más nítida de jugadas importantes, por ejemplo, alguna acción polémica en el fútbol. Aunque en la emisión en vivo el formato a mantener era el mismo de 720x480 píxeles, el nuevo cambio beneficiaba a la producción con material de mejor calidad, para integrarlo al archivo del programa, estar preparados para el apagón analógico y disponer de material en formatos que fueran compatibles para emisiones posteriores.

Ilustración 28 Nueva imagen DXTV 3D



Fuente: foto propia

Contar con nueva imagen en alta definición dio la oportunidad de tener más material disponible al momento de hacer una crónica de determinado evento, revisar, reemitir un programa y, cuando las regulaciones nacionales ya permitan, lanzar el contenido a una resolución más alta a la que actualmente está permitida.

A ese momento, Guatevision ya había actualizado todo su equipo para soportar y grabar programas en alta definición, desde formatos en 1280x720 píxeles hasta 1920x1080 píxeles, con la facilidad

de hacerlo en discos de estado sólido, agilizar la descarga de material a las computadoras y ya no hacerlo por medio de casete.

Con este cambio se esperaba atraer a más televidentes, al mismo tiempo que a más clientes para la pauta comercial del programa y estar listos para seguir avanzando en los cambios tecnológicos que se acercaban. También permitió acoplar el formato a los nuevos televisores inteligentes que en vez de ser cuadrados, eran rectangulares.

La calidad y la nueva imagen gráfica con la que contó DXTV en su última etapa de existencia favoreció la implementación de nuevos contenidos y sobre todo de lo que se lograba conseguir en las plataformas digitales como YouTube, porque ya todo el globo estaba actualizado con las nuevas normativas de video.

Ilustración 29 Nueva imagen DXTV



Fuente: foto propia

Para ese entonces ya se contaba con el canal DXTV en YouTube, cuyo contenido ya no se publicaba en baja resolución, lo cual atraía a más suscriptores. En todo el mundo se podían ver los

contenidos en alta definición, porque en YouTube se utilizaba este formato desde hacía tiempo atrás.

Esto le dio la oportunidad a la audiencia que tenía la oportunidad de ver los resúmenes de partidos que se incluían en el programa, con mayor calidad visual, nítidez y claridad de las imágenes, al buscarlos vía internet. Eran notorias las nuevas dimensiones al momento de observar las jugadas deportivas, no así en la emisión televisiva, que por regulaciones locales no se emitía en HD.

Ilustración 30 Nueva tecnología HD



Fuente: foto propia



a su competencia directa, “Teledeporte” del Televisiete. Para ese entonces aun no se tomaba la decisión de cerrar el programa por la cantidad de personas que veían el programa.

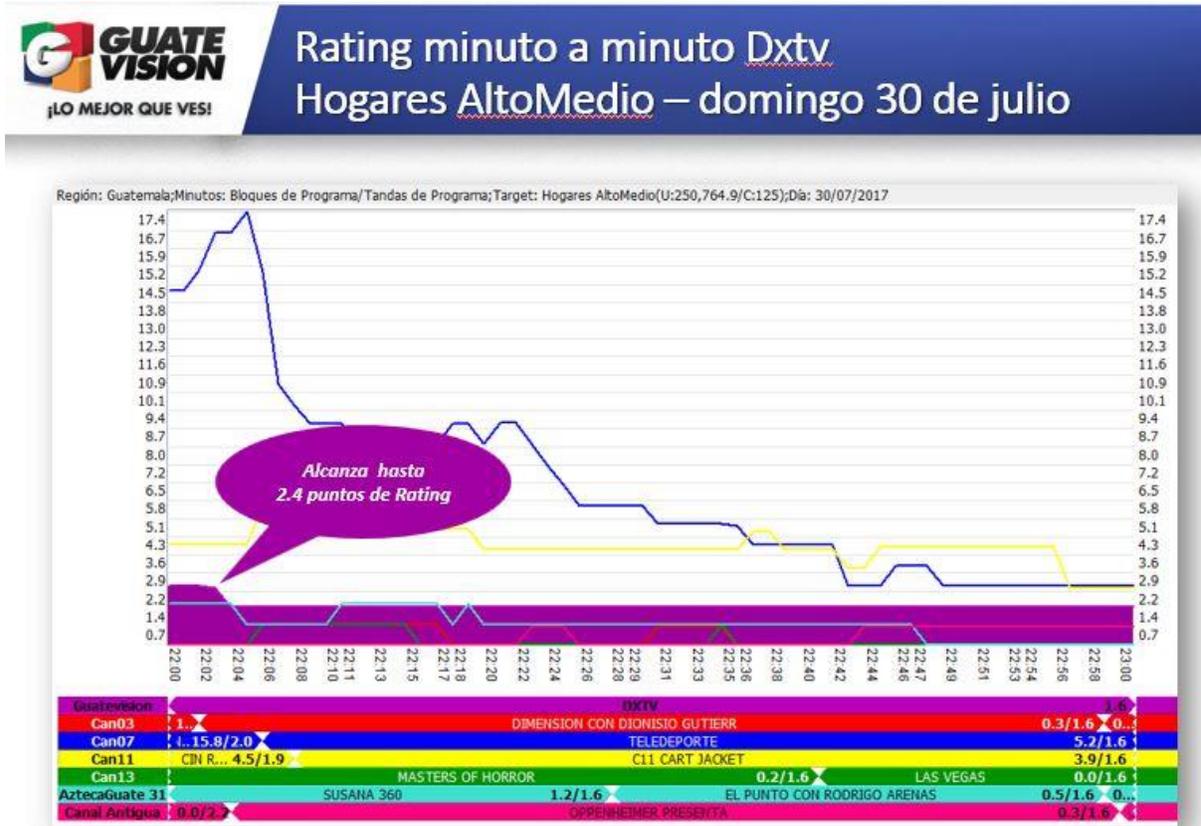
Luego de 14 años de trabajo y difusión en horarios estelares del canal Guatevision, el programa DXTV llegó a su fin, emitiendo su última edición el 28 de julio de 2019. Según el productor Mauricio Aguilar esto se debió a razones puramente presupuestarias las cuales no permitían seguir con el proyecto al aire, debido a que la Corporación Prensa Libre argumentó que las pautas a todo nivel se habían reducido.

Esto se dio mientras DXTV se mantenía en el gusto de la audiencia, pese a que únicamente salía al aire los domingos por la noche. Entre semana la información deportiva se abordaba de forma breve en la telerevista Viva la Mañana y en el segmento deportivo dentro del Noticiero Guatevision.

Durante su existencia también se enfrentaron altibajos para el programa, lo cuales se reflejaba en bajas en los niveles de audiencia. En ocasiones esto se debía a las variaciones del acontecer deportivo, es decir que el contenido más gustado estaba en pausa, y que los temas de agenda nacional, principalmente políticos, acaparaban la atención de la población que buscaba opciones noticiosas de esos temas.

Esto se evidenciaba en los reportes de mediciones sobre las vistas del programa; enseguida un ejemplo de esta disminución de audiencia.

Ilustración 32 Rating DXTV 2.4 puntos



Fuente: Ibope 30 julio 2017. Hogares AltoMedio U.250,765 / C.125

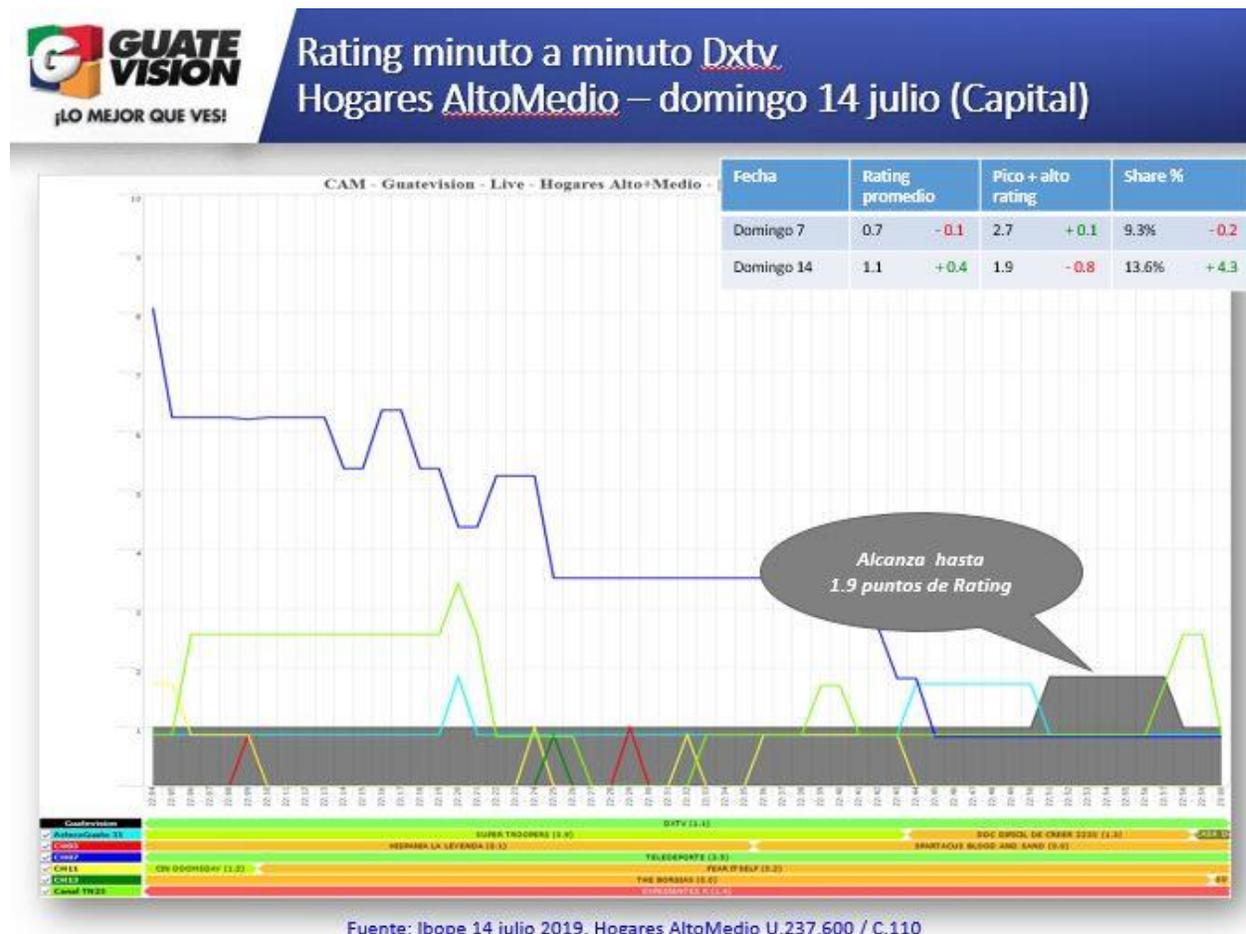
Fuente: Ibope 30 de julio 2017

Esta medición evidencia una baja en televidentes, de 5.7 puntos que fue su máximo hasta 2.4, estas situaciones sumaron para ir reduciendo el espacio del programa, pero no fue la razón principal de su cierre definitivo en 2019.

Por otro lado, cuando se dieron los movimientos ciudadanos a raíz de los resultados de las investigaciones sobre casos de corrupción por parte de la Comisión Internacional contra la Impunidad en Guatemala (Cicig) y el Ministerio Público, el canal Guatevisión dio cobertura completa al tema, lo cual incidió a que algunas empresas optaran por ya no pautar en el canal, de acuerdo con el productor del programa deportivo DXTV Mauricio Aguilar.

Esto ocurrió mientras el programa estaba al aire, pero impactó en las coberturas de deportes en todas sus ramas. En la siguiente muestra se puede apreciar la baja cantidad de televidentes que se tenían casi al final de DXTV.

Ilustración 33 Rating DXTV Julio 2019



Fuente: Ibope 14 de julio 2019

En las últimas emisiones el rating cayó hasta 1.9 puntos, resultado de las pocas coberturas propias que se realizaban y que ya no se producían programas entre semana en los que se diera la previa de los encuentros del fin de semana, se invitara a ver la edición del domingo siguiente y que permitiera a los espectadores dar seguimiento a la agenda deportiva diaria, lo cual tuvo consecuencia la baja en interés del televidente y el fin definitivo de DXTV el 28 de julio de 2019.

## Conclusiones

- La producción televisiva en Guatemala ha atravesado un proceso de modernización complejo, sobre todo por las dificultades de tecnificación de algunos elementos humanos involucrados en la misma. En el país, los programas de deportes tienen una cantidad considerable de televidentes y generan ingresos monetarios importantes a las televisoras, pero dado el auge de los medios digitales, que aprovechan la popularidad de las redes sociales, la estrategia de transmisión debe de cambiar.
- DXTV de Guatevisión estuvo al aire durante 14 años, en los que tuvo importantes transformaciones como el cambio de las jornadas de emisión de dos días hasta completar un ciclo de seis por semana, su cambio de imagen, la modificación del formato 720x480 a 1920x1080 pixeles, reestructura de producción, almacenamiento histórico y la implementación del uso y aprovechamiento de las redes sociales en el proceso de producción.
- El programa tuvo crecimiento desde lo interno de la organización que lo producía, conforme las experiencias de cada entrega a la audiencia. Por ejemplo, se buscó la mejora de la logística de preproducción, la transmisión de directrices del productor para generar el contenido, dependiendo el día de emisión; también la solución de imprevistos en los programas en vivo y los pregrabados, en sus respectivas fechas.
- Los Juegos Olímpicos de Londres 2012 marcaron un nuevo inicio para el programa, pues a partir de este evento internacional comenzaron las emisiones diarias y generación de más productos diarios para el televidente. Pese a que este fue un acontecimiento realizado fuera de las fronteras, se resaltó la participación de los atletas guatemaltecos, ya que la prioridad del contenido emitido en este programa era resaltar a los exponentes nacionales, así como las competencias y disciplinas del país, tal como la Liga Nacional de Fútbol, por encima de la información internacional.

## Recomendaciones

A estudiantes: Que se interesen en el tema de producciones audiovisuales, sean o no para medios de comunicación masivos; que se documenten sobre las principales técnicas y formas de generar contenido audiovisual, ya que no solo los medios masivos son propicios para producir programas de cualquier índole. Ejercitar su mente para resolver problemas en cortas porciones de tiempo, que es la principal destreza que se necesita en la televisión y sobre todo en programas en vivo. Que juntos busquemos nuevas formas de generar contenidos a ofrecer, informar, educar, entretener y estimular la formación de criterio entre la población guatemalteca, que a su vez sean atractivos para captar la atención del grupo objetivo.

A docentes: La actualización constante sobre temas de producción televisiva, que se entreguen contenidos frescos al estudiantado que lo insten a ser autodidacta y, en la medida de lo posible, especializarse en la rama de su mayor interés. Que la Escuela de Ciencias de la Comunicación pueda tener en el pensum de estudios de las carreras técnicas de Publicidad Profesional, Locución Profesional y Periodismo Profesional un curso especializado de televisión en donde se le solicite al estudiante la producción de un programa piloto, para que esta experiencia le abra espacios y le permita visualizar opciones entre los distintos caminos que la comunicación brinda, le permita generar contenido para las principales plataformas digitales y genere ingresos por sus ideas.

A la junta directiva del canal Guatevision: Retomar la producción de un programa de deportes. En la actualidad cuenta con segmentos deportivos, pero no cuenta con un espacio dedicado específicamente a las distintas ramas del deporte, vacío que hace perder a la audiencia que durante años mantuvo el programa DXTV. Que reinventen la forma de dar el contenido deportivo a la población, que es una fuente fuerte de televidentes, lo cual representa ingresos económicos para el medio, por el amplio campo que los deportes abarcan en Guatemala y que últimamente se ha visto explotada por otras cadenas televisivas, incluso las que dedican toda su parrilla de programación exclusivamente a este tema.

## Bibliografía

1. Alvarez, C. G. (2003). *La computación, como herramienta en la producción televisiva*. USAC.
2. Belau, A. F. (1980). *La información televisiva y su tecnología*. Universidad de Navarra España.
3. Boglar, U. E. (1990). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.
4. Bravo, R. (1993). *Producción y Dirección de Televisión*. México: LIMUSA.
5. Cardona, A. H. (2011). *Proyecto comunicacional para el fortalecimiento de las transmisiones especiales de TV USAC a través del aumento de la calidad en la producción, cobertura y posicionamiento de programas en vivo*. Guatemala: USAC.
6. Choscó, W. D. (1992). *Efectos de la televisión vía satélite: Elementos cotidianos de la erosión cultural*. USAC.
7. D´Victorica, R. (2009). *Producción en televisión*. México: Trillas.
8. Días, A. (1990). *Radio y televisión: Introducción a las nuevas tecnologías*. Paraninfo.
9. DiMaggio, M., & Sabaté, T. J. (1992). *Escribir para televisión: Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Paidós.
10. Domínguez, N. V. (2013). *Reflexiones sobre métodos, técnicas y herramientas para la investigación en comunicación*. La Plata, Argentina: Editorial de la Universidad de La Plata. Obtenido de <https://perio.unlp.edu.ar/iicom/sites/perio.unlp.edu.ar/iicom/files/libro-aportes-teorico-metodologicos.pdf>
11. Ezequiel, P. V. (1997). *Guía para preparar monografías: y otros textos expositivos*. Buenos Aires, Argentina: Lumen.
12. Fuenzalida, V. (2005). *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Norma.
13. Gamoneda, J. d. (1980). *La educación por televisión: un servicio público desatendido*. Universidad de Navarra España.

14. Garcia, N. S. (2011). *Estudio del proceso de preproducción, producción y postproducción de las noticias de Guatevision*. Guatemala: USAC.
15. Gattergno, C., & Fernández, t. S. (1979). *Hacia una cultura visual*. SEP Diana.
16. Gómez, G. O. (2001). *Televisión, Audiencias y educación*. Norma.
17. González, M. D. (2008). *Producción de televisión generos, lenguaje, equipo, técnicas*. México: Trillas.
18. Herreros, M. C. (1981). *Diccionario de radio y televisión: bases de una delimitación terminológica*. Alhambra.
19. Hersh, C. (1999). *Producción Televisiva El contexto latinoamericano*. México: trillas.
20. Iyengar, S. (1994). *Televisión y opinión pública: el poder de los medios de comunicación*. Gernika.
21. Juárez, H. D. (2011). *Proceso de producción de la emisión de las 13:00 horas del Telenoticiero Noti 7*. Guatemala: USAC.
22. León, B. (2014). *Detrás de las cámaras, un manual para los profesionales de la televisión*. Salamanca: Comunicación Social.
23. Lewis, C. D., & Manuel, t. (1994). *El reportaje por televisión*. Publigráficos.
24. Loarca, M. d. (2005). *La televisión en Guatemala*. USAC.
25. María Antonieta Rebeil, D. G. (2008). *Ética, violencia y televisión*. México: Trillas.
26. Martínez, M. R. (2004). *Géneros de Cine y Televisión*. Guatemala: USAC.
27. Mena, M. E. (1977). *La televisión: Instrumento de manipulación*. USAC.
28. Millerson, G. (1989). *Técnicas de realización de producción en televisión*. Focal Press.
29. Omar Rincón, M. E. (2000). *Televisión: pantalla e identidad*. Friedrich.
30. Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Mexico DF, México: Mc Graw Hill.

31. Soto, M. A. (1986). *La televisión*. México: Trillas.
32. Trejo, R. (1994). *Chiapas: la comunicación enmascarada, los medios y el pasamontañas*. Diana.
33. Treviño, J. E. (1994). *Televisión y comunicación: Un enfoque teórico práctico* . México: Pearson Mexico.
34. Villanueva, E. (2000). *Ética de la radio y la televisión: reglas para una calidad de vida mediática*. España: Universidad Iberoamericana.

## E-Grafías

1. Adobe. (19 de Septiembre de 2019). *2019 Adobe*. Obtenido de <https://www.adobe.com/la/products/>
2. Libre, P. (19 de Septiembre de 2019). *Prensa Libre*. Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/tecnologia/la-tv-digital-trae-varios-beneficios/>
3. OCU. (19 de Septiembre de 2019). Obtenido de <https://www.ocu.org/tecnologia/television/noticias/tipo-de-pixeles>
4. PantallasTV.net. (19 de Septiembre de 2019). *pantallastv*. Obtenido de pantallastv: <https://pantallastv.net/resolucion/>