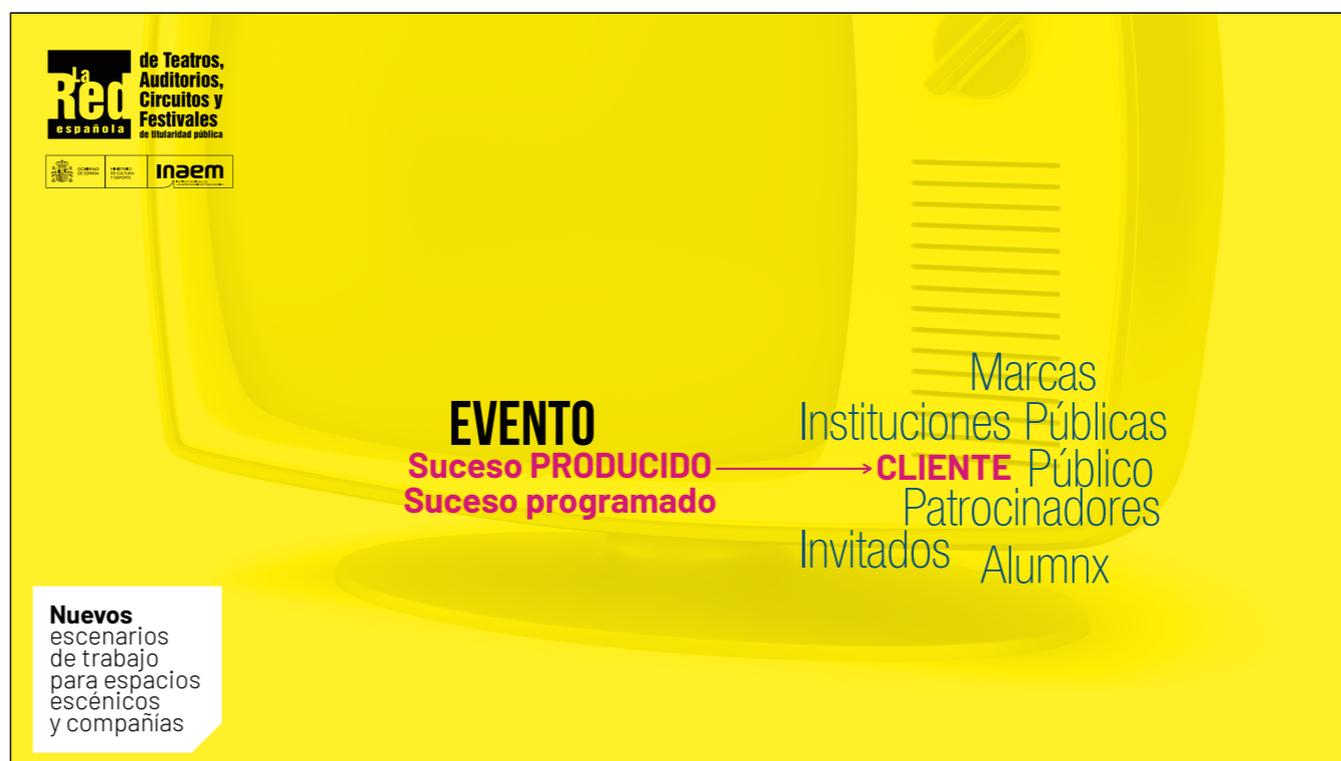




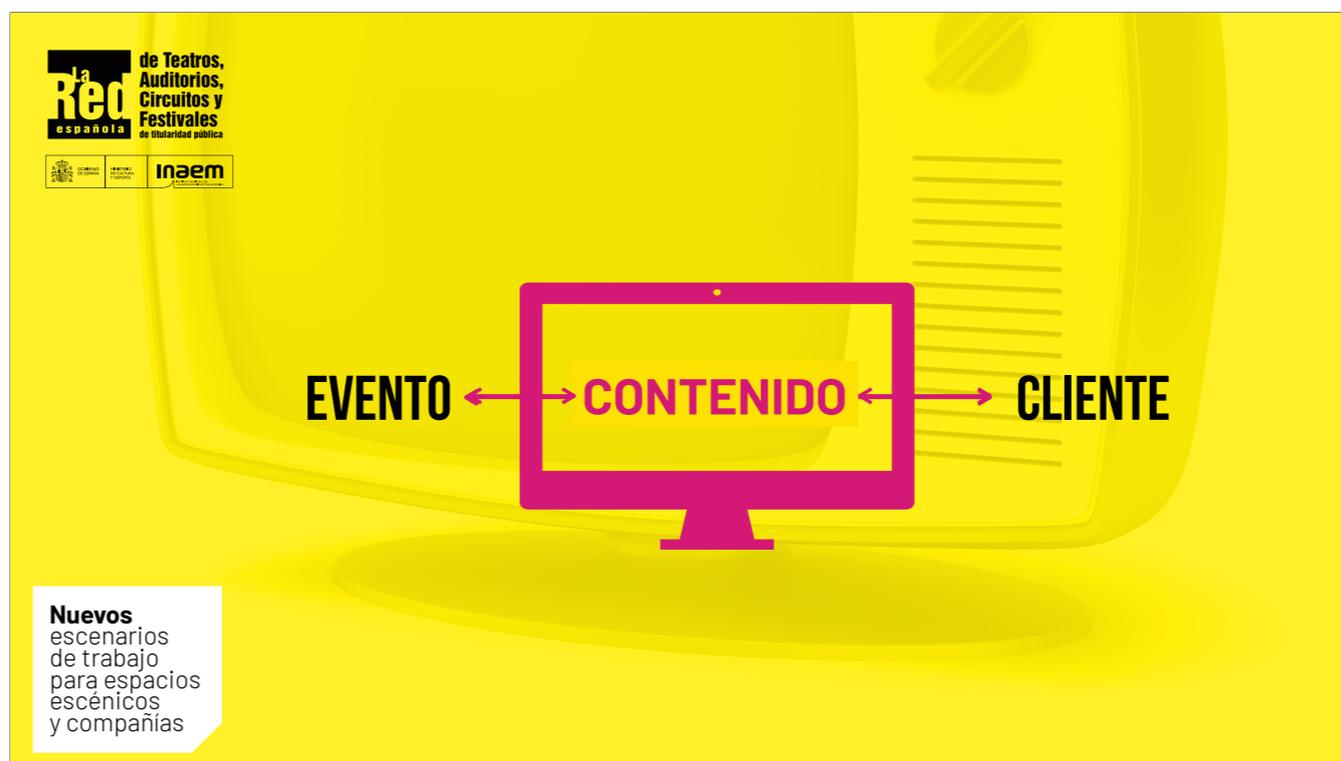
Buenas tardes, muchas gracias por estar ahí al otro lado. En esta presentación pretendo compartir con vosotras y vosotros algunas reflexiones relacionadas con la producción de EVENTOS aprendidas a lo largo de estos años y últimamente en los denominados “eventos virtuales”. EVENTO es un termino sujeto a ciertos prejuicios como sabéis, pero que la RAE, define cómo suceso importante y programado de índole social, académica, artística o deportiva.



Como todos los eventos son importantes para quien los hace... vamos a lo que, en mi opinión, es la esencia de todos ellos; El hecho de ser sucesos “PROGRAMADOS”, intencionados y por lo tanto preparados. Es decir vamos a hablar de “actos” PRODUCIDOS.

Todo “acto producido” lleva implícito un dialogo.

Producimos eventos para alguien. Podemos llamar a ese alguien: público, alumno, marca, Institución Pública o patrocinador... tras muchos años de trabajo, a ese alguien yo lo denomino **CLIENTE**. Creo que permite entender bien lo que significa esta relación.



En ese diálogo entre quien hace el evento y el cliente que lo recibe, lo más importante...y es igual si se trata de un evento presencial o virtual... en ese dialogo, insisto, lo más importante es..., sigue siendo el CONTENIDO. El contenido es lo prioritario. No hay evento sin cliente y por supuesto no hay evento sin contenido...

Ahora vamos al evento virtual. Un evento virtual sigue siendo un acto producido para alguien con quien intercambiamos un contenido. Pero ahora, ese dialogo que puede seguir siendo presencial, podemos seguir haciéndolo de modo muy sencillo y muy accesible a través de una pantalla.

Para entender mejor los eventos virtuales yo os invito a pensar que las reglas del juego TAMPOCO HAN CAMBIADO TANTO...se trata de tener bien claro lo que queremos decir y de repensar ese dialogo para que pueda producirse y ser recibido en un ordenador, en un telefono, o en un dispositivo con pantalla ...Nada de miedos...Precisamente los avances tecnológicos han conseguido que los procesos de comunicación sean más sencillos, más accesibles, más democráticos. Ya todos estamos familiarizados con ese modo de intercambiar contenido (PASA A VIDEO)



Hoy manda el video. Es la evolución de la comunicación. Nos permite compartir emociones propias a través del telefono o del ordenador, enseñar, comprobar, aprender, demostrar...el video permite expresarse con creatividad ilimitada. Hay millones de personas creando videos alrededor del planeta cada día ¿cómo no lo vais a hacer vosotros? Nos permite mantener contacto con familia, amigos, compañeros de profesión... o clientes... porque conectamos en directo con ellos o porque compartimos un link de You Tube, Facebook o Instagram. El video nos permite descubrir cosas que no sabíamos, otras que ni imaginábamos y de repente podemos ver. El uso del video va cambiando de modo simultáneo al modo al que cambia el planeta. El video esta redefiniendo el futuro, está ayudando a crecer a las compañías, está sirviendo para crear nuevos colectivos en todo el mundo y para unir a personas que ya no se plantean distancias sino como compartir todo lo que les une y tambien como sumar esfuerzo para denunciar y amplificar aquello que repercute en sus libertades. Vamos a hablar de cómo crear contenido de video EN DIRECTO, porque...vivimos en directo



Un evento virtual, es un acto en video en directo, que tendrá que vivir “on line”, que se comparte gracias al acceso generalizado a internet y que se sustenta en cuatro acciones esenciales: conectar dispositivos de imagen y sonido, procesar ese contenido, codificarlo y adaptarlo para hacer posible que el contenido llegue a otros a través de la emisión en streaming. Vamos a verlo.

Red de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales en la Universidad pública

inaem

EVENTO VIRTUAL

Nuevos escenarios de trabajo para espacios escénicos y compañías

CONECTA TU EQUIPO



CONTENIDO

FUENTES DE AUDIO Y VIDEO
DISPOSITIVOS

CÁMARAS: SD/HD, SDI, HDMI, USB, USB - C Y THUNDERBOLT

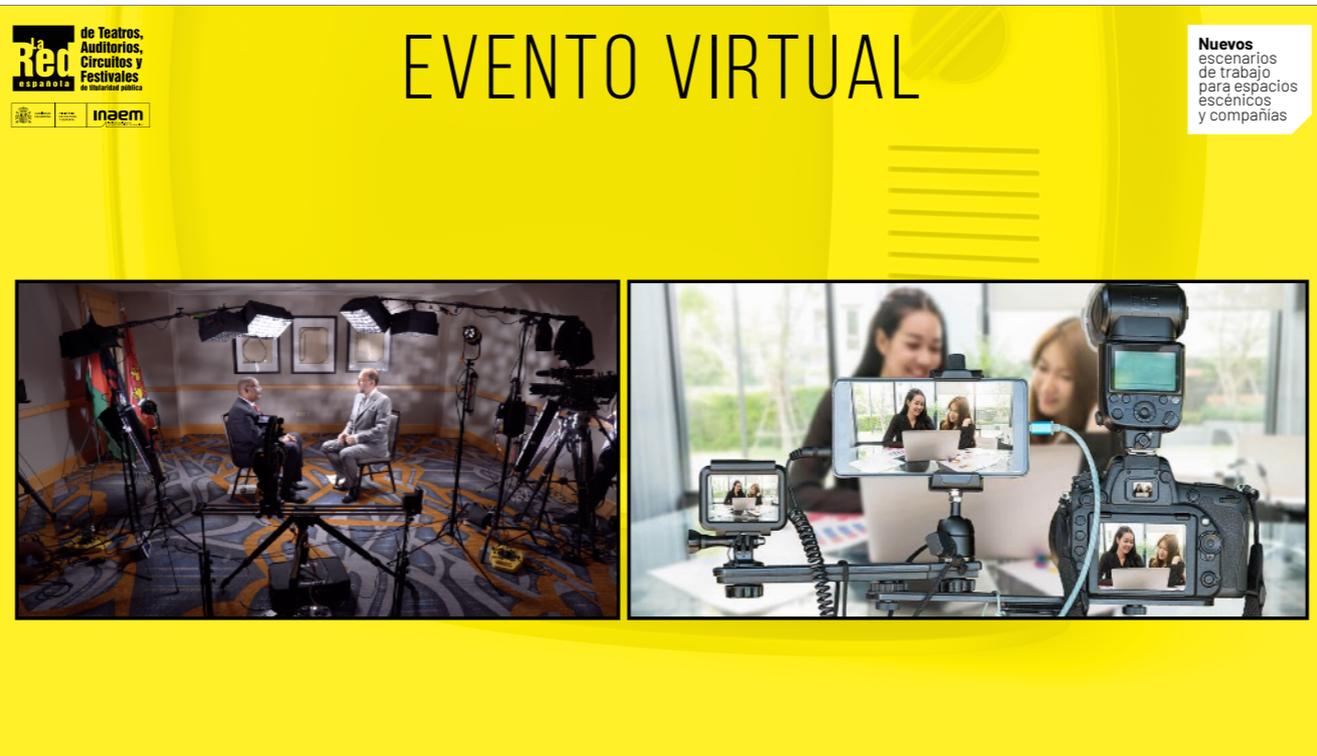
MICROS : USB, LINEA IN, XLR
INTERFACES DE AUDIO, MEZCLADORES ETC

WEB IP
INTERFACES DE AUDIO, MEZCLADORES ETC
CAPTURADORAS, SERVIDORES DE IMAGEN...






Lo primero que necesitamos es capturar imagen y...no lo olvidéis...sonido. Podéis emplear todo tipo de dispositivos, de “aparatos”. De nuevo , lo relevante es tener muy claro **QUE** contenido queremos compartir Y.... **ESTO** - como dije antes - no es distinto al modo en que se produce un evento presencial... ¿que se necesita para que se vea y escuche mi contenido? - Producir es prever - Prever si tendremos tiempo para hacer pruebas - por ejemplo - o si los equipos cumplen determinados requisitos como la resolución o si es necesario reforzar el contrato con el proveedor de internet porque habrá mucho trafico de datos y podemos tener problemas en la subida del streaming... Si nuestro contenido implica que van a hablar cinco personas desde una misma ubicación por ejemplo tendremos que valorar si podemos emplear un micro por persona o si podemos/debemos hacerlo de otro modo. ¿Dónde estamos? ¿es un sitio grande? ¿hay ruido? ¿se necesita iluminación? ¿se requieren técnicos especializados?



Podemos vestir tanto como queramos o podamos lo que verán los espectadores. O puede ser todo lo espontáneo que requiera la situación, pero en todos los casos... necesitaremos dispositivos para llevar la imagen al ordenador. Este si es un hecho diferencial respecto a los eventos presenciales. Un acto presencial puede hacerse sin "chismes". Un acto virtual no.

CAPTURADORAS FUENTES DE AUDIO Y VIDEO

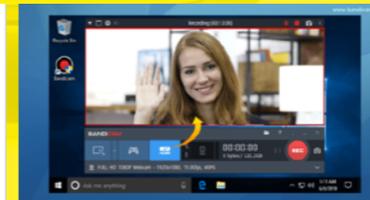


PROCESA CONTENIDO



Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral.

Peter Brook - El Espacio Vacío



Tomemos el párrafo inicial de “El Espacio Vacío” de Peter Brook.

Yo creo que Peter Brook, ahora debido a las circunstancias, entenderá que, ese alguien que observa ... si que necesita algo más... para ver en su pantalla la imagen del hombre que camina por ese espacio vacío ... Las capturadoras de video y audio permiten que los dispositivos (que no están incluidos en el ordenador) puedan entregar señal a los ordenadores y puedan ser procesadas, convertidas, modificadas.

EVENTO VIRTUAL CUALIDADES

- ¿cuantas personas hablan?
- ¿cuanto tiempo?
- ¿desde dónde hablan?
- ¿se comparte pantalla?
- ¿es fácil su uso...y su aprendizaje?
- ¿se paga por uso?
- ¿cómo se verá?
- ¿se graba?
- ¿uso PC o Mac?
- ¿pueden participar los espectadores?
- ¿tengo presupuesto?

CODIFICA
CONVIERTE



Ya tenemos nuestro contenido en el ordenador. Hasta hace bien poco esto era algo impensable. Os acordáis de las unidades móviles, las antenas teletransportables, la emisión vía satélite..ahora llevamos la señal de audio y video a nuestro ordenador sin complicaciones. Hasta aquí todo el proceso ha sido más o menos cuantitativo... depende de si tenemos más o menos recursos y aparatos.... pero los procesos son insoslayables. Es ahora, cuando ya hemos llevado nuestro contenido al ordenador y decidimos cómo lo vamos a compartir cuando comienzan los procesos cualitativos. Y aquí es cuando los eventos virtuales verdaderamente toman forma. Es muy importante ser capaz de responder preguntas, pero en la producción mi experiencia es que es casi más relevante buscar las preguntas apropiadas...porque de acuerdo a las preguntas que seas capaz de hacer vas a necesitar una u otra herramienta. Os aconsejo que no tengáis miedo a plantearos todas las preguntas posibles relacionadas con el evento que queréis hacer.

The graphic features a yellow background with the text 'EVENTO VIRTUAL' at the top center. In the top left corner, there are logos for 'Red de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales de España' and 'inaem'. In the top right corner, a white box contains the text 'Nuevos escenarios de trabajo para espacios escénicos y compañías'. Below the title, the text 'SOFTWARE VIDEO CONFERENCIA - WEBMINAR - SALA REUNIÓN' is displayed. A central black-bordered box contains a grid of logos for various video conferencing and collaboration tools: Zoom, Cisco Webex, TeamViewer, Skype, Microsoft Teams, 8x8, Google Hangouts, Whereby, GoToMeeting, Zoho, BlueJeans, INTERMEDIA ANYMEETING, join me, UberConference By Dialpad, and Amazon.

Una vez llega el contenido al ordenador podemos comenzar a compartir. Estas son algunas de las herramientas más conocidas y mejor valoradas para compartir contenidos on line. **IMPORTANTE: NO SON PLATAFORMAS** de emisión o de streaming. Pueden permitirte llevar contenido a una plataforma de streaming pero no lo son.

Por llevarlo a lo presencial son una replica de un espacio en el que se reúne un numero concreto de personas... Por explicarlo de un modo gráfico imaginad que en vuestras instalaciones tenéis una sala de ensayo, o una sala de reuniones, un salón de actos y hacéis una reunión con un numero de personas. Puede que te inviten a asistir a la reunión, puede que hables en la reunión, La sala puede ser más o menos grande y podéis ser más o menos personas. Podéis hablar todos o puede hablar alguien mientras los demás atienden. Lo que sucede en esa sala en la que estáis reunidos o dando una clase o haciendo una lectura dramatizada solo lo verá quién pase a esa sala, quien vosotros decidáis que pase a la sala.

El tipo de espacio condiciona lo que se puede hacer en ellos; con el software pasa lo mismo...puedes hacer muchas cosas, puedes ser muy original, expresar las posibilidades al máximo pero...cada software tiene unas cualidades que te permitirá hacer determinadas cosas y no otras. Unas tienen limite de tiempo, otras de asistentes, otras permiten compartir pantalla, otras son de pago...pero no son herramientas de streaming.



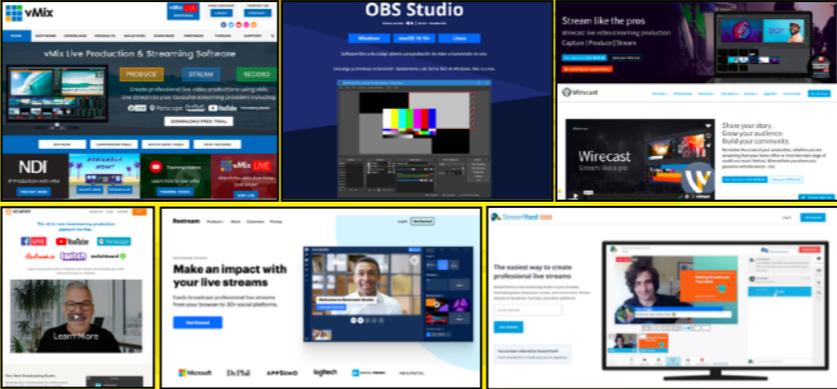
de Teatros,
Auditorios,
Circuitos y
Festivales
de España

EVENTO VIRTUAL

Nuevos
escenarios
de trabajo
para espacios
escénicos
y compañías

SOFTWARE EFECTOS + CODIFICACIÓN + STREAMING

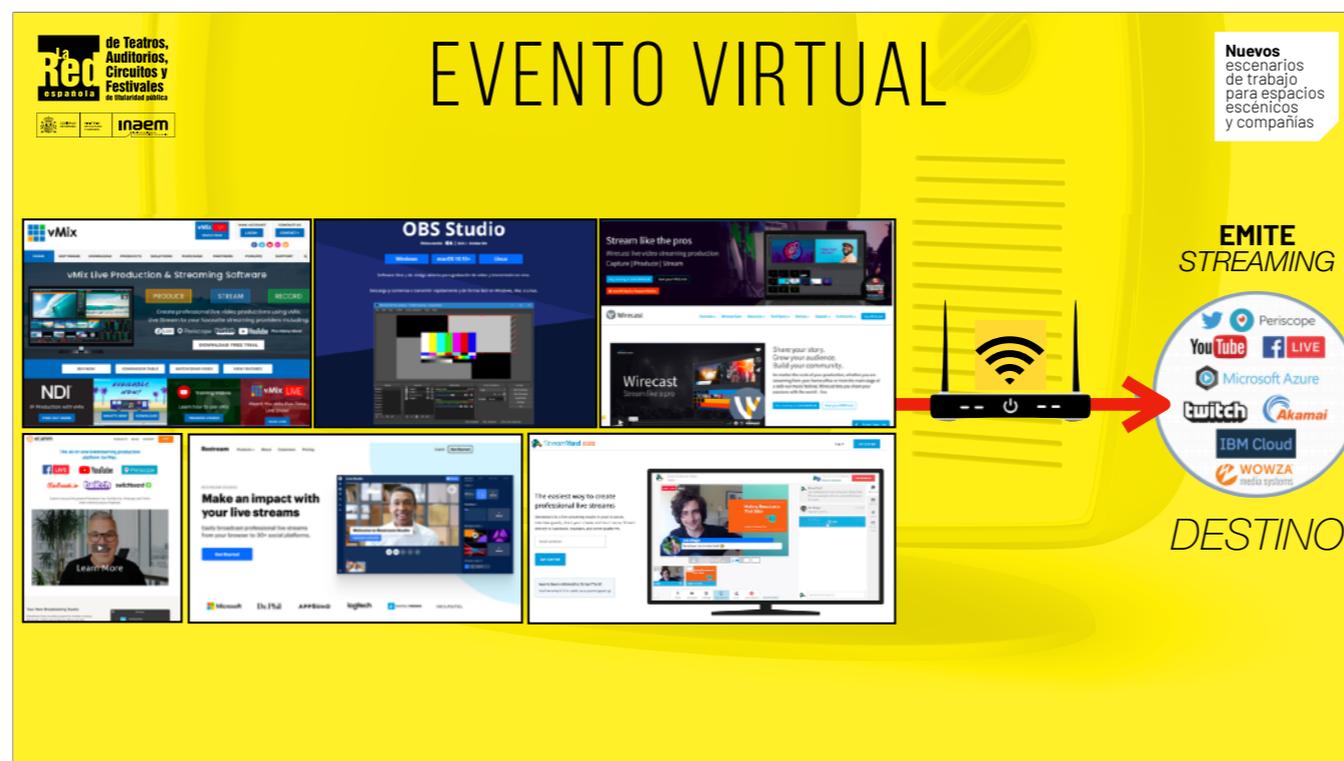
¿cuantas cámaras puedo emplear?
¿puedo insertar rótulos?
¿puedo incluir videos y listas de video?
¿es facil su uso...y su aprendizaje?
¿se paga por uso?
¿pagan los asistentes?
¿emite a varias plataformas a la vez?
¿se postproduce? ¿se guarda?
¿uso PC o Mac?
¿pueden participar los espectadores?
¿tengo presupuesto?
¿necesito técnicos o personal extra?



El paso previo a la emisión por medio de una plataforma de streaming es la codificación del contenido. En ese proceso de codificación se puede retocar nuestro contenido de vídeo insertando un rótulo, combinando varias cámaras que nos llegan precisamente de una conversación desde zoom por ejemplo o haciendo una transición o un efecto,...Con estas herramientas, PUEDES HACER emisión directa o streaming a una web. Son herramientas para preparar...para codificar y emitir vuestros contenidos o para enviarlos a una plataforma tipo Facebook, You Tube o Instagram o...bien a todas ellas a la vez que es lo que se denomina MULTICASTING o MULTIDIFUSION o bien solo a una dirección web concreta ya existente o creada para la ocasión...

Estas son algunas de las herramientas más conocidas y empleadas para hacer de “control de realización” previo al streaming. Ninguna de ellas es perfecta por eso sigue siendo muy importante hacerse cuales son nuestras prioridades para poder decidir entonces cual herramienta emplear. Hay aplicaciones de pago, otras que solo funcionan en PC otras que no hace falta instalar sino que funcionan desde una pagina web, algunas emiten solo a una plataforma, otras tiene un límite de plataformas concreto....hay muchas opciones.

La más empleada es OBS que es una aplicación de código abierto y por lo tanto es GRATIS, pero como inconveniente os diré que su curva de aprendizaje la hace un poco complicada de usar y que precisamente por ser una aplicación de código abierto no tiene servicio de asistencia técnica disponible



Bueno pues a través de alguna de esas aplicaciones ya hemos codificado el contenido y enviamos la señal a la plataforma o plataformas de emisión que queráis, ahora es cuando vamos a hacer streaming. Es muy importante que valoréis cómo de “estable, potente, fiable” es vuestro servicio de datos, vuestra red. EL streaming emplea muchos recursos porque tiene que procesar DATOS en continuo durante un tiempo indeterminado. Es muy importante que tengáis una buena conexión, un buen proveedor de servicio. Si no tenéis un buen servicio propio podéis contratar equipos e instalaciones circunstanciales, pero esta ya es otra conferencia...

Algunos consejos; siempre que podáis, emplear un cable de red desde el router en lugar de emplear la wifi para el streaming; será más estable y tendrá menos interferencias. Cerrad las aplicaciones que no uséis, quitar los aparatos conectados al ordenador que no uséis. Emplead versiones actualizadas de software porque estarán más optimizadas y exigirán menos recursos internos a vuestro ordenador y aseguraos de que tenéis ram y de disco duro suficiente.

de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales de España

inaem

EVENTO VIRTUAL

PROPIEDADES	YouTube	Facebook	Instagram	Twitch	Periscope	Younow
SE NECESITA TENER CUENTA	NO	NO	SI	NO	NO	SI
PERMITE OBS U OTRO SOFTWARE	SI	SI	NO	SI	SI	SI
PERMITE HACER STREAM EN DIRECTO PRIVADO O ILIMITADO	SI	NO	NO	NO	SI	SI
TIENE APP PROPIA PARA HACER STREAMING	NO (SI TIENES +1000 SUSCRIPTORES)	SI	SI	SI	SI	SI
SE PUEDE PROGRAMAR LA EMISIÓN	SI	SI (SOLO CON PC USANDO SET UP PRO)	NO	SI	NO	SI
TIENE OPCIÓN DE REPETICIÓN	SI	SI	SI	SI	SI	NO (REQUIERE SUSCRIPCIÓN)

Aquí tenéis una comparativa con las opciones de plataformas GRATUITAS de emisión de streaming más populares. Como veis, lógicamente, no hay dos iguales porque entonces no habría competencia, es decir cada una responde o prioriza diferentes preguntas. Todas emiten con buena calidad de audio y video, alguna incluso puede llegar a hacerlo en 4K y en estéreo.

Quizás You Tube sea la más conocida, tiene todas las cualidades esenciales excepto la posibilidad de emplear una herramienta propia lo cual te obliga a emitir desde otro software, tipo obs, vmix o los que ya vimos.

Facebook - que está intentando duramente ser como You Tube - Te permite hacer el streaming desde su aplicación, pero la emisión la haces solo para los amigos que tengas en tu cuenta a diferencia de You Tube que no tiene esta limitación.

Seguro que conocéis más que de sobra Instagram. Aquí la emisión es prácticamente al instante si queréis pero tenéis que hacerlo desde vuestra cuenta, no podréis hacer una emisión multicámara ni emplear fondos transiciones, rótulos etc ni emitir en abierto.

Bueno, no me detendré en cada una de las propiedades de estas plataformas, solo insistiré de nuevo en que es importante que tengáis muy claro cuales son vuestras prioridades a la hora de compartir un contenido. Y antes de mi conclusión quiero decir que en esta presentación hemos visto como enviar vuestros contenidos a las plataformas más conocidas pero por supuesto, el proceso es similar si lo que queréis es poner un video de vuestra reunión, webinar, talleres, o funciones en vuestra web o en una pagina web creada para alojar ese contenido. El proceso es idéntico. Capturar, procesar, codificar y emitir.



Para terminar y a modo de resumen, os propongo algunas sugerencias

La primera es que consideres cual es tu mejor opción... Si es oportuno compartir en directo desde el backstage o es mejor emplear los recursos de escenario o hacemos la convocatoria desde una sala de reuniones, o quizás es más conveniente hacer un seminario y grabarlo, editar y emitir o si conviene emitir sin saber quien verá tu contenido o si hay que monetizar como se recibe ese dinero o si es mejor compartir un zoom con pantalla compartida en lugar de colgar un contenido en abierto en una plataforma sea lo que sea... piensa en todas las alternativas **BUSCA TU MEJOR OPCIÓN.**

Decide cuidadosamente tus herramientas y plataformas, incluidas las que tienen capacidad para monetizar el evento. Cada plataforma tiene un significado distinto para vuestros "clientes", una connotación preestablecida e inamovible para espectadores, patrocinadores... así que tómatelo en serio porque se trata de un planteamiento no solo práctico o logístico sino también artístico...es vuestro contenido; os identifica, dice como actuáis, como pensáis y puede que...como sentís.

Amabilidad de uso. Comunica muy claramente cuando y dónde pueden ver tu contenido on line, como se ve y las opciones que tiene el espectador. Piensa en ellos y en el acceso tecnológico que tienen a su alcance...puedes hacer una realización preciosa llena de rótulos... pero ¿se leerán bien en un teléfono móvil sin más? Sed didácticos y explicad como se emplean las características de las aplicaciones y hacer que la experiencia de usuario no afecte a vuestro contenido

No dejemos de lado la accesibilidad; subtítulos y audiodescripción. Las herramientas permiten hacerlo y si no lo permiten pensad si no merece la pena tener en cuenta las que si lo hacen. La tecnología es una poderosa herramienta para la inclusión social

No tengáis miedo de hacer eventos, de compartir vuestros contenidos, **DE SEGUIR HACIENDO COSAS, DE PROBAR,** de desafiar a la tecnología. Lo más importante es dimensionar el evento en un marco espacio temporal y saber valorar los costes que implican.

Compartir vuestros conocimientos, nuestro valor como profesionales no radica en lo que hacemos sino en saber lo que hay que hacer. Me gusta pensar que mi valor no está en

lo que hago sino en lo que sé

Y lo que hoy considero más importante, no tienes que saber de todo sino saber...QUIEN sabe aquello que tu necesitas para hacer tu evento. Poco más por mi parte por hoy. Espero no haber sobrepasado el tiempo asignado. Muchas gracias de nuevo.