

# FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

“LA DIRECCIÓN DE CÁMARAS EN EL MUNDO DEL  
ENTRETENIMIENTO Y EL FÚTBOL PERUANO”

Trabajo de suficiencia profesional para optar el título  
profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

**Autor:**

Kevin Alberto Avellaneda Carbonell

**Asesor:**

Mg. Juan David García Granara

<https://orcid.org/0000-0002-6962-2540>

Lima - Perú

2023

## INFORME DE SIMILITUD

### Trabajo de Suficiencia Profesional (Sin bibliografía)

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

1

[tesis.pucp.edu.pe](https://tesis.pucp.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

2

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

1%

3

[revistas.uasb.edu.ec](https://revistas.uasb.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

## DEDICATORIA

” Si tienes un sueño tienes que protegerlo. Las personas que no son capaces de hacer algo te dirán que tú tampoco puedes hacerlo. Si quieres algo ve por ello y punto.”

Este trabajo va dedicado a **Dios, mis padres y hermosa esposa** que me apoyaron desde el inicio de mi carrera como comunicador audiovisual y me enseñaron a que absolutamente nada es imposible en esta vida.

## AGRADECIMIENTO

“Un agradecimiento personal a cada una de las personas que fueron clave en este camino como profesional, a mis maestros de la universidad, jefes que me enseñaron a cómo mejorar día a día y con un profundo cariño especial al gran **Chachi Carpio**”

## Tabla de contenidos

INFORME DE SIMILITUD.....	2
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>4</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA.....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS .....</b>	<b>31</b>
<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>38</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>40</b>

**RESUMEN EJECUTIVO**

Durante el año de la pandemia, la economía global enfrentó desafíos sin precedentes, resultando en una devastadora pérdida masiva de empleos y oportunidades laborales. Como lo destacó la prestigiosa BBC al catalogarlo como "Un año difícil para los que buscan empleo" (BBC, 2021). Millones de personas se vieron afectadas por las restricciones impuestas para contener la propagación del virus, lo que provocó cierres de negocios y una enorme disrupción en el mercado laboral.

Sin embargo, en medio de las dificultades, la crisis también tuvo un impacto inesperado en la esfera digital y el uso del internet. Tal como informó el diario Expansión (Expansión, 2021), en el 2021 se observó un aumento significativo en el número de usuarios de redes sociales, llegando a la impresionante cifra de 4.200 millones. Este fenómeno se convirtió en una oportunidad para algunas empresas creativas e innovadoras que vieron en esta creciente audiencia en línea una forma de llegar a nuevos mercados y conectar con su público de manera diferente.

En mi caso, me dediqué a aprovechar esta tendencia para llevar entretenimiento a las personas que se encontraban en casa debido a las restricciones. Decidí incursionar en el desarrollo de un nuevo lenguaje audiovisual más inmersivo para el espectador, utilizando planos más cerrados y logrando que el artista mirara directamente a la cámara. Este enfoque generó lo que podría llamarse una "falsa presencialidad en casa", lo que permitía que la audiencia se sintiera más conectada y cercana al espectáculo, a pesar de estar físicamente distanciada.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. El resultado de esta innovadora estrategia fue un rotundo éxito, demostrando que la adaptación y la creatividad pudieron transformar la crisis en una oportunidad para llegar a nuevos públicos y mantener una conexión significativa con la audiencia durante tiempos difíciles, como los que vivimos durante la pandemia.

Un claro ejemplo del impacto positivo de esta iniciativa fue el concierto "Emociones" que organizamos para la talentosa artista Eva Ayllón. A través de esta nueva forma de presentar el espectáculo, logramos atraer la asombrosa cifra de más de 2.9 millones de vistas en YouTube (YouTube, 2021). Esto no solo representó un logro significativo en términos de alcance y audiencia, sino que también nos permitió ofrecer entretenimiento a un público que anhelaba la conexión emocional y la experiencia artística que se había vuelto más difícil de alcanzar debido a la situación sanitaria.

En retrospectiva, este proyecto no solo reafirmó mi pasión por la creatividad y la innovación, sino que también resaltó la importancia de adaptarse a los cambios y encontrar soluciones ingeniosas frente a situaciones desafiantes. La pandemia nos enseñó que la resiliencia y la capacidad de reinventarnos son aspectos fundamentales para sobrellevar momentos de crisis y lograr que las adversidades se conviertan en oportunidades.

Además, el éxito del concierto "Emociones" no solo nos permitió demostrar la relevancia de la adaptación a las circunstancias cambiantes, sino que también reafirmó

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. la importancia del internet y las redes sociales como herramientas poderosas para conectar con el público. Las plataformas digitales se convirtieron en un salvavidas para muchas industrias, incluida la del entretenimiento, al proporcionar un medio de acceso seguro y cómodo para disfrutar de eventos, espectáculos y contenidos culturales desde la comodidad del hogar.

Mi experiencia durante la pandemia y el éxito alcanzado con la iniciativa de llevar entretenimiento a través de plataformas digitales, me han enseñado que la creatividad y la adaptabilidad son fundamentales para superar los desafíos y aprovechar las oportunidades que surgen en momentos de incertidumbre. A medida que avanzamos hacia un futuro cada vez más digitalizado, es esencial seguir explorando nuevas formas de llegar a nuestra audiencia y mantener esa conexión emocional que nos hace humanos, sin importar las circunstancias que enfrentemos en el camino.

Todo este complejo escenario que enfrentamos me dio lugar al inicio de una prometedora carrera como director de cámaras en el ámbito del entretenimiento y el fútbol peruano.



**CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN**

n el contexto peruano, el camino hacia la dirección de cámaras se ha caracterizado por particularidades inusuales en comparación con otros países. La ruta "tradicional" hacia esta posición implica comenzar como asistente de cámara en una entidad televisiva y, tras varios años de experiencia, ascender al rol de camarógrafo. En situaciones excepcionales, cuando un director de cámaras se ausenta o enfrenta una enfermedad, se designa al camarógrafo más experimentado para asumir temporalmente la dirección del programa o cubrir una necesidad puntual. Por lo general, los directores de cámaras tienen edades comprendidas entre los 40 y 65 años, acumulando alrededor de dos décadas de experiencia en funciones de camarógrafo. La oportunidad de acceder a la dirección surge cuando un director se retira del medio donde se desempeñaba. No obstante, mi trayectoria difiere notablemente de este esquema convencional.

A la edad de 22 años, en medio de la pandemia global del 2020, inicié mi carrera como director de cámaras. Durante tres años, tuve el privilegio de dirigir con éxito a más de 30 artistas, tanto nacionales como internacionales, en conciertos virtuales. Además, participé activamente en la cobertura de eventos deportivos de relevancia, como un partido amistoso entre Perú y Ecuador, e incluso en una de las finales de la Liga Femenina de Fútbol peruano, que atrajo a una amplia audiencia en Sudamérica y diversas partes del mundo.

Actualmente, desempeño el cargo de gerente general en Plot Producciones, una destacada productora audiovisual fundada en 2021, que se dedica a ofrecer servicios y soluciones de alta calidad en el mercado peruano. Bajo mi liderazgo, un equipo compuesto por diez talentosos profesionales respalda de manera sólida a la empresa,

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. colaborando en el desarrollo creativo de cada evento que dirigimos. Nos destacamos especialmente en la dirección de eventos deportivos, que abarcan partidos de fútbol, vóley, baloncesto y otros deportes, así como en eventos de entretenimiento, como el prestigioso Major Lima 2023.

El propósito central de este trabajo consiste en demostrar que no es imprescindible seguir el itinerario tradicional para acceder a la dirección de cámaras en el ámbito televisivo. Con esfuerzo y compromiso, es factible alcanzar esta anhelada posición desde una edad temprana. Además, nos proponemos proporcionar orientación y directrices sobre cómo llevar a cabo con éxito eventos de esta naturaleza, ya que dicha información no se encuentra ampliamente divulgada en el contexto del mundo audiovisual.

Esta introducción establece una base sólida para tu investigación, destacando tus experiencias únicas en la dirección de cámaras y tus objetivos al desafiar el enfoque tradicional en este campo. La redacción ha sido mejorada para transmitir tus ideas de manera más clara y efectiva.

**CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

La elección de la teoría de la *agenda-setting* como marco teórico para analizar la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento se fundamenta en su relevancia y aplicabilidad en el campo de la comunicación mediática. Esta teoría destaca la capacidad de los medios de comunicación para influir en la importancia que el público otorga a ciertos temas o aspectos al seleccionar y presentar determinadas noticias o eventos. Aunque comúnmente se ha asociado la *agenda-setting* con análisis políticos y temas de interés público (Arugete, 2009), su enfoque en la formación de la percepción pública a través de la presentación selectiva de información también es aplicable a otros contextos, como la dirección de cámaras en eventos en vivo.

Al considerar la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento, nos enfrentamos a una dinámica donde la selección de planos, ángulos y enfoques juega un papel crucial en la experiencia del espectador. Los profesionales a cargo de la dirección de cámaras tienen el poder de destacar ciertos momentos, acciones o personajes sobre otros, influyendo así en la atención y la interpretación del público. De manera análoga, la teoría de la *agenda-setting* sugiere que los medios de comunicación pueden moldear la percepción pública al otorgar relevancia a ciertos temas (Casermeiro, 2004), lo que puede reflejarse en la dirección de cámaras durante un evento.

Al aplicar la teoría de la *agenda-setting* al análisis de la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento, se pretende explorar cómo la selección y composición de planos y tomas influyen en la percepción del público sobre lo que es relevante o significativo

en un evento (Marín, 2021). Además, esta elección teórica también permite examinar cómo los medios de comunicación, a través de su enfoque en ciertos aspectos del evento, pueden influir en la opinión y las emociones de la audiencia, moldeando la manera en que se involucran con la experiencia mediática (Rubio, 2009).

La teoría de la agenda-setting ofrece un marco conceptual sólido y pertinente para analizar la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento, al permitirnos comprender cómo los medios de comunicación, a través de su selección y presentación de información visual, pueden influir en la percepción y la importancia que el público atribuye a ciertos elementos del evento (Ríos, 2021). Explorar esta conexión entre la teoría y la práctica de la dirección de cámaras puede proporcionar valiosos conocimientos sobre cómo la comunicación mediática impacta en la construcción de significados y experiencias para la audiencia.

### **Estructura Narrativa:**

La estructura narrativa en el contexto de la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento se refiere al armazón organizativo que guía la presentación de los acontecimientos visuales. Consta de tres elementos esenciales: el planteamiento, donde se establecen los escenarios, personajes y contexto; el desarrollo, que implica la progresión de la historia y la construcción del clímax; y el desenlace, donde se resuelven los conflictos y se cierra la narrativa (Vilches, 2017). Para el director de cámaras, dominar esta estructura es crucial, ya que le permite anticipar los momentos

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. clave, capturar la emoción y crear una experiencia visual envolvente para el espectador. Al comprender y aplicar adecuadamente

la estructura narrativa, el director de cámaras se convierte en un contador de historias visual, influyendo en la forma en que la audiencia percibe y se involucra con los eventos en tiempo real, maximizando el impacto y la calidad de la transmisión.

En la dirección de cámaras, la estructura narrativa se convierte en una herramienta fundamental para lograr una presentación coherente y cautivadora de los eventos. El flujo de la narrativa audiovisual se basa en la selección estratégica de encuadres, movimientos de cámara y cambios de ángulos que permitan contar la historia de manera visualmente atractiva. La disposición y secuencia de los planos durante un partido deportivo o un espectáculo de entretenimiento pueden aumentar la tensión, resaltar momentos cruciales y llevar al espectador a sentirse parte de la acción. La comprensión de la estructura narrativa no solo involucra la técnica de la dirección de cámaras, sino también una comprensión profunda del contenido del evento y su contexto cultural. En última instancia, el dominio de la estructura narrativa en la dirección de cámaras desempeña un papel significativo en la creación de experiencias visuales memorables y cautivadoras para la audiencia.

### **Personajes:**

Los personajes en la narrativa audiovisual son elementos fundamentales que dan vida y significado a las historias contadas en pantalla. Representan a seres ficticios o reales

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. con características, personalidades y motivaciones que los distinguen unos de otros.

Estos personajes pueden ser protagonistas, antagonistas o secundarios, y su evolución a lo largo de la trama es clave para mantener el interés del espectador. En la dirección de cámaras, la representación y construcción visual de los personajes juega un papel crucial ya que, a través

de la elección de encuadres, ángulos y movimientos de cámara, se comunica información sobre ellos y se enfatiza su relevancia en la narrativa (Vega, 2022).

La dirección de cámaras permite destacar las emociones y acciones de los personajes, capturando sus gestos, expresiones y reacciones, lo que incide directamente en la percepción del público hacia ellos. Por ejemplo, un primer plano de un personaje transmitirá su estado emocional en un momento clave de la trama, mientras que un plano general podría resaltar su posición dentro de una escena o su interacción con otros personajes. Además, el movimiento de la cámara puede seguir a un personaje en su travesía, otorgándole un sentido de dinamismo y profundidad a la historia. En definitiva, la dirección de cámaras despliega un lenguaje visual que aporta matices a la construcción y comprensión de los personajes, permitiendo que el público se conecte emocionalmente con ellos y se sumerja en la experiencia narrativa.

### **Tiempo y Ritmo:**

El tiempo y ritmo en la narrativa audiovisual se refiere a la forma en que se organizan y presentan los acontecimientos en el transcurso de una historia, así como al ritmo con el que se desarrollan. El tiempo puede manipularse en la edición y montaje de la película o programa de televisión, permitiendo la alteración de la secuencia

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. cronológica de los eventos a través de *flashbacks*, *flashforwards* o saltos temporales.

Además, el ritmo se refiere a la velocidad y cadencia con la que se presentan las escenas y secuencias, lo que influye en la tensión, el suspenso y las emociones experimentadas por el espectador. Un ritmo más rápido puede generar una sensación de acción y urgencia, mientras que un ritmo más lento puede permitir la reflexión y el desarrollo de la atmósfera emocional de la narrativa (Gea, 2020).

La dirección de cámaras desempeña un papel crucial en la manipulación del tiempo y ritmo en la narrativa audiovisual. A través del uso de diferentes técnicas de montaje, como cortes rápidos o planos secuencia, el director puede crear cambios en el ritmo y la percepción del tiempo en la historia. Por ejemplo, en una escena de acción en un evento deportivo, el uso de tomas rápidas y movimientos de cámara ágiles puede aumentar la sensación de emoción y rapidez. Por otro lado, en escenas más emocionales o reflexivas, un enfoque más pausado y prolongado puede permitir que los espectadores se sumerjan en los sentimientos de los personajes. Asimismo, el director puede utilizar recursos como el uso del tiempo real o el tiempo comprimido para afectar la percepción temporal del espectador. La dirección de cámaras, en conjunto con la edición y el diseño sonoro, es esencial para lograr el ritmo adecuado y garantizar que el tiempo sea empleado estratégicamente para transmitir las emociones y la narrativa de manera efectiva.

### **Montaje:**

El montaje en el contexto de la dirección de cámaras es una fase esencial del proceso de producción audiovisual que se encarga de ensamblar y articular las diferentes tomas o secuencias grabadas durante la filmación. Consiste en la selección y organización de

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. los planos para construir la estructura narrativa y visual del producto final. El montaje permite crear un flujo coherente de imágenes y sonidos, determinando la duración, el ritmo y la emotividad de cada escena. En este sentido, el director de cámaras juega un papel crucial, ya que su visión y habilidades técnicas influyen en la elección de los planos a utilizar y en cómo estos se entrelazan para transmitir la historia de manera efectiva. La dirección de cámaras y el montaje trabajan en estrecha colaboración para asegurar que la composición visual, el movimiento de cámara y la transición entre escenas contribuyan a la narrativa audiovisual de manera cohesiva y significativa (Gujarro, 2019).

En el proceso de dirección de cámaras, la comprensión del montaje es esencial para capturar las tomas necesarias que luego facilitarán el trabajo del editor en la postproducción. Al tener en cuenta cómo las escenas se unirán en el montaje final, el director de cámaras puede anticipar la fluidez y coherencia de la película o programa. Además, el montaje influye en la percepción del público sobre el tiempo y el espacio en la narrativa audiovisual, lo que puede realzar la tensión, el suspenso o la emoción de una escena. Por tanto, el director de cámaras debe tener una visión holística del proceso de producción, considerando cómo sus decisiones durante la filmación afectarán la narrativa y el ritmo en el montaje, lo que contribuirá en última instancia a la calidad y efectividad del producto final.

### **Transiciones y Continuidad:**

Las transiciones y la continuidad en la narrativa audiovisual son elementos cruciales que permiten mantener la coherencia y fluidez en la secuencia de imágenes y escenas de una producción audiovisual. Las transiciones son cortes o cambios entre planos o



Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Escenas y pueden incluir técnicas como el fundido, la disolución, el corte brusco, entre otros. Estas transiciones sirven para enlazar visualmente las distintas partes de la historia y guiar la atención del espectador de una manera estética y natural. En el contexto de la dirección de cámaras en eventos deportivos y de entretenimiento, el uso adecuado de las transiciones se vuelve fundamental para crear una experiencia visual cohesiva y dinámica para la audiencia (Álvarez, 2022).

Por otro lado, la continuidad se refiere a la coherencia temporal y espacial en la narrativa audiovisual. Es la capacidad de mantener la lógica y la secuencia temporal en la historia para que el espectador no se sienta confundido o desorientado. En la dirección de cámaras, lograr una continuidad visual adecuada es esencial para que los espectadores puedan seguir la acción sin perder el hilo narrativo. Esto implica asegurarse de que los movimientos de cámara, los encuadres y las transiciones estén bien coordinados para que la audiencia pueda comprender claramente lo que está sucediendo en pantalla. Además, la continuidad también se relaciona con la consistencia en el estilo visual y el tono emocional de la producción, lo que contribuye a la experiencia global del espectador.

### **CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

Los cimientos de Plot Producciones se establecieron en la comodidad de mi hogar, donde tomó forma la visión que hoy define a esta productora audiovisual. El primer proyecto fue un hito significativo: abordar la transmisión de la liga femenina en plena pandemia. La ausencia de una liga profesional en el Perú impulsó a empresas influyentes como Mediapro y Movistar a gestionar con la Federación Peruana de Fútbol el lanzamiento de la liga femenina en el complicado 2021, en medio de la crisis global.

En febrero de 2021, en colaboración con Mediapro Perú, asumí el rol de director de cámaras en este ambicioso proyecto, enmarcado en un nuevo sistema denominado "Automatic TV". Dicho sistema, diseñado para minimizar la necesidad de personal en el terreno, buscaba automatizar funciones operativas de las cámaras, con el fin de mitigar el riesgo de contagio de la pandemia.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Identificamos desafíos en la operación. El estadio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos presentaba deficiencias cruciales, siendo la iluminación y las medidas de seguridad sanitaria los principales aspectos a abordar. La iluminación insuficiente post atardecer generó la necesidad de buscar patrocinadores para adquirir nuevas luminarias. Con una estrategia en mente, implementamos soluciones con éxito. A través de la obtención de patrocinadores, aseguramos la adquisición de luminarias adecuadas para el estadio. Esta experiencia allanó el camino para liderar la dirección de cámaras en la liga femenina en el 2022, ese mismo año me encomendaron dirigir la final de la liga femenina entre Alianza Lima y Manucchi.

Se tiene como objetivo capturar la emoción y pasión de los jugadores e hinchas en, y gran parte de esta experiencia visual es posible gracias al trabajo de todo un equipo que lidera un director de cámaras, se despliega una coreografía de tomas y ángulos para brindar una cobertura envolvente y emocionante. Veamos cómo fue los pasos para poder llevar a cabo la final entre Alianza Lima y Manucchi en la final por el campeonato 2022.

### **Paso 1 - Planificación previa**

Semanas antes del partido se coordina con el área de marketing del equipo donde se jugará el partido, en este caso fue el estadio Alejandro Villanueva en La Victoria.

Luego de llegar un acuerdo con las personas encargadas se coordinó para este partido los siguientes puntos:

- Lugar de llegada de equipos (Local y Visitante)
- Área de sobrevuelo de Drone.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano.

- Cantidad de brillo de las pantallas (Lúmenes).
- Horarios a detalle de todo el evento.
- Show musical de entretiempo.
- Hora de armado y desarmado de equipos de televisión.
- Salida de equipos.
- Juegos artificiales.
- Protocolo de entrega de campeonato.

Posterior a toda la planificación previa sólo queda esperar el día del partido.

Siempre se llega para un partido importante 6 horas antes del pitazo inicial, en este caso el partido fue a las 8 de la noche y se llegó al estadio a la 1 de la tarde para poder ultimar detalles con el equipo en general.

## **Paso 2 - Selección y ubicación de cámaras**

El director tiene que conversar con el equipo previo al armado de las cámaras e instalaciones de las mismas, se entrega un diagrama de cámaras (Anexo 1) en el cual está detallado para los técnicos, asistentes y camarógrafos en qué lugar exacto está cada cámara y con qué lente se va a trabajar.

Luego el director tiene que conversar con cada camarógrafo en su posición de partido para explicarle qué es lo que necesita en este partido y cuál es la prioridad que tiene que cubrir en los 90 minutos para poder respetar la narrativa del partido.

## **La final fue realizada a 12 cámaras:**

- **Cámara 1: Principal (Toma amplia del campo)**

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. La función de esta cámara es importante ya que esta cámara se encuentra en un lugar elevado y ofrece una vista panorámica del campo completo. Se utiliza para seguir el flujo general del juego y mostrar la disposición táctica de los equipos en el campo. Regularmente está mostrada un 90% en todo el partido.

- **Cámara 2: Cortos (Toma cerrada del juego)**

La función de esta cámara es mostrar en vivo cómo se va desarrollando de una manera muy cercana en un valor entero compuesta con el balón.

Suele usarse mucho en la secuencia de repeticiones.

- **Cámara 3: Super Slow (Toma cerrada del juego)**

Esta cámara está colocada al inicio de la cancha en el medio de la misma, tiene como principal función mostrar las faltas y las reacciones de los entrenadores, además de los intercambios entre ellos y los jugadores. Es especialmente útil para capturar faltas tácticas y decisiones en tiempo real.

- **Cámara 4 y 5: Cámara de portería Izquierda y Derecha.**

Colocada en la línea de gol, esta cámara ofrece una vista directa de las jugadas que se desarrollan en las áreas de las porterías. Captura los tiros a gol, las atajadas del arquero y las celebraciones de los goles.

- **Cámara 6 y 7: Fuera de juego Izquierdo y Derecho**

Sumamente importante para poder mostrar si en el área izquierda o derecha hay algún fuera de juego del equipo que ataca para ese lado u contrario. Se pone posterior en el replay para que la audiencia pueda verificar el fuera de juego.

- **Cámara 8: Cinecam**

Se implementó un nuevo sistema utilizado en Europa que es el cinecam, una cámara DSLR con transmisor inalámbrico y lente cine 16mm que brindaba una experiencia distinta al espectador, simulando un videojuego.

- **Cámara 9: Torre-Cam**

Se coloca una cámara en la tribuna opuesta a donde está la hinchada principal para poder ver de una altura considerable la táctica del equipo que está atacando por el lado opuesto.

- **Cámara 10: Drone Live**

Una novedad fue haber utilizado un dron DJI conectado a un transmisor para poder tener tomas aéreas cubriendo el partido, brinda una nueva experiencia al espectador y una “nueva forma” de ver el fútbol.

- **Cámara 11 y 12: Omnicam Izquierda y Derecha**

En el fútbol, una omnicam es una herramienta valiosa que puede ofrecer una nueva perspectiva visual y enriquecer la experiencia tanto para los espectadores como para los equipos y entrenadores. Es una mini-cámara que se coloca a la altura del arco izquierdo y derecho teniendo como principal función ver, en una jugada polémica, si entró el balón u no.

### **Paso 3: Preparación Técnica**

Asegurar que las cámaras funcionen a la perfección es esencial. Se realiza prueba de CCU (Control de unidad de cámara), los equipos se prueban y el equipo técnico verifica que todo esté listo para la transmisión en vivo.

### **Paso 4: Reunión de Equipo**

El director se comunica con su equipo de cámaras y técnicos para compartir la estrategia, asignar responsabilidades y mantener a todos en la misma página, además de generar confianza en el mismo y mantener una calma previo al partido.



### **Equipo Broadcaster – Final Alianza Lima vs Manu**

#### **Paso 5: Captura de Toques Iniciales**

El partido comienza con tomas amplias para capturar la emoción de los primeros momentos y las reacciones de los jugadores y aficionados.

#### **Paso 6: Selección de Toma en Vivo**

El director monitorea las cámaras y decide cuál será la toma principal para la transmisión en vivo. Esto incluye jugadas, reacciones y repeticiones instantáneas.



**Switcher con todas las señales – Final Alianza Lima vs Manucchi**

### **Paso 7: Tomas Clave y Jugadas Importantes**

El director cambia a las tomas que mejor capturan momentos cruciales, como goles y jugadas destacadas.

### **Paso 8: Uso de Repeticiones Instantáneas**

Las repeticiones desde varios ángulos ayudan a analizar jugadas polémicas y momentos clave, brindando una perspectiva detallada a los espectadores.



### **Paso 9: Mantener la Narrativa Visual**

El director tiene que mantener una narrativa visual coherente a lo largo del partido, mostrando la emoción, la táctica y las historias en desarrollo.

### **Paso 10: Cobertura de Celebraciones y Entrevistas**

Después del partido, se capturan las celebraciones y se realizan entrevistas con jugadores y entrenadores, brindando una visión completa del evento y así realizando el cierre de la historia, en este caso: Alianza Lima bicampeón del fútbol peruano.

### **Paso 11: Finalización y Postproducción**

Una vez que la transmisión en vivo finaliza, el material se manda al canal de televisión para que esta pueda ser editada en resúmenes y programas de análisis, ofreciendo una visión más detallada de los momentos destacados. Se felicita al equipo, se da un feedback personal y con ello se da por terminado el evento.

El título obtenido por Alianza Lima en esta edición, transmitida por Movistar Deportes, fue un hito significativo que se ubicó entre las "Mayores Asistencias de la Historia del Fútbol Femenino de Clubes a Nivel Mundial" (República, 2022), con una audiencia de más de 30 mil espectadores presentes en el estadio.

En el caso de dirección en el mundo de entretenimiento la Major Lima fue un evento indiscutiblemente que tuvo una preparación previa con muchas reuniones.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Fue la primera vez que se hacía un evento tan multitudinario en Sudamérica y Perú con un premio de casi medio millón de dólares en juego y un evento que costó mucho dinero entre logística y preparación tenía que tener una alta narrativa de dirección a la altura de la importancia de la misma.

El evento se desarrolló en la Arena 1, un espacio en la costa verde de Lima donde pueden estar hasta 23 mil personas.

Se realizó los siguientes pasos para poder llevar a cabo dicho evento:

### **Paso 1: Reuniones con los proveedores**

Se reunió con el proveedor principal del evento, Valve Corporation, ya que ellos tenían que informarnos de cómo se tendría que hacer el evento en Perú, ya que nunca antes se había realizado en Sudamérica.

Nos explicaron cuál es la dinámica del juego y del evento, además de ver videos para poder tener de una manera más gráfica cómo se hacía en otros países y qué se podía mejorar este año.

## Paso 2: Disposición de cámaras y entrenamiento

Se desplegó 16 cámaras a lo largo de todo el evento para poder cubrir de una manera heterogénea para los dos equipos que se enfrentaban.



**Switcher con 16 señales – Lima Major 2023**

Contemplando las siguientes señales:

1. **Steady Cam:** Cámara movable para poder seguir la salida de equipos.
2. **Pluma Front:** Cámara montada a una pluma que tiene como función principal mostrar en plano gran general la sede donde se desarrolla el juego.
3. **Cámara Escenario Izquierda:** Tiene como función principal mostrar los jugadores que están en el lado izquierdo del venue.
4. **Cámara Escenario Derecha:** Tiene como función principal mostrar los jugadores que están en el lado derecho del venue.

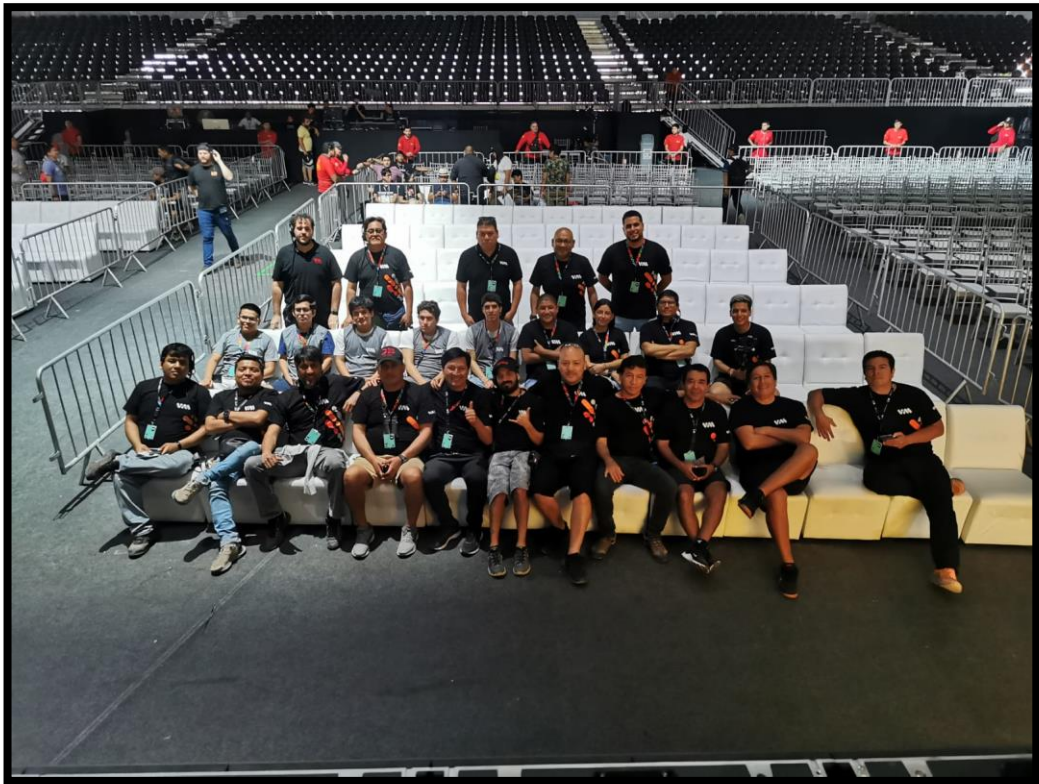
Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano.

5. **Cámara Público Izquierda:** El objetivo de esta cámara es mostrar las reacciones del público que se encuentra en el lado izquierdo del venue.
6. **Cámara Público Derecha:** El objetivo de esta cámara es mostrar las reacciones del público que se encuentra en el lado derecho del venue.
7. **Pluma Back:** Cámara montada a una pluma en la parte trasera del venue que tiene como función principal mostrar en plano gran general la parte no cubierta trasera del evento donde se encuentran público y otro ángulo del juego.
8. **Beauty Cabina Jugadores Izquierda:** Una cámara omnicam montada en la cabina para mostrar los jugadores locales.
9. **Beauty Cabina Jugadores Derecha:** Una cámara omnicam montada en la cabina para mostrar los jugadores visitantes.
10. **Beauty Grande Front:** Cámara omnicam montada en plano gran general para mostrar todo el venue interior.
11. **Beauty Grande Back:** Cámara omnicam montada en la parte trasera del venue para mostrar en plano gran general todo el local.
12. **Beauty Público:** Cámara omnicam montada donde está el público para mostrar las reacciones en masa en plano gran general.
13. **Señal E-Game:** Señal del juego Dota 2.
14. **Señal de Pantallas (VTRS):** Señal de los videos que se muestran en las pantallas del venue para poder utilizarlas en el switcher y mostrarlas a la audiencia en general.

Ya ordenado cada posición de cámara y señal se llevó a cabo el entrenamiento de cada persona previo al día inicial del evento para que puedan entender mejor el ritmo visual y la función de cada persona sobre lo que tiene que realizar en el evento.

### **Paso 3: Rutina diaria del equipo**

El evento de Lima Major se llevó a cabo en 9 días de trabajo del 22 al 26 de Febrero del 2023. Teniendo 4 días de entrenamiento y 5 días de evento, con horarios de 8 de la mañana hasta las 10 de la noche, obteniendo 123 horas de trabajo en total. Se designó para ello 3 turnos de equipos de trabajo, logrando juntar y entrenar 60 profesionales asumiendo este gran reto.



**Equipo técnico encargado de la Lima Major 2023**

En total fueron 7 millones de hora vistas a nivel mundial el torneo se convirtió en el tercero entre todos los Majors de Dota 2, solo detrás de WePlay AniMajor y PGL Arlington Major.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Indiscutiblemente, estas experiencias representan uno de los mayores desafíos en cualquier carrera de un director de cámaras. Más allá de los obstáculos, el director siempre tiene que demostrar la adaptabilidad y prosperar en un entorno con constante evolución. Esta tesis de suficiencia profesional quiere destacar los pasos para llevar a cabo un partido de fútbol o un evento de entretenimiento internacional. (CNN, 2022)

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Desde comandar el escenario en juego para más de 10 millones de usuarios hasta capturar la esencia de emocionantes eventos deportivos, el director de cámaras tiene que perfeccionar una habilidad para crear experiencias inmersivas que conectan profundamente con las audiencias. Mi historial de direcciones refleja una diversa cartera de proyectos exitosos, cada uno meticulosamente ejecutado para brindar un espectáculo inolvidable.

Los resultados los dividiría en 10 puntos clave:

- **Fundación de Plot Producciones:** Se estableció una productora para repecionar formalmente los proyectos audiovisuales.
- **Primer Proyecto Significativo:** Se dirigió la transmisión de la liga femenina de fútbol durante la pandemia, en colaboración con Mediapro.
- **Rol de Director de Cámaras:** Es clave los pasos a seguir de una manera ordenada y con mucha pasión hacia el oficio para poder llevar a cabo de la mejor manera cualquier proyecto.
- **Desafíos en la Operación:** Se identificaron desafíos, como es regular en cualquier proyecto de gran magnitud, pero siempre se tiene que buscar una solución, como el caso explicado en el estadio San Marcos con las deficiencias en la iluminación y las medidas de seguridad sanitaria.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano.

- **Cobertura de la Liga Femenina:** Se lideró la dirección de cámaras en la liga femenina en 2022 y se dirigió la final entre Alianza Lima y Manucci. Además de utilizar diversas cámaras innovadoras en la final para capturar el partido desde diferentes perspectivas.
- **Pasos para la Cobertura de un Partido:** Se describió el proceso en 11 pasos, desde la planificación previa hasta la finalización y postproducción. Se destaca la importancia de la reunión de equipo, la selección de tomas en vivo y el buen uso narrativo.
- **Logros y Reconocimiento:** El título obtenido por Alianza Lima en esta edición fue un hito significativo con una audiencia de más de 30 mil espectadores.
- **Cobertura de la Major Lima en Dota 2:** Se detalló la disposición de cámaras y el entrenamiento del equipo, así como la rutina diaria durante el evento para que pueda ser posteriormente replicada en algún evento similar.
- **Impacto y Reconocimiento Internacional:** El torneo atrajo millones de espectadores a nivel mundial y se destacó entre los Majors de Dota 2 a nivel global.
- **Desafío y Adaptabilidad:** Se resalta el desafío y la adaptabilidad necesarios en la carrera de un director de cámaras, así como la importancia de prosperar en un entorno en constante evolución.



Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. A partir de mi sólida experiencia, considero que he sido pionero en técnicas visuales innovadoras que aumentan la interacción y establecen una conexión auténtica con los espectadores, trascendiendo las fronteras tradicionales.

En el ámbito deportivo, la habilidad de liderazgo del director es clave para llevar de una buena manera y fluida el juego a los fanáticos con la emoción de cada juego.

## CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En conclusión, mi experiencia en la dirección de cámaras y la creación de Plot Producciones demuestran que los caminos tradicionales no son las únicas rutas hacia el éxito en el campo audiovisual. Mi trayectoria temprana en la dirección de cámaras contradice la noción común de que la edad y la experiencia son requisitos indispensables para ocupar este rol. A través de un enfoque comprometido y soluciones creativas, se puede superar desafíos únicos y liderar proyectos ambiciosos.

Tengo las siguientes recomendaciones para quienes aspiran a seguir una trayectoria similar:

**Romper paradigmas:** No se limiten por las convenciones preestablecidas. La experiencia y la edad no son siempre factores determinantes para acceder a roles de liderazgo. Si poseen el conocimiento y la pasión, es posible forjar su propio camino.

**Innovación tecnológica:** Manténganse al tanto de las últimas tecnologías en el campo audiovisual.

**Resolución de problemas:** Afronten los desafíos con creatividad y determinación. Identifiquen los obstáculos y busquen soluciones efectivas, ya sea asegurando patrocinios para adquirir equipo necesario o implementando protocolos de seguridad en situaciones difíciles.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano.

**Colaboración:** Formar equipos talentosos y comprometidos es esencial. Trabajen junto a profesionales que compartan su visión y que aporten diversas habilidades para superar los retos de manera efectiva.

**Aprendizaje continuo:** Manténganse actualizados en cuanto a tendencias y técnicas en el campo audiovisual. La formación continua es esencial para mantenerse competitivos y adaptarse a un entorno en constante cambio.

**Ambición y perseverancia:** Nunca subestimen su capacidad para lograr sus metas. La perseverancia y la pasión por su trabajo los llevarán lejos, incluso cuando se enfrenten a obstáculos aparentemente insuperables.

Además sugiero que en vista de la creciente demanda y evolución constante en la industria de la televisión y medios audiovisuales, propongo la implementación de cursos técnicos especializados en la universidad que aborden de manera integral y práctica aspectos clave de la producción televisiva, centrándose en la dirección de cámaras, la operación de repeticiones y la utilización de grafismos. Estos cursos se diseñarán con el objetivo de brindar a los estudiantes una formación sólida y actualizada en las áreas críticas de producción de contenidos audiovisuales en tiempo real. Estas son elementos fundamentales para garantizar la calidad, coherencia visual y captura emocionalmente impactante en la transmisión de eventos en vivo. Por lo tanto, se sugiere que estos cursos técnicos ofrezcan una combinación de teoría y práctica, basada en la experiencia real y en el manejo de tecnologías y herramientas de vanguardia.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Para implementar con éxito estos cursos técnicos, se proponen las siguientes recomendaciones:

**Diseño Curricular Integral:** Estos cursos deben ser diseñado de manera integral, abarcando desde los conceptos fundamentales hasta las técnicas avanzadas en dirección de cámaras, operación de repeticiones y la utilización de grafismos. Se deben establecer módulos específicos para cada área, asegurando un equilibrio entre la teoría y la práctica.

**Enfoque Práctico y Experiencial:** Se debe dar prioridad a la práctica y la experiencia en tiempo real. Los estudiantes deberían de participar en ejercicios prácticos que simulan situaciones reales de producción, trabajando en un entorno similar al de un set televisivo y utilizando tecnología de última generación.

**Docentes Especializados:** Contar con docentes altamente capacitados y con experiencia en la industria es crucial. Profesionales que hayan trabajado en la dirección de cámaras, operación de repeticiones y grafismo pueden proporcionar información actualizada y valiosa, así como compartir experiencias del mundo real.

**Tecnología y Equipamiento Avanzado:** Los cursos deben contar con tecnología y equipamiento de vanguardia que se utiliza en la industria. Esto permitirá a los estudiantes familiarizarse con las herramientas y técnicas que encontrarán en su carrera profesional.

**Simulaciones de Eventos Reales:** Incluir simulaciones de eventos deportivos, conciertos u otras transmisiones en vivo, donde los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en situaciones que replican la vida profesional, como transmitir un partido de fútbol u voley en la misma universidad ya daría un paso más adelante que otras instituciones.

**Charlas con profesionales:** Estas charlas pueden fomentar la difusión de conocimientos de la producción televisiva, directores, productores, técnicos de grafismo y operadores de repeticiones que vayan a conversar con los alumnos sobre su experiencia. Esto ayudará a los estudiantes a comprender el campo audiovisual de una manera más panorámica.

La implementación de estos cursos técnicos enriquecería en la formación de profesionales capacitados y versátiles en la industria de la televisión peruana.

Para finalizar puedo recomendar, de manera personal, que con determinación y un enfoque proactivo, es posible alcanzar logros notables en el mundo audiovisual, incluso desafiando las normas establecidas. Espero que mi historia inspire a otros a romper las reglas y seguir sus propias aspiraciones para así saber liderar proyectos desafiantes con confianza, ganas y creatividad.

## REFERENCIAS

Aruguete, N. (2009). Estableciendo la agenda. Los orígenes y la evolución de la teoría de la Agenda Setting [versión electrónica]. *Ecos de la comunicación*, 2(2). Recuperado el 25 de julio de 2023, de <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/estableciendo-la-agenda.pdf>

Casermeyro de Pereson, A. (2004). *Los medios en las elecciones: agenda setting en la ciudad de Buenos Aires*. Buenos Aires: Educa.

Marín-Montín, J. (2021). Adaptaciones en la realización televisiva del deporte en directo por la COVID-19. *index.comunicación*, 11(1), 141-162. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Adapta>

Rubio Ferreres, J. M. (2009). Opinión pública y medios de comunicación. Teoría de la 'agenda setting'. En *Gazeta de Antropología*, 25(1), Artículo 01.

Ríos Calmet, P. L. (2021). La influencia entre la televisión y los eventos deportivos: Movistar Deportes y la Liga Nacional Superior de Voleibol Femenino (LNSVF) durante los años 2014 - 2017 [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Periodismo]. Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

Vilches, L. (2017). Diccionario de semiótica y narrativas de cine y televisión. *Significação – Revista de Cultura Audiovisual*, 44(48), 15-31. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2017.135194. Escola de Comunicações e Artes-ECA, Universidade de São Paulo-USP.

Vega Reyes, J. (2022). Veneno como narrativa emergente de las plataformas de streaming y el renacimiento de un ícono de la comunidad LGBTI: Series de televisión como protagonistas del surgimiento y las memorias de personajes dentro de las narrativas audiovisuales. *Culture and Education*, 22(1), 97-106. Recepción: 20/12/2021, revisión: 01/01/2022, aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022. Recuperado de: <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru>

Gea Boix, S. (2020). Análisis comparativo del estilo de locución en radio y televisión en las retransmisiones futbolísticas en España (Tesis de maestría). Universitat Jaume I, Departament de Ciències de la Comunicació. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10234/189290>.

Guijarro Galán, S. (2019). El fútbol es el rey. Reportaje audiovisual sobre la futbolización y espectacularización de la información deportiva. El caso del fútbol femenino. (Tesis de licenciatura). Universidad de Valladolid, Facultad de Filosofía y Letras.

Dirección de cámaras en el mundo del entretenimiento y el fútbol peruano. Alvarez Navas, A. (2022). La transmedialidad narrativa de Súper Campeones. Trabajo Integrador Final. Especialización en Comunicación Digital. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata. Dirección: Dr. Martín González Frígoli.

Sánchez, M. C. F. (2002). Hacia una teoría complementaria del encuadre. COMUNICACIÓN. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1(1), 89-98.

BBC. (25 de ENERO de 2021). BBC. BBC: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55802814>

CNN. (Noviembre de 2022). CNN. <https://cnnespanol.cnn.com/2022/11/15/tiare-latin-grammy-mejor-nuevo-artista-venezolana-barquisimeto-huston-zona-pop-orix/>

Expansión. (10 de Febrero de 2021). Expansión. Expansión: <https://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2021/02/10/6022c89de5fdea59448b459b.html>

República, L. (6 de Octubre de 2022). La República. <https://larepublica.pe/deportes/alianza-lima/2022/10/06/alianza-lima-impone-record-nacional-y-sudamericano-en-final-femenina-30000-almas-en-matute>

YouTube, E. A.-C. (26 de Julio de 2021). Eva Ayllón - Donde tú vayas / Las horas que perdí / Qué nos pasó a los dos (Show Emociones). Eva Ayllón - Donde tú vayas / Las horas que perdí / Qué nos pasó a los dos (Show Emociones): <https://youtu.be/MzjPU4texPM>

## ANEXOS

### ANEXO N° 1 – Distribución de cámaras (Final LFF – Alianza vs Manucchi)



Posición – Cámara	Lente	Función
Cámara 1	X16	
Cámara 2	X60	Close Shot
Cámara 3	X60	
Cámara 4	X40	
Cámara 5	X40	
Cámara 6	X22	Off Side Cam
Cámara 7	X22	Off Side Cam
Cámara 8	Sony Alpha 7sII + Ronin	Cine Cam
Cámara 9	X22	Torre Cam
Cámara 10	Drone Live	
Cámara 11	Omicam	
Cámara 12	Omicam	Torre

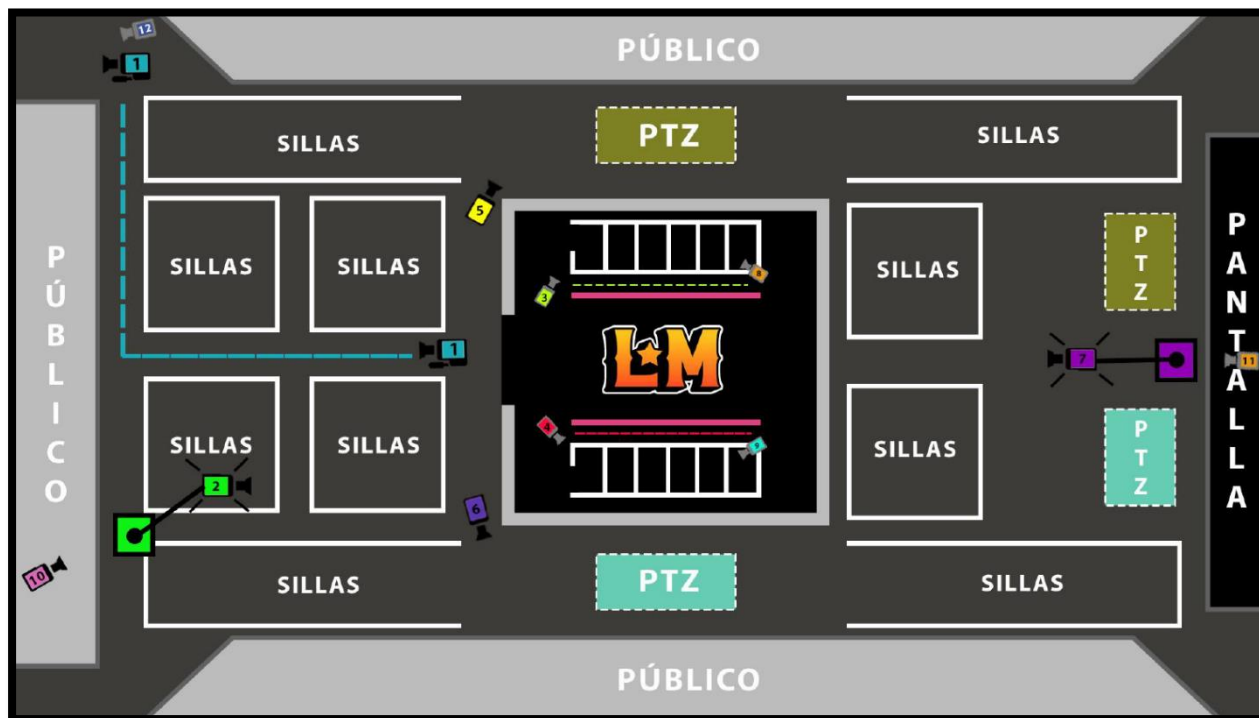


**ANEXO N° 2 – Distribución de cámaras (Semifinal – Alianza vs Cristal)**



Posición – Cámara	Lente	Función
Cámara 1	X22	
Cámara 2	X86	Close Shot
Cámara 3	X72	
Cámara 4	x22	Off Side Cam
Cámara 5	x22	Off Side Cam
Cámara 6	X22	
Cámara 7	X22	
Cámara 8	Sony Alpha 7sll + Ronin	Cine Cam
Cámara 9a	Omicam	Beauty Shot
Cámara 9b	Omicam	Detrás Arco
Cámara 9c	Omicam	Pasillo Camerinos
Cámara 10	Drone Live	

### ANEXO N° 3 – Distribución de cámaras (Major Lima)

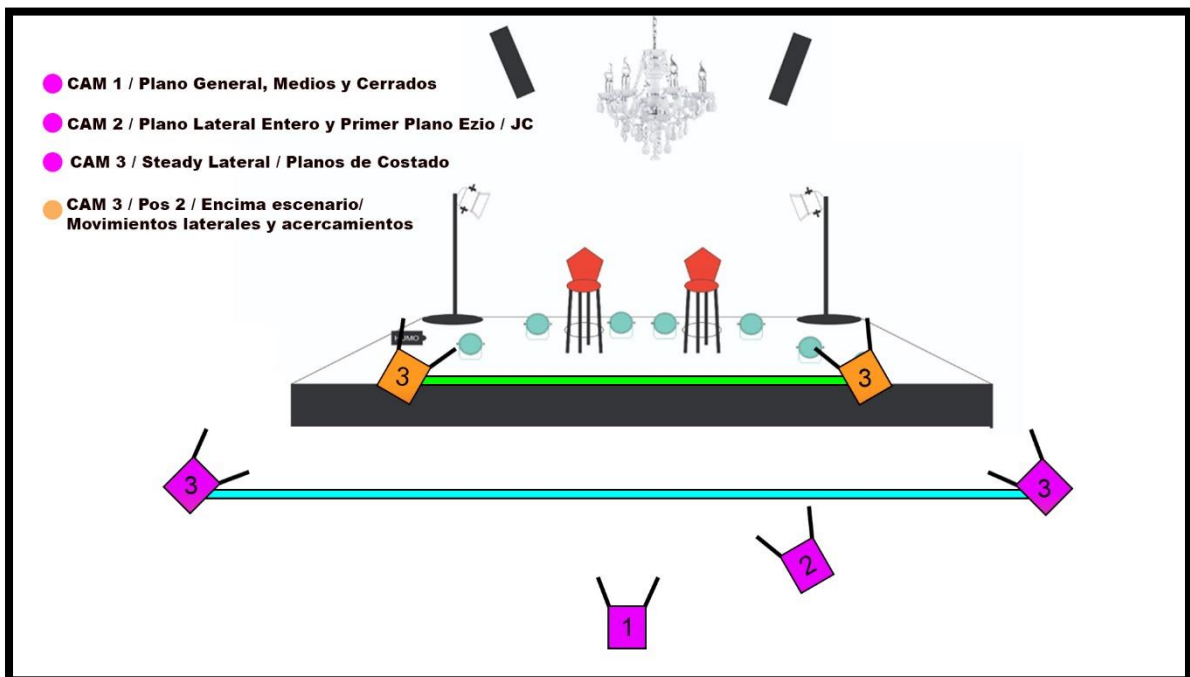
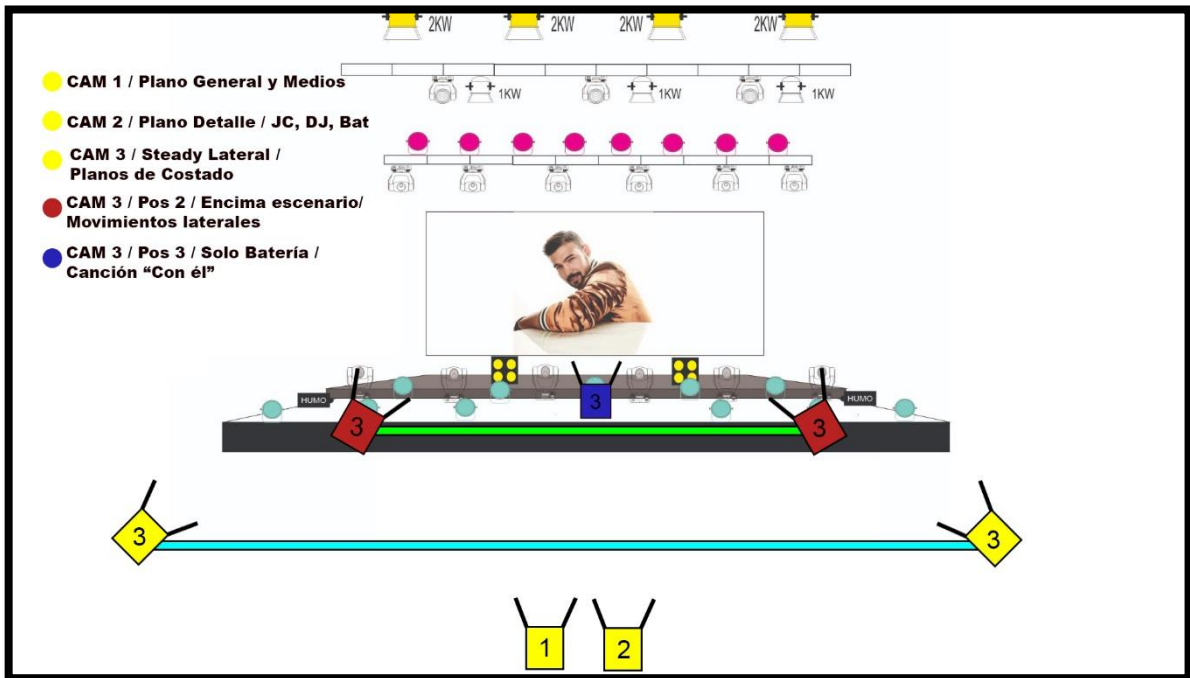


POOL - SWITCHER BLACKMAGIC		
ORDEN	SEÑAL	OPERADOR
1	SteadyCam	Jorge
2	Pluma Front	Arthur
3	Cámara Escenario Izquierda	Angel/Jack/Eduardo/Miguel
4	Cámara Escenario Derecha	Angel/Jack/Eduardo/Miguel
5	Cámara de Público Izquierda	Angel/Jack/Eduardo/Miguel
6	Cámara de Público Derecha	Angel/Jack/Eduardo/Miguel
7	Pluma Back	Joel
8	Beauty Cabina Jugadores Izquierda	-
9	Beauty Cabina Jugadores Derecha	-
10	Beauty Grande Front	-
11	Beauty Grande Back	-
12	Beauty (Definir lugar)	-
13	Señal del E-Game	Nos tienen que dar la señal
14	Señal de Pantallas (VTR's del Venue)	Nos tienen que dar la señal
15	3 - Play	Armando
16	X-Pression	Milu

**ANEXO N° 4 – Cuadro Mundial del récord de asistencia (Alianza Lima)**

<b>MAYORES ASISTENCIAS DE LA HISTORIA DEL FÚTBOL FEMENINO DE CLUBES A NIVEL MUNDIAL</b>					
<b>PUESTO</b>	<b>ESTADIO</b>	<b>PAÍS</b>	<b>PARTIDO</b>	<b>AÑO</b>	<b>ASISTENCIA</b>
1	Camp Nou	ESPAÑA	Barcelona vs. Wolfsburg	2022	91,648
2	Camp Nou	ESPAÑA	Barcelona vs. Real Madrid	2022	91,553
3	Wanda Metropolitano	ESPAÑA	Atlético de Madrid vs. Barcelona	2019	60,739
4	BBVA Bancomer	MÉXICO	Tigres vs. Monterrey	2018	51,211
5	Olimpiastadion	ALEMANIA	Lyon vs. Frankfurt	2012	50,212
6	Wembley	INGLATERRA	Arsenal vs. Chelsea	2018	45,423
7	Nuevo León	MÉXICO	Tigres vs. América	2018	41,421
8	Neo Química Arena	BRASIL	Corinthians vs. Inter	2022	41,070
9	Pascual Guerrero	COLOMBIA	América de Cali vs. Deportivo Cali	2022	37,100
10	Alejandro Villanueva	PERÚ	Alianza Lima vs. Manucchi	2022	30,000

**ANEXO N° 5 – Disposición de cámaras – Concierto Ezio Oliva**





**ANEXO N° 6 – Venue y Switcher – Major Lima**



**ANEXO N° 7 – Fotografía del Switcher de la Final AL VS Manucci**