

GRABANDO TRANSMISIONES DE RADIO, TELEVISIÓN O INTERNET.

En esta modalidad de participación, se grabará toda la final: los dos tiempos reglamentarios, y si los hubiera, tiempos extras y serie de penaltis. Esta grabación deberá hacerse durante la transmisión en vivo y en directo, o en alguna retransmisión íntegra posterior que muchas cadenas hacen horas, incluso días, después del partido.

Es preferible grabar mediante conexiones desde la salida de audífonos, o línea de audio del aparato a una grabadora digital. En televisores o amplificadores de audio o son de 1/8 de pulgada (como las de móviles, tabletas, computadoras y walkmans) o RCA (de colores rojo y blanco que acompañan a la amarilla de video) Casi cualquier computadora puede ser fácilmente habilitada [como grabadora digital](#). Grabando de manera directa y no a través de un micrófono cerca de las bocinas del aparato se obtendrá una grabación libre de interferencias y ruidos, además, con mayor fidelidad al sonido original de la transmisión.

También habrá transmisiones de la final por internet. La gran mayoría son las mismas que se transmiten por televisión con la ventaja de que pueden grabarse partidos de señales de otros países y restringidas; pero con la desventaja de que frecuentemente es un audio de baja calidad y con cortes o errores digitales, máxime cuando se trata de un evento de tanto rating como lo es este caso. Para esto existen softwares que graban el directamente audio de la computadora como [freesound recorder](#) y [free on line audio recorder](#) para Windows o [soundflower](#) y [soundtap](#) para Mac.

Para grabar y archivar el audio digital hay que procurar hacerlo en una resolución que preserve el sonido sin distorsiones evidentes, sobre todo si se utilizan formatos de compresión como el [.mp3](#) que puede grabarse a diversos parámetros de calidad. Si este es el formato utilizado debe procurarse que la grabadora se ajuste para grabar a una calidad alta (256 o 320kps y 44.1khz a 16 bits stereo es suficiente) En este parámetro, los archivos de todo el partido deberán pesar entre 250 y 350 MB, dependiendo de la duración del partido. En otros formatos sin compresión como .wav y .aif, ó en el formato híbrido .flac, el peso en MB puede ser hasta tres o cuatro veces mayor, sin embargo conservarán una mayor fidelidad proporcional. En estos casos lo importante será cuidar que el audio no se grabe a menos de 44.1khz y 16 bits de resolución en estéreo.

Antes o después de grabarlo habrá que hacer un sencillo registro e inscripción como participante en sitio www.balonbabel.net Una vez grabado todo el partido, se publicará en el sitio un video con un segmento de aproximadamente 15 minutos que será el que utilizaremos en la pieza y se sincronizará con las pistas originales producidas por artistas e interpretes sonoros. Se cargará el partido íntegro o ese segmento antes del 15 de agosto a través del sistema habilitado en el mismo sitio, o bien, mediante algún sistema de envío de archivos como [dropbox](#), [wettransfer](#), [gdrive](#) al correo balonbabel@gmail.com incluyendo los datos del nombre del donante, país, correo electrónico, idioma y transmisión de la donde se grabó el audio, incluyendo en lo posible el nombre de los narradores o cronistas deportivos correspondientes.

La razón de solo utilizar un segmento radica en que no se necesita más tiempo para que la propuesta sonora se pueda manifestar plenamente mostrando contrastes y altibajos relativos a los altibajos del partido mismo. También es importante no plantear un reto de composición demasiado extenso o agotador a los participantes de la modalidad de interpretación sonora, musical o vocal original que pudiera reducir el número de estas aportaciones.

¿Por qué entonces grabar todo el partido? Porque no es posible saber de antemano cual segmento del partido resultará más apropiado, por sus contrastes de intensidad y ritmo, para ser interpretado; de tal manera que resulta necesario grabar todo el partido para cortar el segmento escogido y publicado en el sitio.

Una vez recibidos y verificados, se enviará un correo electrónico al participante en el que vendrá una dirección y una contraseña para poder acceder a la descarga de los demás archivos.