


COMPARANDO TRANSMISIONES DEPORTIVAS: INDICADORES DE ESTILO EN LA PUESTA EN PANTALLA DEL FÚTBOL EN ARABIA SAUDÍ, INGLATERRA Y ESPAÑA

Comparing Sports broadcasting: tracing the style of football telecast in Saudi Arabia, England and Spain

Dr. Anto J. BENÍTEZ  <http://orcid.org/0000-0002-5876-2556>
Profesor Ayudante Doctor – Universidad Carlos III de Madrid, abenitez@hum.uc3m.es

Ddo. Ángel M. LÓPEZ LÓPEZ  <http://orcid.org/0000-0001-5500-2271>
Doctorando – Universidad Carlos III de Madrid, angel-manuel@hotmail.es

Dr. Manuel SÁNCHEZ CID  <http://orcid.org/0000-0002-7683-9000>
Profesor Contratado Doctor TC – Universidad Rey Juan Carlos, manuel.cid@urjc.es

BIBLID [(2172-9077)10,2015,79-117]

Fecha de recepción del artículo: 01/04/2015

Fecha de aceptación definitiva: 15/04/2015

RESUMEN

La Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) vela para que el desarrollo del fútbol como deporte resulte lo más homogéneo posible en todo el planeta. Aún así, jugadores, técnicos, público y estadios de diferentes latitudes conforman competiciones bien distintas. El telespectador aficionado, utilizando las posibilidades de la globalización mediática, puede contemplar muestras muy variadas en su pantalla y, en ocasiones, será capaz de distinguir singulares formas de poner en pantalla los partidos.

Hace ahora cuarenta años, algunos académicos se planteaban si era posible reconocer indicios de estilo en la realización de los deportes y, en concreto en el caso del fútbol, confrontaban las prácticas de producción alemanas y británicas.

Para actualizar similares objetivos, se han escogido partidos representativos de las ligas de fútbol de Arabia Saudí, Inglaterra y España disputados las temporadas 2013-14 y 2014-15, y se han comparado distintos tramos plano a plano. Pese al desarrollo de tecnologías y técnicas, sorprende constatar que algunas de las conclusiones de estos estudios —como las de Brien R. Williams— no pierden vigencia, y que es posible detectar algunas diferencias que explicitan puntos de vista del fútbol distintos.

Palabras clave: Comunicación; Deportes; Televisión; Prácticas de producción; Análisis plano a plano.

ABSTRACT

The International Federation Football Association (FIFA) takes over the most homogeneous developing of football as a sport across the world. Even so, players, coaches, audiences and different latitudes stages, shape very different competitions. Sport viewers, using the Media globalization possibilities, are able to distinguish different ways of showing football matches on screen.

Forty years ago, Image scholars wondered whether it was possible to recognize signs of style in directing sports, and specifically in the case of football, confronting German and British broadcasting practices.

Updating the same objectives, some representative matches of the Saudi Arabian, Spanish and English League have been chosen from the 2013-14 and 2014-15 seasons, and have been compared shot by shot.

Despite the development of technologies and techniques, the conclusions of researchers like those of Brian R. Williams are still operative, and it is possible to detect some differences that make explicit and distinct points of view about football.

Key words: Communication; Sports; Television; Production Practices; Shot by shot analysis.

1. Introducción

En 1975 un grupo de estudiosos del British Film Institute publicó un estudio en la colección de monográficos del BFI, editado por Edward Buscombe, titulado *Football on Television*. A lo largo de una introducción y cuatro capítulos, los autores establecen un marco objetivo y viable para poder comparar los partidos de fútbol del Mundial de Alemania de 1974, producidos por Deutsches Olympia Zentrum —una asociación temporal entre las entidades de televisión pública, la ZDF y la ARD—, con la forma de transmitir el fútbol a la que estaban acostumbrados como telespectadores británicos.

En aquellos momentos se hallaban en primera línea de debate los temas de la posibilidad o no de manipulación de la TV en directo o una mirada a la realidad y a la representación y, más concretamente referido al deporte, las interrelaciones entre deporte y televisión, el poder y las influencias mutuas.

Para alcanzar sus objetivos, el propio Buscombe, Colin McArthur, Charles Barr y Tom Ryall, establecen un marco teórico a partir de una mirada crítica a trabajos de, entre otros, Stuart Hall, Gianfranco Bettetini, Christian Metz o Roland Barthes. Establecen una serie de *códigos televisuales*, listados como iluminación, color, velocidad, definición, encuadre, emplazamiento y movimientos de cámara y edición (*televisual codes*, Buscombe, 1975, pp. 23 y ss.). Discuten un método de análisis y analizan, plano a plano, dos períodos de cinco minutos del Escocia-Yugoslavia en los que se incluyen, convenientemente, una falta y un gol, para concluir que es detectable un patrón de corte de ritmo específicamente televisivo, en el que se asocian los tipos de plano con los incidentes de una manera pautada o convencional (Ryall, 1975, p. 46). Finalmente comparan, mediante el análisis plano a plano de 50 planos en cada partido, tres del Mundial (el mismo Escocia-Yugoslavia, el Holanda-Brasil y el Escocia-Brasil) y dos ofrecidos por el programa de la BBC Match Of

The Day (Crystal Palace-Peterborough y Leeds-West Ham) que se disputaron durante la temporada 1974-75. Todos ellos son partidos producidos con cuatro o cinco cámaras, y se concluye que el consorcio alemán no estuvo a la altura adecuada, pues sus profesionales parecían poco ágiles a la hora de mostrar planos cortos y de ofrecer distintas perspectivas del partido, así como para conseguir un ritmo adecuado, y se buscan razones para justificar este hecho (Barr, 1975, p. 50). Independientemente de que se pudieran dar algunas incorrecciones metodológicas, pues existen razones para creer que los partidos británicos elegidos para la comparación estaban previamente editados, se definen un estilo inglés, *personality-centered*, y uno alemán, *team-centered* (Barr, 1975, p. 53).

Como expresión del interés que ya existía desde la academia norteamericana por el estudio de los eventos deportivos televisados (por ejemplo, Cummings, 1974, o Real, 1975), y teniendo muy en cuenta el trabajo del BFI, Brien R. Williams publica en 1977 el artículo "The Structure of Televised Football". Williams utiliza como objeto de estudio el tercer cuarto de seis partidos de la *National Football League* (NFL), la liga de fútbol americano, que están producidos por tres cadenas distintas de televisión, la ABC, la NBC y la CBS. Investiga si un evento deportivo, en principio sin guion, es *estructurable* y *secuenciable* de manera homogénea y, más allá, si es posible reconocer distintos estilos corporativos que expresen respectivamente las ideologías de cada cadena a la hora de comunicarse con su público. Preocupado "por establecer el grado con el cual la televisión influye en o mediatiza el juego" (Williams, 1977, p. 133), para llegar a sus conclusiones también se sirve del análisis plano a plano, de la contabilidad según su ficha de análisis y de la comparación a lo largo de la línea narrativa.

Más adelante, otros autores en la misma tradición han ido añadiendo otros puntos de vista igualmente necesarios que el análisis del texto televisivo. Así, mientras Joan M. Chandler (1988) añade la importancia del contexto cultural para comparar la apariencia en pantalla de los deportes televisados en los distintos entornos nacionales británico y norteamericano, Richard Gruneau (1989) defiende que no es posible avanzar en el estudio del texto televisivo sin profundizar en las prácticas profesionales y en las ideologías de las corporaciones que producen los programas. Este autor elige como objeto de

estudio las transmisiones de esquí de fondo y se involucra en las rutinas y procedimientos de trabajo. Parte de que las perspectivas cualitativas de análisis textual suelen ignorar las prácticas profesionales y que, por lo tanto, la relación entre el texto y su contexto de producción será, cuando menos, especulativa (Gruneau, 1989, p. 135). Observa que lo que es “mostrado en la pantalla es siempre el resultado de un complejo sistema de selección” (Gruneau, 1989, p. 134); lo que está dentro de cada cuadro y cuál de las cámaras se ofrece en cada momento al telespectador de deportes es una actividad que está influida por un juego de reglas informales y convenciones que comparten los miembros del equipo de producción, y que opera como una “gramática subyacente que estructura la construcción selectiva de las imágenes y la narrativa” (Gruneau, 1989, p. 146).

Para entender lo que expresa la pantalla, entonces, es tan importante conocer lo que los creadores y trabajadores televisivos entienden como *buena televisión* (Gruneau, 1989; Whannel, 1992; Silk, Slack y Amis, 2004) como la forma en la que ven un determinado deporte (Whannel, 1992, p. 100). Según la idea que ya había lanzado Ryall, la singular visión que un emisor tiene del fútbol necesariamente se refleja en la pantalla durante la transmisión de un partido (Ryall, 1975, p. 36).

El equipo de producción va adaptándose a las exigencias de la audiencia y evolucionando con su mercantilización (Silk y otros, 2004, p. 155, citando a Jhally), mientras que, aunque “plenamente conscientes de los valores normativos de la industria y de los procedimientos requeridos para producir buena televisión”, de alguna forma se deja influir por los gustos concretos de cada realizador en una especie de continua *socialización laboral* (ibídem).

El conocimiento de esta especie de *sabiduría industrial* (Silk y otros, 2004, p. 146) es necesario para comprender que las “decisiones sobre qué cortar, si mover la cámara dentro o fuera, o qué acción repetir necesitan ser tomadas a gran velocidad y deben por lo tanto hacerse con referencia a un sistema preexistente de códigos y valores” (Silk y otros, 2004, p. 149).

2. Fútbol, televisión y estilos nacionales

El fútbol, como hecho cultural, representa de algún modo las identidades locales. Según Ramón Llopis: “los clubes de fútbol no han perdido su carácter de representantes de ciudades y regiones y que, en buena medida, la competición liguera sigue siendo un espacio simbólico de confrontación territorial” (Llopis, 2013, p. 248). Para los aficionados puede aplicarse el principio segmentario de Evans-Pritchard, según el cual un bético y un sevillista se enfrentan en lo local, pero en un Mundial se hermanan frente a rivales de otras naciones (Benítez, 2005, p. 68, citando a José Antonio Jáuregui).

Un club de fútbol se presenta a los ojos de los aficionados como un símbolo total dotado de amplias posibilidades de representación y *ritualización* en el que los individuos proyectan sus identidades, creencias e ideas en función de su propia socialización, trayectoria, lugar de nacimiento y contexto social (Llopis, 2013, p. 248, citando a Bromberger, Hayot y Mariottini).

La existencia de un estilo nacional de juego está tratada con extensión, por ejemplo, en la obra de Richard Giulianotti *Football: A sociology of the global game* (2000), como expresión de las características antropológicas —físicas y creativas— y, también, como fuente de estereotipos.

A su vez, el diferente desarrollo de las televisiones en cada país revela distintos estilos en la producción de los deportes (Whannel, 1992, p. 36). A la hora de aplicarlo a la forma de poner en pantalla el fútbol se habían encontrado diferencias significativas (ver el monográfico del BFI comentado más arriba). Por elevación, según el principio segmentario, la “concepción occidental de la buena televisión” se impone, a base de seminarios y de un proceso de aprendizaje, a la sudamericana cuando se adopta la primera para las transmisiones del Mundial de Argentina de 1978 (Whannel, 1992, pp. 62-63). Como otro hecho significativo de esta corriente que traslada la *sabiduría industrial* entre distintas tradiciones, es conocido que los profesionales de The Sport Network, productora canadiense de transmisiones deportivas, fueron formados por realizadores alemanes e italianos con vistas a copiar su puesta

en pantalla del fútbol para la Copa Mundial de Fútbol de Estados Unidos, en 1994 y que, posteriormente a este evento, hicieron suyo ese estilo para las transmisiones de la liga nacional (Silk y otros, 2004, pp. 156 y ss.). A nivel local, Víctor Santamaría apunta que se atribuye a Ramón Díez, realizador *histórico* del deporte en TVE, la primera colocación de cámaras en la posición de fuera de juego (Santamaría, 2002, p. 65), que luego fue adoptada por el resto de los productores europeos.

En todo caso, y comparando potenciales, las producciones de las grandes cadenas convierten la actividad de las regionales o locales en algo de aspecto “rústico y *amateur*” (Whannel, 1992, p. 67, citando a Whiston).

Las instituciones futbolísticas ponen el mayor cuidado en homogeneizar el desarrollo deportivo y normativo de cada partido de fútbol. No obstante pueden observarse un número de factores que provocan la evidencia de distintos estilos con el que se traducen a la pantalla en diferentes países: condición física, nivel técnico y conformación táctica de los futbolistas, grado de desarrollo de la televisión y de las tecnologías relacionadas, prácticas profesionales, mercados televisivos, idiosincrasia nacional en forma de diferentes gustos del público (para un más pormenorizado tratamiento de algunos de estos factores, ver Benítez; Sánchez y Armenteros, 2014).

Algunas investigaciones apuntan a que, en paralelo con esta evidencia, puede reconocerse una especie de estilo de cobertura transversal que dependería más del desarrollo del deporte en sí, el cual impondría sus propias estructuras y proporcionaría sus propios puntos de vista ideológicos (Williams, 1977, p. 139). El propio Williams (1977) y otros autores como Barbra S. Morris y Joel Nydahl (1985) establecen un patrón de corte para el fútbol americano. Ryall (1975) y Barr (1975) determinan un esquema primitivo en lo que se refiere al fútbol; según el primero, un *patrón combinativo* que no depende de cómo vaya el partido, y que califica de ritmo específico televisivo (Ryall, 1975, p. 46). Este esquema está más desarrollado en Benítez (2005), de forma que pueden esperarse secuencias con esta forma: máster e insertos mientras el balón está en juego; planos cortos de los protagonistas de la jugada; bloque de repeticiones más otros cortos para cerrar la secuencia con la que se narra cada jugada; vuelta a comenzar (confrontar con Morris y Nydahl, 1985, p. 103). En todo caso, la alternancia entre planos generales y planos cortos para seguir el

juego está suficientemente analizada también en Chandler (1988) y en Benítez (2013), quien argumenta que es el resultado de traducir vistas alternativas entre una *focalización* táctica y una *focalización* técnica.

3. Objetivos y metodología

Aunque pueda ser un principio discutible parece razonable suponer, aplicando los conceptos relativos a las prácticas profesionales vistos más arriba — sabiduría industrial, buena televisión—, que mediante la observación detenida de la puesta en pantalla de cualquier partido de fútbol podrá deducirse el grado de desempeño de la organización encargada de hacerlo con el presupuesto que maneja. En lo relativo al equipo humano, puede presuponerse un cierto *orgullo profesional* por el trabajo bien hecho, como mencionan Stoddart (1994) y Silk y otros (2004).

Desde este punto de partida, tomando como objeto de estudio la puesta en pantalla de los partidos de fútbol, y suponiendo que existan diferentes estilos nacionales, ¿podrían detectarse simplemente observando unos cuantos partidos o, al menos, sería la observación suficiente para evidenciar que existen?

Por otro lado interesa averiguar, mientras se revisa la literatura relacionada, si un procedimiento adaptado —ofreciendo también un juego de herramientas conceptuales— a partir del método de análisis utilizado en primer lugar por los estudiosos de los años 70 puede seguir vigente, así como si las conclusiones a las que se llegó entonces podrían validarse en el estado actual de la cuestión.

Garry Whannel, en “Sport and the media”, y citando a John Goldlust, se refiere a la tradición que analiza deportes como textos audiovisuales sin olvidar las prácticas profesionales diciendo que “trata de establecer los códigos, convenciones y modos de organizar el discurso que han caracterizado a la representación de los deportes a través de los medios” (Whannel, 2002).

Andrew Tudor se lamenta del poco trabajo que se ha desarrollado a partir del de Buscombe y sus colegas, en el mismo sentido de buscar respuestas a partir del análisis de lo que las cámaras hacen, teniendo en cuenta, sobre todo, los enormes cambios tecnológicos que se han producido en el sistema de televisión global. Y se refiere, en concreto, a las Copas del Mundo de Fútbol (Tudor, 2006, pp. 227-8).

Por otro lado, Silk y otros (2004) argumentan que la cobertura, desde el punto de vista de su dotación, tiene dos facetas: una, básica, que ellos denominan *pan y mantequilla*, que indicaría el mínimo despliegue posible para asumir la realización de un partido, y otra encaminada a un mayor lucimiento, que llaman *salsa*, y que se refiere a los medios funcionalmente más estéticos o que “añaden valor” a la producción. Para observar esta dualidad es preciso profundizar en los métodos de producción de los distintos equipos, entrar en el centro de la retórica de los deportes (ver Raunsberg y Sand, 1998) y comprender cómo se gestan las decisiones que acaban por determinar el material técnico y los equipos humanos a utilizar.

Asumiendo, como se ha visto más arriba, que el realizador es consciente de la competencia y de la exigencia del telespectador (Benítez, 2013, pp. 343-355), concebirá un plan para satisfacerlas (Benítez, 2013, p. 270). Se considera esta capa de estilo o de imaginación, de algún modo como Raunsberg y Sand denominaban nivel del *producer* (1998, p. 163), analizando los medios de producción y la planificación. Asimismo, como es preciso concretar este plan de forma continuada, también se analiza detenidamente la capa de la adaptación, deteniendo en cada instante conveniente el partido para comprender a las distintas situaciones deportiva, escénica, dramática y mediática (Benítez, 2013, pp. 82 y ss.).

3.1. Corpus para el análisis

Se escogen partidos de las dos competiciones nacionales más importantes de Europa: la Premier League inglesa y La Liga española y, como contrapunto, de la liga que más dinero está invirtiendo durante estas temporadas en la producción de sus partidos para la televisión: la Pro League, o Liga Pro, de Arabia Saudí (ver Benítez y otros, 2014).

Tabla 1: *Corpus de análisis*

CÓDIGO	PARTIDOS ANALIZADOS	FECHA	Obtenido en	Resultado
PAR1	SHABAB - NASSR	7-12-13	SAUDI TV	2-3
PAR2	LIVERPOOL - MANCHESTER CITY	1-3-15	CANAL+LIGA	2-1
PAR3	AT. MADRID - VALENCIA	8-3-15	CANAL+1	1-1

Fuente: Elaboración propia

El corpus de análisis está formado por el Al Shabab-Nassr -PAR1-, emitido por la televisión pública árabe el 7-12-2013 y producido por Alamiya; el Liverpool-Manchester City, jugado el 1-3-2015 -PAR2-; y el Atlético de Madrid-Valencia, disputado el 8-3-2015 -PAR3- producido y emitido por Canal+ el 8-3-2015. Todos ellos son partidos producidos, como poco, con 16 cámaras, estándar que se considera adecuado para llevar a cabo minuciosas planificaciones, aunque, como puede verse en Zamorano (2005) o en Benítez (2005), es una cifra que tampoco puede ser tenida como extrema. En todo caso, lejos del sentimiento de constricción que invadía a Tom Ryall, quien solo contaba con cinco cámaras para analizar (Ryall, 1975). De forma similar a como se acomete el análisis en este trabajo pionero, se toman también tramos para observar minuciosamente, plano a plano.

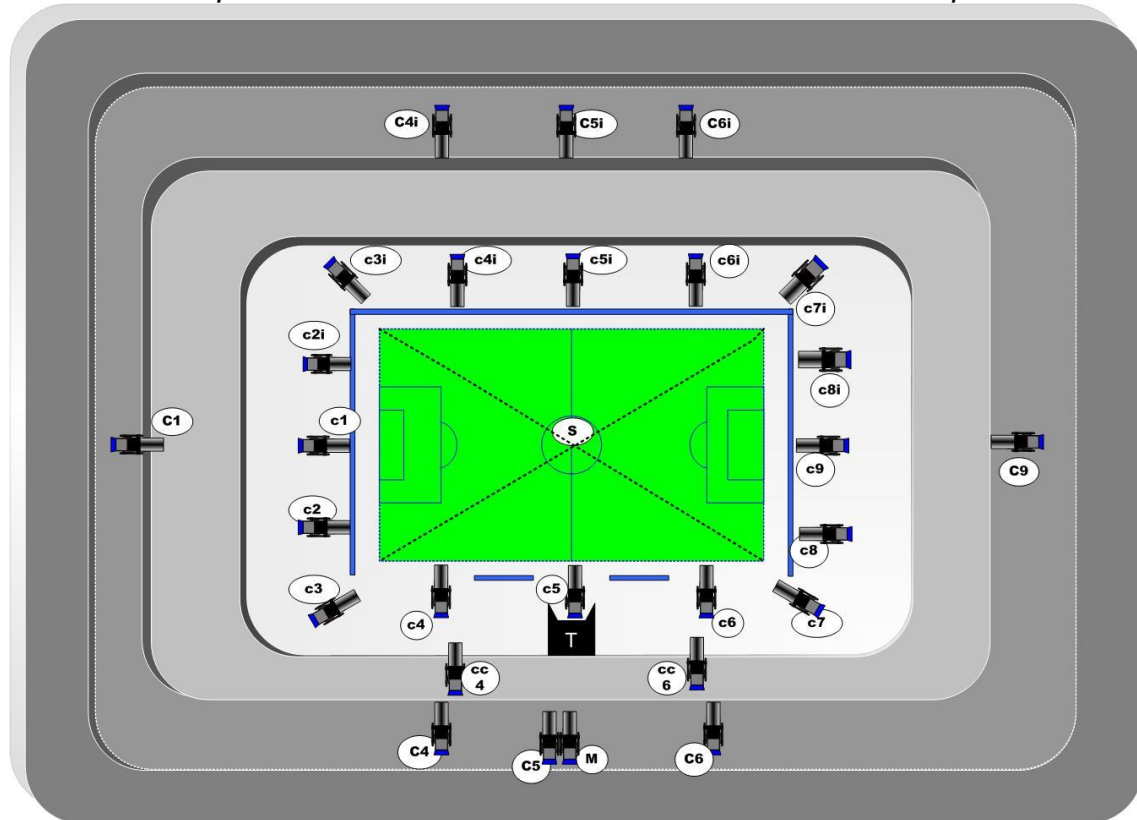
3.2 Codificación para el análisis

La numeración de las cámaras en una planificación depende de distintas variables, entre ellas las preferencias del realizador que llevará a cabo la retransmisión. Para abordar el análisis de partidos elaborados en diferentes países por distintos realizadores es preciso establecer una nomenclatura única y estandarizada para todos los tipos y posición de cámara posibles. Tal y como figura en el Gráfico 1, se han numerado las cámaras de izquierda a derecha, desde la posición 1 hasta la 9. Todas aquellas cámaras situadas en el ángulo inverso llevan el *apellido* 'i'. Si la cámara está colocada en el terreno de juego, el número que le corresponda será antecedido de una 'c' minúscula. Si su posición es elevada en la grada, la 'C' será mayúscula. En los casos en los que la cámara se sitúe en un lugar cercano al terreno de juego pero no sobre él, sino en la grada baja, el número irá antecedido de 'cc'.

La cámara máster será denominada como 'M', y la *SpiderCam* como 'S'. Otro tipo de cámaras especiales por su soporte como la *SteadyCam* se denominarán en el análisis 'st' acompañado de los números que correspondan a las zonas por las que se muevan, es decir: 'st67', si sus movimientos son por la banda derecha más cercana a la cámara máster hasta el córner. Las *minicámaras* irán señaladas con la clave 'mini' seguido del número

correspondiente a la situación del campo donde se encuentre. A las cámaras robotizadas se les añadirá un 'r', por ejemplo: 'minir1i' (*minicámara* robotizada situada detrás de la portería izquierda en el ángulo inverso).

Gráfico 1: Esquema de denominación de cámaras estandarizado para análisis



Fuente: Elaboración propia

3.3 Observación de los partidos

Además, se analizan plano a plano distintos tramos de los partidos; como acometió Tom Ryall en el estudio mencionado más arriba (1975), en concreto, aquellos que pueden responder con mayor facilidad a una detenida planificación por parte de los realizadores: los goles y las jugadas a balón parado (Raunsberg y Sand, 1998, pp. 165-6), y se presta especial atención a los bloques de repeticiones y a la discusión de jugadas en fuera de juego, entre otros aspectos, pues plantear esta observación permite detectar diferencias o similitudes que pueden afectar a los patrones o esquemas de corte a lo largo de la línea narrativa (confrontar con Benítez, 2005).

Las funciones de cada uno de los planos se han catalogado en cuatro grandes grupos: *Balón*, *Detalle*, *Repe* y *Vivo2*. Los planos de la categoría *Balón* ofrecen imágenes en las que aparece el balón y está en juego. La categoría *Detalle*

agrupa los planos en los que no aparece el balón y no son repeticiones, es decir, planos cortos de jugadores, imágenes de aficionados, generales de las gradas, planos del entrenador, árbitro, banquillo, etc. Las repeticiones de las jugadas o de gestos y reacciones de los protagonistas conforman la categoría *Repe*. Y *Vivo2* es la categorización de aquellos planos en los que aparece el balón pero no está en juego.

La observación no se lleva a cabo en lo relativo al sonido por dos causas: no puede analizarse el sonido ambiente al no resultar accesible para los autores una copia internacional —sin los comentarios— de todos los partidos y no se analizan los comentarios por cuestiones de idioma. Otros estudios interesantes se detienen en estos aspectos (Herrero, 2009 y 2010; Raunsberg y Sand, 1998; Whannel, 1992; Bryant; Comisky y Zillmann, 1978; Barnfield, 2013; Tudor, 1981).

Otra limitación de esta metodología consiste en que no concentra su mirada en la recepción o en el telespectador, pues parte de la idea expresada anteriormente de que el realizador ejerce de mediador con el público. Se admite que se trata de una audiencia que sabe lo que busca, que está familiarizada y entiende la propuesta visible en pantalla, como remarca Andrew Barnfield: “los telespectadores del fútbol televisado, por lo tanto, establecen una cierta comprensión del tiempo y del espacio que es única y es diferente de otras formas de discurso mediático como el reportaje, el documental o el cine” (Barnfield, 2013, p. 338).

En cuanto al estado de la cuestión, además de las obras citadas, en España pueden considerarse como fundadores en el campo del análisis minucioso de los textos audiovisuales deportivos y de las prácticas de producción las tesis de Josep María Blanco Pont (1999) y de Xaime Fandiño (1999), y sus estudios posteriores sobre la producción y realización de baloncesto y ciclismo, respectivamente (Blanco, 2001; Fandiño, 2002). Además es destacable el trabajo del profesor Joaquín Marín Montín, quien —se cita este artículo por afinidad con el presente texto— plantea una comparativa entre dos esquemas de producción sureños para partidos de fútbol: el andaluz de Canal Sur y el brasileño de RBS televisión (Marín, 2002). Es preciso mencionar, en Argentina, los estudios de Germán Muñoz o de Leticia Muñoz Cobeñas y, especialmente, la extensa obra de Pablo Alabarces.

Resulta muy interesante el escrito de Marc A. Krein y Sheree Martin sobre la parcela técnica de la producción y las operaciones (Krein y Martin, 2006), así como el tratamiento similar pero más profundo, referido a un Real Madrid-Barcelona, del Trabajo de Fin de Carrera de Santiago Cebrián. Respecto a la descripción de los elementos necesarios para la producción y la realización en deportes también es reseñable la tesis de Vanessa Roger (2010), así como el minucioso estudio de la puesta en pantalla de la Gimnasia Rítmica en Londres 2012 llevado a cabo por Eduardo Pardo en su Trabajo de Fin de Carrera (2013) que constituye, probablemente, la visión más completa sobre el tema, incluyendo el propio libro de estilo de los productores, Olympic Broadcasting Services (OBS).

En resumen, además de la búsqueda de fuentes documentales, se ha analizado el corpus de investigación —tan solo se adjuntan sistemáticamente los datos de tres de ellos por una cuestión de espacio— y se han hecho entrevistas a Víctor Santamaría, realizador del PAR3, y a Ignacio López Buenadicha, realizador del PAR1. De esta forma ha podido determinarse el despliegue de cobertura y la planificación de cada uno de los partidos y compararse, por medio del análisis plano a plano, distintos tramos significativos de los mismos con el ánimo de establecer similitudes y diferencias.

4. Resultados y discusión

Para Whannel, los principios para analizar el nivel visual de la televisión deportiva eran cinco: relaciones entre evento deportivo y evento televisivo; realismo y entretenimiento; máxima acción en el mínimo espacio; transformación del tiempo; y presencias y carencias (Whannel, 1992, pp. 94-96). Por una cuestión de espacio y de acceso metodológico, en este texto se incluyen algunos aspectos que estarían encuadrados dentro del punto 4, el más enfocado al análisis como texto audiovisual de las retransmisiones deportivas. El mismo autor lo refiere a su vez a un artículo de Birrell y Loy, quienes consideran cinco tipos de *efectos visuales* que los asistentes al campo no pueden advertir, por lo que son propios de la televisión: cambio en el tamaño de la imagen y grandes ángulos de visión; concentración de sucesos esparcidos por el tiempo en algo más manejable; manipulaciones temporales para dramatizar la acción; centrado de la atención en una sola acción; y mayor

información estadística (Birrell y Loy, 1979, pp. 5-18). Desde entonces este último elemento ha aumentado espectacularmente, especialmente por la incorporación de procedimientos de realidad virtual, que se verán más adelante. Otras irrupciones tecnológicas notables han sido la alta velocidad, los teleobjetivos y los soportes dinámicos en los que se pueden posicionar las cámaras y que permiten planos de gran plasticidad y de relación de distintos elementos importantes en las jugadas a mostrar.

4.1 Planificación audiovisual y medios de producción

Los partidos elegidos como ejemplo significativo de las tres ligas a analizar son producidos con un número de cámaras que oscila entre 16 y 19 cámaras, siendo la liga española la que menos cámaras utiliza y la inglesa la que más. La liga árabe aparece con 18. La disposición de las cámaras en el estadio guarda algunas similitudes en los tres encuentros. Se detectan 8 posiciones iguales en los tres casos. Se trata de la cámara Máster (M), las cámaras que ofrecen planos cortos en el mismo eje que la Máster (C5, c2, c4, c8), la cámara C9 en la parte alta del fondo derecho y las cámaras encargadas de captar los planos destinados a descifrar la existencia de fuera de juego (C4, C6). Estas posiciones coinciden con las más usuales en la historia de las retransmisiones de fútbol (ver Santamaría, 2002). El ángulo inverso es utilizado en los tres encuentros pero con posiciones variables según cada caso. La realización del PAR1 coloca todas las cámaras de ángulo inverso a pie de campo (c3i, c5i, c7i). En el PAR2 se observa una a pie de campo (c3i) y otras dos cámaras en altura (C5i, cc8i). En el PAR3 aparecen tanto en altura (C4i, C5i, C6i) como a pie de césped (c5i). En los tres encuentros las cámaras situadas frontales a los banquillos muestran planos de los entrenadores principalmente y, en general, el resto de cámaras situadas en esa zona del campo complementan las secuencias de repeticiones con diferentes perspectivas a la principal (M). En PAR3 también se observa el uso de estas cámaras para ofrecer planos *detalle* de los jugadores en planos muy cortos para evitar la posible desorientación del telespectador.

Las principales diferencias en los respectivos despliegues vienen marcadas por la disposición de cámaras de más alto coste por sus especiales características. El PAR1 (*Pro League Arabia Saudí*) no es la producción que más cámaras

dispone (18 cámaras), pero destaca por la presencia en su planificación de dispositivos especiales: *Spidercam*, *Steadycam*, grúa con cabeza caliente, *minicámaras*, varias *Slow Motion*, una *Ultra Slow Motion* y un sistema virtual — *Piero*, de Red Bee— para un análisis de jugadas casi inmediato. De entre las tres se puede considerar la planificación más audaz y más rica en diversidad de elementos tecnológicos.

Gráfico 2: Posición extremadamente baja de la *Spidercam* vista en liga árabe



Elaboración propia. Fuente: Señal internacional PAR1

La *Spidercam* posibilita la captación de planos desde cualquier lugar y con perspectivas muy atractivas tanto por su valor estético como narrativo. Se mueve deslizándose a través de unos cables dispuestos en forma de cruz y anclados a las esquinas del estadio, sobrevolando todo el terreno de juego y las gradas, con la posibilidad de bajar hasta el mismo césped. Esta versatilidad de movimientos resulta muy útil para el realizador, máxime si no existen las acotaciones de seguridad que en la normativa UEFA prohíben descender a posiciones tan próximas al suelo como las utilizadas en la liga árabe —ver Gráfico 2—. Este tipo de cámara solo se observa en este partido dentro del corpus de análisis de este estudio.

La *Steadycam* proporciona un dinamismo estable a las jugadas desarrolladas por la zona cercana a la banda y al córner derecho, que es el enclave elegido por el realizador de la televisión árabe para su ubicación. Este tipo de cámara también se observa en el PAR2 (*Premier*) con misiones similares, y no aparece en PAR3 (*Liga BBVA*).

Pueden verse *minicámaras* en las porterías las producciones de los PAR1 y PAR2, participando en mayor medida en el sistemático plan de repeticiones establecido por la realización inglesa.

Una cámara (c1) instalada sobre grúa con cabeza caliente y situada detrás de la portería izquierda ofrece planos generales dinámicos en la retransmisión del PAR1. En el análisis del PAR3 se observa la inclusión de una cámara de similares características situada en una ubicación similar. Se trata de una *polecam* (c1) que gracias a su pequeño tamaño puede adentrarse levemente en la red y ofrecer perspectivas parecidas a las propias del portero. De forma análoga a la cabeza caliente instalada en PAR1, su brazo se puede mover tanto en altura como lateralmente y los controles de la cámara son manejados de forma remota. En ambas planificaciones estas cámaras se sitúan en el fondo contrario a la C9, reforzando la cobertura desde esa zona del estadio.

Parece estandarizada la utilización de dos o más cámaras de alta velocidad que proporcionan imágenes muy ralentizadas de gran calidad. En las producciones analizadas aparecen estas cámaras, dedicadas a ofrecer repeticiones de alto valor informativo y estético, tanto de jugadas como de gestos de los actores principales sobre la cancha o aficionados en la grada. Esta función no impide el normal uso de estas cámaras en directo con el balón en juego cuando están ubicadas adecuadamente.

Las tres producciones ofrecen repeticiones con sistemas virtuales para analizar determinadas jugadas. El hecho diferenciador de su uso en la retransmisión del PAR2 radica en la función que se le otorga y en la sistematización de su uso. Se ofrece para revisar una jugada algunos minutos después —cuando se ha podido preparar el artificio— para añadir una visión táctica. Analiza identificación, posición y trayectorias de jugadores y del balón dentro de una jugada siempre desde la perspectiva de la cámara CV, instalada en una posición centrada y más alta que la Máster (M). El código CV se le ha asignado de forma extraordinaria a esta cámara que es usada solo en PAR2 y se asocia con la inclusión de elementos del sistema gráfico virtual. El PAR1 utiliza el dispositivo virtual en vivo para marcar la situación y la distancia de las barreras en los tiros libres directos y para aclarar jugadas polémicas. En el PAR3 se emplea con la función de aclarar las posibles situaciones de fuera de juego.

El uso de cámaras en el ángulo inverso (i) se aprecia en las tres producciones, tanto a nivel del terreno de juego como elevadas. En todas ellas, ubicadas frente a los banquillos, una de sus funciones es mostrar a protagonistas como entrenadores o jugadores reservas. Sin embargo, y como diferencia, en el PAR3 se ofrecen con estos puntos de vista numerosos planos cortos para mostrar aisladamente a los protagonistas de las jugadas.

En el encuentro de la liga inglesa y en el partido español se observan cámaras en niveles intermedios entre el césped y la altura elegida para la cámara Máster. Estas cámaras ofrecen imágenes cercanas y con una perspectiva útil desde el punto de vista deportivo. En los casos analizados, especialmente en el PAR2, es posible que la ubicación de estas cámaras se deba a motivaciones logísticas por las características de los estadios donde se disputan estos partidos, que limitarían la posibilidad de colocarlas a ras de césped. (Las planificaciones completas están disponibles en el Anexo).

4.2 Comparación de las secuencias de gol

Para comparar entre transmisiones se han analizado elementos del juego comunes a todas ellas. Adaptando el método de Ryall, se observan las secuencias en las que se consiguen goles. A lo largo de la línea narrativa se contabiliza cada plano, su función y su duración. La Tabla 2 muestra los porcentajes de planos de cada función. En la columna *goles* queda reflejado el número de goles conseguidos en el partido y la columna *tiempo* expresa la duración del intervalo comprendido entre la consecución del gol y la vuelta al juego en vivo, una vez sumadas todas las secuencias de gol.

Tabla 2: Porcentaje de planos según la función que cumplen en secuencias de goles

GOLES	Balón	Detalle	Repe	Vivo2	Goles	Tiempo
PAR1	10,4%	50%	34,4%	5,2%	5	5'20"
PAR2	18,8%	31,2%	50%	0%	3	2'51"
PAR3	8,3%	50%	39,6%	2,1%	2	2'08"

Fuente: Elaboración propia

Cabe destacar que en el partido de la liga inglesa le dedican la mitad de los planos de la secuencia completa del gol a repeticiones, quedando el grupo de planos *detalle* a menos de un tercio del total. Los campos *balón* y *vivo2*

dependen del tipo de jugada que propicia el tanto; así que el gol se haya conseguido o no en una jugada a balón parado influirá en estos porcentajes.

Es resaltable que la mitad de los planos de la retransmisión árabe y de la española en estas secuencias estén dedicados a *detalle*. Es un alto porcentaje con respecto al que se observa en el PAR2 (ver Tabla 2). Los planos cortos, especialmente después de los goles, refuerzan la empatía de los aficionados y prolongan las sensaciones de alegría, si se es partidario del equipo goleador, o de frustración, si se es contrario. En el caso de los goleadores o participantes decisivos, refuerza los mecanismos de creación de héroes que, además, a menudo aparecen retratados desde las cámaras a ras de suelo, en contrapicado. Richard Gruneau remarca, citando a John Hargreaves, que “los procesos de selección y representación en la producción de deportes para televisión han sido vistos como manifestaciones de esos 'valores dominantes' como culto a los héroes, racionalidad instrumental, obediencia a la autoridad, individualismo, meritocracia, competitividad y autoridad patriarcal” (Gruneau, 1989, p.135; las comillas son del original).

Por su parte, Margaret Morse argumenta que el objeto del discurso del deporte es la contemplación del cuerpo masculino (Morse, 1983, p. 45). Mientras que mirar un partido en el estadio tiene cierto valor de ritual comunal o colectivo, verlo por televisión se convierte en un acto aislado, en cierto modo fantasmagórico (Whannel, 1992, p. 201, sobre Morse). Por una parte aislar a los protagonistas, extraerlos del colectivo de los equipos, es una acción que entronca con los principios del capitalismo y, por otro, resulta paradójico observar la recreación con los planos cortos en el PAR1 pues, normalmente, en la visión de la cultura árabe más severa que nos llega a occidente, la figura humana no se representa y en la vida corriente la anatomía de hombres y mujeres está cubierta por completo, incluido el pelo. De esta forma se explicita una desinhibición en la contemplación del cuerpo masculino, más relevante por su contraste cultural en el PAR1.

Los planos *detalle* pueden estar protagonizados por los actores principales del juego, es decir, jugadores, árbitros o entrenadores; o por aficionados en la grada. Podría parecer que el uso de los planos detalle en PAR1 y PAR3 es similar en este tipo de secuencias pero, indagando más profundamente en su contenido, se revelan diferencias importantes —ver Tablas 2 y 3—.

Efectivamente, ambas transmisiones dedican el mismo porcentaje de planos a ofrecer *detalle*, pero, mientras el realizador de la liga española se centra en los jugadores, entrenadores o árbitros como los principales protagonistas del juego, la forma de hacer árabe se vuelca más en ofrecer la reacción de los aficionados en las gradas. De esta forma se hace una crónica más social que deportiva.

Tabla 3: Porcentaje de planos detalle en secuencias de goles según los protagonistas

GOLES	Actores principales del juego	Aficionados en Grada
PAR1	64,6%	35,4%
PAR2	80%	20%
PAR3	70,8%	29,2%

Fuente: Elaboración propia

Además, en el partido árabe estos planos de público son, en su inmensa mayoría, planos generales o muy generales —la escala muestra gran parte de la grada— y en el español los detalles de público suelen darse con planos medios, cortos o generales mucho más concretos que los observados en la retransmisión árabe. La transferencia de la corriente de empatía que se mencionaba algo más arriba será más eficaz en el caso de mostrar la alegría con planos cortos.

Esta circunstancia arrastra funcionalidades añadidas. Garry Whannel relata un informe de los profesionales de la ITV Tony Preston y Tony McCarthy, emitido en 1976, en el que indican, entre otros consejos para que un deporte pueda funcionar en la pantalla, que “la gente debe estar interesada en verlo, en ir y llenar las gradas para que no se vean vacías” (Whannel, 1992, p. 78). Efectivamente, la realización del PAR1 ha confirmado que la organización del partido reunía al público en las gradas que quedaban frente a la cámara M, mientras que el resto del aforo permanecía prácticamente vacío, extremo que puede observarse en alguna de las repeticiones de la transmisión, aunque se ha cuidado mucho de que no se advierta en la mayoría de los encuadres.

El dato que la Tabla 3 otorga al partido de la liga inglesa sitúa a esta realización en el punto opuesto a la árabe en el tratamiento de *detalle*. Si en la Tabla 2 se observaba una baja presencia de este tipo de planos, la Tabla 3 expresa un

protagonismo menor aún de los planos *detalle* de público en las secuencias relacionadas con la consecución de un gol.

Con respecto a las repeticiones, los autores italianos Giovanni Iozzia y Luciano Minerva asocian estas funciones a las repeticiones ralentizadas: señalan un momento particular de la competición; son instrumento de claridad y verdad; exaltan el valor técnico o estético de una acción deportiva; permiten mostrar la misma acción desde otro punto de vista o un momento del juego que no se pudo dar en directo; y acentúan el dramatismo de un instante (Iozzia y Minerva, 1986, p. 79). En una visión más poética, argumentan que se trata de multiplicar con una expansión temporal el tiempo de percepción de los momentos fugaces: “*gli attimi fuggenti*” (íbidem).

4.3 Secuencias de repeticiones

Barbra S. Morris establece una diferencia entre repeticiones y *flashbacks*, aunque tienen una función similar en la historia (*story-telling*): “un evento relevante, recuperado del pasado, que presumiblemente ilustra o ilumina una de las ideas principales de la historia” (Morris, 1987, p. 151). Además, establece tres relaciones entre las repeticiones y el texto en vivo al que se asocia: “contextual (con un valor espacio/temporal), funcional (de ejemplificación y énfasis), y narrativa (valor dramático)” (Morris, 1987, p. 155).

Otros conciben las repeticiones como medio para estirar al máximo los instantes cumbre del clímax deportivo. Siguiendo a Jorgen Stigel, Peter Raunsberg y Henrik Sand afirman que la estética del periodismo deportivo es, en realidad, “una estética del instante, y la eterna repetición de los mejores momentos es, en sí, una celebración visual tanto de la estética como del momento” (Raunsberg y Sand, 1998, p. 167).

En las tres producciones estas secuencias de los goles se inician siempre en Plano General. En concreto, en la realización inglesa las secuencias son más cortas —probablemente el hecho esté relacionado con la circunstancia de que el parón en la puesta en escena que implica la obtención de un gol es menor—, con tandas de cuatro o cinco repeticiones por cada gol, estructuradas en torno a un esquema repetitivo de Plano General-Plano Corto-Plano de *Minicámara*-Plano desde Ángulo Inverso, con ligeras variaciones. Este tipo de secuencia se

ha convertido en más o menos convencional (ver Cebrián, 2012, pp. 79 y 87, relatando los usos profesionales de este tipo de secuencias en las producciones de Media Pro), si bien los distintos realizadores tratan de adaptarla a su propio despliegue, además de a las particularidades de las diferentes situaciones que han rodeado el gol (Benítez, 2013, pp. 82 y ss.). En el caso del PAR2 se vuelve a repetir la jugada del gol minutos más tarde, en esta ocasión, para analizar la jugada con una repetición virtual cumpliendo la función de remarcar aspectos tácticos del gol.

La mecánica más o menos rígida de los realizadores ingleses a la hora de ofrecer las secuencias de repeticiones podría deberse a una expresión de escrupuloso equilibrio. En el PAR3 no existe esta sistematización tan rígida. Las secuencias de goles contienen más planos *detalle*, tandas de repeticiones con un esquema variable adecuado a las particularidades de cada jugada, y se vuelve sobre la jugada con secuencias de repeticiones hasta en dos ocasiones, ofreciendo el momento del gol y sus reacciones con bloques dispuestos en parones del juego posteriores.

Tabla 4: Media de número de planos por secuencia de gol

GOLES	Media Total Planos	Media Planos <i>Detalle</i>	Media <i>Repe</i> en 1ª Tanda	Media Tiempo	Media <i>Repe</i> en 2ª Tanda	3ª Tanda
PAR1	19,2	9,6	4	1'04"	2	sí
PAR2	10,66	3,66	4,33	57"	1	no
PAR3	24	12	5	1'04"	4	sí

Fuente: Elaboración propia

La tabla 4 muestra claramente diferencias en el diseño estructural de las secuencias completas de gol. En ella aparece la media de número de planos que en cada partido se utiliza en las secuencias de gol, según la función que cumplen los planos. En el caso de las repeticiones se categoriza si son ofrecidas en la misma secuencia del gol (*Media Repe 1ª Tanda*) o en momentos posteriores en los que se retorna a un tiempo pasado para recordar el gol desde distintas perspectivas (*Media Repe 2ª Tanda*, *3ª Tanda*). La categoría *Media Tiempo* hace referencia al tiempo que transcurre en cada gol desde que el balón entra en la portería y se vuelve a mostrar en vivo, realizando la media por gol con el fin de mostrar datos comparables. En el

PAR3 estas contienen muchos más planos, destacando el gran número de planos *detalle* y las revisitas que se realizan en tres tandas de repeticiones con abundantes y diversas perspectivas en las dos primeras. Según su realizador, Víctor Santamaría, la idiosincrasia de Canal+ siempre ha sido ofrecer el máximo de espectáculo mientras se documentaba el partido; si las tomas de las distintas cámaras pueden añadir información, emoción o estética, se suman a la línea narrativa en cualquier ocasión viable. El número de repeticiones en la retransmisión española es superior en estas dos tandas al que se ofrece en el caso de los otros partidos. Aunque, sin duda, el dato más llamativo sigue siendo el protagonismo de los planos *detalle*. Aparecen en número muy superior que en el resto de producciones, y se establece, por lo tanto, un patrón de corte mucho más veloz, lo cual lleva al máximo nivel la expresión del principio de “máxima acción en mínimo espacio” de Whannel, que se comentaba más arriba.

La retransmisión del encuentro árabe también contiene gran número de planos por gol y, ligeramente, un menor número de repeticiones. De igual modo que en el caso del encuentro español, se vuelve en 3 ocasiones diferentes de la línea temporal al momento álgido del gol con repeticiones desde nuevas perspectivas. Los planos ofrecidos por la *Spidercam* tienden a incluirse en las secuencias de gol, en algunas ocasiones con el balón en juego, en otras como planos *detalle* y también como repetición.

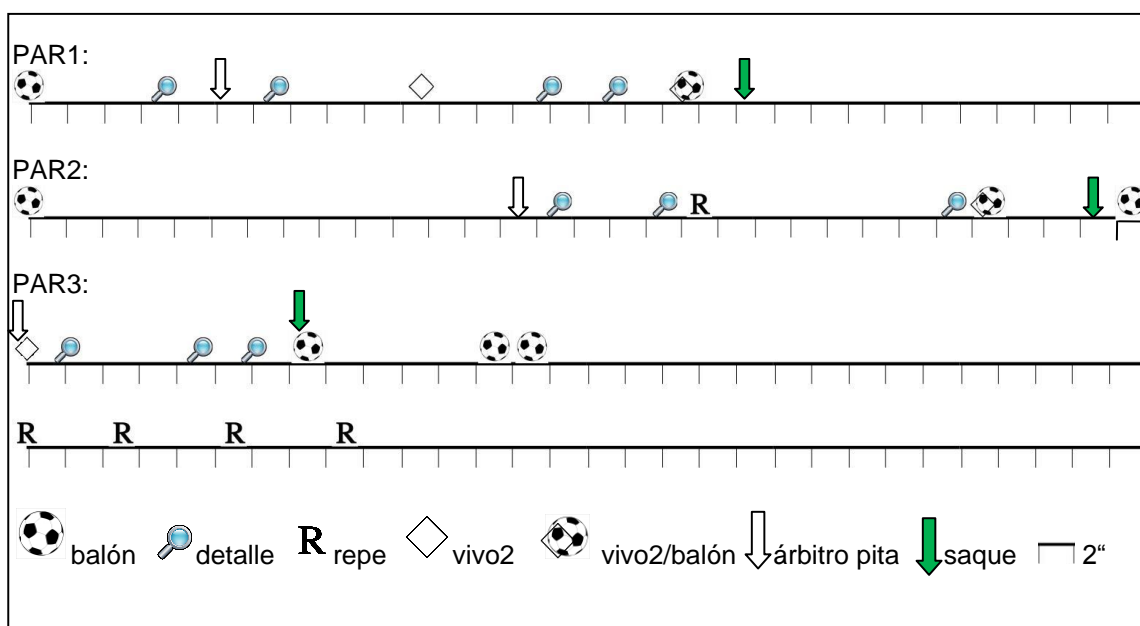
En PAR2, el esquema se caracteriza por la inclusión de tres o cuatro planos *detalle*, seguido de cuatro o cinco repeticiones y revisita para análisis virtual, con pocas variables.

4.4 Comparativa de las jugadas a balón parado

Con el fin de poder realizar comparaciones lo más objetivas posibles se han analizado determinadas jugadas a balón parado que en todos los partidos han de tener características similares en el aspecto deportivo. Esta observación es importante porque, habitualmente, el realizador tiene la posibilidad de planificar de forma minuciosa este tipo de secuencias y de que la ejecución pueda asemejarse a lo planeado.

De esta forma se puede establecer el patrón de corte, que indica el ritmo y la intención de progreso en cada instante en la línea narrativa. A nivel visual, según Whannel, lo que funciona es la combinación de acción y personajes, y esta combinación resulta complicada en el deporte en directo pues no siempre hay hueco narrativo para planos cortos (Whannel, 1992, p. 100), para una alternancia entre los planos que muestran la táctica y la técnica (Benítez, 2013). Esta es la clave para conformar la estructura característica de los deportes televisados. Con muchas cámaras el plan resulta más complejo pero, probablemente, los productores árabes quieren salir al paso del comentario sobre lo rústico y lo *amateur* que se hizo más arriba, y establecer una sensación de dominio audiovisual.

Gráfico 3: Análisis comparativo lineal de un saque de esquina



Fuente: Elaboración propia

Aparece como una constante la presencia de tres planos *detalle* y de uno de situación (ver Gráfico 3) para mostrar las estrategias de colocación de los jugadores al remate y la organización defensiva.

En los tres casos se utiliza la cámara con más potencial y más singular que cada planificación posee para ofrecer este plano de situación. Se observa en el partido PAR1 el uso de la *Spidercam* cumpliendo la función de ubicar a todos los actores intervinientes incluyendo al balón, para no crear inquietud ante la posibilidad de su puesta en juego. El PAR2 utiliza, igualmente, su cámara más

singular en esa zona del campo: la *Steadycam* ofrece un plano con función *vivo2-balón* en el que se puede observar la situación global de la jugada y la puesta en movimiento del balón. Esta función fusiona en un mismo plano, sin corte alguno, el balón parado y su puesta en juego. El esquema de tres detalles antes de la puesta en marcha del juego se repite en el ejemplo de la liga española. En este caso, la *Polecam* es el elemento tecnológico más singular de la planificación de Canal+ y ofrece el tercer detalle en la línea temporal.

Todos estos planos de situación ofrecidos por *Spidercam*, *Steadycam* y *Polecam* son dinámicos, generales y con un alto componente estético, pero sin olvidar el informativo, pues ofrece los movimientos de la escena en la que se ponen en marcha las estrategias propias de las jugadas a balón parado. En cierto modo, constituyen la parte de la *salsa* —aquí podría traducirse como *la guinda*— a la que se referían Michael Slik, Trevor Slack y John Amis y que se mencionaba más arriba (2004).

Los tiros libres directos cercanos al área suponen otro elemento de análisis que puede ser representativo de un estilo en las retransmisiones deportivas de fútbol. El siguiente gráfico muestra linealmente la función y la cadencia de cada plano en casos similares de las tres retransmisiones (ver Gráfico 4).

En el partido de la liga árabe se observa la inclusión de un plano *vivo2* cada tres planos *detalle* para mantener siempre informado visualmente al telespectador sobre la situación deportiva, es decir, para que este tenga claro en cada momento si el juego se ha puesto en marcha o no.

La *Spidercam* es usada por el realizador de PAR1 en planos de situación e incluso en la puesta en juego del balón. En ocasiones, ofrece la jugada completa, aprovechando la posibilidad de colocar esta cámara en la posición más idónea, incluso a la altura del lanzador, elevándose posteriormente para mostrar el final de la jugada. En las competiciones europeas el uso de la *Spidercam* está más estrictamente regulado, impidiendo que se sitúe a tan baja altura como se comentó con anterioridad.

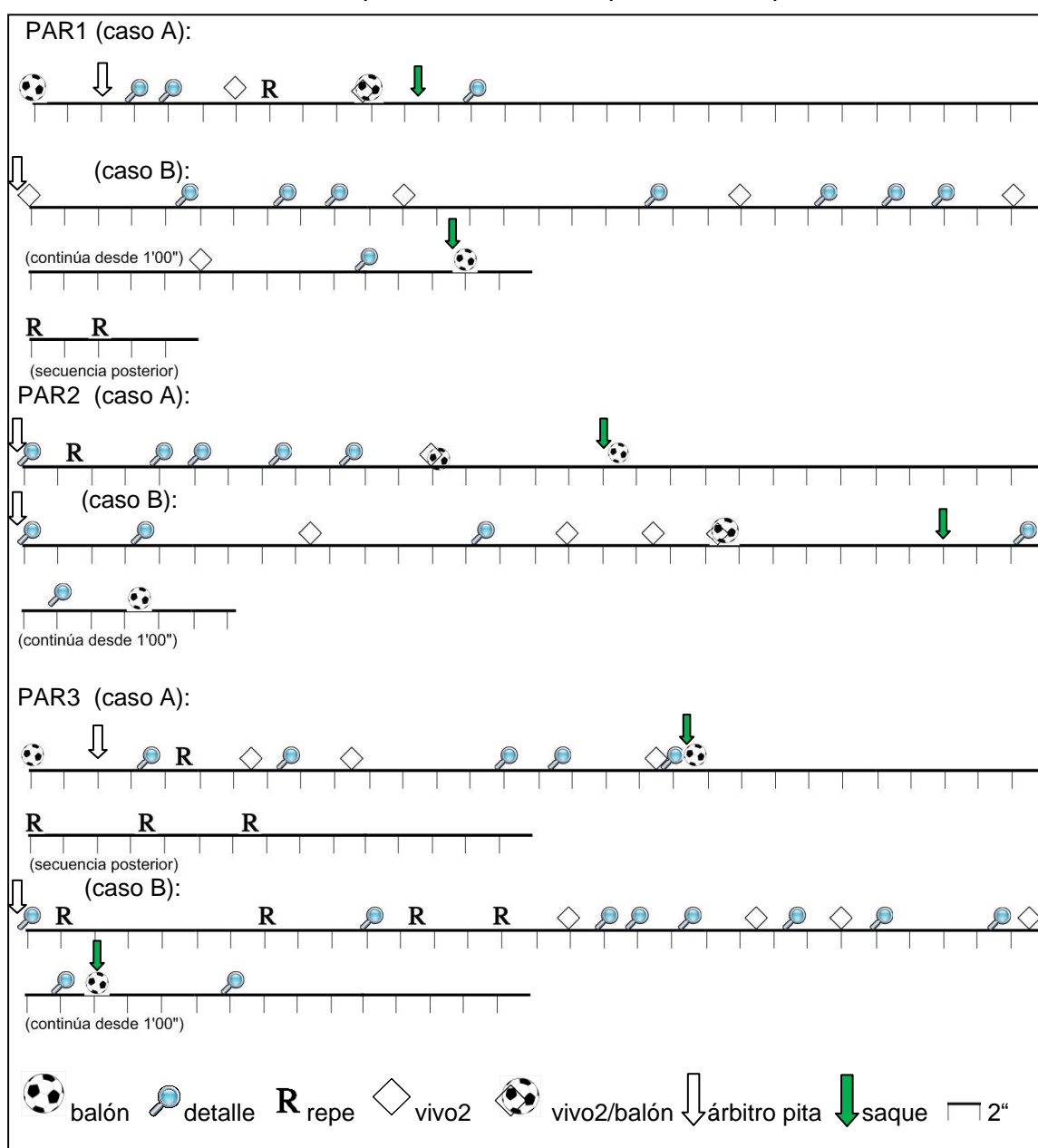
También se observa la inclusión de repeticiones de la infracción en PAR1, previamente a la reanudación del juego, así como de la propia jugada del lanzamiento de la falta en una posterior interrupción del juego.

En la retransmisión inglesa destaca un mayor uso de los planos con función *vivo2* (ver Gráfico 4, PAR2 caso B). Proporciona al telespectador una mayor

sensación de sosiego al comprobar que el juego sigue parado. El aumento de planos *detalle* en el caso A del PAR2 se debe a la coincidencia en el tiempo con la realización de un cambio del que se ofrecen detalles.

Al igual que sucede en la retransmisión árabe con la *Spidercam*, en el partido de la liga inglesa, la *SteadyCam* es usada para proporcionar planos de situación que muestren los movimientos estratégicos de los jugadores, para ofrecer repeticiones e incluso la puesta en juego del balón en las faltas que sucedan cerca de su ubicación (st34).

Gráfico 4: Análisis comparativo lineal de saques de faltas próximas al área



Fuente: Elaboración propia

El análisis de los lanzamientos de falta cercanos al área pone de manifiesto la existencia de una rica y ágil combinación de repeticiones, planos *detalle* y *vivo*². Destaca la subida del ritmo en los cortes al acercarse el saque de la falta. Se suceden rápidamente con este patrón: *vivo*², *detalle*, *balón*. Provee de mayor ritmo y emoción a la narración audiovisual en estos momentos que pueden ser vitales para el desarrollo deportivo del encuentro. Se observa también la revisita con tres repeticiones de la jugada, incluyendo siempre planos de reacción. Los planos de situación más bellos estéticamente son ofrecidos por la *Polecam*, usada siempre en este tipo de acciones cercanas a su posición (c1). Los lanzamientos de falta en PAR3 se caracterizan, en definitiva, por una gran agilidad en los cambios y tipos de planos de diferente encuadre, perspectiva y función.

4.5 Rotulación y patrocinios

La rotulación y la inclusión de estadísticas, tal como se remarcaba anteriormente, es un elemento objetivamente analizable para poder evaluar las similitudes y diferencias entre estas tres retransmisiones futbolísticas de ligas de tres países tan distintos. Los principios básicos de la rotulación se desarrollan de igual forma en las tres emisiones. El rótulo de reloj y resultado permanente aparece en los tres partidos (en el árabe desaparece en las repeticiones), con una importante diferencia en el español con respecto al resto.

Este rótulo en la retransmisión árabe contiene el color con el que visten en ese partido concreto cada equipo (ver Gráfico 5). Igualmente ocurre en la retransmisión inglesa (ver Gráfico 6). Sin embargo, la realización de Canal+ del partido español no ofrece esa característica en su sistema de rotulación (ver Gráfico 7). Este dato no puede establecer una norma de estilo común a la Liga española, pues otros operadores con derecho de emisión (Mediaset y Gol Televisión) sí incluyen esta información en este tipo de rótulos.

En la actualidad el mundo de deporte y, especialmente, el fútbol, está dominado por las directrices que marca la mercadotecnia.

Los clubes de fútbol renuevan cada temporada sus indumentarias oficiales, variando en la mayoría de ocasiones los colores de la segunda y tercera vestimenta, que no solo se usan en los partidos en los que hay coincidencia de

colores con el rival, sino que los equipos visten según un plan estratégico de *marketing*, pudiendo utilizar las indumentarias suplentes en encuentros donde no sería necesario para distinguirse del rival y podrían vestir con sus colores habituales. Por esta razón, debería cobrar importancia para la correcta información aportada al telespectador encontrar una fórmula para expresar gráficamente la indumentaria que está siendo usada por cada equipo en el partido que se está retransmitiendo.

Gráfico 5: Rótulo informa sobre color de vestimenta de equipos y publicidad en Arabia



Elaboración propia. Fuente: Señal internacional

Esta información se ofrece de forma sutil y elegante en los ejemplos analizados de la liga árabe e inglesa (ver Gráficos 5 y 6).

Quizás en el caso inglés este planteamiento esté volcado a la información para un público global y, por el contrario, en el caso árabe se deba tan solo a una herencia de la tecnología, como se explica a continuación.

El rótulo de reloj y resultado integra perfectamente esta información cromática, sin afectar a la calidad estética del mismo e, incluso, realzándola. El diseño de

la puesta en pantalla de este dato es extremadamente similar en ambas retransmisiones.

Gráfico 6: *Rótulo informa sobre color de vestimenta de equipos en liga inglesa*



Elaboración propia. Fuente: Canal+ Liga

Esta similitud extrema se explica al conocer que la empresa Alston Elliot es la encargada del sistema gráfico tanto en la liga inglesa como en la árabe.

Gráfico 7: *Rótulo Canal+ sin información sobre el color de los equipos. (Liga española)*



Fuente: Canal+1

Independientemente de la aparición de esta información o no, el rótulo permanente de tiempo y resultado puede ser usado para inserciones de

publicidad. Es el caso de la retransmisión de la liga árabe, como se puede observar en el Gráfico 5, con publicidad de un patrocinador.

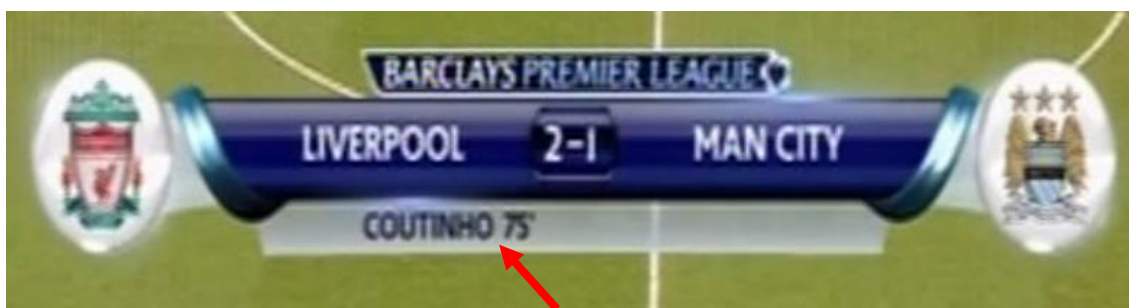
Otra similitud existente en la rotulación inglesa y árabe radica en el rótulo de resultado que se muestra en el centro de la parte inferior de la pantalla durante cuatro segundos, después de la secuencia completa del gol y espaciados convenientemente a lo largo de la retransmisión. En ambos sistemas de rotulación, este rótulo solo ofrece el dato del último goleador (ver Gráficos 8 y 9).

Gráfico 8: Rótulo resultado con dato solo del último goleador. (Liga árabe)



Elaboración propia. Fuente: Señal internacional.

Gráfico 9: Rótulo resultado con dato solo del último goleador. (Liga inglesa)



Elaboración propia. Fuente: Canal+ Liga

Esto impide dar a conocer al telespectador cuál ha sido el desarrollo secuencial del partido, es decir, saber el orden en el que se han producido los goles, el nombre de todos los goleadores y los minutos en los que han sido logrados. En la retransmisión del partido de la liga española la información ofrecida por este rótulo de resultado es mucho mayor. Se puede observar en pantalla el nombre deportivo de los autores de todos los goles del encuentro y los minutos en los que se han producido (ver Gráfico 10). El telespectador recibe una completa y satisfactoria información sobre el discurrir de los hechos pasados que pueden explicar en un vistazo la actual situación deportiva y la actitud de los equipos en el juego.

Gráfico 10: Rótulo resultado con datos de todos los goles. (Liga española)

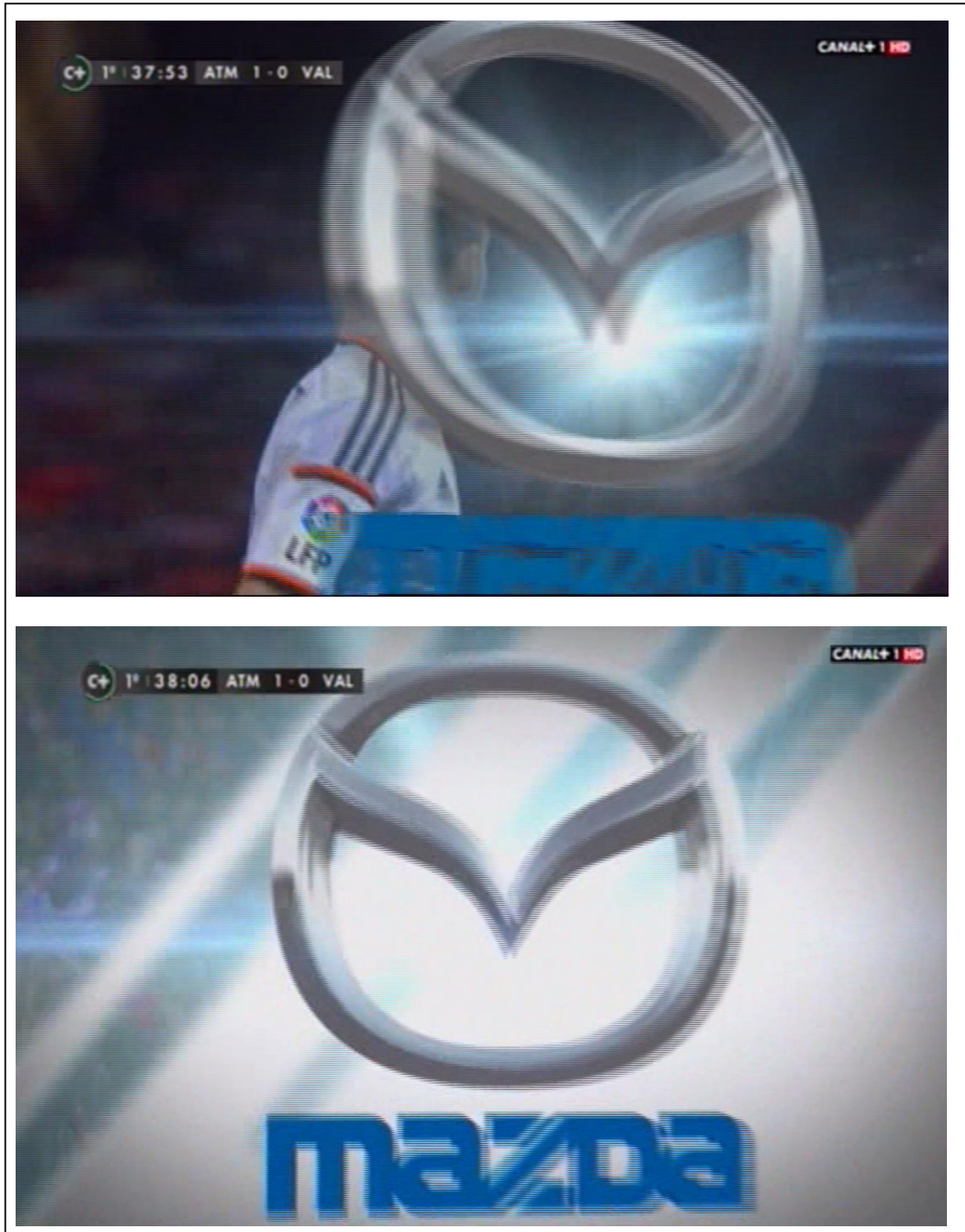


Elaboración propia. Fuente: Canal+1

En PAR3 aparece también un elemento interesante en el aspecto comercial y de financiación económica de estas costosas producciones (ver Gráfico 11).

La marca comercial Mazda patrocina secuencias de repeticiones captadas por las cámaras de alta velocidad que ofrecen repeticiones a cámara *superlenta* con una alta calidad de imagen.

Gráfico 11: Cortinilla patrocinada para repeticiones superlentas. (Liga española)



Elaboración propia. Fuente: Canal+1

Se trata de contenidos habituales en las retransmisiones deportivas. Es decir, no es un contenido producido ante la necesidad de satisfacer al anunciante, sino que el proceso es a la inversa. Canal+ suele incluir estas secuencias de repeticiones en *Super Slow Motion* o *Ultra Slow Motion* en sus retransmisiones de fútbol y la empresa comercial se interesa por patrocinar algunas de ellas. Desde el momento del acuerdo, sí se convierte en obligatorio ofrecer las secuencias patrocinadas acordadas. Supone un ingreso extra para la financiación y no perturba en absoluto el discurso audiovisual que está siendo desarrollado por el realizador de la retransmisión. En las retransmisiones de la liga árabe e inglesa analizadas no se ha observado este tipo de patrocinios puntuales. En la liga inglesa existe un patrocinio global de toda la competición. De hecho su denominación oficial es Barclays Premier League. El logo de esta empresa está presente en cabeceras y elementos gráficos de la retransmisión. De forma análoga, la liga española se denomina Liga BBVA por el patrocinio de esta entidad bancaria, pero su presencia gráfica en todas las retransmisiones no es tan evidente como en el caso inglés.

5. Conclusiones

Este texto plantea, en primer lugar, una revisión de los trabajos que analizan detenidamente las transmisiones deportivas en televisión, así como los que han considerado con atención el concepto de prácticas profesionales en este entorno. Desde la década de los años 70 distintos autores han trabajado sobre la existencia de *estilos nacionales*, desde distintas perspectivas y con diferentes objetivos.

Se ha propuesto un procedimiento, adaptado a las particularidades actuales, para abordar el reconocimiento de indicios de estilo, y se ha aplicado a un corpus compuesto por partidos televisados de las ligas nacionales de fútbol de Inglaterra, España y Arabia Saudí.

Se encuentran similitudes y diferencias al confrontar los distintos despliegues de producción. Desde este punto de vista, los tres utilizan un número de cámaras parecido, entre dieciséis y diecinueve; poseen cámaras para analizar los movimientos a gran velocidad; emplean algún tipo de sistema basado en realidad virtual; y explotan algún tipo de patrocinio ayudados por los sistemas

gráficos. Los árabes y los ingleses cubren las bandas cercanas a las cámaras de la narración con *steadyCam* y utilizan el mismo sistema de rotulación y grafismo.

En cuanto a distinciones en el despliegue, cada una utiliza y luce un tipo de cámara —para construir la sección *gravy* que nombran Silk, Slack y Amis (2004)— para ofrecer un cierto sello diferenciador. En el caso de la liga árabe, se trata de la *Spidercam*; la inglesa utiliza una grúa telescópica y la española una *PoleCam*. En el análisis aquí presentado, por ejemplo, se advierte la voluntad de adornar con la tecnología audiovisual más potente los partidos de la Pro League saudí.

A partir de las herramientas de análisis plano a plano y con el contraste de las entrevistas personales ha podido constatarse que existen, como enunció Brien R. Williams hace casi cuarenta años, tanto indicios de un esquema narrativo subyacente que está más o menos extendido de forma generalizada —haría falta mucha más investigación para poder considerarlo global—, como de la existencia de indicios de diferentes estilos nacionales.

Se encuentran similitudes en este aspecto, especialmente en el uso de un patrón de corte ya más o menos estandarizado cuando se muestra el juego en vivo, a base de una alternancia entre planos generales o tácticos y planos enteros o técnicos más o menos rápida. También es similar la estructura de las repeticiones después de gol, comenzando en todos los casos por un plano general. Aquí destaca una gran diferencia en la velocidad del patrón de corte del caso de la liga española. Las tres producciones prestan mucha atención desde el ángulo contrario a las reacciones de entrenadores y jugadores reservas.

Se han analizado plano a plano distintas jugadas a balón parado de cada partido, como lanzamientos de córner o tiros libres directos cercanos al área, en el convencimiento de que son los momentos en los que la planificación ideal de los realizadores puede llevarse a la pantalla de forma más o menos íntegra. Es detectable un cierto consenso en la alternancia entre planos cortos de protagonistas y planos generales de situación que den al telespectador la certeza de que el balón no se ha puesto aún en juego y que no se oculta nada, y que algunos de estos planos se construyen utilizando los medios tecnológicos diferenciadores de cada producción, añadiendo una dimensión estética. Puede

inferirse que, en el caso de que los profesionales contaran con medios más potentes, aprovecharían estos intervalos para mostrar sus capacidades.

Algunas de las diferencias que se han podido observar involucran a los planos de público que los tres realizadores utilizan tras los goles, especialmente: el de la liga árabe muestra tan solo grandes planos generales de público, en los que no es posible reconocer a ningún individuo. El uso de la realidad virtual también plantea diferencias, así el partido árabe se apoya en este sistema para dar planos en vivo —por ejemplo, marcando la distancia del balón a la portería en los tiros libres directos—, mientras que el inglés regresa sobre jugadas importantes para efectuar un análisis táctico. Por su parte, la planificación inglesa apenas utiliza el punto de vista contrapicado para sus planos cortos, y ofrece secuencias de repeticiones con una mecánica prácticamente invariable. En el caso español destaca la profusión de planos cortos de los protagonistas deportivos, y las completas secuencias de repeticiones que intentan prolongar los momentos de éxtasis deportivo para acrecentar el espectáculo, patrocinadas en los casos puramente estéticos.

En el actual estado de las cosas, un mayor número de operadores televisivos, con una capacidad de despliegue muy superior y un desarrollo tecnológico impensable hace cuarenta años —en su análisis, Buscombe decía que ofrecer en las retransmisiones de deportes la clase de planos cortos de los programas dramáticos era imposible (1975, p. 30)—, producen partidos de fútbol en directo, con lo que se hace evidente que la dimensión de la tarea comparativa crece y que no es suficiente con analizar un bajo número de partidos para encontrar un estilo nacional, sino que habría que distinguir entre estilos nacionales y estilos de productoras. Sí parece que el procedimiento plano a plano, más el conocimiento del despliegue de producción y de los planteamientos del realizador podrían ser suficientes para llevarla a cabo.

Las líneas de trabajo para el futuro presentan cuestiones de creciente interés: ¿se utilizarían las posibilidades estilísticas para construir y controlar identidades nacionales? ¿Puede formularse una mejor cobertura del fútbol televisado? ¿Depende la calidad en las transmisiones directamente del presupuesto?

6. Bibliografía

Barnfield, A. (2013): "Soccer, Broadcasting, and Narrative: On Televising a Live Soccer Match". En *Communication & Sport*, 1(4), pp. 326-341.

Barr, C. (1975): "Comparing styles: England vs West Germany". En Buscombe (edición): *Football on television*. Londres: British Film Institute, pp. 47-53.

Benítez, A. J. (2005): "Espectáculo futbolístico y comunicación televisiva". Director: Manuel Palacio. Comunicación Audiovisual y Publicidad I, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/11731> [Fecha de consulta: 2 de febrero de 2015].

—(2013): *Realización de deportes en televisión*. Madrid: IRTVE.

Benítez, A. J.; Sánchez, M. y Armenteros, M. (2014): "Medios de producción y estilo en las retransmisiones de fútbol: competiciones en Arabia Saudí". Comunicación publicada en *Actas del VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. La Laguna (Tenerife): Sociedad Latina de Comunicación Social. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas.html [Fecha de consulta: 18 de febrero de 2015].

Birrell, S. y Loy, J. W. (1979): "Media Sport: Hot and Cool". En *International Review for the Sociology of Sport*, 14(1), pp. 5-19.

Blanco, J. M. (1999): "Las retransmisiones deportivas como género espectacular y dramático". Director: Armand Balsebre. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona (España).

—(2001): "Las retransmisiones deportivas como género espectacular y dramático". En *ZER*, 11, pp. 227-272.

Bryant, J.; Comisky, P. y Zillmann, D. (1977): "Drama in sports commentary". En *Journal of Communication*, 27(3), pp. 140-149.

Buscombe, E. (edición) (1975): *Football on television*. Londres: British Film Institute.

Buscombe, E. (1975): "Cultural and televisual codes in two little sequences". En Buscombe (edición): *Football on television*. Londres: British Film Institute, pp. 16-34.

Cebrián García, S. (2012): "Retransmisión de un evento deportivo: Real Madrid-FC Barcelona". Proyecto de Fin de Carrera. Universidad Politécnica de Madrid, Madrid (España).

Chandler, J. M. (1988): *Television and National Sport: The United States and Britain*. University of Illinois Press.

Cummings, R. (1974): "Double play and replay: Living out there in television land". En *The Journal of Popular Culture*, 8(2), pp. 427-436.

Fandiño, X. (1999): "El ciclismo en directo en televisión en la era Induráin: producción y realización". Director: Ramón Roselló. Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid.

—(2002): *La Producción del ciclismo en TV*. Santiago de Compostela: Tórculo.

Giulianotti, R. (2000): *Football, a sociology of the global game*. Cambridge: Polity Press.

Gruneau, R. (1989): "Making spectacle: A case study in television sports production". En Wenner, L. A. (edición): En *Media, sports and society*. Londres: Sage, pp. 134-154.

Herrero, F. J. (2009): "Una aproximación para una propuesta metodológica híbrida entre lo cuantitativo y lo cualitativo para el estudio de las retransmisiones deportivas en la radio española". En *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, volumen 5, número 15, pp. 46-63.

—(2010): "La final de la Eurocopa 2008 de fútbol: estudio de las estructuras de los equipos de retransmisión y análisis comparativo de la locución entre un medio televisivo, Cuatro, y uno radiofónico, la Cadena SER". En *Área abierta*, (25), 5.

Iozzia, G. y Minerva, L. (1986): *Un matrimonio d'interesse*. Torino: ERI (Edizione RAI).

Krein, M. A. y Martin, S. (2006): "60 seconds to air: Television sports production basics and research review". En Raney, A. A. y Bryant, J. (edición): *Handbook of sports and media*. Lawrence Erlbaum Associates, pp. 265-276.

Llopis, R. (2013): "Identificación con clubes y cultura futbolística en España: Una aproximación sociológica". En *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 9(33), pp. 236-251.

Marín, J. (2002): "La cobertura televisiva del fútbol en el Sur de Brasil y de España: RBS-Canal Sur". En *Revista Latina de comunicación social*, (47), 8.

Morris, B. S. y Nydahl, J. (1985): "Sports spectacle as drama: Image, language and technology". En *The Journal of Popular Culture*, 18(4), pp. 101-110.

- Morse, M. (1983): "Sport on television: Replay and display". En Kaplan, A. (edición): *Regarding televisión*. Los Ángeles: AFI.
- Muñoz, G. (2013): "El telefútbol: Un género audiovisual". En *Signo y Pensamiento*, 7(13), pp. 87-93.
- Pardo, E. (2014): "Análisis de la realización televisiva en las retransmisiones de Gimnasia Artística en los Juegos Olímpicos de Londres 2012". Trabajo de Fin de Carrera. Director: Esteban Galán. Universidad Politécnica de Valencia.
- Raunsberg, P. S. y Sand, H. (1998): "TV Sport and Rhetoric: The Mediated Event". En *The XIII Nordic Conference on Mass Communication Research*. En *Nordican Review*, 1.
- Real, M. R. (1975): "Super bowl: mythic spectacle". En *Journal of Communication*, 25(1), pp. 31-43.
- Roger, V. (2010): "Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas". Director: José Prosper. Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte, Universidad Politécnica de Valencia.
- Ryall, Tom (1975): "Visual style in 'Scotland versus Yugoslavia'". En Buscombe (edición): *Football on television*. Londres: British Film Institute, pp. 35-47.
- Santamaría, V. (2002): "Planificación de eventos deportivos (I)". En *Shooting*, (1), pp. 62-66.
- Silk, M.; Slack, T. y Amis, J. (2004): "Bread, butter and gravy: An institutional approach to televised sport production". En Rowe, D. (edición): *Sport Culture and the Media*. Berkshire: Open University Press, pp. 146-164.
- Stoddart, B. (1994): "Sport, television, interpretation, and practice reconsidered: televised golf and analytical orthodoxies". En *Journal of Sport and Social Issues*, 18(1), pp. 76-87.
- Tudor, A. (1981): "The panels". En Bennett, T.; Boyd-Bowman, S.; Mercer, C. y Woollcott, J. (edición): *Popular television and film*. London: British Film Institute/Open University Press, pp. 150-158.
- (2006): "World Cup worlds: Media coverage of the soccer World Cup 1974 to 2002". En Raney, A. A. y Bryant, J. (edición): *Handbook of sports and media*. Lawrence Erlbaum Associates, pp. 232-246.
- Whannel, G. (1992): *Fields in vision: Television sport and cultural transformation*. Londres: Routledge.

—(2002): “Sport and the Media”. En Coakley, J. y Dunning, E. (edición): *Handbook of sports studies* (1.ª ed. en 2000). Londres: Sage, pp. 291-308.

Williams, B. R. (1977): “The structure of televised football”. En *Journal of Communication*, 27(3), pp. 133-139.

Zamorano, F. S. (2005): “Fútbol de primera: un fenómeno popular a 16 cámaras”. Tesina de la Facultad de Humanidades Licenciatura en Producción y Dirección de Radio y Televisión, Universidad de Belgrano, Buenos Aires (Argentina).

Entrevistas personales realizadas a:

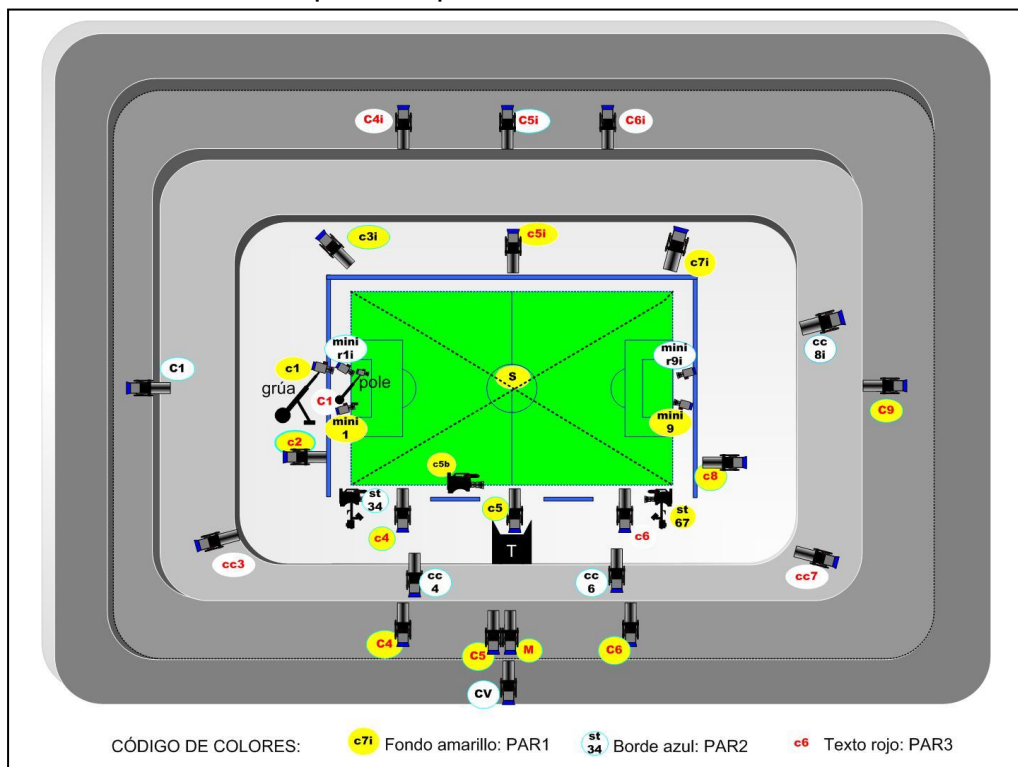
Ignacio López Buenadicha, Senior Director ISB para Alamiya Arabia 2013/14.
(4/2/2015 y 21/2/2015);

Víctor Santamaría, Realizador Jefe de Canal Plus.
(13/2/2015).

ANEXO que se cita:

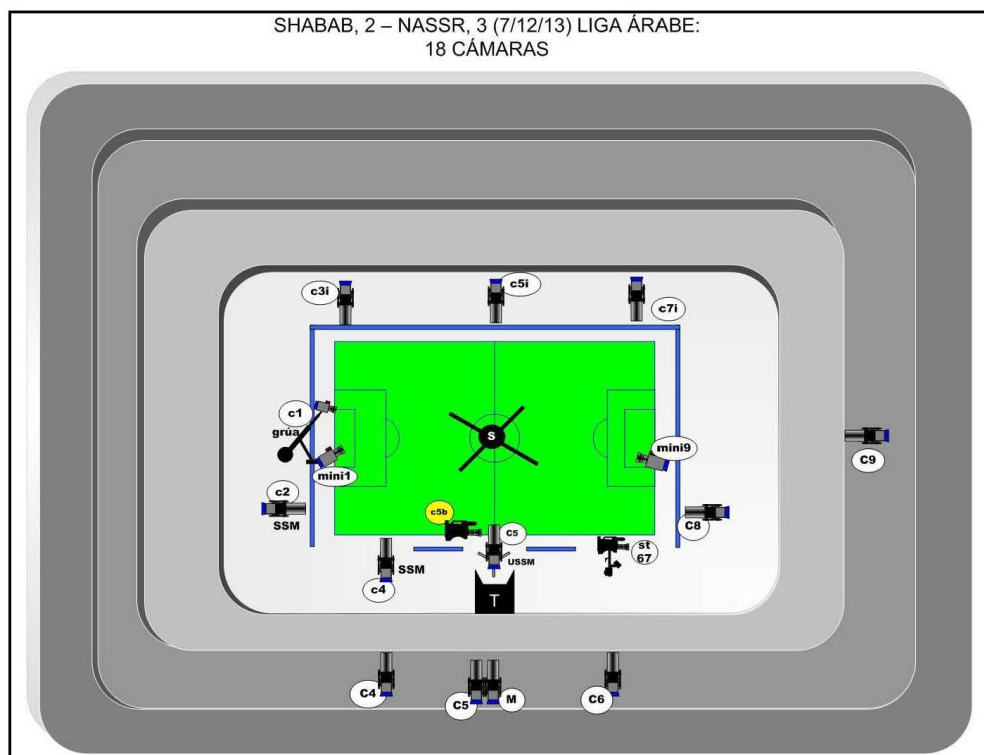
A continuación se muestran las planificaciones de los partidos analizados, realizando una comparación de la situación de las cámaras en cada uno de ellos. En la práctica profesional estos mapas de situación se complementan con descripciones detalladas de soportes, ópticas y ubicaciones exactas según las particularidades de cada instalación deportiva. Estas planificaciones han sido contrastadas con los realizadores de PAR1 y PAR3. La planificación de PAR2 es una estimación realizada tras el análisis de la retransmisión inglesa.

Gráfico 12: Comparativa planificaciones PAR1, PAR2, PAR3:



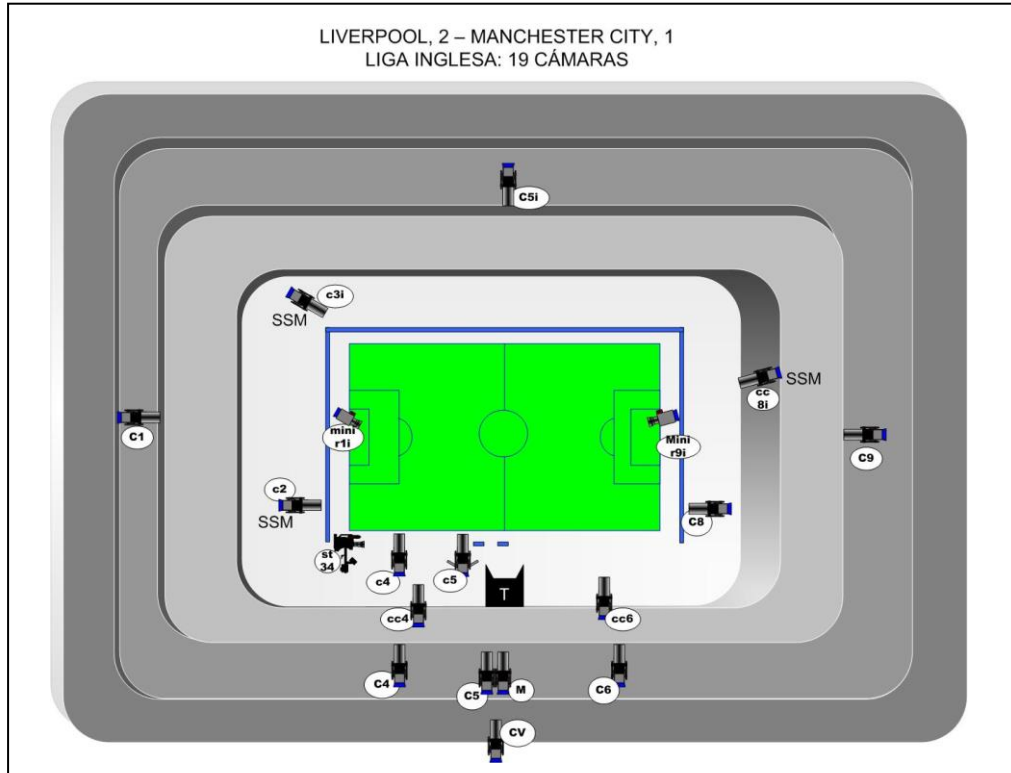
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 13: Planificación PAR1



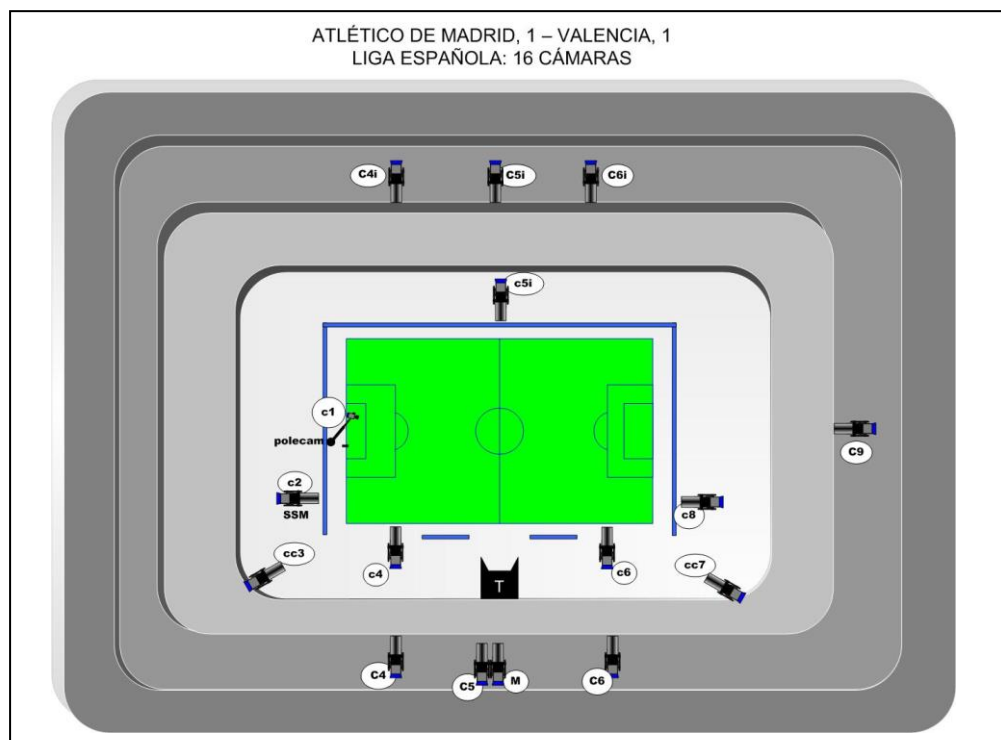
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 14: Planificación PAR2



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 15: Planificación PAR3



Fuente: Elaboración propia