

# **Treball de Fi de Grau**

## **Títol**

**L'evolució de les retransmissions  
esportives a Espanya: tecnologia,  
posada en escena, públic i  
arquitectura.**

## **Autoria**

**POL JORDÀ ESCURSELL**

## **Professorat tutor**

**EMILIO FERNÁNDEZ PEÑA**

## **Grau**

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

## **Tipus de TFG**

Projecte	
Recerca	X

## **Data**

**3/06/2019**

# Full resum del TFG

## Títol del Treball Fi de Grau:

<b>Català:</b>	L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura.			
<b>Castellà:</b>	La evolución de las retransmisiones deportivas en España: tecnología, puesta en escena, público y arquitectura.			
<b>Anglès:</b>	The evolution of sports retransmissions in Spain: technology, staging, public and architecture.			
<b>Autoria:</b>	POL JORDÀ ESCURSELL			
<b>Professorat tutor:</b>	EMILIO FERNÁNDEZ PEÑA			
<b>Curs:</b>	2018/19	<b>Grau</b> :	<b>Comunicació Audiovisual</b>	X
			<b>Periodisme</b>	
			<b>Publicitat i Relacions Públiques</b>	

## Paraules clau (mínim 3)

<b>Català:</b>	Realització, futbol, posada en escena, evolució.
<b>Castellà:</b>	Realización, fútbol, puesta en escena, evolución.
<b>Anglès:</b>	Production, football, staging, evolution.

## Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

<b>Català:</b>	<p>El present treball té com a objectiu conèixer la posada en escena de les retransmissions de futbol a Espanya així com veure quina ha estat la seva evolució al llarg dels anys. En aquest sentit, s'analitzaran els diferents elements visuals que formen part d'una realització televisiva de futbol i s'estudiarà quin ha estat i és el seu tractament en pantalla. S'examinarà també la influència que han tingut les innovacions tecnològiques.</p>
<b>Castellà:</b>	<p>El presente trabajo tiene como objetivo conocer la puesta en escena de las retransmisiones de fútbol en España, así como ver cual ha sido su evolución a lo largo de los años. En este sentido, se analizarán los diferentes elementos visuales que forman parte de una realización televisiva de fútbol y se estudiará cual ha estado y es su tratamiento en pantalla. Se examinará también la influencia que han tenido las innovaciones tecnológicas.</p>
<b>Anglès:</b>	<p>The objective of this work is to know the staging of football retransmissions in Spain, as well as to see what has been its evolution over the years. In this sense, the different visual elements that are part of a televised soccer performance will be analyzed and their treatment will be studied on the screen. The influence of technological innovations will also be examined.</p>

## Agraïments

M'agradaria donar les gràcies a totes aquelles persones que m'han ajudat a fer aquest treball.

Als meus pares i me germana per estar sempre al meu costat.

A la meva parella per confiar en mi.

A l'Emilio, per ser més que un professor. Per animar-me i creure en el meu treball.

A Joaquín Marín, Òscar Lago i Xavier Arias per acceptar participar en la investigació.

A tots, gràcies.

# Índex

1. Introducció.....	p.8
1.1    Delimitació de l'objecte d'estudi.....	p.8
1.2    Objectius.....	p.9
1.3    Preguntes d'investigació.....	p.11
2. Marc Teòric.....	p.11
2.1 Conceptes previs.....	p.11
2.1.1 Obra audiovisual.....	p.11
2.1.2 Realització audiovisual.....	p.12
2.1.3 La figura del realitzador.....	p.13
2.1.4 El directe.....	p.15
2.2 Origen: Leni Riefenstahl.....	p.15
2.3 Particularitats de les disciplines esportives.....	p.17
2.4 Singularitat del futbol .....	p.18
2.5 Els inicis a Espanya.....	p.19
2.6 Interdependència esport-televisió .....	p.22
2.7 Espectacularització de l'esport.....	p.24

2.8 Estil i posada en escena.....	p.25
2.9 Innovacions tecnològiques.....	p.28
2.9.1 Càmeres.....	p.29
2.9.2 Repeticions.....	p.33
2.9.3 Grafismes.....	p.35
2.10 Públic.....	p.37
2.11 Arquitectura: estètica i funcionalitat.....	p.38
3. Investigació.....	p.41
3.1 Estructura i Metodologia.....	p.41
3.1.1 Corpus d'anàlisi.....	p.41
3.1.2 Nomenclatura i identificació de càmeres.....	p.43
3.1.3 Elements d'anàlisi.....	p.44
3.2 Resultats.....	p.45
4. Discussió.....	p.67
5. Conclusions.....	p.79
6. Bibliografia.....	p.81
7. Annex.....	p.85

7.1 Entrevistes.....p.85

7.2 Dibuix de planta.....p.111

## **1. Introducció**

### **1.1 Delimitació de l'objecte d'estudi**

El present treball té com a objecte d'estudi copsar l'evolució de les retransmissions dels partits de futbol a Espanya . S'ha optat pel futbol per diferents motius. En primer lloc per ser l'esport rei del país; no n'hi ha cap altre que mogui tants diners, mitjans i persones. En els darrers anys l'esport s'ha convertit en la principal font d'ingressos de la televisió. “La simbiosis entre deporte y televisión ha sido perfecta desde los inicios de la televisión.”(Fernández,2016). La irrupció de les diferents plataformes digitals (Netflix, HBO,etc) ha debilitat tan el mitjà televisiu que a dia d'avui l'emissió d'una retransmissió esportiva permet contrarestar les baixes dades d'audiència d'altres gèneres televisius. Això fa que les diferents cadenes de televisió lluitin intensament per obtenir els drets televisius.

Així doncs, el mitjà televisiu ha trobat en l'esport- i especialment en el futbol- un gènere que “[...]constituye un segmento clave en la programación de muchas cadenas televisivas.”(Fernández,2009,p.2)

En segon lloc perquè gran part dels treballs acadèmics que s'han fet fins al moment utilitzen aquest esport per explicar el funcionament de la realització esportiva. En últim lloc perquè el futbol, des dels seus inicis a la televisió a Espanya fins a l'actualitat, ha estat l'esport que ha experimentat els primers canvis en termes d'innovació tecnològica.

Aquest tercer punt és cabdal per entendre com s'ha anat modelant la realització esportiva al llarg del temps. De la mateixa manera que en els darrers anys el món ha experimentat un seguit de canvis tecnològics en un període breu però de gran intensitat, la realització esportiva també ha viscut paral·lelament aquesta situació. Aquest fet s'hi ha d'unir la posició diferencial



## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

que té l'esport dins l'àmbit televisiu en termes d'inversió i innovació: "A lo largo de la historia, el deporte ha servido de banco de pruebas para poner en marcha diferentes tipos de cámaras para captar de la forma más espectacular posible las acciones deportivas."(Marín,2014,p.107)

Com a exemple, en els últims anys les retransmissions de futbol han incorporat, entre d'altres elements, nous tipus de càmera, realitat augmentada o repeticions 360°. En aquest nou escenari les innovacions tecnològiques han permès millorar l'experiència del telespectador. Tan és així que la utilització de la tecnologia és clau per atraure l'espectador: "[...]uno de los argumentos utilizados con mayor frecuencia para intentar seducir a los potenciales espectadores es, precisamente, el anuncio del empleo de los avances tecnológicos más novedosos en la captación y el tratamiento de la imagen y el sonido con la intención de aumentar la espectacularidad."(Blanco,2001,p.2)

Es podria dir doncs que esdevé igual o més important el com ho veiem que el què. Ja no es tracta de veure la repetició en si d'una jugada-que també- sinó veure-la des de diferents angles, velocitats i punts de vista. Fins i tot la manera en que es presenta l'alineació ha canviat: abans sortien els diferents noms dels jugadors en una mateixa columna. Ara, en canvi, apareixen els mateixos jugadors en format animat ocupant les diferents posicions del terreny de joc. Està canviant, doncs, la manera en la que veiem el futbol.

### **1.2 Objectius**

La influència de les innovacions tecnològiques es percep fàcilment visualitzant la retransmissió d'un partit de futbol: nous punts de vista, utilització del *slow motion* o incrustació de publicitat damunt la gespa. Hi ha altres aspectes- menys coneguts pel ciutadà mig- en els quals la tecnologia ha repercutit. Un d'ells fa referència a la manera de treballar dels

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

professionals. Sembla evident que la introducció de nou material tècnic haurà suposat l'aparició de nous llocs de treball i noves rutines de producció.

Les noves possibilitats que ofereixen les innovacions tecnològiques han fet que la posada en escena no sigui la mateixa que en èpoques anteriors. Per exemple, el número i tipologia de càmeres utilitzades permet oferir més imatges en l'actualitat. En aquest context és important conèixer la figura del realitzador. En una etapa en la qual la tecnologia pren tan protagonisme, quina capacitat té el realitzador a l'hora de traçar un estil propi? Existeixen en l'actualitat diferents estils de realització o la tecnologia i l'esport determinen què, com i quan s'ha de mostrar una imatge? En definitiva, esbrinar si coexisteixen diverses maneres de narrar un partit de futbol i – en cas afirmatiu- quins són els elements que permeten fer aquesta diferenciació.

L'increment de càmeres i la millora d'aquestes ofereix la possibilitat de dotar de més importància a elements aliens al terreny de joc: públic, estadis, etc. En aquest sentit, el present treball vol analitzar també quina funció té el públic i la infraestructura en el transcurs d'una retransmissió d'un partit de futbol.

En conseqüència se'ns plantegen un seguit d'objectius:

- 1) Conèixer l'evolució de les innovacions tecnològiques en les retransmissions de partits de futbol.
- 2) Conèixer l'evolució de la posada en escena d'una retransmissió de futbol i esbrinar si existeixen diferents estils de realització.
- 3) Conèixer l'evolució del públic en una retransmissió d'un partit de futbol.
- 4) Conèixer l'evolució de la funcionalitat i estètica arquitectònica en una retransmissió d'un partit de futbol

### **1.3 Preguntes d'investigació**

Per tot lo esmentat anteriorment se'ns plantegen un sèrie de preguntes d'investigació que seran resoltes- en la mesura de lo possible-una vegada es realitzi la investigació d'aquest treball:

Quina influència tenen les innovacions tecnològiques en l'evolució de la realització televisiva dels partits de futbol en termes de la posada en escena?

Com ha canviat la posada en escena d'una retransmissió d'un partit de futbol?

Ha canviat la presència del públic en una retransmissió d'un partit de futbol?

Com ha influït l'estètica i funcionalitat arquitectònica en la realització d'un partit de futbol?

## **2. Marc teòric**

### **2.1 Conceptes previs**

#### **2.1.1 Obra audiovisual**

Abans d'entrar en matèria és important definir els conceptes previs que estan relacionats amb el present objecte d'estudi. La realització televisiva d'un partit de futbol forma part d'una obra audiovisual. Segons la Ley de Propiedad Intelectual, una obra audiovisual fa referència a “[...]creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación

pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras.”<sup>1</sup>

### **2.1.2 Realització audiovisual**

Qualsevol obra audiovisual necessita d'un equip humà i tècnic que dugui a terme les diferents creacions. Aquest procés fa referència a la realització audiovisual. Segons Romero Gualda(1997): “[...]realización es la acción y efecto de realizar o realizarse, y comprende la puesta en escena del film siguiendo las indicaciones del guion, la dirección de actores y terminado con el montaje definitivo.”(p.259)

Per Jaime Barroso(1999):

“En una aceptación amplia, el termino realización designa todos los procesos técnicos-artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto audiovisual llega al público y esto es, en definitiva, el proceso de construcción del discurso audiovisual.”(p.23)

Tot i que ambdues definicions podrien ser vàlides per qualsevol àmbit audiovisual- cinema, publicitat, etc. - la terminologia utilitzada per definir aquest terme és sovint ambigua depenent de l'àmbit al qual faci referència:

“Habría que comenzar por advertir que el termino realización, si bien tiende a normalizarse como sinónimo de dirección para los ámbitos fílmico y televisivo-aún hoy tiene una cierta orientación hacia el ámbito de la televisión y el vídeo e incluso una cierta carga peyorativa en el sentido restrictivo-negativo- de aludir los aspectos más técnicos y mecánicos-y por consiguiente menos creatives- del proceso de producción del discursos televisivo y videográfico.”(Barroso,1999,p.1)

---

<sup>1</sup> Artículo 86. Ley de Propiedad Intelectual

### 2.1.3 La figura del realitzador

La figura central de la realització audiovisual és el realitzador. Tenint en compte que l'àmbit audiovisual d'aquest estudi és la televisió cal remarcar que:

“[...]en televisión puede haber un director y un realizador en el mismo programa. En este caso, el director marcaría las directrices generales del programa y daría su aprobación, mientras que el realizador se encargará de su ejecución práctica y diaria.”(Ortíz,2018,p.24)

Per dur a terme les funcions de realitzador en el mitjà televisiu són necessaris uns coneixements previs:

“Para que un realizador, como responsable de la realización de un programa dramático, lleve a cabo su trabajo se requieren dos condiciones. Por un lado, el dominio de las herramientas técnicas que permitirán la elaboración de un programa; y, por otro lado, y el conocimiento del lenguaje del medio televisivo.”(Bernad,2017,p.174)

El domini d'aquestes eines és una de les principals raons per les quals un realitzador de retransmissions esportives no ho és d'un dia per l'altre, sinó que prèviament ha hagut de dur a terme altres funcions. En aquest sentit, el coneixement dels aspectes tècnics és clau per poder dirigir un format audiovisual d'aquestes característiques.

Pel que fa a les responsabilitats i funcions del realitzador en el transcurs d'una retransmissió esportiva, Jim Owens(2007) el descriu com:

“[...]el responsable de la parte creativa y estética de la producción. Los directores deben saber lo que quieren y como van a conseguirlo. Para coordinar los diferentes aspectos de la retransmission, tienen que

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

entender las capacidades del equipo y el personal que les han asignado. El director marca el tono y el ritmo de la producción y es el motivador personal. El director debe poder contra visualmente la historia y documentar el acontecimiento de manera que permita que los espectadores sientan que son partes de la acción.”(p.11)

En una línia similar, Benítez el descriu com:

“[...]el responsable de la narración audiovisual, o mejor, del relato audiovisual, muy distinto del trabajo y funciones del comentarista. El realizador dispone, organiza y selecciona todos los elementos que intervienen en la toma en directo de imágenes y sonidos, teje la urdimbre narrativa con hilos invisibles para el telespectador a partir de los dos parámetros y componentes básicos del plano, el espacio y el tiempo, de modo que la retransmission discorra al ritmo que él marca en un flujo constant de información y emociones , los ingredientes del espectáculo televisivo y cinematográfico.”(Benítez,2013,p.15)

El mateix autor afegeix:

“[...]el realizador de las retransmisiones deportivas suele ser considerado como el primer telespectador, por cuanto no se halla contemplando realmente la acción deportiva que está teniendo lugar, sino que tiene una vision poliédrica desde la unidad móvil de la realidad deportiva según el plan que ha trazado, y permanece activo traduciendo la puesta en escena y construyendo el realto que se pasa a los distintos telespectadores en sus hogares o lugares de recepción.”(Benítez,2013,p.77)

Per tant, estem davant d'un professional que ha de tenir en compte diferents aspectes- tècnics i narratius- per saber en quin moment s'han d'utilitzar i com s'han de tractar.

#### **2.1.4 El directe**

Un altre aspecte directament relacionat amb el mitjà televisiu- i més concretament amb les retransmissions esportives- és el format amb el qual es produeix. Aquest no és altre que el directe. Per Owens(2007) “El directo atrapa la atención del espectador y le permite tener la sensación de ser testigo de la historia mientras sucede.”(p.8)

Segons Marín(2003):“Las transmisiones en directo es el formato más característico del medio, principalmente porque capitaliza lo que el otro gran medio visual-el cine-no puede simultáneamente.”(p.44)

El concepte de simultaneïtat també el recull Marín a l'hora de definir el format directe: “ Las transmisiones deportivas son generalmente simultáneas con los eventos representados.”(Marín,2003, p.44)

En la mateixa línia Bénitez(2013) parla d'aquest concepte: “[...]una de las características más importantes de las transmisiones deportivas es que su puesta en cuadro sucede simultáneamente a su puesta en escena, lo que se definía como en vivo, de modo que su apariencia es de imprevisibilidad.”(p.77)

#### **2.2 Origen: Leni Riefenstahl**

Tal i com s'ha referenciat en la introducció d'aquest treball, els esports han estat utilitzats al llarg de la història com a banc de proves per totes les innovacions tecnològiques que han anat sorgint. El primer referent de realització esportiva és el documental cinematogràfic *Olympia* dirigit per Leni Riefenstahl. Aquesta pel·lícula es va estrenar dos anys després de la celebració dels jocs olímpics a Berlín l'any 1936. Riefenstahl va ser una actriu, fotògrafa i cineasta de l'alemanya nazi. El seu llegat, en termes

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

audiovisuals, encara és recordat en l'actualitat. Segons Marín(2014), “[...]la aportación de Leni Riefenstahl en la filmación del deporte ha sido fundamental para la televisión. La realizadora alemana llegó a utilizar hasta treinta y cinco tipos de cámaras.”(p.107)

El mateix autor afegeix:

“[...]a muchas de ellas hay que unir diferentes mecanismos a través de los cuales les acompañaba con movimiento. Muchos de aquellos dispositivos resultan hoy día, casi ochenta años después, habituales en las retransmisiones de televisión, como pueden ser las mini-cámaras, los travelling, las cámaras aéreas, etc.”(Marín, 2014,p.107)

La influència de la pel·lícula *Olympia* també és esmentada per Emilio Fernandez(2016): “Todas estas técnicas permitieron a los cámaras de Riefenstahl recoger tomas de gran originalidad para la época, que se convirtieron en un estándar en las retransmisiones deportivas cuarenta o cincuenta años después de Olympia.”(p.93)

El mateix Fernández(2016) destaca que les càmeres utilitzades per la directora alemanya s'han pogut veure en els darrers anys:

“El eco de estas innovaciones de Riefenstahl alcanza la segunda década del siglo XXI. En los juegos olímpicos de Londres 2012 una cámara capaz de recoger en las retransmisiones de natación sincronizada imágenes de los deportistas desde fuera del agua y desde dentro al mismo tiempo constituye una de las innovaciones tecnológicas de estos juegos[...]”(p.91)

A més de les càmeres subaquàtiques Fernández(2016) explica altres aportacions de la directora alemanya : “Otra de las innovaciones fue la introducción de las cámaras que se movían sobre raíles para la filmación de la prueba de 100 metros lisos.”(p.92)



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

D'aquesta tècnica el mateix autor n'explica també la seva influència:

“Para tener una idea del carácter innovador de esta técnica hay que señalar que en los primeros años de los noventa, CANAL+ España utilizaba como reclamo de lo innovador de sus retransmisiones una técnica parecida en los partidos de fútbol televisados en exclusiva los domingos.”(Fernández,2016,p.92)

En la mateixa línia Lizaga(2014) explica l'aportació de Riefenstahl en termes de la posada en escena:

“La tecnología no sólo se usa para mostrar la realidad sino para crear otra realidad. La fascinación por la máquina está presente en el uso todopoderoso y vanguardista que hace Riefenstahl. Nunca antes el espectador había sido tan omnipotente y capaz de llegar desde el aire al estadio o sumergirse con los atletas.”(p.70)

### **2.3 Particularitats de les disciplines esportives**

Tot i que hi ha similituds entre les diferents disciplines esportives, en termes de la seva posada en escena, cada esport té unes particularitats específiques que han de ser tractades degudament. Segons Benítez(2013), “ La primera gran división que se puede establecer para caracterizar deportes es la del medio en el que se practica.”(p.86) Per Benítez(2013), el medi:

“[...]incluye la superficie, cuando sea preceptivo; hay deportes aéreos, como podría ser el paracaidismo de competición; hay deportes acuáticos, como la natación; los hay mixtos, como el salto de trampolín; los hay que se desarrollan sobre hielo o nieve. Hay deportes terrestres, sobre asfalto, hierba, parquet, o sobre otras superficies sintéticas fabricadas expresamente para realizar actividades deportivas[...]"(p.86)

Una altra divisió a tenir en compte a l'hora de realitzar un esdeveniment esportiu és si aquest és individual o col·lectiu. Segons Owens(2007), “[...]los deportes individuales tienen sus ventajas. El director tiene más oportunidades de aumentar el nivel emocional de la producción concentrándose en primeros planos.”(p.108). Per Owens, el realitzador d'un esport individual “[...] ha de tener una sèrie de consideraciones: (1) crear una implicación emocional a través de una cobertura más estrecha, y (2) realizar el seguimiento del jugador dominante y (3) del espacio limitado para la cobertura.”(p.108)

Pel que fa als esports col·lectius Owens(2007) diu que “[...]es más importante que el director entienda la complejidad del deporte y lo que supone una jugada de calidad.”(p.109). En aquest sentit el mateix autor conclou que “[...] la cobertura de deportes de equipo conlleva una mayor implicación que la de los deportes individuales.”(Owens,2007,p.109)

## **2.4 Singularitat del futbol**

Tenint en compte que s'analitzà un esport col·lectiu com és el futbol, en aquest apartat el tractarem de diferenciar respecte als altres esports, posant de manifest algunes de les característiques que condicionen i alhora determinen la seva posada en escena. Tal i com s'ha comentat en l'anterior apartat, el medi en la qual es produeix l'esport és un aspecte a tenir en compte. En aquest sentit el futbol, segons Benítez(2004), “Se practica sobre una superficie plana rectangular no itinerante: en el interior de coliseos estables destinados a fines deportivos, habitualmente al aire libre y sobre césped natural (en lo referido a las grandes competiciones europeas y sudamericanas).”(p.77)

Un altra divisió que s'ha de tenir en compte a l'hora de realitzar un partit de futbol és el “paper” que desenvolupen els jugadors al camp. En aquest sentit Benítez(2004) assenyala que:

“Otro factor capital es la ausencia de jugadores especialistas en la medida de otros deportes de equipo. El caso del portero sí es notable, pero en el resto de puestos, casi todos los jugadores de campo deberán, con los sistemas de juego en vigor, atacar igual que defender, y realizar el mismo tipo de actividades en una zona u otra del campo.”(p.77)

Pel que fa al reglament Benítez(2004) apunta que “No hay objetivos reglamentarios parciales, como en otros deportes: en football, conseguir diez yardas en cuatro intentos en un tiempo determinado; en baloncesto, lanzar a canasta antes de 24 segundos.”(p.80)

## **2.5 Els inicis a Espanya**

La importància del futbol entre els diferents esports practicats a Espanya és un fet objectiu: només cal veure les audiències que obté i el tractament que se'n fa des dels mitjans de comunicació. Les primeres imatges esportives que va mostrar la televisió espanyola ja evidenciaven la posició de lideratge del futbol :“El primer gran acontecimiento deportivo emitido en las pantallas españolas fue, precisamente, la retransmisión de un partido de fútbol. El encuentro, que fue filmado y emitido con posterioridad, tuvo como protagonistas al Real Madrid C.F. y el Racing de Santander. Aunque no se trataba de un evento televisivo en directo, el partido celebrado el 24 de octubre de 1954 fue la retransmisión experimental que marcaría el inicio de las sucesivas retransmisiones futbolísticas.”(Roger,2015,p.120)

Les retransmissions en directe van aparèixer dos anys més tard:

“Ya en abril de 1958, tuvo lugar la primera retransmisión en directo de un partido de fútbol. En el encuentro se enfrentaban el At. Madrid y el R. Madrid y a pesar del retraso existente si se comparaba España con otros países, TVE había logrado marcar las principales líneas de acción para

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

sus primeros años y, a su vez, el deporte había demostrado su importancia en estas emisiones iniciales.”(Bonaut,2008,p.258)

Cal esmentar que les emissions regulars de la televisió a Espanya no van coincidir amb el temps respecte a altres països. Tal i com diu Bonaut(2008):

“El 28 de octubre de 1956 se iniciaron en España las emisiones regulares de televisión. Esta fecha es relativamente tardía si la comparamos con la de las principales cadenas europeas: la televisión alemana inició su programación regular en 1935, la BBC británica en 1936, la televisión francesa en 1938 y la RAI italiana en 1954, con retraso, pero dos años antes que TVE.”(p.107)

Així doncs, s'observa que les primers imatges de retransmissions esportives coincideixen en la mateixa dècada que es van iniciar les emissions regulars televisives. En aquest sentit, Bonaut(2008) afirma:

“Se establece una vinculación clara entre la programación deportiva y el nacimiento, crecimiento y consolidación de la televisión española. Estos contenidos han influido en el desarrollo de las retransmisiones en exteriores, la utilización de las nuevas tecnologías, el contacto con el exterior y la expansión del medio por nuestro país.”(Bonaut,2008,p.131)

Després que les emissions en directe es consolidessin en la programació de TVE, l'espectador va notar un canvi significatiu en la posada en escena dels partits: “En 1971, TVE transmitió los primeros programas en color dentro de un período de pruebas, ya que la emisiones regulares no llegaron hasta 1974. nuevo, y como había ocurrido con otras tecnologías introducidas en la tele- visión (videograbador, unidades móviles, etc.), el deporte fue el protagonista de estas innovaciones.”(Bonaut,2008,p.126)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Si bé fins a final dels anys 80 TVE tenia el monopoli de les retransmissions esportives, la dècada dels 90 va suposar un canvi en aquest sentit: "Hasta 1989, España contaba con un único medio público, Televisión Española, pero es desde 1990 con la aparición de las televisiones privadas, cuando este panorama audiovisual cambia." (Bernad, 2017, p.77)

Referint-se a la mateixa situació Bonaut (2008):

"[...]en la década de los noventa del siglo pasado, gran parte de la estrategia de las principales cadenas giró en torno a los contenidos deportivos. Así, las televisiones autonómicas y Canal + apostaron por el Campeonato Nacional de Liga como principal referente de la programación, las primeras en abierto y la segunda en pago." (p.104)

Pel que fa a la posada en escena de la cadena privada Roger (2015) explica que:

"Desde los orígenes de la televisión en España y durante el período de monopolio de la cadena TVE, el fútbol se alzó como el deporte de referencia del medio televisivo. Con la llegada de las emisoras autonómicas y privadas, esta tendencia, lejos de cambiar se acentuó. La presencia del fútbol se fortalecía en las cadenas autonómicas, ya que apostaban por este deporte como principal contenido de su oferta; en las televisiones privadas, el principal reclamo se materializaba en las retransmisiones deportivas convertidas en gran espectáculo y el fútbol ocupaba la posición más destacada." (p.121)

L'entrada de CANAL+ en les retransmissions de partits de futbol va suposar un canvi important pel que fa a la posada en escena. Benítez(2005) compara la realització d'un mateix partit a partir de les imatges que ofereix TVE i CANAL+:

“TVE confeccionaba la señal multilateral, que la Competición trata de homogeneizar –como en la Liga Española hace AVS- con un libro de estilo. Pudimos ver y analizar, con grabaciones, los dos partidos simultáneamente en la misma pantalla, concretamente la primera mitad, a partir del minuto 9. El resultado sorprende. Sin entrar en valoraciones, recurriremos a la fría estadística: en 35" del primer tiempo, TVE hace 282 cortes y C+, 389. TVE pone en pantalla 32 repeticiones y C+, aprovechando cierto número de las originales, deja un total de 75. En planos cortos cuando el balón no está en juego, las cifras son 137/187. Además de la señal internacional que ofrecía TVE, C+ contaba con 7 cámaras más, y sus dispositivos grabadores registraban la señal de cada una de ellas.”(p.248)

## **2.6 Interdependència esport televisió**

Es fa difícil imaginar que seria avui del futbol sense la televisió. Tot el que coneixem d'aquest esport prové del que aquest mitjà ens ha ensenyat. Hem après a saber que és un fora de joc, esvair dubtes davant d'una acció polèmica o fixar-nos en aspectes del joc que des de l'estadi són difícils d'apreciar. En definitiva, la televisió ha apropiat aquest esport a milions de persones. Tal i com s'ha esmentat i citat prèviament, les primeres imatges de partits de futbol a la televisió coincideixen amb el naixement d'aquesta. En aquest sentit Marín(2003) afirma que “Televisión y deporte quedaran por siempre unidos en el momento que empieza a difundirse en vivo.”(p.49)

El mateix autor en un altre treball explica que “El sentido actual del deporte no se entiende sin su vinculación a los medios de comunicación. La actividad deportiva constituye no sólo un fenómeno social sino también cultural que centra diariamente la atención de millones de personas, ya sean como practicantes o espectadores.”(Marín,2014,p.102)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

En una mateixa línia i referint-se a la cobertura televisiva d'esports als anys 90, Bonaut(2008) explica la interdependència entre esport i televisió:

“Todos estos ejemplos sirven para demostrar el estrecho vínculo que existe entre la televisión y el deporte. A lo largo de los años, han ido forjando una relación de necesidad mutua en la que ambas partes han salido beneficiadas. Los programas deportivos han proporcionado a la televisión cuantiosos beneficios económicos a través de las altas audiencias y los ingresos por publicidad (sobre todo las retransmisiones futbolísticas) y gracias a su capacidad única de ofrecer la mayor emoción y suspense del directo: la incertidumbre de no saber qué va a pasar. Por otra parte, la televisión ha ayudado a la popularización de muchas disciplinas deportivas, ha impulsado la profesionalización de las estructuras del deporte, ha mejorado el nivel de las competiciones, ha consolidado el papel estrella del deportista y, ante todo, ha aportado una gran cantidad de dinero a las instituciones deportivas (organizaciones y clubes).”(p.112)

Pel que fa al pes del futbol entre els diferents esports Roger(2015) diu que: “Desde los orígenes de la televisión en España y durante el período de monopolio de la cadena TVE, el fútbol se alzó como el deporte de referencia del medio televisivo.”(p.132)

Cal esmentar també la capacitat de la televisió a l'hora de donar a conèixer els esports: “A lo largo de la historia, la televisión ha sido testigo de las hazañas realizadas por diferentes deportistas que han contribuido a la popularización de muchos deportes que no hubiera sido posible de no ser por la difusión televisiva.”(Marín,2014,p.102)

Marín(2011)“Y es que el deporte se ha tenido que ir adaptando a los elementos del lenguaje audiovisual para su captación debido a que la

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

televisión se constituye como pieza clave en el entramado principal organizador de la competición deportiva.”(p.16)

## **2.7 Espectacularització de l'esport**

La capacitat que té la televisió per mostrar el futbol no només es produeix des d'un únic punt de vista: “[...]las televisiones se nutren de tecnologías que, según ellos, no ayudan sólo a informar de una forma más correcta, sino que además generan espectacularidad.”(Blanco,2001, p.18)

Marín(2003)considera que “La televisión ha hecho que el deporte se haya convertido en algo más espectacular.”(p.49)

En una mateixa línia Roger(2015):

“La puesta en escena del deporte en su dimensión más reglamentada y formal se caracteriza por la espectacularidad, llegando incluso a contar con factores que lo asimilan al fenómeno teatral. De hecho, se recurre al enfoque dramático para analizar las representaciones de los deportes.”(p.124)

Per Santa Cruz (1998):”La TV transforma la realidad futbolística en un texto y lo pone en el formato del espectáculo.”(p.11)

Hi ha autors que fins i tot qui consideren que el futbol ja conté aquest caràcter de manera innata: “El fútbol ha existido en forma de espectáculo desde mucho antes del nacimiento de la televisión como dispositivo capaz de trasladar imágenes y sonidos de un evento a un lugar remoto de forma simultánea.”(Benítez,2005,p.18)

La utilització de les innovacions tecnològiques ha anat en la mateixa línia: “[...]es característico de este género la tendencia, en el productor audiovisual,



## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

a buscar un aumento de la espectacularidad a través de la incorporación de nuevas técnicas e innovaciones tecnológicas para conseguir una mayor implicación emotiva del público con el acontecimiento.”(Blanco,2001,p.2)

Tenint en compte la competència que hi ha per adquirir els drets televisius d'un esdeveniment esportiu l'espectacularització de l'emissió pot esdevenir un factor clau per diferenciar-se de la competència. En aquest sentit Blanco (2001) assenyala que: “Varios profesionales seleccionados, a quienes realizamos entrevistas en profundidad, coincidían en señalar que la espectacularidad aparece como una fórmula necesaria de adopción para conseguir el éxito de la retransmisión deportiva.”

### **2.8 Estil i posada en escena**

En una retransmissió esportiva la tecnologia esdevé cabdal per oferir una posada en escena correcta i atractiva. Ara bé, l'equip humà- i més concretament el realitzador- és qui ha de decidir què s'ha de mostrar i de quina manera s'ha de fer. En definitiva, la decisió final a l'hora d'enviar les imatges en pantalla és responsabilitat del director. En aquest context ens preguntem: quin estil de realització ha de traçar un realitzador televisiu? Podem parlar de l'existència d'un estil? En aquest sentit, Owens (2007) indica que: “El estilo de dirección durante los elementos de acción de un evento deportivo debe ser básicamente invisible. Los directores deben colocarse psicológicamente en la posición del público y mostrar a público lo que necesita y quiere ver.”(p.113)

El mateix Owens(2007) puntualitza:

“Únicamente durante los periodos de tiempo muerto el director puede intentar mostrar un poco de creatividad o animar la cobertura mediante herramientas de producción, como la repetición instantánea, primeros

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

planos, planos de público o inserción de gráficos para ofrecer información adicional”(p.113)

En aquest sentit Guzzo(2014) assenyala que:

“Cada momento en que el partido detiene sus acciones la televisión se encarga de llenarlo con una batería visual que comprende, entre otras posibilidades, difundir nuevas repeticiones de jugadas pasadas, planos de la tribuna o reacciones del banco de suplentes. Luego de convertido un gol surgen las repeticiones de variados ángulos, pero minutos más tarde se vuelve a pasar el mismo gol desde nuevas posiciones de cámara.”(p.16)

Benítez(2013), remarca la necessitat de centrar-se en el joc:

“En cualquier momento puede suceder el milagro del gol o de la jugada maravillosa que se recuerda durante muchos años. Por lo tanto, el realizador sólo tiene permiso para sustituir la visión de la situación de juego durante las pausas. Cuando éstas se alargan, o se sospecha –por causa de un clamor que se escucha en la banda sonora, por ejemplo- que pueda haberse puesto el balón en movimiento otra vez, debe retornar inmediatamente al juego en vivo.”(p.236)

En paraules similars Owens(2007) explica com n'és d'important el seguiment de la pilota: “No hay nada más frustrante para el público que no saber dónde esta el balón durate la acción.”(p.113)

Pel que fa al ritme de realització Owens(2007) explica que :

“El director debe tener un sentido del ritmo del deporte e intentar igualar ese ritmo con su estilo de dirección. En muchos aspectos, el movimiento del partido y el movimiento de los deportistas hacen que sea muy parecido

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

a dirigir una producció musical, como un espectáculo de baile o un concierto.”(p.113)

En aquest sentit Owens (2007) considera que:“ Un director de calidad será capaz de detectar este ritmo y movimiento y aprovecharse de él utilizando un estilo de dirección que encaje con el partido”(p.114)

El mateix Owens(2007) considera que les decisions del realitzador poden influir en la percepció que té l'espectador envers el joc:

“El director tiene la oportunidad de crear una implicación emocional con el público aumentando la calidez de la producción. El director puede entrar en el espacio personal del individuo en el plano y llamar la atención de la audiencia sobre él. Puede desarrollar una situación visual en la cual el público puede indentificrse con el atleta y sentir el dolor, la presuón y la emoción de la victoria o,llegado el caso, la agonía de la derrota”(p.109)

Tot i que la premissa inicial pugui ser que el realitzador passi desapercbut-hi ha qui considera que existeixen diferents estils de realització:

“[...]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.”(Benítez, 2015,p.84)

Podríem dir que el futbol està integrat per diferents accions del joc: llançament de falta,córner,penal,etc. Segons Benítez(2013): “Cada secuencia deportiva se resume habitualmente en la acción o acciones más importantes, o puede reducirse en ocasiones al análisis del gesto técnico o a una dialèctica acción deportiva-reacción. ”(p.360)

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

El mateix Benítez(2005) indica que cada seqüència format part d'una escena:

“Formalmente, de manera semejante a como ocurre en otras producciones audiovisuales, una escena futbolística se viene traduciendo a la pantalla mediante una secuencia de planos –en determinadas ocasiones, por duración o elección, puede tratarse de un único plano-, conforme a la planificación y a la heurística aplicable para ajustar las modificaciones de la previsión a la situación actual.”(p.191)

### **2.9 Innovacions tecnològiques**

Les innovacions tecnològiques són essencials per entendre l'evolució de les retransmissions esportives. És en l'esport, segons Moragas(1994), on s'han introduït els diferents canvis tecnològics:

“El deporte, como consecuencia de su dimensión global, ha sido uno de los principales protagonistas de los procesos de implantación de las tecnologías en la comunicación contemporáneas (satélites, vídeo, cámaras especiales, etc.).”(p.4)

En una mateixa línia, Roger(2007):

“De este modo, si en un primer momento el deporte ayudó a implantar y consagrar la televisión, tras su consolidación definitiva como medio de comunicación fundamental, los acontecimientos deportivos televisados siguen constituyendo el motor primordial para el progreso de las innovaciones tecnológicas audiovisuales.”(p.123)

El desplegament tecnològic d'una retransmissió és, segons Blanco(2001), un factor important a l'hora de determinar-ne l'èxit:

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

“Uno de los argumentos utilizados con mayor frecuencia para intentar seducir a los potenciales espectadores es, precisamente, el anuncio del empleo de los avances tecnológicos más novedosos en la captación y el tratamiento de la imagen y el sonido con la intención de aumentar la espectacularidad”(p.2)

La implementació de les innovacions tecnològiques ha modificat la manera amb la qual veiem un esdeveniment esportiu. Segons Marín (2014):“[...]las diferentes innovaciones tecnológicas logradas en los métodos de captación de la imagen y el sonido así como los procesos de edición y posproducción han permitido nuevas posibilidades expresivas para la realización televisiva del deporte.”(p.107)

En definitiva: “La tecnología avanza y con ella el espectáculo de la televisión del fútbol se construye una y otra vez.”(Guzzo,1014,p.17)

### **2.9.1 Càmeres**

Entre les diferents innovacions tecnològiques que han impulsat el creixement de les retransmissions esportives cal destacar l'aparició de nous tipus de càmera. La digitalització ha permès reduir la mida i el pes d'aquestes. Aquest fet ha estat clau per oferir punts de vista desconeguts en el passat:

“Una nueva transformación de la experiencia del juego como espectáculo televisivo fue la incorporación de ángulos que nutrían de nuevas informaciones al espectador. El carácter novedoso de esta incorporación consiste en ubicar la cámara en lugares inaccesibles para quien está en el estadio.”(Guzzo,2014,p.8)

En aquest sentit: “Las minicámaras han revolucionado la percepción de muchos deportes.”(Marín, 2014,p.107)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

El mateix Marín (2014) explica la implementació d'aquest tipus de càmeres en el futbol: “[...] este tipo de cámaras se han ido utilizando sobre todo en la zona trasera de las porterías, ofreciendo puntos de vista de faltas cercanas al borde del área, muy útiles para apreciar los lanzamientos de faltas.”(p.108)

En relació amb les mini-càmeres Marín (2014) considera que:

“La evolución tecnológica continua así como la reducción de costes de producción en la utilización de estos dispositivos están permitiendo que las mini-cámaras se vayan extendiendo cada vez más a diferentes tipos de deportes. Su perfeccionamiento está permitiendo ofrecer ya no sólo espectacularidad sino también un mayor sentido narrativo audiovisual.”(p.)

La millora en les prestacions de les càmeres ha fet possible que aquestes, per si soles, es desplacin i generin un moviment. En aquest sentit cal esmentar diferents tipus de càmera que estan ja integrades en una retransmissió esportiva:

“Cámaras sobre raíles o tracking. Permiten acompañar el movimiento del deportista y pueden moverse con gran estabilidad a velocidades variables. En atletismo en pista se utiliza especialmente para acompañar lateralmente las pruebas de velocidad (100 m, 110 mv, 200 m).

Cabeza caliente. Es un mecanismo manejado por control remoto que permite situar la cámara en posiciones difícilmente accesibles para una grúa con operador. Sirva de ejemplo, en fútbol detrás de las porterías, ofreciendo una gran variedad de planos y movimientos en todas las direcciones.

Cámara adosada a un cable (Skycam / Cablecam / Spidercam). (v. Figura 1). Es un dispositivo compuesto de una cámara que cuelga de un sistema

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

de cables sobre un recinto. Cubre distintos ángulos de espacio permitiendo panorámicas e inclinaciones. Su uso se inició en el fútbol americano y se ha ido aplicando a diferentes deportes como el fútbol o el tenis” (Marín,2014,p.108)

En relació amb les càmeres que generen moviment també cal mencionar la càmera steadicam:

[...] dispositivo diseñado para estabilizar una cámara. La cámara se acopla a un chaleco especial, llevado por el operador de cámara. Un buen operador de Steadicam tiene la libertad de caminar o correr y seguir ofreciendo unos planos fluidos.”(Owens,2007,p.52)

Pel que fa la funcionalitat del moviment en el transcurs d'una retransmissió Owens(2007):” El movimiento de la cámara puede meter al espectador en el evento. Un plano de una grua puede pasar de un plano general, con la cámara mostrando al público, a un primer plano de una acción ocurrida en el terreno de juego.”(p.121)

En una línia similar Marín(2014): “Debido a la concepción cada vez más espectacular del deporte, los movimientos de cámara constituyen recursos fundamentales en las realizaciones televisives.”( p.107)

Un altre avenç important en relació amb les càmeres és la velocitat amb la qual capten l'acció. Marín (2014) menciona dues càmeres que permeten relantitzar les accions:

“Cámara lenta y cámara súperlenta (SLM). Permiten captar las imágenes a diferente velocidad que la estándar. Cámara lenta (25 fps) y cámara súperlenta (75 fps y superior). Acentúan la espectacularidad de los deportes, especialmente la segunda de ellas ya que logra una nitidez asombrosa en las escenas de acción.”(p.108)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Marín(2014) explica la funcionalitat d'aquestes càmeres en una retransmissió esportiva: "Este dispositivo se utiliza generalmente para mostrar sobre todo repeticiones de acciones no reflejadas en vivo así como recalcar momentos destacados"(p.108)

Pel que fa als plans de càmera que s'observen en una retransmissió esportiva Owens(2007) en destaca:

"El plano general (PG) presenta la escena. Este plano muestra al público y al director el contexto general en el cual transcurre la acción. La distancia de la cámara hasta el sujeto irá en relación con lo que estemos rodando. Por ejemplo, un plano general de una persona mostraria el cuerpo entero de cabeza a pies. Un plano general del terreno de juego puede mostrar la totalidad del mismo.

Un gran plano general(GPG) se aleja todavía más. Utilizando el ejemplo anterior, un gran plano general de una persona mostraria a la persona y su entorno más inmediato. Un gran plano general del terreno de juego podría ser un plano aéreo mostrando todo el estadio.

El plano medio(PM)es el que generalmente cuenta la historia. Este es el plano principal que muestra al sujeto y parte de su contexto. Un plano medio de una persona lo encuadrará de cintura hacia arriba. Un plano medio en un estadio incluirá a la persona entera o incluso a un par de personas.

El primer plano(PP) añade emoción. Es un plano cercano del sujeto tratado en el programa o de la cara de una persona. En un gran estadio, un primer plano puede ser el plano de una persona de cintura para arriba.



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Un primerísimo primer plano(PPP) intensifica la emoción mostrando al espectador detalles del objeto o capturando la emoción en la cara de una persona. Estos planos intensificarán enormemente la comunicación de la emoción.”(p.121)

### 2.9.2 Repeticions

En el segle XXI si haguéssim de mencionar un factor diferencial entre visualitzar un partit de futbol des del sofà de casa o fer-ho des de l'estadi, sense dubte aquest seria el *replay* o repetició. Segons Guzzo(2014):

“No fue hasta la invención del video cuando se pudo reproducir una acción que había transcurrido segundos antes. El desarrollo de esta técnica a lo largo de la década de los sesenta instauró una nueva forma de ver los deportes en directo y, sobre todo, rompió con los límites temporales de esas transmisiones.”(p.12)

Guzzo (2014) assenyala la dependència actual de les repeticions:

“Aquellas primeras transmisiones de fútbol que se realizaban a una cámara no tenían la posibilidad de la repetición tan solo porque no existía tal recurso. Hoy es inconcebible pensar en un partido televisado a una cámara y menos aún que no se tenga la posibilidad de volver a observar una jugada.”(p.12)

Les repeticions són un element clau en el transcurs d'una retransmissió esportiva. En el cas del futbol, on les accions polèmiques i el gol esdevenen tan importants, encara esdevé més rellevant. Segons Marín(2014) la repetició és: “[...]un recurso audiovisual no sólo fundamental para la comprensión del deporte, sino que además está ya firmemente establecido en la sintaxis de la narrativa televisiva.”(p.109)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Marín(2014) explica que: “En la realización de deportes en televisión las repeticiones se utilizan para aclarar acciones polémicas, mostrar aspectos que han pasado desapercibido en directo o recrear acciones espectaculares(p.109).”

La utilització de les repeticions també té a veure, segons Benítez(2005), amb el fet de donar continuïtat a la posada en escena:

“Son numerosas las ocasiones en que, una vez finalizada la escena futbolística, se recuperan repeticiones de la última jugada o se ofrecen planos cortos de los protagonistas alguna –o varias- jugadas más allá, lo cual parece constituir un intento de no interrumpir el juego en vivo con acciones pasadas –cuando corresponda-, un recurso retórico que realce la importancia de lo acaecido.”(p.190)

De la mateixa manera que l'increment de càmeres ha influït en la multiplicació de punts de vista, Marín(2014) considera que: “[...] el incremento del número de cámaras en las retransmisiones deportivas ha permitido convertir las repeticiones en un componente clave que traspasa la propia televisión.”(p.110)

En relació amb la posada en escena Owens(2007) indica que : “[...] las repeticiones entran y salen con un efecto digital para que el público sepa que es una repetición y no una acción en directo. Muchas veces las repeticiones acaban con un fotograma congelado.”(p.17)

Marín(2014) destaca la utilització de la càmera lenta a l'hora de reforçar les accions: “Pero también permiten analizar gestos técnicos así como recrear de forma espectacular de los gestos deportivos, especialmente cuando se aplican tecnologías como la cámara súper-lenta.”(p.110)

La ralentització de les accions, segons Guzzo(2014),no es produïa en els inicis de les retransmissions esportives:”Las primeras repeticiones de los partidos televisados se emitían a velocidad normal. La falta de un aparato reproductor que pudiera ralentizar las imágenes grabadas hacía que la velocidad de las jugadas repetidas fuera la misma que en el directo.”(p.13)

### 2.9.3 Grafismes

Els grafismes són un part essencial en el mitjà televisiu: la careta d'un programa, els *chyrons* o l'estètica de la pantalla dividida són elements claus a l'hora de construir l'estètica d'un programa. En les retransmissions esportives aquests elements també tenen una gran importància. D'un partit de futbol es genera una gran quantitat d'informació. En aquest sentit Marín(2014) assenyala que: “A grandes rasgos, la retransmisión del deporte en televisión genera tal cantidad de información, que no siempre es posible mostrarla con las imágenes captadas por las cámaras y las voces de los comentaristas.”(p.36)

Actualment, els canvis tecnològics han modificat el tractament visual dels grafismes:

“Los elementos gráficos también constituyen un aspecto primordial en las retransmisiones televisivas de partidos de fútbol. Con la incorporación de los primeros generadores de caracteres electrónicos se incrustaban los grafismos relativos al cronometraje del encuentro, resultado, rótulos identificativos y tablas relativas a las alineaciones de ambos equipos. Con el desarrollo de los dispositivos de grafismo se hizo posible la inclusión de gráficos animados virtuales, tablas estadísticas y logotipos en alta resolución de gran impacto visual, como los escudos pertenecientes a los equipos enfrentados incrustados en el césped.”(Roger,2015, p.139)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Marín(2014) també fa referència al canvi substancial en la posada en escena dels grafismes:

“Al principio la producción gráfica para deportes se limitaba a proporcionar sencillos textos. Poco a poco, siguiendo el patrón norteamericano, fueron apareciendo equipos más avanzados que incluían, entre otras prestaciones, la creación de logotipos. Más tarde, los recursos gráficos entraron a formar parte de las unidades móviles concibiéndose ya un grafismo propio para televisión.”(p.112)

Pel que fa a les funcions dels grafismes se'n poden mencionar diverses:

“1)Ofrecer información clara y directa. (2) Establecer el tono general del programa a través del estilo gráfico.(3) Presentar los hechos, los conceptos o los procesos visualmente para que el espectador entienda el contenido del programa.(4)Prepararse para el impacto máximo de comunicaciones.”  
(Owens,2007,p.129)

Marín(2008)explica la relació entre els grafismes i el coneixement d'un esport:

“Una de las funciones de las presentaciones gráficas es puramente pedagógica. En ocasiones, el espectador se enfrenta a un deporte por primera vez, necesitando que se le explique de una manera didáctica y atractiva lo que esta viendo. El componente gráfico ofrecido en los tres últimos años por Telecinco en la Fórmula 1 junto a los comentarios ha ayudado a enriquecer el producto audiovisual, acercando a los aficionados detalles de un deporte que anteriormente pasaba más desapercibido para la televisión.”(p.21)

Pel que fa a l'estètica dels grafismes: “El grafismo se suma al criterio de espectacularización demandado en las retransmisiones de acontecimientos deportivos.”(Roger,2015,p.137)

El mateix Marín(2008)assenyala d'on prové la línia estètica dels grafismes: "[...]los videojuegos han influido en la utilización de este elemento en televisión."(p.521)

## **2.10 Públic**

Tal i com s'ha esmentat anteriorment, la multiplicació de càmeres d'una retransmissió esportiva ha permès mostrar imatges noves a l'espectador. Actualment el realitzador té el seu abast moltes més opcions a l'hora de triar quin pla ha d'aparèixer en pantalla. És en aquest context on el realitzador pot mostrar imatges que no formin part estrictament del joc. Ens referim a la presència de públic a l'estadi en el transcurs d'un partit de futbol.

Segons Owens(2007)les particularitats del futbol no ajuden a donar visibilitat al públic: "A diferencia de la producción de los deportes de para y seguir los deportes de acción continua apenas ofrecen tiempo para capturar el ambiente de las grades."(p.107)

Tot i així el mateix Owens(2007) assenyala que: "Para añadir un poco de variedad, el director puede intentar algunos planos de público mientras siguen la jugada, pero a no ser que el público haya restablecido la ubicación antes de la siguiente jugada, se sentirán frustrados durante la acción." (p.113)

En relació amb l'espectacularització de l'esport Antezana i Luis(2003):"Pero hoy en día, cuando se caracteriza al fútbol espectáculo, es necesario destacar que allí los espectadores son también, en rigor, actores."(p.87)

Pel que fa al protagonisme del gràfics en una retransmissió esportiva Owens(2007) indica que: "Como regla general , los planos de ambiente no deberán representar más del 35% del programa, a no ser que el encuentro sea tan aburrido que esto se haga necesario."(p.113)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Pel que fa a la tipologia de públic Moragas(1994) assenyala:

“La televisión tiene también su incidencia en la composición de los públicos haciendo cada vez más evidente y exclusiva la presencia de jóvenes en los estadios, mientras que los mayores siguen el deporte, cada vez mas mayoritariamente, por la televisión.”(p.7)

Owens(2007)considera que l'aparició de públic pren rellevància en determinats partits: ” La incorporación de más planos del público(incluyendo a gente con cámaras pintadas o máscaras extrañas o incluso bebés durmiendo) que no forman parte del partido o la prueba ayudarán a aliviar el aburrimiento del partido sin exagerar.”(p.105)

### **2.11 Arquitectura: estètica i funcionalitat**

En els darrers anys hem pogut veure com diferents estadis han modificat la seva imatge: el nou San Mamés, el Wanda Metropolitano o les futures remodelacions del Camp Nou i el Santiago Bernabeu suposen un atractiu pels seguidors del futbol. Competicions com la Eurocupa o el Mundial impulsen la creació de noves infraestructures. És en el disseny arquitectònic on es fa més explícit les diferències entre les candidatures a un esdeveniment d'aquest tipus. Els estadis es converteixen en la imatge iconogràfica d'un club de futbol o d'un país. En la celebració d'uns jocs olímpics,per exemple, l'estadi d'atletisme es converteix en el principal reclam pels afeccionats i les televisions. La proposta arquitectònica és també una representació de la cultura i identitat d'un club de futbol o país.

En aquest sentit Benítez(2005):

”Lo grandioso de la arquitectura del circo, del estadio, desemboca en dos consecuencias inmediatas: por una parte, prepara el ánimo de los protagonistas y del público asistente a la participación,

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

correspondientemente, en un espectáculo trascendente; por otra, la ocultación absoluta de cielo libre o indicios de alguna otra realidad diferente de la espectacular, el hecho de cubrir con público o voladizo los resquicios de otra posibilidad de experiencia simultánea, subraya la trascendencia de lo que va a experimentarse, por mucho que, en el fondo, todos los implicados sepan que se trata tan sólo de un juego. Es una forma de enmarcado de la acción equivalente al juego.”(p.93)

La millor manera de mostrar els estadis és a través d'imatges aères. En aquest sentit els helicòpters permeten oferir un gran pla general de l'espai on es duu a terme un esdeveniment esportiu:

“Los helicópteros están dotados de cámaras Cineflex con un gran zoom y un potente angular. En la ceremonias de los juegos de invierno, con pabellones generalmente cubiertos , estas aeronaves se utilizan o antes o después de la ceremonia. En este caso tiene una finalidad contextualizadora, muestran el entorno del parque olímpico y elementos arquitectónicos de la Ciudad organizadora, ofrecen *beauty cams* de la ciudad“(Fernández,2016,p.144)

L'evolució dels estadis no només ha anat en la línia estètica. Els nous espais s'han hagut d'adaptar a les exigències televisives:

“Los estadios se convierten en "estudios de televisión". La arquitectura de los nuevos estadios ya debe reservar un espacio para las cámaras de televisión, que llegan a ser centenares en los grandes acontecimientos. Esta presencia de las cámaras de televisión influye, indirectamente, en la iconografía de los estadios, y no solo por la presencia de paneles publicitarios, sino también por la previsión de decorados y animaciones diseñadas para satisfacción de la televisión.”(Moragas,1994,p.7)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

En una mateixa línia Marín(2014):

[...]“Por otra parte, la consideración del deporte como espectáculo ha obligado a la transformación de la puesta en escena de los escenarios de las competiciones para su retransmisión televisiva. Así, las exigencias televisivas han demostrado como muchos deportes pueden transformarse en más atractivos y espectaculares gracias a la adaptación de su iluminación.”(p.113)

L'adaptació televisiva també ha d'anar en la direcció d'apropar l'el·lèctric al públic al terreny de joc. Segons la guia de la Uefa d'estadis de qualitat(2013):

“Sólo en las últimas décadas, se han producido cambios radicales en el enfoque de los proyectos. Mientras que hace 30 años los estadios de fútbol solía diseñarse para ser usados también para otros deportes (por ejemplo, atletismo), el diseño contemporáneo hace hincapié en las necesidades concretas del fútbol. Por ejemplo, en el pasado, muchos estadios de fútbol se construían con pistas de atletismo alrededor del perímetro del terreno de juego. Esto no favorece a la atmósfera de un partido, dado que reduce el efecto «caldero». La estructura del estadio debería abrazar el terreno de juego con el fin de potenciar al máximo este efecto caldero sin, por supuesto, comprometer la seguridad de los jugadores y el equipo técnico, los oficiales de partido o los espectadores.”(p.7)

Aquesta mateixa guia de la Uefa(2013) afegeix que l'estadi ha d'afavorir la col·locació de les càmeres: “Hoy por hoy, la mayoría de los ingresos de los principales clubes y federaciones nacionales proceden de los derechos de televisión, por lo que es prioritario que las cámaras ocupen una ubicación optima.”(p.72)



El mateix document puntualitza que: “Las cámaras de televisión deben situarse sobre plataformas elevadas, dado que es vital que su campo de visión no se vea obstaculizado en ningún momento por los espectadores. Para ello, podría ser preciso sacrificar algunas localidades.”(Guía de la Uefa estadios de calidad,2013,p.72)

### **3. Investigació**

#### **3.1 Estructura i metodologia**

##### **3.1.1 Corpus de l'anàlisi**

Per dur a terme aquest anàlisi s'han escollit partits de tres competicions diferents: La Liga, Copa del Rey i *Champions League*. Tot i que el present estudi es centri en l'àmbit espanyol s'ha volgut incloure la màxima competició europea de clubs- *Champions League*- per enriquir i alhora incorporar un nou subjecte a l'anàlisi. S'ha tingut en compte també que en els respectius partits es produeixi almenys un gol, ja que aquesta acció serà un dels aspectes de l'anàlisi que ens ocupa. Amb l'objectiu de copsar l'evolució de les retransmissions de partits de futbol – des dels diferents punts de vista que s'han esmentat en els objectius d'aquest treball- s'ha optat per seleccionar partits ubicats en 4 dècades diferents.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Taula 1: Corpus d'anàlisi

Codi	Partits analitzats	Temporada	Competició	Font	Producció	Resultat
PAR 1	C.F Barcelona vs D-Coruña	1966/1967	La Liga	YOUTUBE	RTVE	5-0
PAR 2	Athletic Bilbao vs F.C Barcelona	1983/1984	Copa del Rey	YOUTUBE	RTVE	1-0
PAR 3	R.C Espanyol vs R.Madrid	1994/1995	La Liga	YOUTUBE	CANAL+	3-1
PAR 4	R.Madrid vs Liverpool	2017/2018	Champions League	YOUTUBE	TV Ucraïna	3-1

Font: Elaboració Pròpia

El corpus d'anàlisi està format per el C.F Barcelona-D. Coruña, celebrat la temporada 1966-1967 en competició de La Liga i emès per TVE; el Athletic de Bilbao- F.C. Barcelona, final de la Copa del Rey celebrada la temporada 1983/1984 i emès per TVE; el R.C Espanyol- Real Madrid, celebrat la temporada 1994-1995 en competició de la Liga i emès per CANAL+ i el R.Madrid-Liverpool, final de la *Champions League* l'any 2018 i emès per BT Sport.

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

La selecció d'aquests partits té com a objectiu integrar els diferents canvis que s'han produït al llarg de les retransmissions esportives a Espanya. En aquest sentit cadascun dels partits triats intenta representar una etapa concreta, en la qual hi ha un seguit de característiques que condicionen la seva posada en escena. Dit això, s'ha optat pel PAR1 perquè representa els inicis de la realització televisiva de partits de futbol a Espanya. Si bé la primera retransmissió en directe es va dur a terme l'any 1956 el PAR1 manté en línies generals la posada en escena de la primera emissió. El cas del PAR2 respon al fet que en la dècada dels 80 les innovacions tecnològiques van potenciar la posada en escena dels partits de futbol. El nombre de càmeres va augmentar i les repeticions ja estaven implementades en la realització. També s'ha optat per aquest partit pel fet que formi part d'una competició diferent: Copa del Rei. Pel que fa a la tria del PAR3 respon al canvi de TVE a CANAL. Tal i com s'ha comentat en aquest treball, la producció de la cadena privada va suposar un canvi important en la posada en escena; càmeres, repeticions, grafismes, etc. Per últim s'ha optat pel PAR4 perquè integra la majoria de tendències audiovisuals de l'actualitat: càmeres aèries, repeticions en *slow motion*, grafismes innovadors, etc. En definitiva, el corpus d'anàlisi no fa altra cosa que intentar copsar l'evolució de les retransmissions de futbol a Espanya.

### 3.1.2 Nomenclatura i identificació de càmeres

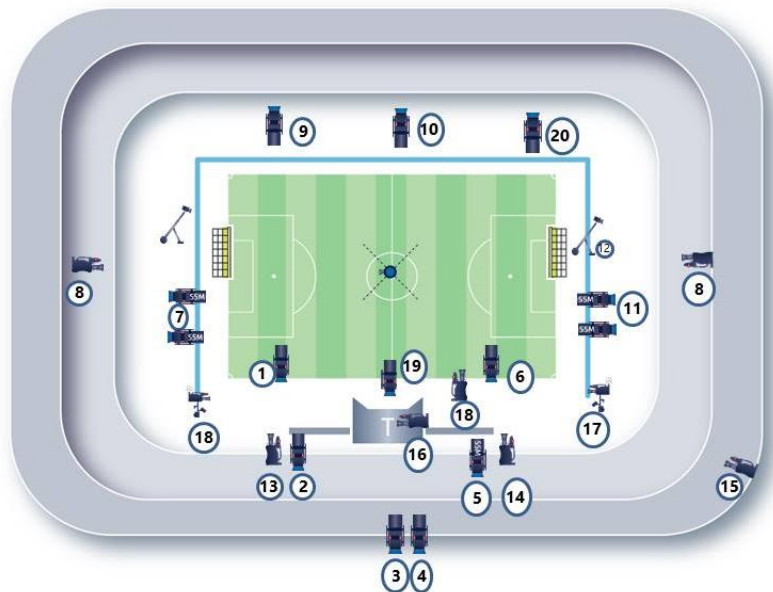
Per dur a terme aquest anàlisi és important establir una nomenclatura única que reculli els tipus de càmera més importants. El gràfic 1 que es mostra més endavant és un esquema que inclou totes les càmeres que apareixen, en un moment o altre, en els diferents partits que s'analitzen d'aquesta investigació. Tenint en compte que l'anàlisi es centra en partits de diferents èpoques és evident que les 28 càmeres que s'observen a la imatge no intervindran sempre de la mateixa manera. Dit això, la càmera màster (n<sup>04</sup>) serà anomenada "M" i la càmera 15 *spider-cam*. La càmera 12- situada

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

darrera la porteria dreta- l'anomenarem *polecam*. La càmera 15, situada en el gràfic en la part superior de l'estadi, l'anomenarem *beauty*. Les càmeres 17 i 18 portaran el nom de *steadycam*.

Un cop iniciat l'anàlisi es profunditzarà sobre la funció de les càmeres segons la posada en escena dels diferents partits analitzats. Pel que fa a la menció dels partits, s'ha optat per utilitzar la nomenclatura PAR per cadascun d'ells. En la mateixa línia que la menció de les càmeres, abreviant el nom complet dels partits s'agilitzarà l'anàlisi. Així doncs, el C.F Barcelona-D. Coruña serà anomenat PAR1, el Athletic de Bilbao- F.C. Barcelona PAR2, el R.C Espanyol- Real Madrid PAR3 i el R.Madrid-Liverpool PAR.4

Gràfic 1: Esquema de denominació de càmeres



Font: RTVE Sant Cugat

### 3.1.3 Elements d'anàlisi

L'anàlisi dels quatre partits es centra en sis grans grups: posició i utilització de les càmeres, repeticions de gol, jugades a pilota parada, grafismes, públic i estadi. La raó per la qual es decideix analitzar aquests aspectes és per

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

respondre als objectius que s'han esmentat a l'inici d'aquest treball: innovacions tecnològiques al futbol, estils de realització, el públic en una retransmissió de futbol i l'arquitectura de l'estadi des d'un punt de vista estètic i funcional.

### 3.2 Resultats

#### Posició i utilització de les càmeres

La disposició de les càmeres a l'estadi té poques similituds entre els 4 partits. De fet, només es detecten 3 posicions iguals en els diferents esdeveniments: càmera "M", càmera 4 i càmera 9.

En el PAR1 només s'utilitzen 3 càmeres: la càmera "M", la càmera 4 i la càmera *beauty*(veure gràfic 2,3 i 4). En el transcurs del partit s'alternen ambdues, utilitzant la càmera 4 per plans més tancats. El pla màster està col·locat a una posició molt alta i això fa que el pla en qüestió sigui molt més picat que en els altres partits analitzats.

Gràfic 2: Càmera "M" PAR1



Elaboració pròpia. Font:Youtube

Gràfic 3: Càmera 4 PAR1



Elaboració pròpia. Font:Youtube

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 4: Càmera *beauty* PAR1



Elaboració pròpia. Font:Youtube

En el PAR2 apareixen, a més de les esmentades en el PAR1, noves posicions de càmera: càmeres 7,8,9 i 11. Si bé en el PAR1 el seguiment del joc es duu a terme mitjançant plans generals, en el PAR2 s'incorporen nous punts de vista que permeten ampliar les possibilitats de realització en termes visuals. Com a aspecte rellevant en aquest partit apareixen plans curts als diferents subjectes que formen part d'un partit de futbol: jugadors, entrenadors i arbitres(veure gràfic 5,6 i 7).

Gràfic 5: Pla mig llarg PAR2



Elaboració pròpia. Font:Youtube

Gràfic 6: Pla curt PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 7: Pla mig PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Un altre aspecte a destacar respecte al PAR1 és la posada en escena en el moment que els jugadors apareixen en el terreny de joc. Si bé en el PAR1 els jugadors es col·loquen mirant cap a la posició de la càmera en el PAR2 ho fan a la inversa. (veure gràfic 8 i 9) Això és degut a la presència a la llotja de la Casa Reial.

Gràfic 8: Entrada jugadors PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 9: Entrada jugadors PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Pel que fa al PAR3 apareixen noves posicions de càmera: 2,5, 13 i 14. Cal destacar la incorporació de les càmeres 13 i 14 que permeten oferir la repetició dels foros de joc des d'una posició més elevada i, per tant, més adient perquè l'espectador visualitzi l'acció en qüestió (veure gràfic 10).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 10: Punt de vista CAM 14 PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR3-produït per CANAL +- apareixen les càmeres sobre rails, en concret a la zona de les dues bandes inferiors del terreny de joc. Aquest mecanisme permet generar un travelling horitzontal que s'utilitza quan l'acció del joc és propera a la zona esmentada(veure en el gràfic 11 i 12).

Gràfic 11: Ubicació CAM 1 PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 12: Punt de Vista CAM 1 PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Cal esmentar també la utilització de l'angle invers en aquest partit(veure gràfic 13). Aquest punt de vista es duu a terme amb la càmera 9.

Gràfic 13: Punt de Vista CAM 9 PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Per últim en el PAR4 s'incorporen diferents càmeres respecte a l'anterior partit. Entre les incorporacions destaquen la *spidercam*, *polecam*, *steady cam*, mini càmeres i la càmera- helicòpter.(veure gràfic 14,15 i 16)

Gràfic 14: Punt de vista *Polecam* PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 15 :Punt de vista *Spidercam* PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 16: Punt de vista *Spidercam* PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

## Seqüència de gol

Què és del futbol sinó el gol? És l'acció més important del partit i l'equip de realització ha d'estar pendent d'aquest moment tan transcendental. Si bé hi ha altres accions del joc que es poden preparar o pensar prèviament el gol succeeix sense avisar. En aquest apartat s'ha analitzat el 1r gol de cadascun dels 4 partits. A la taula 1 que es mostra a continuació mostra diferents característiques relacionades amb la seqüència de gol. En primer lloc el nombre de plans utilitzats. És a dir, quantes imatges s'han emprat per realitzar la seqüència del gol. En segon lloc el nombre de càmeres que s'han fet servir. En tercer lloc el temps utilitzat entre que la pilota entra a la porteria i s'inicia la repetició del gol. En el cas del primer partit- on no hi ha repeticions- s'ha establert la fi de la seqüència en el moment que l'equip contrari reinicia el joc des del mig del camp. Per últim, la mitjana de temps que ocupa cada pla en pantalla.

Taula 1: Paràmetres seqüència de gol

<b>Seqüència de gol</b>	Nº de plans utilitzats	Nº de càmeres utilitzades	Temps utilitzat	Mitjana de temps per cada pla
PAR1	2	2	20 seg.	10 seg.
PAR2	5	3	16 seg.	3,8 seg
PAR3	6	5	26 seg.	3,8 seg
PAR4	15	9	41 seg.	2,2 seg.

Font: Elaboració pròpia

Com a aspecte comú en els quatre partits s'inicia l'acció del gol mitjançant la càmera "M". En el PAR1 s'utilitzen dos plans per mostrar el gol. La realització de l'acció es produeix amb les càmeres "M" i 4. La seqüència del gol té una

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

durada de 20 segons i la mitjana de temps per cada pla és de 10 seg. En el PAR2 es mostren 5 plans, des de 2 punts de vista diferents. S'utilitzen les càmeres "M" i 4. La seqüència del gol té una durada de 16 segons i la mitjana de temps dedicat per cada pla és de 3,8 segons. En el PAR3 es perceben 6 plans, utilitzant 5 càmeres diferents: càmera "M", 1, 11, 4 i 2. La seqüència del gol té una durada de 26 segons i una mitjana de 3,8 segons per cada pla. En el PAR4 l'acció es realitza mitjançant 15 plans, des de 9 càmeres diferents: càmera "M", 19, *steadycam*(17), 4, *polecam*(12), 10, 11 i 2. La seqüència té una durada de 41 segons i una mitjana de 2,2 segons per cada pla.

### Repetició del gol

En aquest apartat s'ha tingut en compte la repetició del 1r gol de cadascun dels partits. S'han establert quatre paràmetres per examinar les seves característiques. En primer lloc, l'existència de repetició del gol. En segon lloc, el nombre de plans que s'han utilitzat. En tercer lloc, el temps total que es dedica a la repetició del gol. En quart lloc, el nombre de càmeres que han cobert l'acció i per últim el nombre de blocs de repeticions que s'han mostrat en el transcurs del partit de futbol.

Taula 2: Paràmetres repeticions de gol

<b>REPETICIÓ DE GOL</b>	Repetició	Nº de plans	Temps utilitzat per la repetició	Nº de càmeres en total (totes les seqüències)	Seqüències
PAR1	NO	0	0	0	0
PAR2	SI	1	12 seg.	1	1
PAR3	SI	6	47 seg.	5	3
PAR4	SI	9	61 seg.	7	1

Font: Elaboració pròpia

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

En el PAR1 no hi ha repetició de cap tipus. Per tant, no podem analitzar les seves característiques. En el PAR2 si que es mostra la repetició del gol. El temps dedicat és de 12 segons i s'utilitza un únic pla i punt de vista per mostrar l'acció: càmera 8. La repetició es mostra a una velocitat diferent respecte a la seqüència de gol. Per últim, només hi ha un bloc de repetició. En el PAR3 s'utilitzen 6 plans de càmera, utilitzant 5 càmeres diferents: càmera 5,10,7,6 i 4. La ralentització de l'acció és encara major que en el PAR2. La repetició és divideix en tres blocs i el temps total dedicat és de 47 segons. En aquest partit la repetició no només es centra en el llançament que produeix el gol sinó també en la reacció dels jugadors i espectadors.

En el PAR4 es mostren 9 plans des de 7 càmeres diferents: càmera 5, *polecam*, minicàmera porteria, càmera 19, càmera 6, càmera 4 i càmera 14. El temps dedicat per la repetició del gol és de 61 segons i s'organitza en dos blocs diferents.

Les imatges de les reaccions de jugadors, aficionats i entrenadors tenen encara major protagonisme que en el PAR3. Aquesta major presència dels diferents subjectes esmentats no només es plausible pel temps que ocupa en pantalla sinó pel fet que els plans són molt més tancats i per tant, més personalitzats.(veure gràfic 17 i 18)

Gràfic 17: Pla mig repetició PAR4



Font: Elaboració pròpia

Gràfic 18: Pla curt repetició PAR4



Font: Elaboració pròpia

### **Comparativa de les jugades a pilota parada**

Amb l'objectiu de copsar la posada en escena dels diferents partits que formen part d'aquesta investigació s'han analitzat diferents jugades a pilota parada. S'ha optat per observar les jugades de córner i falta propera a l'àrea, ja que ambdues accions són fixes en el transcurs d'un partit de futbol. A l'hora de fer l'anàlisi s'ha tingut en compte quants plans es mostren així com el nombre i nom de les càmeres que intervenen.

### **Llançament de córner**

En aquest apartat es tindrà en compte el nº de plans utilitzats per la posada en escena així com el nombre de càmeres i tipologia d'aquestes.

Taula 3: Posada en escena llançament de córner

<b>CÒRNER</b>	<b>Nº DE PLANS</b>	<b>Nº DE CÀMERES UTILITZADES</b>
PAR1	2	2
PAR2	3	2
PAR3	3	2
PAR4	4	4

Font: Elaboració pròpia

Com a aspecte comú entre els diferents partits s'observa que en tots els casos s'utilitza la càmera "M" quan la pilota està a l'aire.

En el PAR1 s'observen dos plans. S'utilitzen les càmeres "M" i 4. En el PAR2 la posada en escena del córner es duu a terme amb 3 plans, utilitzant les

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

càmeres "M" i 4. En el PAR3 la realització d'aquesta acció es produeix de manera similar. Es mostren 3 plans utilitzant dues càmeres diferents. En aquest cas el pla curt es duu a terme amb la càmera 7. En el PAR4 s'utilitzen 4 plans, cadascun dels quals es duu a terme amb una càmera diferent. En aquest partit l'acció es produeix amb la càmera 4, càmera *spidercam*, càmera *steadycam* i càmera "M".

### Llançament de falta

En l'anàlisi del llançament de falta es tindrà en compte els mateixos aspectes que en el llançament de córner; és a dir nombre de plans i càmeres utilitzades.

Taula 4: Posada en escena llançament de falta

<b>LLANÇAMENT DE FALTA</b>	<b>Nº DE PLANS</b>	<b>Nº DE CÀMERES</b>
PAR1	1	1
PAR2	1	1
PAR3	3	2
PAR4	5	4

Font: Elaboració pròpia

En el PAR1 i en el PAR2 s'utilitza una únic pla i punt de vista per realitzar el llançament de falta. Aquesta acció és mostra amb la càmera "M". En el PAR3 són tres plans els encarregats de dur a terme el llançament de falta. S'utilitza la càmera "M", 7 i 1. En el PAR4 l'acció del llançament de falta es produeix amb la càmera "M", 7, 11 i 19. Es mostren 5 plans, repetint-se el que ofereix la càmera "M".

### **Grafismes i chyrons**

En aquest apartat s'ha analitzat el contingut gràfic que es mostra en els partits de futbol. S'ha observat la informació relacionada amb la posada en escena de l'alineació, temps i resultat i estadístiques.

<b>GRAFISMES</b>	<b>ALINEACIÓ</b>	<b>TEMPS I RESULTAT</b>
PAR1	SI	NO
PAR2	SI	NO
PAR3	SI	NO
PAR4	SI	SI

En els quatre partits es mostra l'alineació dels dos equips en els instants previs a l'inici del joc. En canvi, la posada en escena de cadascun d'ells és ben diferent. En el PAR1 es mostra l'alineació dels dos equips col·locant cada jugador segons la seva disposició en el camp.(veure gràfic 19) S'utilitza la càmera "M" per incrustar els *chyrons*.

Gràfic 19: Grafisme alineació PAR1



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR2 es mostra l'alineació dels dos equips però no la seva distribució en el camp. A més, s'incorpora la figura de l'entrenador(veure gràfic 20). De

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

la mateixa manera que en el PAR1 els *chyrons* són incrustats en la imatge que ofereix la càmera "M".

Gràfic 20: Grafisme alineació PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR3 s'utilitza un grafisme en el qual apareix un terreny de joc irreal(veure gràfic 21). En aquest es mostra el nom i imatge de jugadors i entrenador dels dos equips. També s'ensenya la distribució de l'equip en el terreny de joc.

Gràfic 21: Grafisme alineació PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR4 es mostra un grafisme que informa dels jugadors i entrenador així com la distribució que aquests tenen en el camp. Com a aspecte diferencial respecte al PAR3 la fotografia dels jugadors s'incrusta en el mateix terreny de



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

joc virtual(veure gràfic 22). El grafisme s'introdueix des del punt de vista que ofereix la càmera *beauty*.

Gràfic 22: Grafisme alineació PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

## Temps i resultat

En el PAR1 el temps i el resultat es mostra en molt poques ocasions. Es pot veure el resultat en dos formats diferents(veure gràfic 23 i 24). Ambdós gràfics són fixes.

Gràfic 23: Temps i resultat PAR1



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 24: Temps i resultat PAR1



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR2 la informació sobre el temps i resultat apareix més vegades que en el PAR1. S'incrusta en el punt de vista de la càmera "M" i ens informa del resultat, temps i la part en la que es troba el partit (veure gràfic 25).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 25: Temps i resultat PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR3 es mostra el temps i el resultat en més ocasions que en el PAR2. Hi ha dos grafismes que s'utilitzen en el transcurs del partit i que informen d'aquests dos aspectes. El primer enquadra la imatge de la càmera "M" i informa del temps i resultat (veure gràfic 26). El segon apareix a la part superior dreta i conté la informació sobre el temps transcorregut (veure gràfic 27)

Gràfic 26: Temps i resultat PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 27: Temps PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Per últim, en el PAR4 es mostra el temps i resultat en tot moment. El gràfic situat a la part superior esquerra (veure gràfic 28) és fix en el transcurs del partit. Hi ha un altre gràfic, situat al centre de la part inferior, que apareix en diferents ocasions (veure gràfic 29).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 28: Temps i resultat PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 29: Temps i resultat PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

### Jugadors i estadístiques.

En el PAR1 no es mostra cap tipus d'informació relacionada amb el nom dels jugadors o estadístiques d'aquests o de l'equip. En el PAR2 apareixen *chyrons* dels jugadors i entrenadors (veure gràfic 30 i 31).

Gràfic 30: *Chyrons* PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 31 : *Chyrons* PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR3 els grafismes adquireixen més importància. Cal remarcar la informació relacionada amb les estadístiques dels jugadors, característiques d'una acció del joc o dades d'interès general (veure gràfic 32,33 i 34).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 32 : *Chyron* PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 33 : *Chyron* PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 34 : *Chyron* PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR4 es mostren estadístiques de diferents tipus. S'exhibeixen gràfics relacionats amb l'entrada i sortida dels jugadors al terreny de joc, estadístiques d'equip o golejadors del partit(veure gràfic 35,36 i 37). La línia gràfica està molt més treballada que en els altres tres partits analitzats. Hi ha una cohesió visual i els diferents elements ocupen molt menys espai que en el PAR3.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 35 : Chyrons PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 36 : Chyrons PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 37 : Chyrons PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

## Públic

En aquest apartat es tindrà en compte aquells plans que mostrin al públic del diferents partits analitzats. Per ser més concret s'entendrà com a pla de públic sempre i quan no aparegui la pilota.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

En el PAR1 no apareix cap imatge de públic. Tal com s'ha esmentat anteriorment en la realització d'aquest partit només intervenen 3 càmeres. Dit això, la imatge que ens apropa més a la presència de públic és la produïda per la càmera *beauty* (veure gràfic 38).

Gràfic 38:Públic PAR1



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR2 la presència de públic és més notable que en l'anterior partit. A l'inici de l'esdeveniment es mostren plans de càmera de la llotja (veure gràfic 41). El fet que sigui la final de la Copa del Rey explica que es mostri aquesta pla. També veiem imatges del públic en els instants posteriors al primer gol del partit (veure gràfic 39,40 i 41).

Gràfic 39 : Públic PAR2



Gràfic 40: Públic PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube    Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 41: Públic PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR3 s'observen imatges del públic de manera més personalitzada. És a dir, s'utilitzen plans de càmera centrats en un subjecte en concret (veure gràfic 42). A l'inici del partit es mostren imatges del públic en un pla general (veure gràfic 43). La reacció del públic en l'acció del gol té major importància que en el PAR2, utilitzant dos plans de càmera diferents.

Gràfic 42: Públic PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 43: Públic PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR4 s'observen diferents imatges dels públic en el transcurs de l'esdeveniment. Cal esmentar la importància del públic en la seqüència de gol i repetició (veure gràfic 44, 45 i 46). Tal i com es veu en els següents gràfics la presència de plans curts és notable en aquest partit.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 44: Públic seqüència de gol PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 45: Públic seqüència de gol PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 46: Públic seqüència de gol PAR4



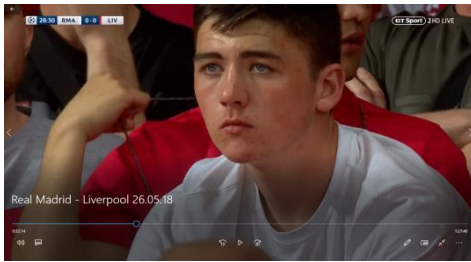
Elaboració pròpia. Font: Youtube

També es mostren reaccions dels públic quan la situació del partit és tensa i les emocions estan a flor de pell(veure gràfic 47 i 48).



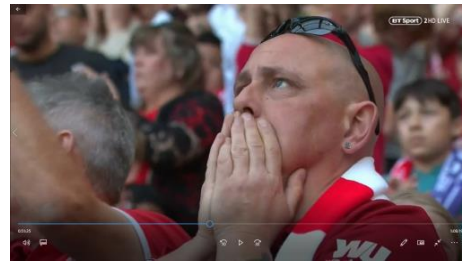
L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 47: Públic PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 48: Públic PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

### Funcionalitat arquitectònica

En aquest apartat s'analitzarà la influència arquitectònica en el transcurs d'un partit de futbol. L'estudi es centrarà en valorar les dificultats que poden sorgir degut a la posició de les càmeres. En el PAR1 sovint s'observa que el públic interfereix en el punt de vista ofert per la càmera "M"(veure gràfic 49).

Gràfic 49: Pla "M" PAR1



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En el PAR2 la posició de la càmera "M" no permet visualitzar la totalitat del camp. En algunes accions del joc, per exemple en el llançament d'un córner, la presència de públic dificulta la visió de l'espectador(veure gràfic 50).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Gràfic 50: Pla "M" PAR2



Elaboració pròpia. Font: Youtube

En canvi, en el PAR3 i PAR4 no s'observen dificultats en termes de visió del pla "M". El fet que les càmeres estiguin situades a una ubicació més adient millora el punt de vista que visualitza l'espectador(veure gràfic 51 i 52).

Gràfic 51: Pla "M" PAR3



Elaboració pròpia. Font: Youtube

Gràfic 52: Pla "M" PAR4

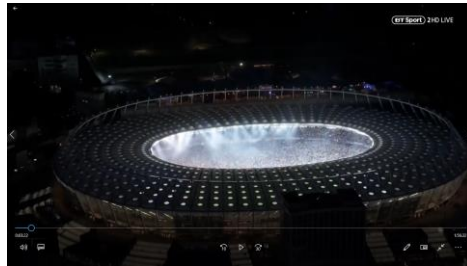


Elaboració pròpia. Font: Youtube

### Estètica dels estudis

En els tres primers partits no es mostra cap tipus d'imatge exterior de l'estadi. En el PAR4 s'exhibeix una imatge aèria d'aquest en els instants previs a l'inici del partit(veure gràfic 53). Aquest punt de vista s'ofereix des d'un helicòpter.

Gràfic 53 : Gran pla General PAR4



Elaboració pròpia. Font: Youtube

#### **4. Discussió**

Aquest apartat té com a objectiu contrastar els resultats de la investigació amb l'opinió dels autors i la informació extreta de les entrevistes que s'incorporen en l'annex d'aquest treball. Abans d'entrar en la pròpia discussió les següents línies aniran dirigides a respondre les preguntes d'investigació. Recordem que s'han formulat 4 preguntes:

Quina influència tenen les innovacions tecnològiques en l'evolució de la realització televisiva dels partits de futbol en termes de la seva posada en escena?

Com ha canviat la posada en escena d'una retransmissió d'un partit de futbol?

Ha canviat la presència del públic en una retransmissió d'un partit de futbol?

Com ha influït l'estètica i funcionalitat arquitectònica en la realització d'un partit de futbol?

A partir dels resultats obtinguts en la investigació es poden assenyalar diferents idees. En primer lloc, les innovacions tecnològiques han influït considerablement en la posada en escena d'un partit de futbol. L'augment del

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

nombre de càmeres així com les prestacions d'aquestes ha modificat la manera com l'espectador veu el futbol. En segon lloc, es pot assenyalar que existeixen diferents estils de realització. La producció, les innovacions tecnològiques o la competició són factors que evidencien que hi ha més d'un estil de realització. En tercer lloc, la presència del públic ha canviat de manera substancial. Les imatges de públic a l'estadi han augmentat, especialment en les situacions de gol i repetició del mateix. Per últim, les millores en l'espai arquitectònic han contribuït a millorar la posada en escena d'una retransmissió. D'una banda, mostrant imatges des de l'exterior de l'estadi. D'altra banda, situant les càmeres a una ubicació més òptima.

En línies generals el pas del temps ha reforçat totes aquestes idees. L'evolució dels diferents elements analitzats és produït de manera progressiva en el temps.

Els resultats obtinguts assenyalen també que la millora tecnològica afecta a la posada en escena, el públic i l'espai arquitectònic. La multiplicació de càmeres en una retransmissió coincideix amb la diversificació de plans, la major presència de públic i el major protagonisme dels estadis.

Entre les limitacions de la investigació és precís mencionar que els partits analitzats poden no representar- en la seva totalitat- la posada en escena de l'època a la qual pertanyen. Tal i com s'ha apuntat en aquest treball ,diferents factors poden modificar la realització d'un partit de futbol. Dit això, la selecció d'aquests partits sí que permet assenyalar un seguit de tendències.

Una altra limitació relacionada amb el present treball pot tenir a veure amb la posició de les càmeres. Si bé s'han utilitzat fonts fiables per disposar del dibuix de planta d'un partit de futbol, la investigació no contempla qualsevol modificació que s'hagi fet posteriorment respecte a la ubicació de les càmeres.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Pel que fa a les fortalises, la investigació d'aquest treball ha analitzat diferents elements que formen part de la posada en escena d'una retransmissió esportiva: el nombre de càmeres i la ubicació que ocupen en el camp, el ritme de realització, tipologia de plans i de càmeres, grafismes, repeticions, etc. S'han elaborat taules per recollir les dades quantitatives i s'ha adjuntat un gran nombre d'imatges per reforçar els resultats obtinguts.

Els resultats d'aquesta investigació assenyalen- tal i com s'ha dit abans- que les innovacions tecnològiques han influït considerablement en la posada en escena d'una retransmissió d'un partit de futbol. En aquest sentit coincideix amb el diagnòstic que apunten els autors: "Las constantes innovaciones tecnológicas, favorecidas por la digitalización, están afectando a la percepción de los mensajes."(Marín,2008,p.519)

Roger(2010) referint-se als canvis tecnològics:"En el marco concreto de la realización audiovisual, estos cambios se concretan en novedosos dispositivos que han transformado de manera sustancial las rutinas productivas."(p.120)

En la mateixa línia Benítez (2013)indica que"[...] la evolución de las herramientas ofrece múltiples posibilidades de ubicación en lugares hasta hace poco tiempo impensables, permitiendo el acceso a puntos de vista inaccesibles para los espectadores desplazados al lugar de la competición[...]"(p.224)

En relació amb aquesta idea: "Si fem una evolució dels anys 70 fins ara observem que abans s'utilitzaven 4 càmeres. Avui en dia en un partit important poden haver entre 15 i 20 càmeres. Per tant, l'evolució en quan a nombre de càmeres és important per, entre d'altres coses, mostrar els detalls."(X.Arias, comunicació personal, 3 abril 2019)

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Pel que fa a la posada en escena els resultats obtinguts han copsat diferents tendències. En primer lloc, que el nombre de càmeres ha augmentat i, per tant, s'han incorporat nous punts de vista. Aquesta idea la incorpora Roger(2010):

“Los modernos equipamientos tecnológicos aplicados a las retransmisiones han propiciado que la televisión se acerque al deporte hasta límites insospechados. La multiplicación y la mejora de puntos vista gracias a la incorporación de cámaras en lugares insólitos del terreno de juego.”(p.106)

En aquest sentit: “La multiplicación de los puntos de vista implica que a nivel de planificación haya mayor cantidad de posibilidades.”(Joaquín Marín, comunicació personal, 2 abril 2019)

En segon lloc, el ritme de la realització s'ha incrementat. El fet de disposar de més càmeres ha repercutit en el temps que ocupa cada pla en pantalla. Aquesta idea està relacionada amb les paraules de Benítez(2005):

“Incorporación de la tecnología y aprendizaje en la recepción, son factores que progresivamente dinamizan el ritmo en la puesta en pantalla y, por lo tanto, movilizan como demanda competente patrones de corte más acelerados, con objeto de poder observar más aspectos de la jugada, mayor número de reacciones de los protagonistas.”(p.206)

En tercer lloc, el tractament de la seqüència de gol i de la repetició ha variat notòriament: més talls, nous punts de vista, ritme accelerat, nou tractament, blocs de repeticions, etc. En el PAR3 i PAR4 s'observa que una mateixa acció és repetida en diferents moment.

En aquest sentit Blociszweski(2007) referint-se al protagonisme de les repeticions assenyala que:

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

“Il garantit aussi la sécurité au téléspectateur zappeur qui va se faire un café ou est pris d'une envie pressante: il sait qu'en cas de but marqué pendant son absence, il aura entre trois et cinq possibilités de le revoir.”(p.114)<sup>2</sup>

En aquest sentit Marín(2008): “Actualmente, el incremento del número de cámaras en las retransmisiones deportivas ha permitido convertir las repeticiones en un componente clave que traspasa la propia televisión.”(p.520)

En aquesta mateixa línia Galily (2014) sosté que: “With more and more cameras being used, super slow motion cameras and split- second replays from different angles have become almost a standard.” (p.721)<sup>3</sup>

Òscar Lago sosté que:

“Les repeticions van viure un moment àlgid quan es va passar del format analògic al digital. Això va suposar que l'accés a les repeticions fos més ràpid i es poguessin utilitzar moltes més càmeres. A principis dels anys 90 molts països van començar a introduir noves càmeres provocant així un excés de repeticions( *slow motions*, bloc de 5 o 6 repeticions seguides,etc.) Això ha canviat ara. Encara que disposes de 30 càmeres només se n'utilitzen 4 o 5 per mostrar les repeticions.”(Òscar Lago, comunicació personal, 5 abril 2019)

---

<sup>2</sup> Traducció al català: També garanteix la seguretat de l'espectador que farà un café o desitja un desig urgent: sap que en el cas d'un objectiu marcat durant la seva absència, tindrà entre tres i cinc possibilitats per veure-ho de nou.

<sup>3</sup> Traducció al català: Amb més i més càmeres utilitzades, les càmeres super lentes i les repeticions de segon a segon des de diferents angles han esdevingut gairebé estàndards.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Els resultats obtinguts mostren que amb el pas del temps les repeticions es visualitzen des de posicions i angles diferents.

“En el passat les repeticions es reproduïen amb el pla màster. El canvi més important que hi ha hagut respecte l'actualitat ha estat la col·locació de noves càmeres que s'ocupen exclusivament d'oferir les repeticions. N'és un exemple les càmeres d'altra velocitat que permeten oferir les repeticions a càmera lenta.”(Xavier Arias, comunicació personal, 3 abril 2019)

En quart lloc els grafismes han canviat de manera substancial: major presència en pantalla i nou tractament visual. El resultat de la investigació assenyala que ha augmentat la informació relacionada amb les estadístiques dels equips i jugadors. En aquest sentit Marín(2008):”El desarrollo de la tecnología ha permitido añadir una nueva vía de información a los espectadores, que exigen cada vez más que le expliquen lo que están viendo.”(p.111)

Galily(2014) coincideix també amb els resultats obtinguts:

“[...]live sports graphics have gone far beyond simply displaying the score and the game's clock; rosters, fixtures, tables, tickers, and many other graphical data have been integrate with statistic collection systems and data- bases, allowing real-time player-tracking applications and visualization of the collected records such as distance covered, “heat maps”[...]”(p.721)<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Traducció al català: els gràfics esportius en viu han anat molt més enllà de mostrar simplement la partitura i el rellotge del joc; els rosters, els accessoris, les taules, els tickers i moltes altres dades gràfiques s'han integrat amb sistemes de recopilació estadística i bases de dades, que permeten aplicacions de seguiment de jugadors en temps real i visualització dels registres recopilats, com ara la distància recorreguda, els "mapes de calor".



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Tal i com han evidenciat els resultats, la millora tecnològica ha generat una nova manera de veure els gràfics: “Una de les innovacions més grans dels darrers anys ha estat el grafisme virtual. S’ha utilitzat per mostrar alineacions, analitzar accions del joc (fletxes, àrees, etc. ).”( Òscar Lago, comunicació personal, 5 abril 2019)

Pel que fa a l’estil de realització els resultats assenyalen que hi ha diferents maneres de mostrar les accions del joc. Els elements que determinen aquesta idea :

”En la part que fa referència al joc en dues coses. Una és amb el ritme de plans que es fan servir durant el joc(tan sigui amb la pilota en marxa o quan aquesta està aturada). L’altre és amb el nombre i selecció de repeticions.“(Òscar Lago, comunicació personal, 5 abril 2019)

En relació amb les accions del joc els resultats assenyalen que les particularitats del partit determinen la posada en escena. Per exemple, a l’inici del PAR2(Copa del Rey) es mostren imatges de la Casa Reial. En el PAR4 (*Champions League*) la presència d’un trofeu protagonitza l’entrada dels jugadors. Si bé és cert que entre els dos partits hi ha 35 anys de diferència, aquests resultats poden representar d’una manera o altra posades en escena diferents.

Aquesta idea està relacionada amb la que manté Benítez(2015):

“[...]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.”(p.84)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

En una perspectiva diferent Marín(2015) assenyala que actualment hi ha una tendència a unificar l'estil de realització: "Las instituciones futbolísticas ponen el mayor cuidado en homogeneizar el desarrollo deportivo y normativo de cada partido de fútbol."(p.84)

En la mateixa perspectiva es refereix Òscar Lago:

"Hi ha una cosa que ha canviat molt els últims 10/15 anys. Així com fa 20/25 la realització era molt diferent depenent dels països( Alemanya, França, Itàlia, etc.) ara s'ha anat convergint. Un dels motius d'aquesta homogeneïtzació ha estat la creació de la *Champions League* i la unificació de la producció de la Eurocopa i els mundials. Podríem dir que s'han unificat els criteris en aquells països on el futbol és un esport important . Actualment la realització que es pot dur a terme en aquests països és més semblant a la nostra."(Òscar Lago, comunicació personal, 5 abril 2019)

Pel que fa a les accions del joc analitzades en la present investigació, els resultats assenyalen l'augment de punts de vista. En aquest sentit, cal fer referència al major protagonisme de plans curts. La posada en escena d'aquesta i altres accions ha variat amb el pas del temps. En relació amb el disseny d'aquestes accions Òscar Lago assenyala que:

"Cada competició té un llibre d'estil. Aquests llibres d'estil marquen situacions i de quina manera s'han de cobrir. Les que estan més marcades són aquelles que es produeixen abans i després del joc( sortida dels jugadors, alineacions, etc.). Durant el joc es marquen unes línies bàsiques de comportament però no et diuen què has de fer en funció de cada acció. Les línies bàsiques són que quan la pilota està en joc s'ha de mostrar en directe. L'altre punt que marca és dur a terme una realització equilibrada. És a dir, tractar per igual l'equip local que l'equip visitant." (Òscar Lago, comunicació personal, 5 abril 2019)

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Pel que fa al públic els resultats indiquen una major presència de públic en el PAR3 i PAR4. En aquests dos partits prenen importància els plans curts. Cal destacar el protagonisme del públic en les seqüències de gol i repetició del PAR4.

L'increment de la presència de públic en una retransmissió s'ha analitzat a partir de la comparació de diferents èpoques. Òscar Lago assenyala un altra factor que té a veure amb la major o menor presència de públic:

“Depèn també del tipus de competició. La Lliga, a diferència de la Champions, és una competició de punts. No hi ha eliminatòries. En una eliminatòria saps que un dels dos equips quedarà eliminat. En aquests partits el públic dona molt més joc perquè hi ha moltes més emocions. Un gol pot ser una bogeria.”(Òscar Lago, comunicació personal, 4 abril 2019)

La mateixa idea és compartida per Joaquín Marín: “Va a depender un poco también de la competición. Hay unos parámetros diferentes para la Liga, Copa del Rey o Champions. En las competiciones de selecciones el público adquiere todavía más importancia.”(Joaquín Marín, comunicación personal, 5 abril 2019)

Benítez(2013), referint-se a la posada en escena després d'un gol assenyala que “[...]también se incluyen las celebraciones del banquillo, la alegría del público, la desolación de los contrarios y de sus seguidores,etc.”(p.359)

El mateix autor indica que: “Cualquier gesto, acción, de jugadores sin balón o árbitro separado de la focalización primaria o secundaria generará otro nivel de focalización, el terciario –al que podremos añadir público, famosos en las gradas, palco, etc.”(Benítez,2005,p.139)

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Tal i com s'ha mencionat anteriorment, els resultats obtinguts assenyalen que la presència de públic es duu a terme quan la pilota no està en joc: gol, repetició, entrada jugadors, etc.

Aquesta idea és defensada per Joaquín Marín:

“El público se muestra en situaciones donde las emociones estén a flor de piel. Se buscan reacciones del público que estén relacionadas con la situación que se está produciendo en el campo. También se muestra el público en casos como un gol espectacular.” (Joaquín Marín, comunicación personal, 5 abril 2019)

El realitzador Xavier Arias indica en quines situacions s'ha de mostrar al públic: “Tal i he comentat anteriorment, el joc és prioritari. Per tant, qualsevol pla que es visualitzi del públic es durà a terme quan el joc estigui parat.” (Xavier Arias, comunicació personal, 3 abril 2019)

Pel que fa a la funcionalitat arquitectònica els resultats indiquen que hi ha hagut una millora en la visibilitat del joc. Per exemple, en el PAR1 i PAR2 hi ha elements que impedeixen visualitzar correctament la pilota.

Segons la guia de la UEFA d'estadis de qualitat : “Todas las posiciones de las cámaras estaran sujetas a un acuerdo entre los organizadores y las compañías de radiodifusión. Al decidir el emplazamiento se deberá prestar especial atención para evitar la posibilidad de que las cámaras se vean obstaculizadas por el público.” (p.159)

Joaquín Marín coincideix amb les dificultats inicials, però apunta a altres elements:

“Ha habido limitaciones a lo largo del tiempo. Un ejemplo es la poca estabilidad que tenían las cámaras master. Se tenían que colocar unos

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

practicables para que no se produjera una vibración. Otra de las limitaciones de los estadios de futbol es el hecho que haya una pista de atletismo entre el césped y los aficionados. Esto hace que haya una lejanía que no interesa a la televisión. La pista de atletismo dificulta los tiros de cámara ya que la distancia que hay respecto al terreno de juego aumenta. También hace que las cámaras tengan dificultades en el momento de ofrecer los fueras de juego.” (Joaquín Marín, comunicació personal, 5 abril 2019)

En relació amb l'evolució de la funcionalitat arquitectònica Òscar Lago assenyala que:

“Els estadis dels anys 50 i 60 no estaven pensats pel mitjà televisiu. Ni des del punt de vista de l'espai ni de d'il·luminació. Això ha canviat molt. A Espanya el canvi més important es va produir fa tres anys, quan es van unificar els drets televisius a través de la lliga. Això va provocar que s'implementés un reglament de retransmissions esportives, aprovat per la competició i els equips integrants, i en que un dels apartats més importants és l'adaptació dels estadis al mitjà televisiu. Per tant, en els darrers tres anys els estadis de la Lliga s'han adaptat totalment a les necessitats televisives.”(Òscar Lago, comunicació personal, 3 abril 2019)

Joaquín Marín assenyala la importància de la il·luminació:

“Relacionado con la iluminación, es inadmisible que en el terreno de juego se generen sombras. A nivel visual no es atractivo ver un partido con ese contraste de iluminación.”(Joaquín Marín, comunicació personal, 5 abril 2019)

En la mateixa línia i referint-se a l'adaptació televisiva dels estadis:

“És un aspecte de primeríssima necessitat. Fa uns anys no es tenia en compte. Si vas a diferents estadis d'Espanya molt pocs estan adaptat al mitjà televisiu. Per exemple, molts d'ells no s'ha estudiat l'orientació de

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

l'estadi. L'orientació és important per les ombres que es generen en el terreny de joc." (Xavier Arias, comunicació personal, 3 abril 2019)

Pel que fa a l'espai arquitectònic des d'un punt de vista estètic els resultats indiquen que el PAR4 és l'únic que ofereix imatges de l'exterior de l'estadi. La imatge que veiem correspon als instants previs a l'inici del partit.

En relació amb la visibilitat de l'estadi en una retransmissió esportiva Joaquín Marín indica que "En determinados partidos, como puede ser un Barça-Madrid, *Champions League* o competiciones por países, se utilizan helicópteros que ofrecen imágenes del estadio en su conjunto. Todavía no se ha conseguido que el drone ofrezca la señal del partido. Se muestran imágenes en la previa del partido, media parte y final del mismo." (Joaquín Marín, comunicació personal, 5 abril 2019)

Òscar Lago indica que la importància del partit influeix a l'hora de veure imatges de la infraestructura: "En els partits més importants es col·loquen càmeres a l'exterior, normalment amb una grua. Quan hi ha alguna final si que s'utilitza l'helicòpter." (Òscar Lago, comunicació personal, 3 abril 2019)

Lago coincideix amb Marín respecte a les situacions on es mostra l'arquitectura: "Les imatges que es puguin mostrar dels estadis en la gran majoria de casos es trobaran en la prèvia del partit, mitja part i final d'aquest." (Òscar Lago, comunicació personal, 3 abril 2019)

Pel que fa a l'estètica de l'estadi Arias indica que "[...]un estadi que és maco l'ensenyaràs més perquè per ell sol es ven. Per exemple, si el futur nou estadi del Real Madrid es projecten imatges en la part exterior la realització ho ensenyarà[...]" (Xavier Arias, comunicació personal, 3 abril 2019)

En relació amb la bellesa de l'estadi: "És evident que com més visual sigui l'estadi en qüestió més raons hi ha per mostrar-lo. Ara bé, cal tenir en compte

que una vegada la pilota estigui en joc l'estadi no és prioritari." (Òscar Lago, comunicació personal, 3 abril 2019)

## 5. Conclusions

En base a la bibliografia consultada, els resultats obtinguts i el punt de vista dels entrevistats sorgeixen un seguit de conclusions. La idea general que es pot extreure d'aquesta investigació és que les innovacions tecnològiques han transformat de manera substancial la posada en escena d'un partit de futbol. La multiplicació de càmeres ha suposat un increment de punts de vista: en mig segle s'ha passat de veure una acció des d'un únic punt de vista a fer-ho des de 10.

La manera com l'espectador veu el futbol ha canviat com a conseqüència de les prestacions que ofereixen les càmeres. Els avenços tecnològics han possibilitat que el material videogràfic tingui llibertat de moviments. Això ha fet que la realització es pugui apropar a l'acció esportiva, oferint nous punts de vista per l'espectador. La millora també ha afectat en com es visualitzen les repeticions. Les càmeres *slow motion* han permès recrear determinades accions del joc, centrant-se en gestos i reaccions. L'augment del nombre de càmeres ha influït també en el ritme de realització. El fet de disposar de més dispositius ha suposat un increment dels talls. Amb el pas del temps s'han reduït els segons que cada pla ocupa en pantalla.

Els avenços tecnològics també han transformat els grafismes. Les millores en la informàtica han possibilitat un canvi d'imatge en els gràfics. Aquests estan molt més cuidats i tenen molt més protagonisme que en les primeres retransmissions.

L'augment del nombre de càmeres ha possibilitat que la realització es centri en altres aspectes que no formen part estrictament del joc. En aquest sentit,

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

amb el pas del anys el públic ha adquirit un major protagonisme. Actualment es mostren plans curts del públic, especialment en situacions on l'emoció està a flor de pell.

Pel que fa a l'arquitectura, els nous estadis ja contempen l'adaptació televisiva. En aquest sentit hi ha hagut un canvi important, ja que en les primeres retransmissions hi havia dificultats a l'hora de situar el material tècnic. La correcta col·locació de les càmeres o la il·luminació són aspectes fonamentals en l'actualitat.

Els estadis no només han evolucionat en termes de la seva funcionalitat sinó que també ho han fet en la seva part estètica. L'aparició de noves infraestructures, visualment atractives des d'un punt de vista exterior, són un motiu perquè el mitjà televisiu es centri en mostrar-les.

Així doncs, la tecnologia és clau per entendre el canvi que ha adoptat el futbol en el mitjà televisiu. Els avenços tecnològics han transformat la posada en escena del futbol: molt més dinàmica, atractiva i espectacular. En aquest context, han augmentat els elements d'interès d'una retransmissió. Actualment les reaccions dels jugadors, entrenadors i afeccionats tenen un protagonisme destacat. En definitiva, l'evolució de les retransmissions dels partits de futbol ha de ser explicada a partir de les innovacions tecnològiques.



## 6. Bibliografia

ANTEZANA,L.(2003).Futbol: espectáculo e identidad. *Futbologias: Futbol, identidad y violencia en America Latin*,85-98, CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales: Buenos Aires.

BARROSO,J. (1999). *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Editorial Síntesis.

BENÍTEZ, ANTO J.(2005).*Espectáculo futbolístico y comunicación televisiva*(tesidoctoral).Recuperat de [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11731/espectaculo\\_benitez\\_2005.pdf?sequence=5](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11731/espectaculo_benitez_2005.pdf?sequence=5)

BENÍTEZ.(2013).*Realización de deportes en televisión*.Madrid:Instituto RTVE.

BENÍTEZ, ANTO J.,López,Á. i Sánchez,M.(2015). Comparando transmisiones deportivas: indicadores de estilo en la puesta en pantalla del futbol en Arabia Saudí, Inglaterra y España. *Fonseca, Journal of Communication*, 10 (Enero – Junio de 2015), 79-117. Recuperat de [https://www.academia.edu/12864583/Comparando\\_transmisiones\\_deportivas\\_indicadores\\_de\\_estilo\\_en\\_la\\_puesta\\_en\\_pantalla\\_del\\_f%C3%BAAtbol\\_en\\_Arabia\\_Saud%C3%AD\\_Inglaterra\\_y\\_Espa%C3%B1a\\_Comparing\\_Sports\\_broadcasting\\_tracing\\_the\\_style\\_of\\_football\\_telecast\\_in\\_Saudi\\_Arabia\\_England\\_and\\_Spain](https://www.academia.edu/12864583/Comparando_transmisiones_deportivas_indicadores_de_estilo_en_la_puesta_en_pantalla_del_f%C3%BAAtbol_en_Arabia_Saud%C3%AD_Inglaterra_y_Espa%C3%B1a_Comparing_Sports_broadcasting_tracing_the_style_of_football_telecast_in_Saudi_Arabia_England_and_Spain)

BERNAD, M<sup>a</sup> SAGRARIO.(2017) *Realización y dirección de programas dramáticos en Televisión Española (1956-1975):acercamiento a la figura del realizador audiovisual* (Tesis doctoral). Recuperat de <https://eprints.ucm.es/42260/1/T38675.pdf>

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

BLANCO, J.M<sup>a</sup>.(2001).Las retransmisiones deportivas como género periodístico espectacular y dramático. *Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria*.11. Recuperat de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=802399>

BLOCISWESKI,J.(2007).*Le match de football televise*. Bonchamps-les-Laval: Apogée

BONAUT.(2008). La influencia de la programación deportiva en el desarrollo histórico de TVE durante el monopolio de la televisión pública (1956-1988) *COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD*. 21(1),103-136. Recuperat de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8490/1/20090630135303.pdf>.

BOTTA,C., DELMONT,R. i REDDY,R.(2011).*Estadios de fútbol: Recomendaciones técnicas y requisitos*(5 edició) Zurich: Frank Dunne, Divisiones de Competiciones, de Comunicaciones, de Relaciones Públicas y de Mercadotecnia de la FIFA.

DERVISHAJ,E., POWELL,G. i CENDAL,G.(2013). GUIA UEFA ESTADIOS DE CALIDAD.

FERNÁNDEZ, E. (2009). Juegos Olímpicos de Verano y derechos audiovisuales. Evolución y retos en el entorno New Media. *Revista Latina de Comunicación Social*,64,1000-1010. doi:10.4185/RLCS-64-2009-876-1.000-1.010

FERNÁNDEZ, E. (2016). *Juegos Olímpicos, televisión y redes sociales*. (1<sup>a</sup> ed.)Barcelona: Editorial UOC.

GALILY,Y.(2014).When the Medium Becomes “Well Done”: Sport, Television, and Technology in the Twenty-First Century. *Television & New Media* 2014, 15(8), 717 –724. Recuperat de

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

[https://www.academia.edu/20865387/When\\_the\\_Medium\\_Becomes\\_Well\\_Done\\_Sport\\_Television\\_and\\_Technology\\_in\\_the\\_Twenty-First\\_Century](https://www.academia.edu/20865387/When_the_Medium_Becomes_Well_Done_Sport_Television_and_Technology_in_the_Twenty-First_Century)

GUZZO,G.(2014). El fútbol como espectáculo: el carácter panóptico de su transmisión televisiva. *Dixit*, 20, 4-17. Recuperat de <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/386/360>

LIZAGA-VILLARROYA,J.(2014). Deporte, crisis y simulacro: ¿Distracción o discurso global?. *En Revista F@ro*, (1)19,65-79. Recuperat de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4780267>

LLOPIS,R.(2006).El futbol como ritual festivo referido a la sociedad española. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, 6. Recuperat de [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/50720/art\\_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/50720/art_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MARÍN,J .(2003).Las retransmisiones deportivas en televisión. *Comunicación. revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 2, 41-50. Recuperat de <http://hdl.handle.net/11441/11728>

MARÍN,J .(2008). Educar en el deporte a través de la TV. *Revista científica de Educomunicación*(16),31,517-521. doi: 10.3916/c31-2008-03-044

MARÍN,J .(2011). Estética del deporte desde la realización televisiva. Dins J.Crespo(coord.)*Estudios sobre arte y comunicación social*(pp.15-22).

MARÍN,J. (2014). *Televisión, educación y deporte. Herramientas para el aprendizaje*. *Revista Pedagógica*, Chapecó, (16), 32, 101-115, jan./jul. 2014. doi: 10.22196/rp.v16i32.2725

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

MARÍN, J. (2014). Videojuegos y Televisión. Influencias en el tratamiento audiovisual de contenidos deportivos. *Revista LifePlay*, 3, 35-55. Recuperat de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/28844>

MORAGAS, M. (1994). Televisión, deporte y Movimiento Olímpico: las próximas etapas de una sinergia. En Actas del Congreso Olímpico del Centenario. Barcelona: CEO-UAB

ORTÍZ, M<sup>a</sup>. J. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. Universidad de Alicante: RUA.

OWENS, J. (2007). *Producción de reportajes deportivos en tv*. (4<sup>a</sup> edició). Barcelona: Omega.

ROGER, V. (2010). *Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas* (Tesi doctoral). Recuperat de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/8440/tesisUPV3312.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ROGER, V. (2015). La evolución de las retransmisiones deportivas en televisión a través de las nuevas tecnologías: el fútbol como paradigma en España. *Fonseca, Journal of Communication*, 10, 118-145. Recuperat de <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12913/13286>

ROMERO, M<sup>a</sup>. V. (1977). *Vocabulario de cine y televisión*. Pamplona: Universidad de Navarra.

SANTA CRUZ, E. (1998). ¿Hacia dónde va nuestro fútbol? *Nueva Sociedad*, 154, 157-167. Recuperat de [http://nuso.org/media/articles/downloads/2675\\_1.pdf](http://nuso.org/media/articles/downloads/2675_1.pdf)

## 7. Annex

### 7.1 Entrevistes

- Entrevista a Xavier Arias

#### **Quina relació tens amb la realització d'esdeveniments esportius?**

Jo vaig entrar a RTVE l'any 1988 com a operador de vídeo i vaig estar fent aquestes funcions fins l'any 2000. Vaig entrar com a interí i després van sortir unes oposicions per ser ajudant de realització. Vaig aprovar i així doncs, vaig obtenir la plaça fixe. Cal dir que no passes a ser realitzador de la nit al dia. Inicialment vaig estar com a ajudant de realització a informatius i al cap d'un temps vaig moure'm a esports. En aquells moments esports era un gran lloc perquè es feia de tot. Estava d'ajudant de Jorge de la Riva, realitzador. Era un dels 3 o 4 realitzadors que s'ocupaven dels esdeveniments esportius. Al 2006 els realitzadors que hi havia en aquells moments es van jubilar i van aparèixer places per ser realitzador. Vaig presentar-m'hi i vaig guanyar la plaça. Des del 2006 fins al 2015 vaig estar realitzant diferents modalitats esportives; waterpolo, natació, vela, partits de futbol (*Champions League*, Lliga ,etc),entre d'altres esports.

#### **Quines qualitats ha de tenir un realitzador d'esdeveniments esportius?**

##### **Com se n'aprèn?**

Des del meu punt de vista el realitzador d'esports és un dels més formats en quan a televisió. La realització d'esports no la pots assajar. Això vol dir que ho has de tenir molt clar. Un altra cosa és el fet que l'acció es produeix en directe. Si la cagues no és veu el gol. Tens una responsabilitat molt gran i totes les teves decisions han de valer sí o sí. Quan ets capaç de realitzar un partit de futbol tot lo altre sempre és molt més senzill. Pel que fa a les

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

qualitats, el realitzador ha de tenir una agilitat mental, has de tenir una representació espectral( ubicació). A partir d'aquí, tot lo altre és tècnica.

### **Quines són les principals funcions d'un realitzador d'esports?**

El realitzador ha de fer arribar a l'espectador la imatge de la retransmissió com si l'espectador estès en el camp. A partir d'aquí tu utilitzes la coordinació de tot un seguit de recursos.

### **Si haguessis de destacar un aspecte diferencial de la realització futbolística respecte a altres esports quin seria?**

S'ha de tenir en compte que el futbol és l'esport rei del país. Això fa que la pressió sigui major i que la responsabilitat no sigui la mateixa que un altre esport. Les decisions que prens tenen molta més repercussió que les que pot tenir un altre esport. El futbol no es dels esports més difícils de retransmetre perquè el ritme del futbol és lent. Qualsevol altre esport té un ritme molt més accelerat( Handbol, waterpolo). També és més senzill perquè l'acció es duu a terme en un mateix espai. En aquest sentit una retransmissió de ciclisme és completament diferent.

### **Fins on arriba la mecanització de les decisions preses i quines parts estan obertes a la improvisació?**

Cal partir de la base que hi ha un guió que està tancat. Hi ha una empresa que es diu TEAM que et dona unes pautes. Per exemple, connectar 10 minuts abans de que comenci el partit, facilitar l'alineació 5 minuts abans. En el moment que comença el partit és quan s'obre la possibilitat de crear. Això sí, has de tenir molta cura amb allò que crees. El seguiment de la pilota ha d'anar per damunt de tot. Hi havia un realitzador, Mariño, que deia "pelota en vivo, a juego." Quan la pilota no està en joc hi ha més possibilitats de crear. Per exemple, en el llançament d'una falta.

**Es pot afirmar que hi ha diferents “estils” a l'hora de realitzar un partit de futbol? Qui marca aquest estil? El realitzador, la competició, la cadena que ho retransmet?**

Hi ha unes reunions prèvies on la productora et marca un protocol. Dins d'aquest protocol s'inclou l'himne, l'alienació, etc. Quan la pilota està en joc no es fiquen amb la feina del realitzador. Ara bé, si que tenen unes pautes en relació amb la publicitat estàtica. A la competició europea el camp ja no pertany a l'equip local sinó a l'empresa de la *Champions*. Això fa que la publicitat del club en qüestió sigui substituïda per una altra. Des de l'organització de la *Champions* es contacta amb l'equip de realització per indicar quina mida de pla s'ha d'utilitzar perquè la publicitat sigui més visible. Aquest contacte es manté en el transcurs de la retransmissió, indicant si així ho consideren la modificació els plans que ha de mostrar el realitzador.

**En el cas que existeixin estils diferents, quins són els elements/aspectes que determinen un estil o un altre i en quin moment de la retransmissió es duen a terme? Formen part estrictament del joc o són aspectes aliens a aquest?**

Quan la pilota no està en joc hi ha més possibilitats de crear. Per exemple, en el llançament d'una falta.

**Què vol dir fer una bona realització d'un partit de futbol? On es troben les errades més freqüents?**

La sensació d'haver fet una bona realització es produeix quan tu surts i en aquella retransmissió del partit s'ha vist tot. I no només s'han vist els gols sinó també els detalls. Per exemple, una bota que s'ha trencat, una discussió entre jugadors, etc. Pel que fa als errors, aquests són conseqüència de la precipitació. Per exemple, punxar un pla quan aquest està fora d'enfocament,

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

quan hi ha un moviment bruscat de la càmera o quan entra en pla un subjecte no desitjat.

**Tot i la incorporació de nous punts de vista seguim veient el futbol( pla màster majoritàriament ) tal i com es veia als inicis( exceptuant algunes preses) . Això canviarà algun dia? Justifica-ho.**

S'han fet experiments però tots han fracassat. Al final el que l'espectador vol veure és una visió general del joc, per així poder veure el posicionament dels jugadors. En el moment que punxes diferents plans mitjos l'espectador per la perspectiva del que està passant. En definitiva, la millor manera de veure un partit de futbol és amb el pla màster.

**A grans trets, què han aportat les innovacions tecnològiques en les retransmissions d'un partit de futbol?**

Si fem una evolució dels anys 70 fins ara observem que abans s'utilitzaven 4 càmeres. Avui en dia en un partit important poden haver entre 15 i 20 càmeres. Per tant, l'evolució en quan a nombre de càmeres és important per, entre d'altres coses, mostrar els detalls. Aquests detalls van a repeticions i augmenten la sensació de bellesa. Les càmeres darrera de les porteria o les que estan situades a la banda damunt d'uns rails també augmenten aquesta sensació. El segon gran pas ha estat el canvi del SD al HD. En el passat la resolució SD no permetia seguir fidelment el seguiment de la pilota, provocant així que la imatge no fos del tot nítida. L'HD, en canvi, et proporciona un gran detall. Cada *frame* conté una gran qualitat. Una altra dels aspectes més importants ha estat la implementació de la virtualitat.



**Com han canviat les repeticions respecte a fa 60 anys? Quins són les tendències actuals pel que fa a les repeticions? Quin és l'objectiu de les repeticions, en quin moment es duen a terme i quin estil se li dona en pantalla?**

El principi de les repeticions eren en vídeo. Em van explicar que hi havia una cinta que gravava el directe i aquesta mateixa cinta s'embolicava en una bovina diferent des d'on es reproduïen les repeticions. Les repeticions tenien com a objectiu mirar com s'havia reproduït aquell gol. També centrar-se en el detall( qui ha picat la pilota, com s'ha iniciat la jugada, etc.). Actualment les repeticions es duen a terme des d'un ordinador. Hi ha un software adaptat perquè funcioni a màxima velocitat.

En el passat les repeticions es reproduïen amb el pla màster. El canvi més important que hi ha hagut respecte l'actualitat ha estat la col·locació de noves càmeres que s'ocupen exclusivament d'oferir les repeticions. N'és un exemple les càmeres d'altra velocitat que permeten oferir les repeticions a càmera lenta.

**Quina és la seva funció actualment dels grafismes i quin és el tractament que se'n fa en pantalla?**

Per una banda hi ha els *cyrons*. Aquests tenen una informació informativa( alineació, temps, marcador, arbitres, jugadors, etc). Després hi ha la part gràfica. Per exemple, en la repetició d'un fora de joc. Gràficament es traça una línia per aclarir l'acció. Pel que fa a la part virtual, aquesta s'utilitza principalment en les repeticions.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**Pel que fa a les càmeres. Quins han estat els avenços més importants pel que fa a les possibilitats de les càmeres( velocitat, col·locació, estabilització,etc)? Què ha suposat augmentar el nº de càmeres?**

Tal i com he comentat abans un dels grans avenços ha estat l'aparició de l'HD. La il·luminació dels estadis també ha estat un avenç important, ja que ha facilitat la lluminositat de les càmeres. L'estabilització de les càmeres ha permès introduir les *steady-cam*, utilitzades a l'inici i final d'una retransmissió. El fet de reduir la mida i el pes de les càmeres també ha permès introduir nous punts de vista en la retransmissió d'un partit de futbol. En són exemples les càmeres col·locades a la xarxa de les porteries o la càmera que va damunt d'un *slider* en una de les bandes del terreny de joc. L'*spider cam* també ha suposat incorporar un nou punt de vista en la retransmissió d'un partit de futbol. Sense aquestes millores no hauria estat possible implementar aquesta càmera.

En definitiva, l'aparició de noves càmeres ha estat possible per la millora de la qualitat d'aquestes i per la seva reducció de la seva mida i pes.

**Les innovacions tecnològiques han modificat les rutines de treball ? És a dir, es treballa completament diferent respecte a fa 60 anys?**

Podríem dir que actualment una persona s'ocupa de dos o tres aspectes. En el passat hi havia un professional que s'ocupava només del vídeo. Si hi havia set càmeres que oferien repeticions hi havia set professionals treballant-t'hi. Avui en dia tens la repetició de quinze càmeres i només hi ha cinc o sis professionals. Això és possible perquè els ordinadors et permeten treballar amb tres o quatre senyals al mateix temps. En definitiva, no ha estat tan un augment de treballadors sinó el fet que s'han agilitzat els mecanismes.

### **Hi ha un tractament diferent del públic segons l'esdeveniment esportiu?**

En les retransmissions que es duen a terme en recintes tancats el públic està molt més a sobre. En aquest sentit, en un partit de futbol el públic també forma part de la retransmissió. El públic no és la prioritat, ja que el joc està per damunt de tot, però sí que s'ha de mostrar perquè ofereix ambient.

### **Hi ha càmeres destinades al públic?**

No es col·loquen càmeres única i exclusivament per mostrar al públic. Totes les càmeres estan centrades en el terreny de joc. Sí que hi ha unes càmeres, que són més ornamentals, que estan pensades pels matisos. Aquestes s'ocupen de mostrar reaccions de jugadors o entrenadors. Aquestes són les que es poden utilitzar per mostrar al públic. Simplement el realitzador indica al càmera que es giri per mostrar l'acció o reacció que considera interessant. Hi ha una càmera zenital, col·locada en un extrem del camp, que serveix per introduir la retransmissió. Aquesta càmera, anomenada *beauty*, s'utilitza als inicis de partit, mitja part i final i serveix per introduir diferents rètols. Aquest punt de vista ensenya el públic però la visió angular que només s'observa de manera general.

### **En quins casos es mostra al públic? Estem parlant d'una acció en especial?**

Hi ha diferents situacions que no saps ben bé si han de ser mostrades o no. Per exemple, quan un o diferents afeccionats despleguen alguna pancarta amb simbologia nazi. En aquests casos, s'ha d'ensenyar? En aquest sentit, hi ha una dualitat entre la informació i l'ètica. L'actual situació política catalana és present en els partits del Camp Nou. Això fa que d'una manera o altra s'hagi de mostrar.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

### **El públic apareix quan la pilota està en joc o quan el joc està parat?**

Tal i he comentat anteriorment, el joc és prioritari. Per tant, qualsevol pla que es visualitzi del públic es durà a terme quan el joc estigui parat.

### **Quin tipus de públic es mostra?( joves, grans, nois/ noies, etc). Han canviat els subjectes?**

Va haver-hi una època en que les dones esperaven sortir a la televisió per poder ensenyar els pits. Ara ja no es fa això. La tendència actual és ensenyar nois joves o famílies que han anat al camp.

### **La construcció de nous estadis ha de contemplar l'adaptació del mitjà televisiu?**

És un aspecte de primeríssima necessitat. Fa uns anys no es tenia en compte. Si vas a diferents estadis d'Espanya molt pocs estan adaptat al mitjà televisiu. Per exemple, molts d'ells no s'ha estudiat l'orientació de l'estadi. L'orientació és important per les ombres que es generen en el terreny de joc. La il·luminació de l'estadi també és un aspecte a tenir en compte, i no només en el centre del terreny de joc sinó també als costats.

### **Quines han estat les limitacions dels estadis a l'hora de realitzar un partit de futbol?**

La il·luminació, com he esmentat, ha estat i encara és un dels principals problemes. El cablejat de les càmeres també ha estat un altre aspecte que ha dificultat la retransmissió d'un partit de futbol. En alguns estadis els cables no estaven passats i això implicava el treball de dos o tres dies per fer muntar tot el cablejat. Altres aspectes que dificulten la retransmissió d'un partit de futbol són les plataformes de les càmeres, la dificultat de col·locar les càmeres a

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

punts determinats i la no cobertura del estadis. Aquest últim aspecte fa que el material es pugui mullar i que les condicions de treball no siguin les mateixes.

**Es mostren imatges de l'estadi en el seu conjunt? Amb quin tipus de càmera es fa?**

Òbviament un estadi que és maco l'ensenyaràs més perquè per ell sol es ven. Per exemple, si el futur nou estadi del Real Madrid es projecten imatges en la part exterior la realització ho ensenyarà. Aquestes imatges seran mostrades a l'inici i final de partit. De la mateixa manera no ensenyaràs l'exterior d'un estadi que és vell i poc atractiu.

**De què depèn que veiem imatges de l'estadi? De la importància del partit, del mitjans que hi hagi destinats o de la bellesa de la infraestructura?**

Crec que depèn de les tres coses. Com més important sigui el partit més mitjans hi haurà desplecats. Com he dit abans, la bellesa de l'estadi serà també un aspecte a tenir en compte a l'hora de mostrar-lo.

- Entrevista a Òscar Lago

**Quina relació tens amb la realització d'esdeveniments esportius?**

Actualment sóc realitzador de partits de la 1a divisió de la Lliga espanyola i també realització partits de la *Champions League*. Treballo per Being Sports.

**Quines qualitats ha de tenir un realitzador d'esdeveniments esportius? Com se n'aprèn?**

Hi ha dues coses molt importants. Una és tenir els coneixements tècnics i professionals d'un realitzador. Aquests s'assoleixen estudiant i treballant. No

## L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

hi ha un llibre on s'indiqui com s'ha de dur a terme una realització d'esdeveniments esportius. És una professió entre tècnica i artística. Per arribar a ser un realitzador has de començar per baix. Hi ha gent que ve de càmera, de muntador, de periodista. A base de treballar i conèixer el mitjà pots acabar sent realitzador

La segona cosa més important és conèixer l'esport amb el qual treballes. Avui en dia és inconcebible que un realitzador de primera fila no conegui l'esport amb el que treballa. Jo per exemple estic especialitzat amb la realització del futbol, encara que he fet altres coes. Però no em veuria capaç ara de realitzar partits de bàsquet de primer nivell perquè fa anys que no en faig.

### **Quines són les principals funcions d'un realitzador d'esports?**

El realitzador és un gestor d'equip. És un coordinador, que ha d'intentar que tot funcioni bé. També fa una feina de direcció. És com un director d'orquestra: treballa amb músics que són molt bons però el director els ha de fer afinar.

### **Si haguessis de destacar un aspecte diferencial de la realització futbolística respecte a altres esports quin seria?**

El futbol té una cosa que el fa únic: és totalment imprevisible i es fa difícil de predir que succeirà. Pots estar realitzant un partit d'un ritme de joc molt lent i en 5 minuts pot canviar tot. Hi ha esports que són molt mecànics, que tenen moltes rutines i que fins i tots saps que els moments decisius es troben en el final de la retransmissió. Per exemple, en el bàsquet. En el futbol el moment decisiu pot ser en el minut 90 o en el minut 1. El gol es pot produir en els primers segons o en els últims.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**Fins on arriba la mecanització de les decisions preses i quines parts estan obertes a la improvisació?**

Això depèn molt del paísos, del caràcter de la gent. Jo que realització partits a la lliga espanyola i competicions europees i som llatins tenim un caràcter més improvisat i creatiu. Altres companys d'altres paísos ho tenen més mecanitzat. Els llatins tenim una capacitat més altra i creativa que els centreeuropeus o els anglosaxons. Des del meu punt de vista és interessant que la creativitat no estigui supeditada per la tècnica ni la mecànica.

**Es pot afirmar que hi ha diferents “estils” a l'hora de realitzar un partit de futbol? Qui marca aquest estil? El realitzador, la competició, la cadena que ho retransmet?**

Hi ha una cosa que ha canviat molt els últims 10/15 anys. Així com fa 20/25 la realització era molt diferent depenent dels paísos( Alemanya, França, Itàlia, etc.) ara s'ha anat convergint. Un dels motius d'aquesta homogeneïtzació ha estat la creació de la *Champions League* i la unificació de la producció de la Eurocupa i els mundials. Podríem dir que s'han unificat els criteris en aquells paísos on el futbol és un esport important . Actualment la realització que es pot dur a terme en aquests paísos és més semblant a la nostra.

**En el cas que existeixin estils diferents, quins son els elements/ aspectes que determinen un estil o un altre i en quin moment de la retransmissió es duen a terme? Formen part estrictament del joc o són aspectes aliens a aquest?**

En la part que fa referència al joc en dues coses. Una és amb el ritme de plans que es fan servir durant el joc(tan sigui amb la pilota en marxa o quan aquesta està aturada). L'altre és amb el nombre i selecció de repeticions.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**Existeixen unes pautes concretes per la posada en escena de determinades accions/situacions durant la retransmissió d'un partit de futbol? Qui decideix com s'han de mostrar?**

Cada competició té un llibre d'estil. Aquests llibres d'estil marquen situacions i de quina manera s'han de cobrir. Les que estan més marcades són aquelles que es produeixen abans i després del joc (sortida dels jugadors, alineacions, etc.). Durant el joc es marquen unes línies bàsiques de comportament però no et diuen què has de fer en funció de cada acció. Les línies bàsiques són que quan la pilota està en joc s'ha de mostrar en directe. L'altre punt que marca és dur a terme una realització equilibrada. És a dir, tractar per igual l'equip local que l'equip visitant.

**Què vol dir fer una bona realització d'un partit de futbol? On es troben les errades més freqüents?**

Una bona realització es produeix quan els espectadors no se'n recorden de que hi ha una realització darrera. Els errors més freqüents es troben en l'excés de repeticions i l'ús de plans curts de jugadors quan la pilota està en joc.

**A grans trets, què han aportat les innovacions tecnològiques en les retransmissions d'un partit de futbol?**

Les innovacions tecnològiques han aportat qualitat. En els últims 25 anys hem passat del SD al HD fins al 4K. Amb la millora de les òptiques podem mostrar plans curts amb major profunditat de camp. Enfocar a un jugador que està a 100 metres de la càmera és molt més fàcil, quan fa 20 anys era impossible.



L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**Com han canviat les repeticions respecte a fa 60 anys? Quins són les tendències actuals pel que fa a les repeticions? Quin és l'objectiu de les repeticions, en quin moment es duen a terme i quin estil se li dona en pantalla?**

Les repeticions van viure un moment àlgid quan es va passar del format analògic al digital. Això va suposar que l'accés a les repeticions fos més ràpid i es poguessin utilitzar moltes més càmeres. A principis dels anys 90 molts països van començar a introduir noves càmeres provocant així un excés de repeticions( *slow motions*, bloc de 5 o 6 repeticions seguides,etc.). Això ha canviat ara. Encara que disposis de 30 càmeres només se n'utilitzen 4 o 5 per mostrar les repeticions.

Pel que fa les tendències s'utilitzen les càmeres lentes(100 frames) i ultra lentes (3000frames), que et permeten ensenyar diferents detalls que amb una càmera de 25 frames no seria possible. També s'utilitzen càmeres ubicades en llocs que abans era impossible fer-ho, com per exemple en la xarxa de les porteries.

**Quina és la seva funció actualment dels grafismes i quin és el tractament que se'n fa en pantalla?**

L'objectiu del grafisme és que l'espectador estigui informat d'allò que està passant, del minut i marcador principalment. També s'utilitza per donar informació addicional, per exemple mostrant estadístiques dels jugadors o dels equips. Una de les innovacions més grans dels darrers anys ha estat el grafisme virtual. S'ha utilitzat per mostrar alineacions, analitzar accions del joc( fletxes, àrees, etc.).

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**Pel que fa a les càmeres. Quins han estat els avenços més importants pel que fa a les possibilitats de les càmeres( velocitat, col·locació, estabilització, etc)? Què ha suposat augmentar el nº de càmeres?**

Les càmeres són més lleugeres, tenen més qualitat i profunditat de camp. Hi ha una diversitat pel que fa a les càmeres que abans no hi havia. Hi ha càmeres grans, petites, amb diferents òptiques, *travellings*, grues, spider cam.

**Les innovacions tecnològiques han modificat les rutines de treball ? És a dir, es treballa completament diferent respecte a fa 60 anys?**

Amb l'aparició del digital les rutines de treball van canviar, sobretot pel que fa les repeticions. Va ser un canvi radical el fet de passar d'analògic a color.

**Hi ha un tractament diferent del públic segons l'esdeveniment esportiu?**

Això va en funció de com és l'esport. El futbol no té temps morts, per tant, tens menys espais que un altre tipus d'esport on si que hi ha pauses més extenses. Depèn també del tipus de competició. La Lliga, a diferència de la Champions, és una competició de punts. No hi ha eliminatòries. En una eliminatòria saps que un dels dos equips quedarà eliminat. En aquests partits el públic dona molt més joc perquè hi ha moltes més emocions. Un gol pot ser una bogeria.

**Hi ha càmeres destinades al públic?**

En el 95 % dels casos són càmeres que estan dedicades a altres coses i que en funció de l'interès es centren a fer plans del públic. En competicions importants (final *Champions League*, Eurocupa i Mundial) si que hi ha càmeres destinades al públic.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**En quins casos es mostra al públic? Estem parlant d'una acció en especial?**

L'objectiu és buscar les emocions. Ja sigui d'alegria o de tristor.

**El públic apareix quan la pilota està en joc o quan el joc està parat?**

Sempre apareix quan la pilota està parada. Ja sigui després d'un gol o en una repetició

**Quin tipus de públic es mostra? (joves, grans, nois/ noies, etc.). Han canviat els subjectes?**

Hi ha una premissa internacional que ens diu que hem d'evitar mostrar imatges de públic violent i de públic que porti distintius religiosos o polítics. L'objectiu és mostrar afeccionats de futbol.

**La construcció de nous estadis ha de contemplar l'adaptació del mitjà televisiu?**

Sí, totalment. Cal destacar la feina de la FIFA i la UEFA a l'hora d'exigir uns paràmetres en els estadis. La remodelació i construcció de nous estadis per les diferents Eurocopes que s'han fet ha permès millorar les condicions.

**Quines han estat les limitacions dels estadis a l'hora de realitzar un partit de futbol?**

Els estadis dels anys 50 i 60 no estaven pensats pel mitjà televisiu. Ni des del punt de vista de l'espai ni de d'il·luminació. Això ha canviat molt. A Espanya el canvi més important es va produir fa tres anys, quan es van unificar els drets televisius a través de la lliga. Això va provocar que s'implementés un reglament de retransmissions esportives, aprovat per la competició i els

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

equips integrants, i en que un dels apartats més importants és l'adaptació dels estadis al mitjà televisiu. Per tant, en els darrers tres anys els estadis de la Lliga s'han adaptat totalment a les necessitats televisives.

Un altre aspecte a destacar és la il·luminació dels estadis. Hi ha un pla que està en curs que vol implementar la il·luminació de LEDS a tots els estadis. S'han construït noves ubicacions de càmeres a l'estadi.

**Es mostren imatges de l'estadi en el seu conjunt? Amb quin tipus de càmera es fa?**

En els partits més importants es col·loquen càmeres a l'exterior, normalment amb una grua. Quan hi ha alguna final si que s'utilitza l'helicòpter.

**De què depèn que veiem imatges de l'estadi? De la importància del partit, del mitjans que hi hagi destinats o de la bellesa de la infraestructura?**

És evident que com més visual sigui l'estadi en qüestió més raons hi ha per mostrar-lo. Ara bé, cal tenir en compte que una vegada la pilota estigui en joc l'estadi no és prioritari. Les imatges que es puguin mostrar dels estadis en la gran majoria de casos es trobaran en la prèvia del partit , mitja part i final d'aquest.

- Entrevista Joaquín Marín

**¿Qué relación tienes con las retransmisiones deportivas?**

Yo me quería dedicar a ser realizador de deportes pero por unas circunstancias u otras acabé siendo investigador de retransmisiones deportivas. Me fui especializando durante la licenciatura y doctorado realizando diferentes trabajos al respecto. Tenía claro que era lo que más me

gustaba ya que me di cuenta que en los deportes se encontraban gran parte de las posibilidades de aplicación del audiovisual.

**¿Qué cualidades debe de tener un realizador de acontecimientos deportivos? ¿Cómo se aprende?**

Un realizador de acontecimientos deportivos debe conocer bien el lenguaje audiovisual. Debe conocer las tipologías de planos, la composición de estos. A partir de ahí el realizador debe conocer bien las dinámicas del directo. Hay que tener unas ciertas habilidades para trabajar en acciones que se producen in situ. También tiene que haber un interés del realizador hacia el deporte. Si bien es cierto que en los estudios universitarios hay algunas asignaturas que contemplan la realización en directo no se le da suficiente profundidad al tema.

**¿Cuáles tienen que ser las principales funciones de un realizador en el transcurso de una retransmisión de un partido de fútbol?**

Las principales funciones del realizador son coordinar diferentes equipos, señales y saber anticiparse a las acciones que se producen durante el partido.

**Si tuvieras que destacar un aspecto diferencial de la realización de fútbol respecto a otros deportes... ¿cuál sería?**

El fútbol es uno de los deportes que ha cambiado poco por lo que se refiere a sus reglas de juego. Por lo contrario, se ha transformado en términos de ritmo de juego. Ha habido una evolución importante en la preparación física de jugadores y árbitros que ha permitido incrementar el ritmo de juego. Ese cambio interesa a la televisión. La propia FIFA ha introducido en los últimos

años una serie de cambio para que se reduzcan el mayor número de pausas que se producen en un partido de futbol.

**¿Hasta dónde llega la mecanización de las decisiones tomadas por el realizador y qué partes están abiertas a la improvisación?**

Como te he comentado antes lo más importante es resolver en directo. En el caso del futbol intervienen acciones como el gol, las decisiones polémicas, los fueros de juego, etc. A la respuesta a la pregunta va a depender de los recursos de producción que cuente la retransmisión. Si se trata de un partido de gran repercusión, sea un Clásico o un partido de Champions, los recursos se multiplican. Hay unos libros de estilo u normas de competición que marcan una serie de pasos a dar en ciertas acciones. La mecanización de la realización viene marcada por el hecho que la realización sea fluida, eso quiere decir que se muestre la mayor cantidad de recursos posibles. La improvisación va a depender del momento del juego, de acciones polémicas que puedan surgir, etc.

**Se puede afirmar que hay diferentes estilos a la hora de realizar un partido de futbol? ¿Quién marca este estilo? El realizador, la competición, la cadena que lo retransmite?**

Principalmente depende de la competición. Los contratos televisivos que se establecen entre las diferentes ligas europeas incluyen una serie de parámetros que hay que seguir en la realización televisiva. Incluso en las ligas menores como puede ser la Liga Adelante hay unas normas propias. En definitiva, la competición condiciona el estilo que se va a llevar a cabo.

**En el caso que existan diferentes estilos, ¿Cuáles son los elementos que determinan un estilo u otro? ¿En qué momento de la retransmisión se llevan a cabo? ¿Forman parte de la acción del juego o son aspectos que no tienen nada que ver con el juego?**

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Yo diría que es una combinación de ambos. El estilo de las grandes competiciones está basado principalmente en una serie de elementos protocolarios y extradeportivos. Por ejemplo, en función del tipo de estadio, algo que llame la atención, la previa del partido.

**¿Existen unas pautas concretas para la puesta en escena de determinadas acciones/situaciones durante la retransmisión de un partido de fútbol? ¿Quién decide cómo se tiene que mostrar?**

Previamente a la competición las televisiones mantienen reuniones con un número reducido de realizadores en las que se habla de las nuevas incorporaciones en términos de tecnología. Hay una premisa en las acciones que se llevan a cabo durante el partido: el seguimiento del balón es prioritario en cualquier situación. El modelo español no deja de ser una réplica del modelo anglosajón y americano.

**¿Qué quiere decir hacer una buena realización de un partido de fútbol? ¿Dónde se encuentran los errores más frecuentes?**

Que el trabajo del realizador se note lo menos posible. Las jugadas claves son los fueras de juego y anteriormente los goles fantasma. Hace años había problemas en las repeticiones de los fueras de juego, ya que a veces no se colocaba bien la cámara y por tanto las imágenes no esclarecían la acción. Por lo que se refiere a los errores, estos se encuentran principalmente en el hecho de no mostrar una acción importante.

**¿En líneas generales qué han aportados las innovaciones tecnológicas en la puesta en escena de las retransmisiones televisivas de los partidos de fútbol? Han cambiado las rutinas de trabajo?**

Casi todas las innovaciones tecnológicas en el medio televisivo han ido vinculadas al mundo del deporte, especialmente al fútbol. El caso de las repeticiones es un claro ejemplo. El hecho de poder ver una misma acción repetida cambió la manera de ver el deporte. En los últimos años se ha mejorado en términos de resolución, nuevas cámaras, etc. En líneas generales las innovaciones tecnológicas han sido fundamentales para la evolución de las transmisiones deportivas. Puede que ahora se perciba más la influencia de estas debido al aumento de operadores televisivos. En definitiva, la evolución de la tecnología va a seguir mientras haya acuerdos millonarios.

**¿Cómo han cambiado las repeticiones respecto a los inicios del fútbol en la televisión? ¿Qué tendencias hay actualmente por lo que refiere a las repeticiones?**

Las repeticiones, no solamente en el fútbol sino en cualquier otro deporte, permiten aclarar situaciones que a primera vista no han sido posibles visualizar. Hay deportes como el salto de trampolín de natación donde la acción se produce en 1 segundo y la repetición es un elemento indispensable. En el caso del fútbol también está justificado. Hay determinados tipos de jugada, como puede ser el gol o un fuera de juego, que en la actualidad dependen de la repetición. La repetición de estas acciones se ha ido estandarizando. La resolución de las cámaras ha mejorado. Hoy en día la cantidad de fotogramas por segundo que disponen las cámaras nos permiten visualizar las imágenes a cámara lenta.

Por lo que refiere a las tendencias actuales, el año pasado se implementó en la liga española las repeticiones 360° en un partido Madrid-Barça. Para ofrecer este tipo de repetición se utilizan 38 cámaras. Es una tecnología que ha desarrollado Intel que permite visualizar una misma jugada desde diferentes ángulos. Cada una de las cámaras dispone de un zoom digital. El uso de estas repeticiones se produce en los partidos de mayor



importancia/repercusión. Se muestra en casos de fuera de juego o en jugadas estratégicas.

**¿Cómo han cambiado los grafismos respecto a los inicios en el medio televisivo? ¿Cuál es su función, en qué momento se muestran y cómo son tratados?**

En sus inicios los grafismos tenían más bien una función puramente informativa. Es evidente que hay una parte del fútbol que no puede cambiar, que hace referencia principalmente al tiempo y al marcador. Antiguamente ni siquiera se mostraba el tiempo. Con el tiempo se ha ido cambiando el estilo de los grafismos, haciéndolos más espectaculares. También han evolucionado a partir del uso del color y el dinamismo que se le ha dado. Otro aspecto a destacar en relación a los grafismos es la estadística. Se muestran datos como la posesión del balón, tiros a puerta, distancia recorrida, etc. Hay otro tipo de gráficos, más espectaculares, que se utilizan para presentar a los jugadores. Se graban previamente en un *chroma*. Estos gráficos tienen bastante conexión con el mundo de los videojuegos. Videojuegos como el FIFA o el ProEvolution incorporan estos gráficos en las presentaciones de los equipos.

Por tanto, se puede decir que hay dos tipos de gráficos. Los informativos, relacionados con la estadística, y los espectaculares, que tienen que ver principalmente con la animación de los jugadores.

**¿Cuáles han estado los avances más importantes por lo que se refiere a las posibilidades de las cámaras? ¿Velocidad, colocación, estabilización? ¿Qué ha supuesto aumentar el nº de cámaras?**

La multiplicación de los puntos de vista implica que a nivel de planificación haya mayor cantidad de posibilidades. Ya no son cámaras específicamente pensadas para estar colocadas encima de un trípode. Si bien es cierto que todavía hay cámaras sujetas a un trípode, como puede ser el plano máster u

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

otras cámaras situadas en otros puntos del campo, también se han incorporado cámaras que van encima de un raíl, sujetas en la red de una portería, etc. Ha habido también una evolución por lo que se refiere al peso y tamaño de las cámaras. Cabe destacar la incorporación de las mini-cámaras. Se colocan en determinadas posiciones ( red, línea de gol) y permiten ofrecer un punto de vista nuevo y a la vez diferente al espectador. Otra cámara que se ha implementado en los últimos ha sido la spyder-cam. Se utiliza en los inicio de la 1ª y 2ª parte y en acciones estratégicas como puede ser un córner o una falta. Todos los estadios de 1ª División se han tenido que adaptar para incorporar esta cámara aérea.

Aunque en los últimos años se han añadido nuevos puntos de vista la hora de la verdad se utilizan únicamente 4 o 5 cámaras para cubrir las acciones que se producen en un partido de fútbol.

**¿Las innovaciones tecnológicas han modificado las rutinas de trabajo?  
Es decir, ¿Se trabaja completamente diferente respecto a los inicios?  
¿Ha aumentado el nº de profesionales en una retransmisión?**

Y tanto que han modificado las rutinas de trabajo. Antiguamente todo se grababa en cintas de video y los operadores de video tenían que rebobinar continuamente para ofrecer las repeticiones. En la actualidad, en cambio, este proceso se hace con un disco duro. Esto significa que un operador de video que tiene 4 señales de cámara y tiene que prever las acciones lo tenga mucho más fácil que en el pasado. Antes se podían perder algunas acciones debido a la complejidad de manipular la cinta de video.

Por lo que se refiere al número de profesionales este ha aumentado respecto al pasado. Por ejemplo, una spider-cam no la maneja únicamente una persona. Cabe decir que si hablamos de retransmisiones a pequeña escala, televisión local o productora pequeña, una misma persona pueda desarrollar más de una función.

### **¿Hay un tratamiento diferente del público según el acontecimiento deportivo?**

En el caso del fútbol uno de los aspectos más importantes relacionado con el público es que el estadio esté lleno. A la televisión no le interesa mostrar imágenes con sillas vacías. Se busca que el público esté presente en la propia retransmisión. En ocasiones el público tiene un gran protagonismo debido a sus cánticos. Por ejemplo, en el campo del Sevilla se colocan micrófonos para que el espectador pueda escuchar como la afición canto su himno. Va a depender un poco también de la competición. Hay unos parámetros diferentes para la Liga, Copa del Rey o Champions. En las competiciones de selecciones el público adquiere todavía más importancia.

### **¿Cuántas cámaras hay destinadas al público en la retransmisión de un partido de fútbol?**

Solo hay cámaras centradas exclusivamente en el público en partidos de gran importancia, como puede ser un Barça-Real Madrid o viceversa. En los demás partidos son las mismas cámaras que se ocupan de ofrecer otros puntos de vista. El mismo realizador, en caso que observe alguna situación trascendente, indica a los operadores que modifiquen su plano habitual.

### **¿Qué tipo de plano se utiliza para mostrar al público?**

Por lo general suelen ser planos recursos y planos generales.

### **¿En qué casos se muestra el público? ¿Hay alguna acción/situación en la que sea más visible el público?**

El público se muestra en situaciones donde las emociones estén a flor de piel. Se buscan reacciones del público que estén relacionadas con la

situación que se está produciendo en el campo. También se muestra el público en casos como un gol espectacular.

**¿El público aparece cuando la pelota está en juego o al contrario?**

Cualquier reacción del público va a ser mostrada cuando la pelota no está en juego.

**¿Qué tipo de público se muestra (jóvenes, 3ª edad, chicos, chicas, etc.)? Han cambiado los sujetos desde los inicios de la retransmisiones?**

Es cierto que han cambiado un poco los sujetos del público. En el pasado había especial interés por parte del realizador para enseñar las chicas jóvenes y guapas. Actualmente, aunque todavía se ven casos como este, se muestra público de diferente género y edad, predominando la gente joven. Hay indicaciones específicas para no mostrar público violento y personas que invaden el campo en medio de un partido de fútbol.

**¿La construcción de nuevos estadios contemplan la adaptación del medio televisivo?**

Por supuesto. Desde el medio televisivo se busca que el estadio tenga la mayor altura posible. En este sentido, el campo del Eibar o Villareal no tienen la altura suficiente. Otro aspecto deseado es la iluminación de los estadios. Desde hace 2 años que se ha instaurado la iluminación LED en todos los estadios de 1ª División. Relacionado con la iluminación, es inadmisibles que en el terreno de juego se generen sombras. A nivel visual no es atractivo ver un partido con ese contraste de iluminación.

Otro aspecto a destacar es la construcción de cubiertas en nuevos y futuros estadios. El hecho que se construyan nuevas cubiertas está también relacionado con el medio televisivo. A nivel de iluminación la cubierta elimina las posibles sombras que se puedan generar en el terreno de juego.

Otro aspecto a considerar en la adaptación de los estadios es la ampliación del campo en términos de curvatura. En diferentes estadios de la *premiere* no es posible ofrecer algunos ángulos debido al poco espacio del que se dispone.

### **¿Cuáles han estado las limitaciones de los estadios a la hora de realizar un partido de fútbol?**

Ha habido limitaciones a lo largo del tiempo. Un ejemplo es la poca estabilidad que tenían las cámaras master. Se tenían que colocar unos practicables para que no se produjera una vibración.

Otra de las limitaciones de los estadios de fútbol es el hecho que haya una pista de atletismo entre el césped y los aficionados. Esto hace que haya una lejanía que no interesa a la televisión. La pista de atletismo dificulta los tiros de cámara ya que la distancia que hay respecto al terreno de juego aumenta. También hace que las cámaras tengan dificultades en el momento de ofrecer los fueras de juego.

### **¿Se muestran imágenes del estadio en su conjunto? ¿Con qué tipo de cámaras se muestran los estadios?**

En determinados partidos, como puede ser un Barça-Madrid, *Champions League* o competiciones por países, se utilizan helicópteros que ofrecen imágenes del estadio en su conjunto. Todavía no se ha conseguido que el drone ofrezca la señal del partido. Se muestran imágenes en la previa del partido, media parte y final del mismo.

L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

**¿De qué depende que veamos imágenes del estadio? De la importancia del partido, de los medios que haya destinados o de la belleza de la infraestructura?**

Es evidente que como más bello sea el estadio más interés habrá para que este sea mostrado. Los medios que haya destinados estarán directamente relacionados con la importancia del partido. Como ya he dicho anteriormente el hecho de mostrar imágenes del estadio tiene que ver también con la repercusión del partido.

## 7.2 Dibuix de planta

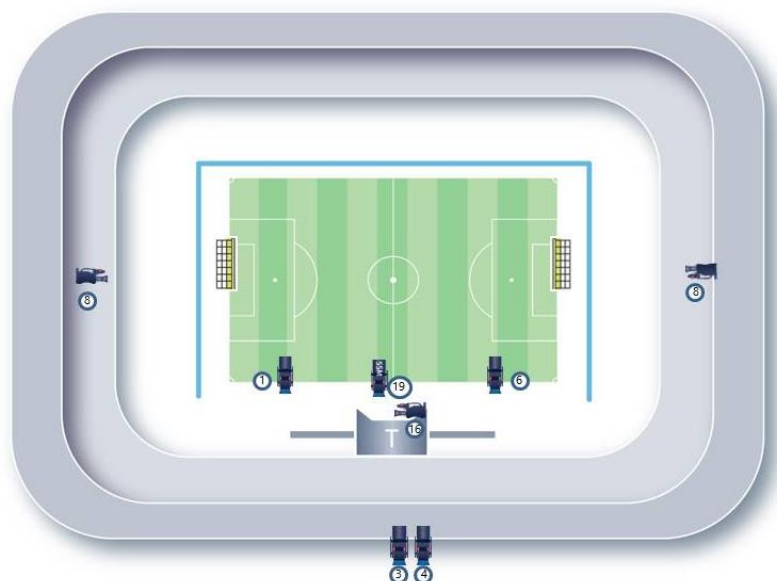
### Disposició càmeres partit

#### Distribució càmeres PAR1



Elaboració pròpia. Font: RTVE

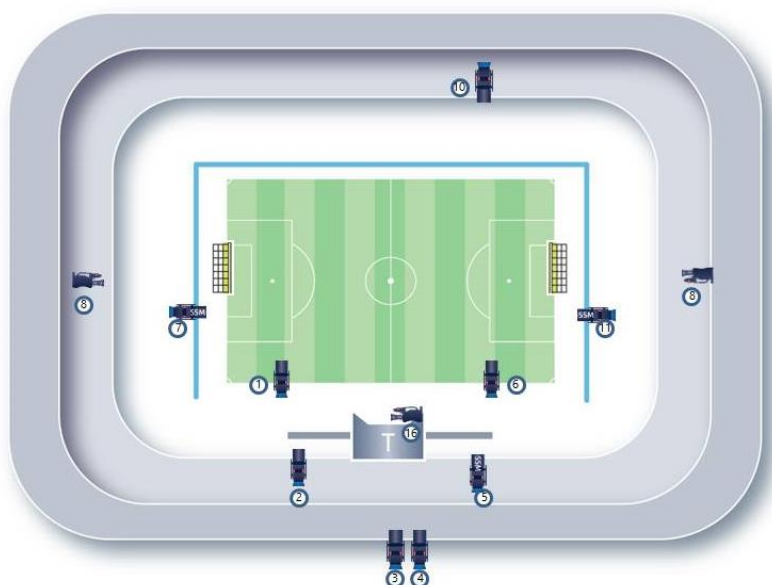
#### Distribució càmeres PAR2



Elaboració pròpia. Font: RTVE

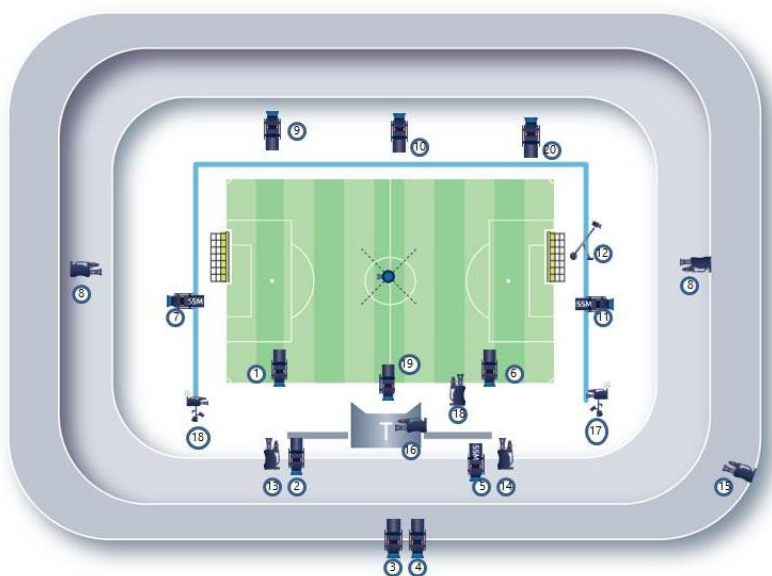
L'evolució de les retransmissions esportives a Espanya: tecnologia, posada en escena, públic i arquitectura - Pol Jordà Escursell

Distribució càmeres PAR3



Elaboració pròpia. Font: RTVE

Distribució càmeres PAR4



Elaboració pròpia. Font: RTVE



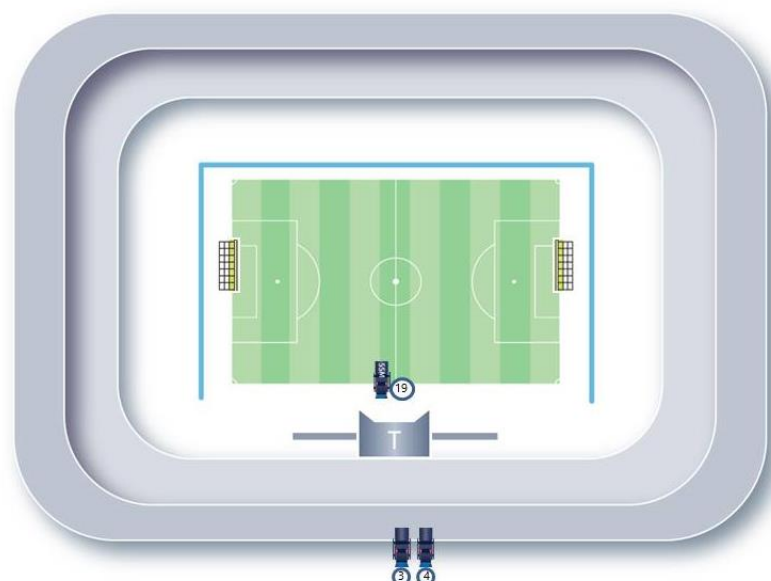
### Disposició càmeres seqüència de gol

Posada en escena seqüència de gol PAR1



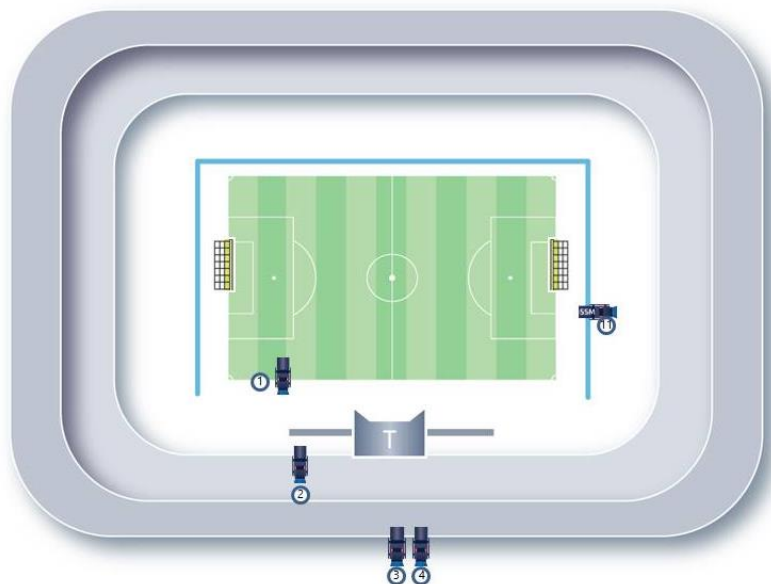
Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena seqüència de gol PAR2



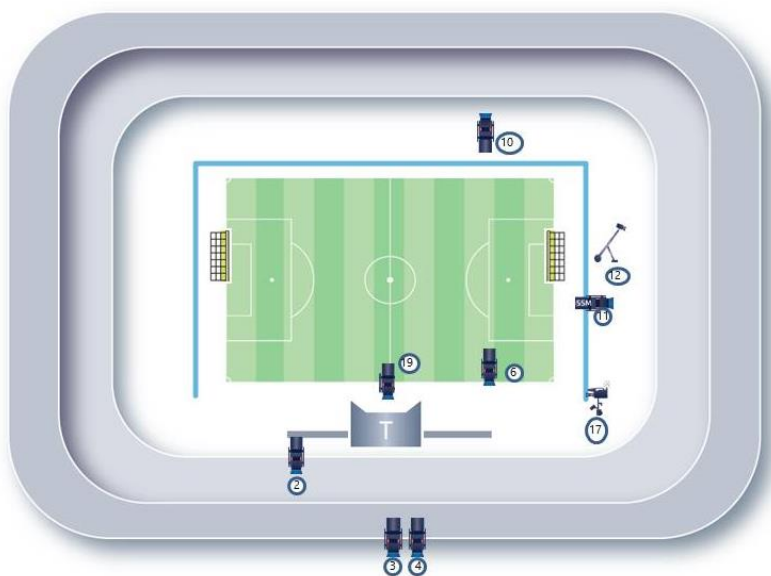
Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena seqüència de gol PAR3



Elaboració pròpia. Font: RTVE

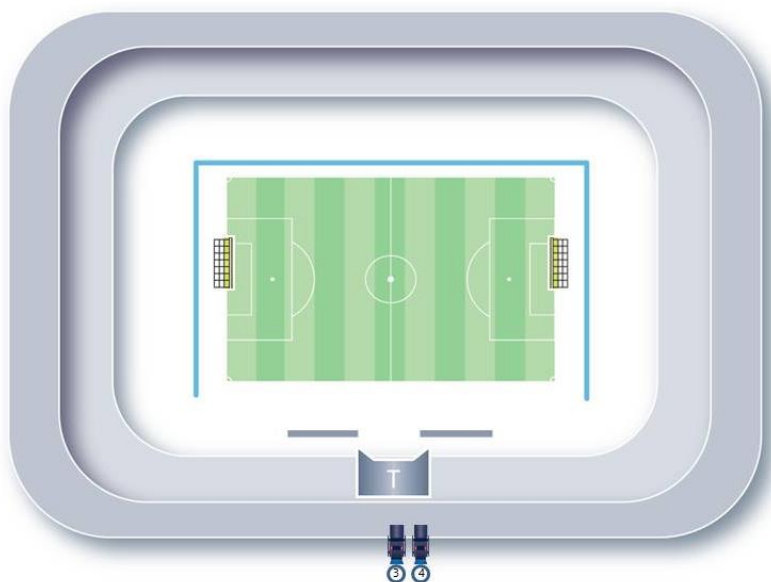
Posada en escena seqüència de gol PAR4



Elaboració pròpia. Font: RTVE

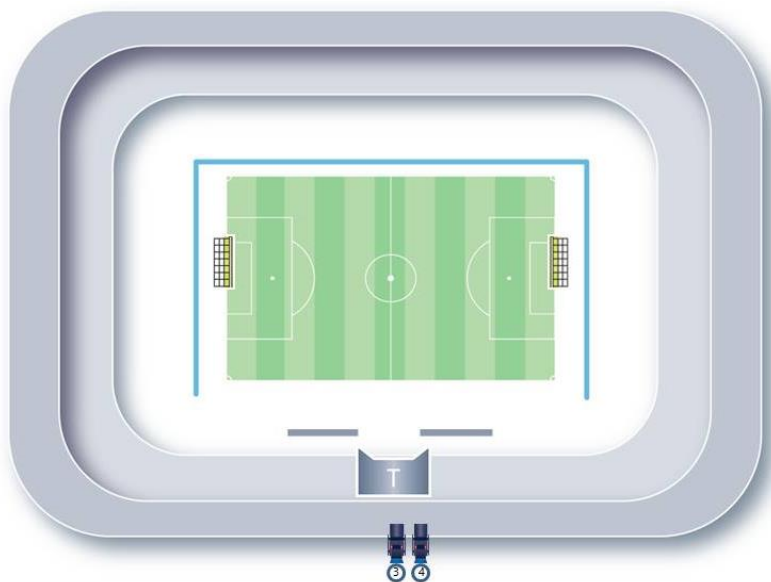
### Posada en escena llançament de córner

Posada en escena córner PAR1



Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena córner PAR2



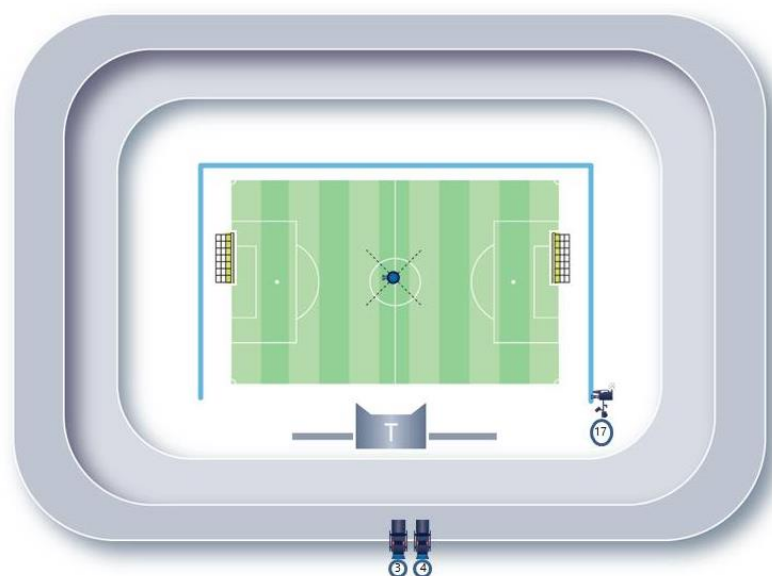
Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena córner PAR3



Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena córner PAR4



Elaboració pròpia. Font: RTVE

### Disposició càmeres llançament de falta

Posada en escena llançament de falta PAR1



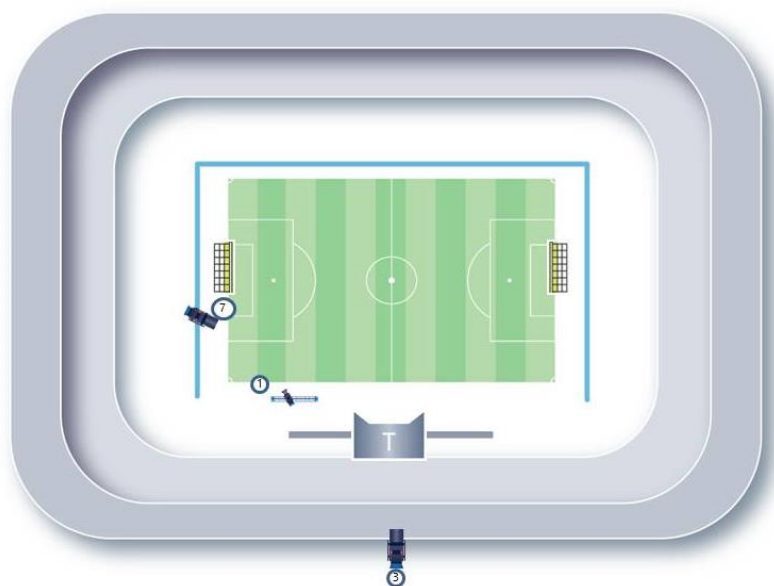
Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena llançament de falta PAR2



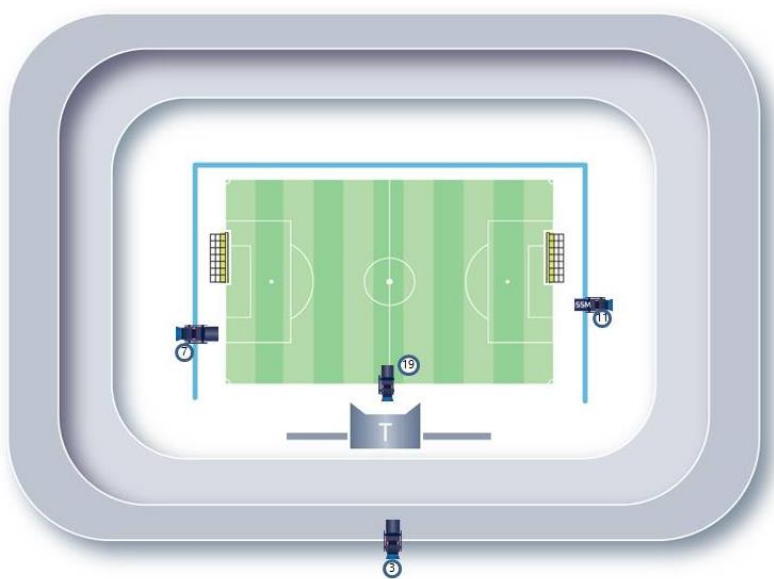
Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena llançament de falta PAR3



Elaboració pròpia. Font: RTVE

Posada en escena llançament de falta PAR4



Elaboració pròpia. Font: RTVE