

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Realización Televisiva de programas de entretenimiento cultural: El Deporte”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Alejandro Antolí Orts

Tutor/a:
María Dolores Cuenca Jaramillo

GANDIA, 2014

RESUMEN TFG

Realización televisiva de programas de entretenimiento cultural: El deporte

Hoy en día las **retransmisiones deportivas** destacan por su **discurso descriptivo, narrativo y estético** en el papel audiovisual. La **realización deportiva** ha ganado en calidad, en contraposición del elemento informativo, que sigue presente, pero no con tanta intensidad como en el pasado. Las realizaciones se han convertido en un espectáculo comparable con la visualización del evento en directo. Esto se ha debido entre otras cosas:

- Al desarrollo de la **tecnología audiovisual** que ha contribuido a la espectacularización del deporte.
- La evolución de las cámaras que ha permitido contar con un mayor número de puntos de vista, ubicándolas en emplazamientos que ofrecen al televidente puntos de vista insólitos.
- Las repeticiones que posibilitan la recreación de una acción polémica, confusa o meramente estética.
- El grafismo que permite presentar la información de una manera clara y rápida para facilitar el seguimiento de la competición, al igual que ocurre con la locución del comentarista deportivo. Todo ello presentado en directo.

Es por todo lo mencionado, que el género deportivo constituye un fenómeno comunicativo de gran alcance y riqueza. Este estudio permitirá profundizar en las diferentes facetas de la producción y realización televisiva, tanto a nivel técnico como humano. A su vez, la investigación permitirá estudiar el estilo de la realización deportiva, abordando los diferentes aspectos formales presentes en cualquier retransmisión, que deben tenerse en cuenta para la correcta construcción del discurso.

Television realization of cultural entertainment programs: sport

Nowadays **sports broadcasts** highlighted by their **appearance descriptive, narrative** and **aesthetic** discourse in audio-visual paper. The **sporting production** has gained in quality, versus the information element, which is still present, but not with as much intensity as in the past. The achievements have become a comparable performance with visualization of the live event. This is due to:

- The development of **audio-visual technology** that has contributed to the glamour of the sport.
- The development of cameras that has allowed to have a greater number of points of view, placing them in locations that offer the viewer unusual views.
- The repetitions that allow the recreation of a controversial, confusing or purely aesthetic action.
- Graphic design that allows you to present information in a clear and rapid manner to facilitate monitoring of the competition, just as it happens with the locution of the Sports caster. All presented live.

It is by all of the above, that the sports genre is a communicative phenomenon of wealth and powerful. This study will allow to **go into depth** the different facets of production and television production, both technical and human. At the same time, research will allow studying the style of sports preparation, addressing the different formal aspects present in any retransmission that should be taken into account for the correct construction of the discourse.

Índice

1.	Introducción	6
1.1.	Delimitación del objeto de estudio.....	6
1.2.	Objetivos	7
1.3.	Hipótesis	8
1.4.	Estructura y Metodología	9
2.	Realización de retransmisiones deportivas	10
2.1.	El deporte en televisión	10
2.2.	Estilo y realización en las retransmisiones deportivas	12
2.2.1.	El concepto de realización.....	12
2.2.2.	Elementos narrativos del lenguaje audiovisual en las retransmisiones deportivas..	12
2.3.	Medios Técnicos y humanos en exteriores.....	20
2.3.1.	Unidades Móviles	20
2.3.2.	Otros medios técnicos.....	24
2.4.	Equipo humano	25
3.	Casos prácticos	29
3.1.	Retransmisiones de fútbol	29
3.1.1.	Análisis de la realización de un partido de fútbol	29
3.1.2.	Cobertura de un partido de fútbol con 23 cámaras.....	33
3.2.	Retransmisiones de <i>pilota</i> valenciana	37
3.2.1.	Análisis de la realización de un partido de <i>pilota</i> valenciana.....	37
3.2.2.	Esquema de cámaras en retransmisiones de <i>pilota</i> (modalidad galotxa o raspall) desde un trinquet convencional.....	41

4.	Conclusiones	43
5.	Glosario	45
6.	Bibliografía	46

1. Introducción

1.1. Delimitación del objeto de estudio

En presente Trabajo, el objeto de estudio pertenece al ámbito de la producción televisiva, concretamente a la planificación y realización de las retransmisiones deportivas. Concretamente las disciplinas deportivas seleccionadas para llevar a cabo el análisis, tanto a nivel técnico como artístico, han sido los deportes del fútbol y la *pilota* valenciana. Esta elección se ha llevado a cabo como consecuencia de ser el deporte mayoritario en España, en el caso del fútbol. Mientras que la elección de la *pilota* ha sido elegido por el resultado de ser el deporte tradicional de la comunidad valenciana. Es una forma de reivindicar este deporte en el audiovisual, después del cierre de RTVV.

Actualmente, los grandes eventos deportivos (Campeonatos del Mundo, Ligas europeas de fútbol, Juegos Olímpicos) financiados con la venta de los derechos de emisión o de su patrocinio, no pueden concebirse sin la presencia del medio televisivo. Como bien señala el doctor Fernández Peña, los derechos audiovisuales *“son la principal fuente de financiación del movimiento Olímpico y elemento dinamizador de los ingresos de las televisiones comerciales y de la sponsorización del deporte, en general”*.¹

Es del todo innegable que televisión y deporte están unidos. Existe una relación de interdependencia tal, que muchos deportes han modificado sus reglamentos para facilitar la emisión por televisión. Al respecto, el doctor Joaquín Marín Montín indica que *“el deporte lo está “realizando” la televisión. Las reglas de los deportes se adaptan en gran medida a las exigencias de la televisión.”*²

El medio ha encontrado en las retransmisiones deportivas una fuente constante de grandes audiencias, y por lo tanto de grandes ingresos por publicidad. Tanto es así que *“el deporte constituye un segmento clave en la programación de muchas cadenas televisivas”*.³A su vez, el deporte ha supuesto y supone un banco de pruebas para la

¹ FERNANDEZ, E. (2009): "Juegos Olímpicos de Verano y derechos audiovisuales. Evolución y retos en el entorno *New Media*". *Revista Latina de Comunicación Social [en línea]*, nº. 64, Tenerife: Universidad de La Laguna.

² MARÍN, J. (2006): *La realización del deporte en televisión*. Tesis Doctoral. Sevilla: Universidad de Sevilla. p. 253.

³ MARÍN, J. (2005): *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación Social. p, 22.

evolución de la tecnología audiovisual, siendo éste uno de los reclamos utilizados por la televisión para atraer a más espectadores como bien defiende Marín Montín:

*“La tendencia a realizar el deporte como un espectáculo ha hecho que buena parte del éxito de muchas cadenas de televisión radique en su dotación técnica de número y tipo de cámaras”.*⁴

1.2. Objetivos

La evolución de la tecnología audiovisual ha supuesto el aumento de la espectacularidad del deporte televisado. Todo ello contribuye a la construcción de un discurso en el que se proporciona mayor cantidad de información, y se presenta dicha información de manera espectacular como indica Marín Montín: *“La televisión aporta a la puesta en escena de la competición una serie de recursos estético-deportivos, expresivos y formales, gracias a la sofisticada tecnología de la transmisión”.*⁵

La relación de simbiosis entre deporte y televisión es tal, que hoy día es difícil entender el uno sin el otro. Como acertadamente introduce el doctor Marín Montín: *“El deporte en televisión y especialmente las retransmisiones en directo poseen una serie de elementos dramáticos que configuran este tipo de programas como un género televisivo propio.”*⁶

Además de los elementos estructurales del discurso narrativo desde el punto de vista de la realización, interesa también realizar un acercamiento genérico hacia el equipamiento técnico y las necesidades organizativas presentes en la retransmisión de un evento deportivo.

Por lo siguiente se nos plantean una serie de objetivos:

- 1) Búsqueda y análisis de la interrelación entre el nivel descriptivo, narrativo y estético entre los eventos televisivos y el papel que juegan las nuevas tecnologías en la realización audiovisual.

⁴ MARÍN, J. (2006). *Op. Cit.* p, 187.

⁵ MARÍN, J. (2003-2004): “Las retransmisiones deportivas en televisión” [en línea]. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales.* nº2, pp. 41-50.

⁶ MARÍN, J.(2003-2004). *Op. Cit.* p 60

- 2) Planificación de los elementos del lenguaje audiovisual presentes en la realización deportiva, y la forma en que dichos elementos se organizan para la construcción narrativa requerida.
- 3) Exposición de los desarrollos técnico-artísticos destinados a la realización audiovisual.

1.3. Hipótesis

Las emisiones deportivas se caracterizan por el amplio despliegue de recursos técnicos y humanos destinados a la cobertura del acontecimiento. Las televisiones utilizan la aplicación de la tecnología audiovisual como reclamo para atraer espectadores, y se tiende a una realización cada vez más espectacular del evento deportivo. A este respecto, la utilización del directo es clave: *“En el caso de las retransmisiones deportivas esta circunstancia aporta un grado de incertidumbre añadida, puesto que la simultaneidad de la retransmisión y del desarrollo del acontecimiento provoca que no se conozca el resultado o desenlace de la competición hasta la conclusión de ésta.”*⁷

Por lo tanto, la hipótesis que se nos plantea es:

La realización deportiva tiene como objetivo mejorar la experiencia de espectador televisivo con respecto al espectador presente en lugar del partido, o simplemente, equiparar las sensaciones. Los avances tecnológicos que se dan en los medios audiovisuales para la retransmisión de eventos deportivos están dirigidos para ese fin.

⁷ ROGER MONZÓ, V. (2010): *Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas*. Tesis Doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. p, 711.

1.4. Estructura y Metodología

El Trabajo Final de Grado “Realización Televisiva de programas de entretenimiento cultural: El deporte” se articula en torno a dos vertientes fundamentales, que son: la articulación de todos los elementos físico-narrativos necesarios para la realización televisiva enfocada en el deporte y por otra parte, la exposición practica de ejemplos deportivos, en los que se analizan, en concreto, los deportes del futbol, baloncesto y *pilota* valenciana.

La metodología aplicada a esta investigación se basa en la utilización de diversos instrumentos de análisis adaptados al estudio de la televisión. Sin embargo, el punto de partida de nuestro estudio lo constituye una exhaustiva recopilación, observación y estudio de abundante material bibliográfico, a fin de desarrollar unas conjeturas coherentes con los conocimientos previos requeridos.

En cuanto al trabajo de exploración bibliográfica, la presente investigación se ha apoyado en las tesis “La realización del deporte en televisión”⁸, del doctor Joaquín Marín Montín, y “Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas”⁹, de la doctora Vanessa Roger Monzó. Se ha contado también con diversos artículos y publicaciones como fuentes documentales como por ejemplo: “Realización de los géneros televisivos”¹⁰, de Jaime Barroso.

⁸ MARÍN, J. (2006). *Op. Cit.*

⁹ ROGER, V.(2010): *Op. Cit.*

¹⁰ BARROSO, J. (2002): *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.

2. Realización de retransmisiones deportivas

2.1. El deporte en televisión

Es evidente que el deporte y televisión son dos fenómenos íntimamente ligados. Desde la aparición del nuevo medio de comunicación, la simbiosis entre deporte y televisión ha sido perfecta. El objetivo común de aumentar los adeptos y las audiencias, respectivamente, se ha logrado. No se entiende el desarrollo y arraigo del deporte actual si no es por medio de las grandes retransmisiones televisivas.

Desde el punto de vista del entretenimiento, las retransmisiones deportivas se alzan como un contenido esencial en la programación de las diferentes cadenas televisivas. La digitalización de la señal se traduce en una mayor oferta de canales temáticos deportivos cuyos contenidos se dirigen a una audiencia concreta que consume una oferta especializada frente a la televisión generalista tal y como la conocemos hasta la fecha.

En los últimos años, el deporte se ha convertido en una fuente primordial de ingresos para las empresas televisivas. Tanto es así que, la lucha desbocada por lograr los derechos de imagen de determinados deportistas o los derechos de emisión de ciertos eventos deportivos, ha transformado el contexto audiovisual nacional, especialmente si tenemos en cuenta la aparición de las plataformas digitales.

A su vez, el deporte, y en especial el fútbol, consagrado como vehículo excepcional para movilizar audiencias masivas, ha motivado que los clubes incrementen sus economías mediante la venta de los derechos de emisión y los derechos de imagen de sus jugadores (en operaciones repletas de polémica), constituyendo su principal origen de beneficios, desplazando la taquilla a un segundo término. Tal circunstancia ha derivado en una modificación de las estructuras de las competiciones deportivas para adaptarse a las exhibiciones audiovisuales.

Con objeto de evidenciar el atractivo que el deporte en general y las retransmisiones deportivas en particular suscitan en los televidentes incluimos el ranking de los programas de televisión más vistos en el mes de junio de 2014. En este mes de disputó el mundial de futbol de Brasil. Y en ranking podemos destacar claramente las cadenas de televisión Cuatro y Telecinco que fueron las encargadas de retransmitir los

partidos (previos al mundial o los del mundial). En Telecinco por ejemplo el share es muy superior que a la del resto. Es claro, por tanto, la repercusión de éxito que tienen las retransmisiones deportivas para las cadenas de televisión.

Nº	Título	Título 2	P/S	Fecha	Nº emis	Durac. (Min)	Aud. Media %	Aud. Media (000)	Share
ESPAÑA									
1	CUENTAME COMO PASO		P	05/06/14	2	72'	10,6	-	24,0
2	PELICULA DE LA SEMANA		P	01/06/14	5	108'	8,6	-	19,4
3	MASTERCHEF		P	04/06/14	4	122'	8,3	-	20,3
4	TELEDIARIO 1		P	19/06/14	21	63'	5,2	-	16,2
5	CINE		P	30/06/14	22	93'	5,1	-	12,5
ESPAÑA									
1	SABER Y GANAR		P	09/06/14	21	39'	2,9	-	9,2
2	CARIBE SALVAJE		S	26/06/14	13	48'	2,1	921	7,4
3	EL LEOPARDO INVISIBLE		S	05/06/14	2	51'	2,1	918	7,5
4	ARRECIFES ALIENIGENAS		S	30/06/14	1	48'	2	895	7,1
5	MUNDO NATURAL		S	09/06/14	13	48'	2	886	6,8
ESPAÑA									
1	BRASIL 14:FUTBOL	ESPAÑA-CHILE:PREVIA	P	18/06/14	11	115'	29,8	-	67,6
2	BRASIL 14:PENALTIS	BRASIL-CHILE:1/8	P	28/06/14	2	16'	13,9	-	56,1
3	BRASIL 14:PRORROGA	ALEMANIA-ARGELIA:1/8	P	30/06/14	3	42'	13,6	-	39,3
4	CHIRINGUITO DE PEPE		P	09/06/14	5	80'	10,5	-	24,6
5	AIDA		P	08/06/14	10	80'	9,5	-	22,0
ESPAÑA									
1	CINE		P	16/06/14	18	144'	8,9	-	24,3
2	EL PELICULON		P	08/06/14	9	110'	8,6	-	20,4
3	FORMULA 1	G.P.CANADA	P	08/06/14	2	99'	8,5	-	28,6
4	SIN IDENTIDAD		P	10/06/14	4	83'	8,1	-	19,9
5	POST FORMULA 1	G.P.CANADA	P	08/06/14	2	22'	7,5	-	20,2
ESPAÑA									
1	FUTBOL:AMISTOSO	ESPAÑA-EL SALVADOR	S	07/06/14	2	108'	9,8	-	28,4
2	BRASIL 14:FUTBOL	ALEMANIA-PORTUGAL:PREVIA	P	16/06/14	7	111'	7,4	-	30,6
3	CARA A CARA CON EL PA		P	15/06/14	1	47'	5	-	11,6
4	PREVIO FUTBOL:AMISTOS	ESPAÑA-EL SALVADOR	S	07/06/14	1	21'	4,7	-	16,7
5	CASTLE		P	10/06/14	43	41'	4,6	-	10,3
ESPAÑA									
1	EL TAQUILLAZO		P	03/06/14	4	116'	7,1	-	17,6
2	SALVADOS		P	01/06/14	6	55'	6,2	-	14,9
3	EL INTERMEDIO		P	02/06/14	14	61'	5,9	-	14,0
4	EL OBJETIVO DE ANA PA		P	01/06/14	2	75'	5,6	-	12,5
5	PESADILLA EN LA COCIN		P	02/06/14	4	73'	5,1	-	11,1

Programas televisivos más vistos en el mes de junio 2014 en España¹¹

El influjo de la televisión puede resumirse en los aspectos que se nombran a continuación:

- 1) La televisión dota de espectacularidad al deporte
- 2) La televisión adapta los calendarios deportivos a su parrilla de programación
- 3) La televisión transforma las reglas del juego
- 4) La televisión modifica los índices de popularidad de las diferentes modalidades deportivas

¹¹ [Audiencias. Elaborado por Kantar media 2014] . Disponible en: http://www.kantarmedia1.es/archivos/files_doc/59

2.2. Estilo y realización en las retransmisiones deportivas

2.2.1. El concepto de realización

Nos estamos refiriendo al proceso de realización audiovisual, que Barroso define de la siguiente manera: “El término realización designa todos los procesos técnico-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.”¹²

Nos encontramos pues ante un proceso que implica una doble consideración. De una parte se encuentran los aspectos técnico que el realizador debe conocer y dominar como son los códigos de articulación y los criterios expresivos del lenguaje (planos, ángulos de toma de vistas, iluminación, movimientos de cámara, selección de tomas, su duración, su orden, etc.). La parte artística, hace referencia a una voluntad estética en el sentido más puro de voluntad de crear belleza.

En el caso concreto de la realización de las retransmisiones deportivas pueden encontrarse una serie de elementos dramáticos que configuran este tipo de programas como un género televisivo propio. A esto se le suma, que cada disciplina deportiva, debido a sus propias reglas, configuran un modelo de realización diferenciado.

2.2.2. Elementos narrativos del lenguaje audiovisual en las retransmisiones deportivas

A continuación analizaremos en mayor profundidad aquellos aspectos propios del lenguaje audiovisual y su aplicación en las retransmisiones de un acontecimiento deportivo. Hablamos pues de: imagen, sonido y grafismo. Como ya se ha adelantado *“la realización de los deportes en directo comprende un conjunto de rasgos particulares que acerca la retransmisión a la categoría de género audiovisual.”*¹³

¹² BARROSO, J. (2002). *Op. Cit.* p, 23.

¹³ ROGER, V (2010). *Op. Cit.* p, 765.

- **Imagen gráfica**

La imagen de la acción deportiva constituye el componente más relevante de la retransmisión. El punto de vista es clave para el perfecto entendimiento y seguimiento de la competición deportiva. El aumento de número de cámaras y los avances tecnológicos han permitido un mayor número de puntos de vista y una mayor libertad de movimiento de cámaras. Se proporciona así mayor cantidad de información, presentada ésta de forma espectacular, como bien indica Marín:

“La realización (...) trata de ofrecer la mayor cantidad de información posible, ofreciéndola de la forma más estética posible, buscando para ello ofrecer las mejores ángulos y transmitir las mejores sensaciones a los espectadores.”¹⁴

Cobran importancia pues los movimientos de cámara que pueden darse en una retransmisión, puesto que el deporte implica casi siempre movimiento. Para indicar los tipos de movimiento y las funciones expresivas pertenecientes a cada uno de ellos recurriremos a José María Castillo.¹⁵

La cámara puede efectuar movimientos de dos formas:

- Panorámica: sobre un soporte fijo.
- Travelling o grúa: junto a su soporte.

Las funciones expresivas de los diferentes movimientos, siendo las tres primeras meramente descriptivas y las cuatro restantes teniendo valor dramático, son:

- Acompañamiento de un personaje y objeto en movimiento.
- Creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático.
- Descripción de un espacio o acción

¹⁴ MARÍN, J. (2006): *Op. Cit.* p, 186.

¹⁵ CASTILLO POMEDA, J M. (2009): *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto Radio Televisión Española. p, 422.

- Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción (entre dos personajes o entre un personaje y un objeto).
- Relieve dramático de un personaje u objeto destinados a tener un papel importante en el desarrollo de la acción.
- Expresión subjetiva del punto de vista de un personaje en movimiento.
- Expresión de la tensión mental de un personaje.

Pasamos a continuación a describir los diferentes movimientos de cámara que pueden darse:

a) **Panorámica:** consiste en la rotación de la cámara alrededor de su eje vertical y horizontal sin que el soporte se desplace. De esta forma, pueden darse panorámicas verticales y horizontales, cuya función puede ser:

- 1) Panorámica descriptiva: da un marco de referencia amplio y sitúa al espectador en un espacio o en una situación.
- 2) Panorámica expresiva: empleo no realista de la cámara con el fin de sugerir una impresión o idea.
- 3) Panorámica dramática: posee un papel directo en la narración. Su fin consiste en crear relaciones espaciales entre individuos u objetos de la escena.

b) **Travelling:** consiste en el desplazamiento de la cámara, siendo constante el ángulo entre la trayectoria de ésta y el eje óptico. Narrativamente, se entiende por el desplazamiento del punto de vista desde el que se muestra la escena mientras se produce la filmación. El término también designa el dispositivo (plataforma con ruedas sobre unas vías) que hace posible el movimiento. Con el uso del travelling se consigue un resultado espectacular, sin perder de vista las dimensiones descriptivas y dramáticas que comporta el movimiento, el cual debe estar siempre justificado para

ser percibido de manera natural por el espectador. Castillo distingue entre: travelling hacia adelante o *avant*, hacia atrás o *retro*, lateral, circular, vertical, óptico o zoom.

c) **Grúa y cabeza caliente:** combinación indeterminada de travelling y panorámica que posibilita la ejecución de todos los movimientos. En deporte ofrece enormes posibilidades y planos de gran espectacularidad.

d) **Steady-Cam:** se trata de un dispositivo estabilizador que, montado sobre un arnés que lleva el operador, permite, una libertad total de movimiento a la cámara. Requiere de especialización por parte del operador.

Por todo lo dicho, se deduce la tendencia de que los medios presentes en una retransmisión están destinados a facilitar la cámara ubicua¹⁶ (capaz de estar en todas partes) cuyo efecto no sólo se potencia debido al incremento del número de cámaras (mayor número de puntos de vista) sino también a la diversidad y versatilidad de soportes que facilitan los movimientos y extensiones más complejos. Los movimientos de cámara se erigen como unos de los recursos fundamentales en las realizaciones deportivas.

La mencionada ubicuidad de la cámara ha sido desarrollada también por la aparición de tecnologías (favorecidas por la digitalización) que han permitido emplazamientos de cámara y mecanismos de captación capaces de registrar y acercar al espectador al mínimo detalle. Nos referimos a:

a) **Cámara superlenta:** posibilita la captación con mayor detalle de las acciones y movimientos. Se consiguen mostrar unos planos de gran espectacularidad y belleza.

b) **Mini-cámaras:** debido a su tamaño, facilita el posicionamiento permitiendo ofrecer ya no sólo espectacularidad sino también un mayor sentido narrativo audiovisual.

c) **Camera- Car:** soporte que permite el emplazamiento de la cámara sobre un automóvil.

d) **Cámara volante (*skycam* o *cablecam*):** cámara suspendida en el aire mediante cables que proporciona planos cenitales de seguimiento. Debido a su potente zoom, es posible realizar una variada escalaridad de planos. Existe la variante acuática que proporciona planos nadir.

¹⁶ BARROSO, J. (2002). *Op. Cit.* p, 452.

- e) **Cámaras acuáticas:** permiten la captación de la escena desde dentro del agua.
- f) **Cámara Wescam:** dispositivo estabilizador que puede emplazarse en avionetas, helicópteros, barcos, coches, etc.
- g) **Sistema Eye visión:** consiste en un conjunto de cámaras que muestra de forma tridimensional la repetición de las acciones.

Por otro lado, debemos prestar especial atención a los elementos de transición. Las transiciones son las técnicas de puntuación empleadas en los medios audiovisuales para enlazar, separar o enfatizar los diferentes planos y secuencias que conforman el relato audiovisual. Por tanto, existen 4 elementos de transición elementales que son:

- 1) **Corte:** tipo de transición en el que se sustituye un plano por otro de forma directa. La unión de planos por corte es la forma más sencilla de unir dos imágenes. Alude al cambio del punto de vista durante el transcurso de una acción, ofreciendo nueva información. La fuerza expresiva de esta transición se asienta en su instantaneidad, siendo el elemento de puntuación más habitual en los contenidos televisivos en general y en las retransmisiones deportivas en particular.
- 2) **Encadenado:** este recurso consiste en la sustitución gradual de una imagen por otra. El encadenado tiene otras funciones en la realización de retransmisiones deportivas. Por una parte, se utiliza en los prolegómenos de una competición o durante los tiempos muertos de la misma a fin de mostrar los aspectos extradeportivos que rodean la prueba (público, pancartas, entrenadores, etc.). Por otro lado, el encadenado sirve para suavizar el cambio de imagen y el salto de eje (si es que existe) cuando se enlazan varios planos de una misma acción o sujeto. Así, en las repeticiones de jugadas decisivas o intervenciones importantes, es habitual emplear el encadenado para dar paso a los diferentes puntos de vista desde los que se muestra una misma actuación.
- 3) **Fundido:** esta transición tiene dos modalidades, el de apertura y el de cierre. El fundido de apertura consiste en la progresiva aparición de una imagen desde un fondo de color uniforme, habitualmente negro. Por el contrario, el fundido de cierre es la desaparición paulatina de una imagen hasta desembocar en un fondo homogéneo. Por ejemplo, el fundido de apertura

podemos encontrarlo al comienzo de una retransmisión de un partido de fútbol. El fundido de cierre se reserva para delimitar el final de la retransmisión.

4) **Efectos:** esta transición se basa en la sustitución de un plano por otro alterando las características y propiedades de cada una de las imágenes que intervienen. Existen dos tipos básicos de efectos en función de su proceso de producción:

- **Cortinillas:** es la sustitución de un plano por otro mediante un deslizamiento progresivo de la imagen o a través de la intermediación de una figura geométrica. Las cortinillas pueden ser de diferentes formas: en diagonal, vertical, horizontal, etc.
- **Efectos digitales:** con la llegada de la tecnología digital es posible realizar la sustitución de un plano por otro mediante la intermediación de una imagen ajena a los dos planos en liza. Por ejemplo, en las retransmisiones deportivas se introduce como imagen de unión entre dos planos el logotipo de la cadena o productora que retransmite el evento, los escudos de los equipos enfrentados (cuando se trata de partidos de fútbol o baloncesto, por ejemplo), la marca corporativa de la competición (F1), etc.

- **Sonido**

al igual que ocurre con la colocación de las cámaras, la posición, dirección y número de micrófonos dependerá del deporte, debido al hecho de que cada deporte tiene unos sonidos característicos que enriquecen la realización. Hablamos del sonido ambiente producido por la acción deportiva, protagonistas y público, cuyo acercamiento a dichas fuentes se traduce en fidelidad de la representación. Suele disponerse de micrófonos omnidireccionales para las gradas y direccionales para las acciones deportivas para aportar información y enriquecer la retransmisión.

a) Sonido ambiente de la acción deportiva

El sonido ambiente de la acción deportiva proporciona información acerca de la acción deportiva que se desarrolla. Cada una de las distintas modalidades deportivas posee unos elementos sonoros particulares que complementan la información y enriquecen la expresividad de la retransmisión. Es el caso del sonido de los golpes al balón de fútbol, el sonido de la pelota de tenis al golpear contra la raqueta, el sonido de las zapatillas de los jugadores sobre la cancha de baloncesto, las exclamaciones de los aficionados que asisten a la prueba deportiva, las quejas, los lamentos, los gritos de esfuerzo de los deportistas e incluso las decisiones de los árbitros y jueces que regulan la competición. Las modalidades deportivas deben encontrar su propia identidad auditiva, a fin de aportar la información sonora y crear la atmósfera acústica que complemente e identifique la retransmisión del evento. Así, al igual que sucede con la imagen, también se han buscado nuevas formas de captación del componente sonoro para obtener elementos acústicos inéditos que acerquen, todavía más, el deporte retransmitido al telespectador. Para captar el sonido ambiente de la acción deportiva se emplean micrófonos específicos (de tipo omnidireccional y direccional) situados estratégicamente en las zonas próximas al área de juego. Dependiendo de la modalidad deportiva a retransmitir, la disposición espacial de los micrófonos varía.

b) Comentarios

Las locuciones de los comentaristas implicados en una retransmisión deportiva son decisivas, pues suministran datos esenciales para comprender el desarrollo de la competición. No en vano, el papel de los comentaristas es de “*verificación, clarificación y corroboración*”.¹⁷ Tradicionalmente, el relato del evento deportivo venía de la mano del periodista al que se le había encomendado la retransmisión. Sin embargo, en los últimos años, se ha incorporado a las retransmisiones deportivas la figura del comentarista especialista. Se trata de un experto en la disciplina televisada (habitualmente, deportista retirado), que aporta la visión técnica del acontecimiento. De este modo, el periodista de la cadena es el responsable de narrar el evento deportivo, mientras que el comentarista experto aporta el componente analítico. Con el tiempo, la presencia del comentarista técnico ha pasado de ser testimonial a adquirir un gran valor televisivo, similar al del periodista encargado de conducir la producción del deporte en directo y tanto la locución de la retransmisión por parte del periodista como las intervenciones especializadas del comentarista, se han transformado en un

¹⁷ MARÍN, J. (2003-2004). *Op. Cit.*p. 41-50.

diálogo distendido entre los dos implicados. Por último, el reportero situado a pie de campo, en la meta de una carrera, sobre la moto en el transcurso de una carrera ciclista etc. es el responsable de realizar las entrevistas a los protagonistas de la competición, ya sean los propios deportistas o los entrenadores.

Desde la perspectiva de la narración, los perfiles profesionales implicados en una retransmisión deportiva se concretan en tres figuras:

- 1) Comentarista narrador sobre el que recae el peso del relato del acontecimiento.
- 2) Comentarista especialista que apoya al narrador con aclaraciones técnicas.
- 3) Reportero “in situ” que recoge los testimonios de los implicados en la prueba.

- **Grafismo**

El grafismo se presenta de diferentes formas en función de la aplicación a cada deporte. Las representaciones gráficas tienen una doble función: informativa y publicitaria. No obstante, debido a las características de nuestra investigación nos decantaremos por el análisis de la modalidad informativa. En este sentido, los gráficos se emplean para ofrecer al telespectador los datos suficientes para que pueda comprender de una forma más didáctica los diversos momentos de la competición. En otras palabras, el grafismo sirve de guía para facilitar la comprensión de la prueba deportiva que se desarrolla, ya que permite identificar a los deportistas, y seguir sus evoluciones, entre otras cuestiones.

Dependiendo del tipo de evento retransmitido, el grafismo que incluye puede ser de diferentes tipos:

- a) Identificativo: datos relativos a los deportistas participantes (nombre, equipo, nacionalidad, palmarés, etc.)
- b) Espacio-temporal: incluye todas las representaciones de la prueba con los elementos de espacio y tiempo (tiempos de juegos, distancias entre corredores, etc.)

- c) Estadísticas, clasificaciones y resultados: posiciones que ocupan los deportistas en la competición. Los actuales sistemas de grafismo permiten actualizar en tiempo real los datos estadísticos y las clasificaciones de la competición.

- d) Recreaciones virtuales: representaciones gráficas (normalmente en 3D) que reproducen actuaciones acontecidas durante la competición.

2.3. Medios Técnicos y humanos en exteriores

2.3.1. Unidades Móviles

Las unidades móviles son controles de realización instalados en grandes vehículos que permiten albergar prácticamente la misma dotación técnica que un control de estudio, posibilitando además el desplazamiento de éste, para así realizar la cobertura de un acontecimiento que no puede ser registrado en el estudio de televisión. El equipamiento de la unidad móvil permite la obtención de una señal que no precise de postproducción, ya sea para emitir en directo o para reproducir posteriormente, aunque suelen necesitarse equipamientos adicionales: camiones de comunicación o enlace, camiones de grafismo, efectos digitales, etc. La distribución de la unidad móvil dependerá del tamaño de ésta, y pueden diferenciarse entre unidades móviles donde todo el equipo está reunido en una misma sala, y unidades móviles en el que el control de realización se encuentra dividido por zonas.¹⁸

¹⁸ ROGER, V (2010). *Op. Cit.* p, 727.

- **Secciones de una unidad móvil típica**

A continuación, trataremos de describir la estructura y dotación técnica de una unidad móvil típica, independientemente de su distribución espacial.¹⁹

- a) **Área de realización:** es el área principal de la unidad móvil desde la cual se coordina todo el trabajo realizado en la retransmisión. En esta sección encontramos los siguientes elementos:
- El panel de monitorizado, donde se visualizan todas las señales procedentes de las cámaras implicadas y demás fuentes de imagen, sin olvidar los indispensables monitores de previo y programa.
 - El mezclador de vídeo con generador de efectos incorporado (posee las mismas características técnicas que el mezclador utilizado en un estudio de realización fijo).
 - El titulador o generador de caracteres encargado de lanzar los rótulos de identificación, créditos, marcadores y demás elementos gráficos.
 - Cualquier dispositivo auxiliar que sea necesario incorporar (teleprompter, librería digital).
 - El sistema de intercomunicación para establecer contacto con el equipo presente en la unidad móvil, con los operadores de cámara y con el CPP al que se está enviando la señal.
- b) **Área de control de imagen:** en la presente sección se encuentran situadas las CCU's de las cámaras junto a sus correspondientes remotos para operar los controles. El número de monitores vendrá determinado por el número de cámaras utilizadas y se realizará el calibrado de la imagen gracias al monitor en forma de

¹⁹ ROGER, V (2010). *Op. Cit.* p, 727.

onda y vectorscopio incorporados. Por último, se encuentra el sistema de intercomunicación que permite comunicarse con los operadores de cámara.

- c) **Área de difusión:** esta zona puede situarse junto al área de realización, lo que implica no necesitar un sistema de intercomunicación, o bien tratarse de una sección aislada. En cualquier caso, es lugar desde el cual se captura el material para ser reproducido y emitido de forma inmediata.

- d) **Área de sonido:** la sección de la unidad móvil dedicada al sonido siempre será una zona aislada del resto del equipo. En una cabina de sonido de una unidad móvil se encuentra; la mesa de sonido, un sistema de monitorizado de señales sonoras compuesto por auriculares y cajas acústicas, diferentes formatos de reproducción y grabación, el sistema de intercomunicación, micrófonos y auriculares de diferente tipología y por último, un *patch-panel* desde el cual direccionar todas las fuentes sonoras. En determinados eventos puede ser necesaria la participación de una unidad móvil de sonido.

- e) **Sistema de intercomunicación:** en producciones altamente complejas como son las retransmisiones deportivas, es imprescindible contar con un sistema de comunicación que permita la coordinación de los profesionales implicados. Es cada vez más habitual contar con sistemas de comunicación inalámbricos, permitiendo así la movilidad de los profesionales participantes en la retransmisión. El sistema de intercomunicación se trata de una herramienta fundamental para la consecución de una emisión televisiva, siendo imprescindible la participación de las líneas RDSI ya que ofrece la posibilidad de establecer comunicación bidireccional entre la unidad móvil y el CPP.

- **Unidades móviles por tamaño**

No existe una definición única de unidades móviles en cuanto a equipamiento se refiere, puesto que las necesidades técnicas exigidas en cada producción televisiva condicionan su configuración. No obstante, es posible realizar una clasificación tipo de

las unidades móviles en función de su tamaño, prestaciones que ofrecen y situaciones a las que se destinan.²⁰

- a) **Unidades móviles grandes:** son aquellas unidades móviles destinadas a cubrir grandes acontecimientos sociales y deportivos. Debido al equipamiento del que disponen, no necesitan la asistencia de otras unidades móviles pudiendo además, tener incorporado un sistema de radioenlace para transmitir la señal que producen hasta el CPP. Son completos estudios de realización que pueden disponer de hasta dieciséis cámaras.

- b) **Unidades móviles intermedias:** de menos tamaño y equipamientos que las unidades móviles grandes pueden necesitar la asistencia de otras unidades móviles destinadas a cumplir una determinada función. Una unidad móvil intermedia suele disponer de seis cámaras.

- c) **Unidades móviles PEL (Producción electrónica ligera):** se trata de unidades que suelen destinarse a coberturas que no requieren de grandes despliegues técnicos. El equipamiento suele estar montado en furgonetas lo que facilita la movilidad y el emplazamiento. Para la emisión en directo, permite el montaje de una antena emisora o mástil para transmitir la señal a la estación base. Pueden estar equipadas con hasta tres cámaras tipo ENG.

- d) **Unidades Básicas:** variante de la categoría PEL. El equipamiento técnico no se encuentra en este caso instalado en el vehículo, por lo que requiere el montaje cada vez que la unidad vaya a ser usada.

- e) **Unidades móviles transportables vía satélite:** son unidades móviles semejantes al tipo PEL, con la diferencia de que disponen del equipo necesario para realizar conexiones vía satélite. El sistema está formado por una estación de emisión-recepción de señal audiovisual y vía satélite y un sistema de antena parabólica.

²⁰ ROGER, V (2010). *Op. Cit.* p, 740.

- f) **Maletas:** se tratan de pequeñas unidades móviles instaladas en maletas que pueden montarse en cualquier lugar. Su montaje es rápido y suelen emplearse para cubrir eventos sencillos y de escasa movilidad geográfica.

- g) **Equipo ENG:** no constituyen una unidad móvil. Se trata de un equipo formado por una cámara autónoma con magnetoscopio integrado, un módulo de iluminación, micrófono, trípode y alimentador o baterías. El material audiovisual puede ser enviado en directo a través de un micro transmisor incorporado al enlace correspondiente.

2.3.2. Otros medios técnicos

Existen otros elementos técnicos que son requeridos para la producción de retransmisiones en exteriores, estos medios técnicos son:²¹

- a) **Plataformas practicables, torres y grúas:** son estructuras metálicas que permiten el emplazamiento elevado de cámaras y equipo de iluminación.

- b) **Grúa convencional:** permiten el registro de puntos de vista elevados. Pueden ser de diversos tamaños, de lo cual dependerá la altura que puede llegar a alcanzar la cámara situada en el extremo de la pluma o brazo.

- c) **Polecam:** sistema formado por una única pluma y una cámara portátil, ligera y de escasas dimensiones. El alcance de la pluma oscila entre los dos o seis metros mientras que el peso máximo del aparato no supera los veinte kilos.

- d) **Trípodes:** se trata del soporte de las cámaras fijas. Permite los movimientos verticales y horizontales de la cámara gracias a la articulación de la parte superior, la “cabeza” del trípode.

²¹ BARROSO, J (2002). *Op. Cit.* p, 540.

- e) **Peseta:** soporte formado por una plataforma en la que se sitúa un asiento para el operador un brazo para la cámara, permitiendo realizar panorámicas horizontales de manera homogénea.
- f) **Travelling:** plataforma sobre raíles que permite el desplazamiento de las cámaras. El término también designa el movimiento que puede realizarse siendo estos: avance, retroceso, latera, circular o vertical.
- g) **Camera-car:** plataforma para la cámara que es instalada sobre un automóvil.
- h) **“Cabeza caliente”:** se trata de una grúa convencional con la diferencia de que el manejo de la cámara y los movimientos del soporte se realizar a control remoto. Permite todo tipo de movimientos.
- i) **Steady-cam:** sistema estabilizador de la cámara, que el operador se abrocha al tronco gracias a un arnés o estativo.
- j) **Helicóptero o dirigible:** especializado en tomas aéreas, planos picados.

2.4. Equipo humano

El equipo humano destinado a cubrir una retransmisión dependerá, como hemos visto anteriormente, de la naturaleza del evento. En cuanto a una producción destinada a cubrir un evento deportivo suele necesitarse un elevado número de profesionales. A este respecto Roger Monzó añade:

“A diferencia de lo que ocurre en los espacios informativos, las funciones a desarrollar en una producción de estas características deben ser desempeñadas por profesionales dedicados a un único cometido, por el que su número no se ha visto mermado.”²²

Los profesionales involucrados en la planificación y realización audiovisual de un evento deportivo:

²² ROGER, V. (2010). *Op. Cit.* p, 752.

- a) **Realizador:** Es el responsable último de plasmar en imágenes y sonidos los contenidos del guion de un programa de televisión (tanto su captación como su grabación), integrando y conciliando todos los medios técnicos, contenidos y demás elementos necesarios para su realización.

Elabora el guion técnico y establece los planos. Puede elaborar las escaletas. Revisa el desglose. Propone el reparto, presencia las pruebas de actores y da su visto bueno, dirige a los actores, supervisa decorados e iluminación.

También es el responsable de la coordinación operativa. Da instrucciones a los equipos de producción y de estudio. Decide el tratamiento visual y sonoro del programa (fuentes, etc.). Dirige el proceso narrativo.

- b) **Ayudante de realización / Director técnico:** Realiza diversas tareas dependiendo de la tipología del programa. En pre-producción supervisa los ensayos y advierte al realizador sobre la señalización. Puede encargarse del desglose y la supervisión del guion técnico. Tiene que encargarse de que se cumplan los términos establecidos en la planificación. Durante la grabación, ayuda al realizador en la ordenación de las tomas y la preparación del montaje. Puede sustituir al realizador en caso de necesidad. Puede ayudar para que ciertas operaciones estén listas (preselección de tomas de cámaras, avisar para que pongan a punto, arranque y pare el VTR, etc.). Canta los finales y pies de diálogos, anuncia acciones próximas o circunstancias que permiten el cambio de cámara, de plano, etc., de acuerdo a una planificación.

- c) **Productor:** las funciones de un productor están relacionadas con la planificación y gestión de los medios necesarios para llevar a cabo la retransmisión. Sus tareas principales son: situar y determinar la tipología de las unidades móviles en función del acontecimiento deportivo, determinar la situación de las cámaras y los practicables, determinar los sistemas de enlace y tendido de cables necesario para realizar la transmisión. Este trabajo se llevará a cabo durante la fase de localización a la que también asistirán. realizador, ayudante, jefe técnico de la unidad móvil y técnico electrónico de los sistemas de enlaces.

- d) **Mezclador / Mixer / Imaginador.** Especialista de la operación de la mesa de vídeo y efectos electrónicos. Prepara en el previo las diferentes fuentes de

imagen que intervienen (cámaras, de reproductores, rotulación, efectos especiales, fuentes externas) con los efectos que permite la mesa y según las órdenes directas del realizador, y les da salida a programa, si el realizador da el visto bueno.

- e) **Regidor** / Director de Escena / Floor manager / Stage Manager: Responsable de la puesta en escena y de todas las operaciones en el plató. Se encarga de comprobar que todo está en su sitio en el momento justo. Es “el hombre de confianza” del realizador. A través de la intercom recibe órdenes y actúa como la vista, el oído y la voz del realizador o su ayudante, que se encuentran en la sala de control de producción

- f) **Operador de VTR** / Operador de vídeo / Técnico de vídeo: Pone a punto y controla otras fuentes de vídeo a utilizar en el programa (magnetoscopios, vídeos en disco duro, etc.), localizando e iniciando los fragmentos a utilizar. Trabaja a las órdenes del realizador. También controla y corrige las señales de audio y vídeo tanto para su grabación como su reproducción. Se encarga de la grabación. Es recomendable contar con, al menos, tres operadores de VTR.

- g) **Operador de tituladora** / titulador / infografista / operador de “Chyron”: Maneja las fuentes de titulación y apoyo infográfico, transcribe los rótulos que van a ser empleados en el programa y lo tiene todo listo para que el mezclador lo inserte.

- h) **Operador de cámara**: Controla la cámara (posición, encuadre, foco y zoom) y sus accesorios durante la producción, aunque puede tener un auxiliar. Trabaja a las órdenes directas del realizador, con quien está en constante intercomunicación. Desde un punto de vista estético, un operador de cámara debe hacer alarde de composición, ofreciendo al realizador diversidad de planos y encuadres. Sigue instrucciones, no opina. En permanente coordinación con el Técnico de Control de Cámara ubicado en el Control Técnico de Vídeo. Hay operadores especializados, como pueden ser los operadores de steadycam y los operadores de grúa.

- i) **Jefe técnico de la unidad móvil:** por una parte, el jefe técnico de la unidad móvil es el responsable del mantenimiento del equipo técnico de la unidad móvil. Además, sobre él recae la responsabilidad de que la señal realizada en la unidad móvil llega el CPP con los niveles de calidad que se exigen. Cuenta con un ayudante.

- j) **Técnicos electrónicos de sistemas de enlaces:** con independencia de la modalidad empleada para la transmisión de la señal desde la unidad móvil (enlace por microondas, fibra óptica, satélite), los técnicos electrónicos de sistemas de enlaces prepararán el equipo necesario para llevarla a cabo.

- k) **Auxiliar de explotación:** las tareas asignadas a este tipo de profesionales son numerosas y diversas. Aun así, su trabajo puede resumirse en: suministro de cableado para conectar cámaras a unidad móvil; montaje de cámaras y micrófonos sobre sus respectivos soportes; conexión de los dispositivos que intervienen en la retransmisión; apoyar el montaje de los equipos de transmisión. En cuanto a la retransmisión asistirá al operador de cámara autónoma y se encargará de reemplazar cualquier dispositivo que pueda averiarse. Al concluir la retransmisión, se encargará de desconectar, desmontar y recoger los dispositivos utilizados durante la retransmisión.

- l) **Narrador/comentarista:** se trata de un periodista especializado en el deporte retransmitido cuyo trabajo consiste en narrar lo acontecido en el terreno de juego. Puede estar acompañado de un experto que complemente la información aportada por el periodista. Normalmente suelen ser deportistas retirados que conocen de primera mano la dinámica y características de la disciplina deportiva.

- m) **Periodista a pie de campo:** la tarea destinada a esta figura profesional es la de entrevistar a los protagonistas del acontecimiento deportivo antes del inicio de éste y una vez finalizado. El objetivo es recoger las impresiones de los deportistas, entrenadores o demás participantes de la jornada.

3. Casos prácticos

3.1. Retransmisiones de futbol

El futbol es el deporte con mayor presencia en las parrillas de programación en las cadenas españolas, ya que sin ninguna duda constituyen un elemento de éxito seguro en la audiencia. El seguimiento de este deporte en todo el mundo hacen que la todas las grandes cadenas quieran conseguir los derechos de emisión.

A pesar de que la realización de un partido de futbol está subordinada en gran medida por el desarrollo del juego y por el número de cámaras empleadas, todas las retransmisiones futbolísticas poseen una misma estructura narrativa. El fútbol se alza como una modalidad deportiva de pista de rivalidad directa. La marcada competitividad entre los equipos enfrentados condiciona el tipo de realización audiovisual que debe transmitir al espectador la rivalidad presente en el terreno de juego.

El número de cámaras en una cobertura convencional de un partido de futbol se sitúa entre las 9 y 15 cámaras. Pero como ya veremos más adelante en este proyecto para los partidos más relevantes e importantes que llegan a establecer 23 cámaras para la realización de un partido.

3.1.1. Análisis de la realización de un partido de fútbol

1) Preliminares del partido

Durante este tiempo, se suministra un PG del estadio mediante la cámara *master* a fin de incorporar el grafismo de presentación del partido con los datos identificativos del mismo (fecha, jornada, nombre del estadio en el que se disputa el encuentro y equipos enfrentados) que se mantendrá en pantalla hasta que los comentaristas inicien su locución.

En el instante en el que los comentaristas inician su relato se inserta el rótulo que los identifica. Luego la realización se basa en un PC de los comentaristas alternados con PG de ambiente del estadio, de la afición, de personalidades en las gradas, etc.²³

²³ROGER, V. (2010). *Op. Cit.* p, 852.

2) Salida de los jugadores

La salida de los equipos al terreno de juego se cubre mediante la cámara autónoma (puede ser una *steadycam*), intercalando sus planos con los ofrecidos desde la cámara *master* y la cámara de cortos. Es importante mostrar la reacción de las aficiones en el instante de la salida de los jugadores.

Durante los minutos de calentamiento previo, suele realizarse un seguimiento de los protagonistas destacados de cada equipo.

3) Sorteo

En el sorteo de campo De nuevo, la cámara autónoma es la encargada de brindar las imágenes correspondientes. El PP del árbitro lanzando la moneda al aire puede aprovecharse para insertar el rótulo correspondiente que identifique al colegiado responsable de conducir el encuentro.

4) Saque inicial

En esta parte del evento, la secuencia que se sucede integra los planos cortos del árbitro, del balón en el punto central del terreno de juego y de los jugadores encargados de realizar el lanzamiento inicial. En este instante se inserta el marcador grande como identificativos del partido que, transcurridos siete segundos se transforma en el marcador pequeño que no desaparece hasta el final de la primera parte. La segunda parte del encuentro tiene el mismo tratamiento.²⁴

5) Faltas, tarjetas y expulsiones

Tras producirse una acción de falta, la realización se centra en los protagonistas de la misma. De este modo, se suceden los planos cortos del jugador atacante y del jugador defensor, así como del árbitro si la gravedad de la acción requiere de su intervención sancionadora. No conviene reiterar sistemáticamente las acciones de falta, aunque si es muy notoria se optará por introducir una única repetición para después ofrecer, de nuevo, un plano corto del jugador que la provocó.

²⁴ ROGER, V. (2010). *Op. Cit.* p, 854.

Si el árbitro considera que la falta es merecedora de tarjeta amarilla se debe mostrar un PC del jugador amonestado y del árbitro enseñando la tarjeta. Siempre que la falta constituya motivo de tarjeta se introducirá una repetición de la jugada polémica. El juego en vivo se retomará con un plano corto del jugador reprobado sobre el que se insertará el correspondiente rótulo identificativos y el icono amarillo o rojo que informa de la tarjeta mostrada.

6) Penalti

La jugada de penalti en vivo suele mostrarse mediante un plano general de la cámara *master*. La realización debe ofrecer planos cortos de los jugadores implicados en la acción y brindar las repeticiones necesarias desde diversos puntos de vista y con el efecto *moviola* (dos o tres), para determinar si, objetivamente, se ha producido. Después de entregar la secuencia de repeticiones, se procede a ofrecer planos cortos del jugador responsable de ejecutar el penalti y del portero encargado de neutralizar el lanzamiento. Tras materializar el tiro a puerta en plano general, es obligatorio mostrar al jugador que ha realizado el lanzamiento (con independencia de que haya marcado gol o fallado). Por su parte, si el portero logra detener el balón también puede ofrecerse un plano corto de su reacción.

El lanzamiento de un penalti requiere de su correspondiente repetición, dos como máximo.

7) Gol

El gol es el momento culminante de un partido de fútbol. Es conveniente seleccionar la cámara *master*, ya que el plano general que aporta permite disponer de un punto de vista privilegiado de la acción. Una vez que el gol se ha producido es necesario mostrar a los jugadores que han intervenido decisivamente en su consecución. La reacción del autor del gol, la alegría de sus compañeros y la contrariedad de los jugadores del equipo contrario, deben plasmarse a través de diversos planos cortos. Los planos generales de los espectadores en las gradas y del equipo en el banquillo también son susceptibles de incluirse en la realización de esta parte del encuentro.

8) Sustituciones

Cuando se tenga constancia de que va a producirse un cambio de jugadores se entrega un plano corto del jugador que va a salir al terreno de juego. De este modo, se establece una referencia visual para que el operador de grafismo elabore el rótulo pertinente.

La realización de la sustitución tiene lugar mediante la cámara de cortos (situada junto a la cámara *master*) o las cámaras situadas a pie de campo y la cámara autónoma.

9) Descanso de la primera parte y final de partido

Después de que el árbitro señale el final de la primera parte del encuentro (mediante un plano corto realizando el pitido), se muestra la retirada de los jugadores, colegiados y entrenadores al túnel de vestuarios, primando los planos cortos ofrecidos desde las cámaras a pie de campo. Es entonces cuando se brinda un PG para insertar el grafismo del resultado alcanzado hasta ese momento. Sobre esta imagen los comentaristas se despiden hasta la segunda parte del encuentro.

El inicio de la segunda parte del partido se retoma, de nuevo, con la narración de los comentaristas y un PG del estadio que permita la incorporación de las tablas gráficas que informan de los siguientes aspectos: resultados de la jornada, clasificación general y estadísticas del partido.

Cuando el árbitro señale el final del encuentro y se muestren los planos de la retirada de los jugadores, árbitro, reacciones de la afición y de las personalidades del palco, se procederá a incluir un PG del estadio para incorporar los siguientes elementos gráficos: resultado final del partido, resultados de la jornada, clasificación general y estadísticas del partido.

10) Repeticiones

En las repeticiones existen una serie de criterios que deben respetarse:

- a) Como norma general debe primar el juego en directo frente a las repeticiones.
- b) No deben lanzarse repeticiones mientras el balón esté en juego, aunque en ocasiones es posible anteponer una repetición que se considera importante.
- c) Las repeticiones desde las cámaras de planos cortos y a pie de campo tienen prioridad por la mayor espectacularidad que brindan.

- d) En las repeticiones de acciones polémicas (agresiones, penaltis, fuera de juego) se emplea el recurso de *moviola*, es decir, se ofrece una parte puntual de la acción invirtiendo su velocidad (adelante y atrás) varias veces.
- e) Dependiendo de la importancia de la acción, es posible incluir una o varias repeticiones; por ejemplo, una jugada que termina en gol puede ser reiterada hasta tres veces desde diferentes ángulos de visión.
- f) La transición que se emplea para saltar del juego directo a las repeticiones y viceversa es la cortinilla.
- g) Durante el lanzamiento de la secuencia de repeticiones no debe incluirse ningún tipo de información gráfica.

3.1.2. Cobertura de un partido de futbol con 23 cámaras



Retransmisión Futbolística con 23 cámaras²⁵

La realización de un partido de futbol con la cobertura 23 cámaras, se dan en las retransmisiones de encuentros relevantes (finales de competición, partidos decisivos)

²⁵ROGER, V. (2010). *Op. Cit.* p, 807.

por lo que se incrementa la espectacularidad visual del encuentro y, por tanto, el interés de la audiencia.

Cámara 1 (cámara master): Se sitúa en la parte central del campo en posición elevada, entre los 30° y 45° de altura respecto al círculo central del terreno de juego y alineada con la divisoria del campo. Para establecer la posición en los planos que debe entregar esta cámara se toma como referencia el círculo central del terreno de juego y se ajusta a los límites de la pantalla. Durante el partido, la cámara *master* ofrece planos generales del terreno de juego que permiten seguir con claridad el desarrollo del partido y las acciones de los jugadores.

En el transcurso del encuentro, la señal que brinda la cámara *master* debe grabarse de forma ininterrumpida. De este modo, si por cualquier razón una jugada importante no ha podido ofrecerse en directo, es posible recurrir a la grabación de la cámara *master* y entregar la repetición de la jugada desde esa perspectiva.

Cámara 2: Situada junto a la cámara *master* (en posición central y elevada con respecto al campo de juego), es la denominada cámara de planos cortos. Regates, disputas por el balón o subidas por la banda son algunas de las prácticas que esta cámara puede mostrar de manera detallada. La principal finalidad de esta cámara es la de captar imágenes concretas de acciones interesantes que, posteriormente, puedan brindarse en repeticiones de velocidad ralentizada.

Cámaras 3 y 4: Se ubican en posición elevada y alineadas con sus respectivas zonas de área. Son las cámaras de fuera de juego. El objetivo de estas cámaras es captar aquellas acciones en las que se pueda producir un fuera de juego, por lo que es fundamental que estas cámaras apliquen el encuadre correcto. No se seleccionan durante el juego en vivo y sus imágenes se reservan para ser incluidas en las repeticiones.

Cámaras 5 y 6: Situadas a pie de campo en las bandas. Muestran planos cortos de los pases que se producen en esa zona y los desplazamientos de balón, siempre y cuando no haya una jugada de gol. Por otra parte, conviene grabar la señal de esta

cámara en los momentos en los que el juego se desarrolla ante ella para ofrecer repeticiones de calidad estética (regates, acciones de control...).

El *travelling* se ubica en la cámara que se sitúa en la parte izquierda del campo para no interferir en el trabajo desarrollado por el linier de la banda derecha. Por tanto, en la parte derecha se suele instalar la plataforma giratoria (*peseta*) para paliar la escasez de espacio y evitar molestias al linier.

Cámara 7: Es la cámara autónoma que, situada a pie de campo en la zona central, puede instalarse sobre trípode o utilizarse como cámara al hombro. Durante los momentos previos al encuentro, esta cámara brinda la salida de los jugadores al terreno de juego desde el túnel de vestuarios. Los planos de los entrenadores y del personal en el banquillo, así como el sorteo de campo preliminar al partido también es potestad de la cámara autónoma. Durante el desarrollo del encuentro está dedicada a cubrir las reacciones de los entrenadores y de los jugadores situados en el banquillo.

Cámaras 8 y 9: Estas cámaras se ubican en los fondos del estadio, en posición elevada sobre plataformas practicables. Captan imágenes como acciones de lanzamiento directo a portería (especialmente si son “*a balón parado*”), tales como las faltas o los penaltis.

Cámara 10: Se encuentran a pie de campo sobre una *polecam* detrás de la portería derecha. El reducido perfil de la cabeza permite nuevos ángulos difíciles de conseguir de cualquier otra forma.

Cámara 11: Está en la portería opuesta a la cámara 10 sobre una grúa y posicionada a pie de campo detrás de la portería izquierda. Ofrece planos cortos de las acciones que se generan cerca de su área y de sus protagonistas. Su cometido es brindar imágenes espectaculares de las jugadas que se desarrollan cerca de la portería para incluirlas en las repeticiones. En directo, mostrarán los lanzamientos a balón parado, como los penaltis faltas o los saques de esquina.

Cámara 12: Esta cámara se sitúa a una altura superior que la de la cámara *master* (cámara 1), normalmente en la parte más alta del estadio, con tiro diagonal del campo. Es la denominada cámara *beauty shot*, pues su función es la de brindar grandes planos generales (GPG) de gran calidad estética que sirvan de transición entre el primer y segundo tiempo del partido.

También se recurre a este plano para señalar el principio y el final de la retransmisión, insertar grafismos con mucha información (estadísticas) y servir de base a la rotulación que informa del resultado final del encuentro.

Cámaras 13 y 14: Son las minicámaras situadas a ras del césped o en posición elevada dentro de las porterías, aunque su reducido tamaño permite situarlas en los lugares más recónditos del estadio. Brindan planos del balón entrando en la portería y enredándose en la red.

Cámaras 15, 16, 17 y 18: Se instalan a pie de campo en las posiciones de portería o de las *pesetas*. Son las cámaras "*super slow motion*", que permiten realizar seguimientos de la mejores jugadas y de los mejores jugadores, creando así las repeticiones más espectaculares del partido.

Cámaras 19 y 20: La función de estas cámaras es de seguimiento (como si fuera un *travelling*), tanto en juego como a balón parado. Antes de empezar el partido se emplean para cubrir la salida de jugadores, calentamiento y presentaciones de banquillos, entrenadores y el sorteo con los capitanes y el árbitro.

Cámara 21: La *beauty shot* exterior se trata de una cámara de localización del estadio. La podemos colocar en posición elevada en el estadio o a pie de calle. Suele utilizarse para entregar un plano de presentación del encuentro.

Cámara 22: La omnicam (sistema de *travelling* sobre monorraíl). Su operación se realiza por control remoto y admite velocidades de acción que posibilitan el seguimiento del juego en vivo. Ofrece la opción de trabajar en las bandas y continuar el movimiento hacia la portería después del *córner*.

Cámara 23: Más conocida como *cablecám*. La cámara volante entrega espectaculares planos cenitales que permiten el seguimiento del juego en vivo y su uso confiere un gran prestigio a la realización.

3.2. Retransmisiones de *pilota* valenciana

He considerado analizar las retransmisiones de este deporte valenciano, pese a no haber generado grandes índices de audiencia, es un deporte muy practicado en el país valenciano. Y obviamente como gancho de actualidad, la desaparición de RTVV, ha hecho que este deporte desaparezca por completo en las emisiones televisivas y, por tanto, me ha dado más ganas si cabe incorporar este deporte en mi proyecto. Un deporte que se mantiene como elemento fundamental para la cultura y tradición de nuestra comunidad.

3.2.1. Análisis de la realización de un partido de *pilota* valenciana

1) Previa del partido

La realización de una partida de *pilota* arranca desde el mismo instante en que se inicia la retransmisión, minutos antes del comienzo del enfrentamiento propiamente dicho. Durante estos momentos previos, la realización es pausada, apoyándose en PG y panorámicas suaves que muestran el recinto de juego, el ambiente y el público. Las personas en el palco, los familiares de los jugadores y los seguidores de cada uno de los equipos enfrentados son asistentes que habitualmente se muestran. Si la presencia de algún espectador es particularmente significativa se introduce un rótulo identificativos. Cabe destacar que respondiendo al ritmo lento de la realización, las transiciones entre planos durante la previa de la partida se llevan a cabo mediante encadenados.

Puesto que la narración del juego corre a cargo de dos comentaristas, en los instantes previos de la partida, se sitúan en el palquillo del recinto, hecho que hace posible la

entrega de planos abiertos de todo el *trinquet*. Las apariciones de los narradores son breves; después de los saludos y de especificar la competición que va a desarrollarse, señalan las alineaciones de los *pilotaris* que conforman cada equipo, y dan paso a los vídeos elaborados expresamente para esta parte de la retransmisión. Estas piezas suelen proporcionar información sobre la trayectoria deportiva de cada uno de los jugadores intervinientes en el encuentro. Se introducen por corte y el encadenadores la transición empleada para regresar a la señal de directo.

A pie de *trinquet* se sitúa un tercer periodista. Su cometido consiste en realizar breves entrevistas a los jugadores que aparecen en el campo momentos antes de iniciarse el juego.

2) Salida de equipos

En primer lugar, se lleva a cabo un seguimiento de los *pilotaris* desde los vestuarios hasta la zona de presentación. El orden es siempre el mismo: primero se presenta el equipo azul y después el equipo rojo.

El PM es el encuadre utilizado para mostrar cada uno de los miembros que componen el equipo; de esta forma, pueden ser rotulados individualmente. Los PG del *trinquet* y del ambiente recogidos por las otras cámaras apoyan la presentación de los equipos. Así, los planos del público ofrecidos durante la previa se alternan por encadenado con los planos de los jugadores.

3) Desarrollo de la partida

El modelo de realización de la *pilota* se basa en el eje imaginario establecido entre los oponentes situados en los dos campos. El objetivo de la realización de la partida de *pilota* es facilitar el seguimiento y la comprensión del juego. Pese a que las propias características formales de este deporte impiden la existencia de un plano *master* clásico (tal y como sucede en otras modalidades), durante la realización del juego debe evitarse el exceso de planos. La realización de una partida de *pilota* debe enfatizar el enfrentamiento entre los equipos participantes, por lo que su planificación se apoya en la técnica del plano-contraplano.

La partida de *pilota* se divide en varios juegos. Cuando un juego finaliza, los equipos intercambian sus posiciones en el *trinquet* y desde el control de realización se aprovecha el momento para brindar planos de los *pilotaris* y del público. Estas imágenes se intercalan con las repeticiones de las acciones más espectaculares y con los gráficos estadísticos del juego. Dependiendo del tiempo disponible durante la fase de cambio de posiciones, el tercer periodista situado a pie de *trinquet* puede recoger las impresiones de los jugadores.

4) Final de la partida

Durante el último juego de la partida, la realización se concentra en el directo del juego. En este momento se prescinde de cualquier elemento gráfico que no sea el marcador y, con la consecución del último tanto, los PP de los ganadores se alternan con los PP de los miembros del equipo contrario y del público. Posteriormente el periodista presente a pie de *trinquet* realiza una entrevista al *pilotari* más destacado de la jornada. A su vez, las declaraciones del entrevistado se ilustran con sus intervenciones más destacadas en la partida.

A continuación, los otros dos comentaristas despiden la retransmisión que finaliza con un vídeo-resumen de los mejores momentos de la competición. Sin embargo, desde la unidad móvil se sigue suministrando un PG del *trinquet* hasta asegurar que la finalización de la retransmisión y su desconexión es efectiva.

5) Obtención de un tanto

Cuando se logra un tanto, es necesario ofrecer PP de los *pilotaris* cuyas acciones han sido determinantes para su consecución: la alegría y la celebración del equipo que ha marcado o el abatimiento de los miembros del equipo contrario son reacciones que deben mostrarse al telespectador para conseguir trasladar la emoción del juego.

6) Repeticiones

Se lanzan durante las paradas del juego y sirven para destacar los momentos más espectaculares y bellos del encuentro. También tienen una misión informativa, la de descubrir algún aspecto del juego que hubiera pasado desapercibido. Éstas tienen lugar cada vez que se produce un tanto o se realiza un cambio de terreno.

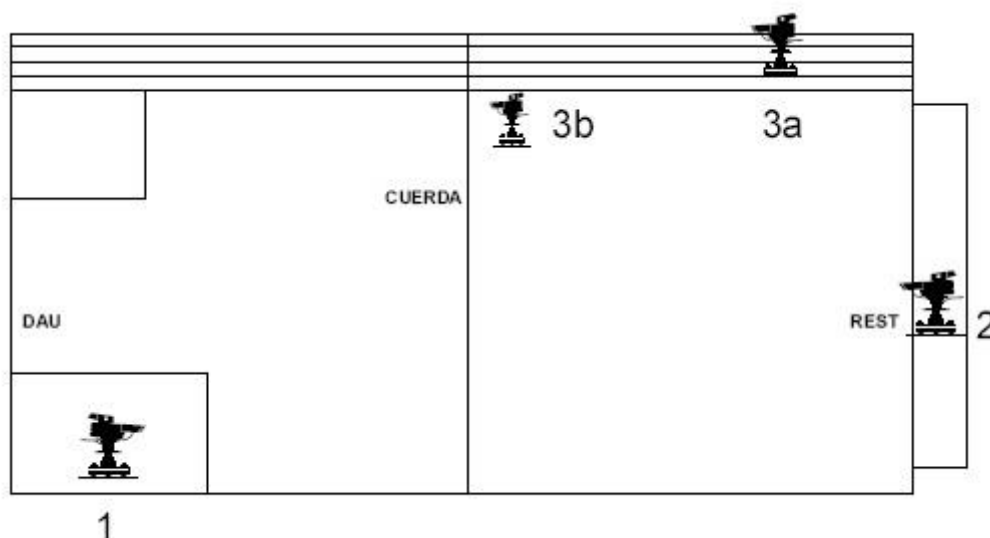
La velocidad de la repetición es a tiempo real y únicamente se ralentiza la parte final. La transición utilizada para pasar de una repetición a otra es el encadenado.

7) Grafismo

Los principales elementos gráficos que se incorporan en una partida de *pilota* son:

- a) rótulos identificativos;
- b) fichas técnicas de los jugadores;
- c) pestaña de “directo”;
- d) contador de tiempo;
- e) marcador grande de los diferentes juegos y de la partida;
- f) marcador pequeño de los diferentes juegos y de la partida;
- g) clasificaciones de la competición;
- h) velocidad de la pelota;
- i) estadísticas del dominio del juego;
- j) banda explicativa de las expresiones más utilizadas en una partida de *pilota*.

3.2.2. Esquema de cámaras en retransmisiones de pilota (modalidad galotxa o raspall) desde un trinquet convencional



Esquema de cámaras *Trinquet* convencional (modalidad galotxa o raspall)²⁶

a) Cámara del RESTO

Cámara 1: Se sitúa sobre un practicable. Hace las funciones de **cámara master**. Desde esta cámara se sigue la mayor parte del juego. Sus cortes a otras cámaras que brindan encuadres en su misma dirección son cámara 1 PG, cámara 2 (muestra la técnica del rebote) y cámara 4 (aproximación a los *pilotaris* del DAU).

b) Cámara del DAU

Cámara 2: Se disponen sobre trípode alto en el palquillo, detrás del público. Su misión es la de seguir a los jugadores del resto y al *feridor*, es decir, el *pilotari* que inicia la partida. Además, puede seguir el rebote del DAU. Ofrece PG durante la partida y PP de los jugadores en los tiempos muertos.

c) Cámara de gradas

Cámara 3a: Su uso se reserva para las partidas de juego indirecto. La cámara se dispone sobre un trípode en lo alto de las gradas, detrás del público. Su misión es la de seguir el juego. Entrega PG.

²⁶ ROGER, V. (2010). *Op. Cit.* p, 909.

Cámara 3b: En las modalidades de juego indirecto, la cámara se ubica sobre trípode bajo la cuerda del campo, preferentemente en la parte del RESTO. El cometido de esta cámara es la de entregar los PC y PP de los jugadores en la finalización de los tantos. Además, antes y después del encuentro tiene las funciones de una cámara autónoma.

4. Conclusiones

Televisión y deporte mantienen una relación de interdependencia. La televisión ha encontrado en el deporte un género el cual le asegura y proporciona grandes audiencias, por lo que destina cuantiosos recursos para la cobertura audiovisual de este tipo de acontecimientos, que a su vez se costean gracias a la venta de los derechos de emisión y patrocinio. Las retransmisiones en directo de las diferentes competiciones internacionales constituyen el producto de mayor importancia y repercusión. La tecnología presente en las retransmisiones y el modo en el que se construye el discurso, han convertido este tipo de acontecimientos en productos televisivos espectaculares.

En el marco futbolístico, en la primera etapa de la realización se primaba por una realización informativa que mostrara fielmente el acontecimiento deportivo. La evolución de la puesta en escena ha derivado en un planteamiento audiovisual en el que además de retratar lo que sucede en el campo de juego se busca una progresiva y gradual espectacularización del universo futbolístico.

El aumento del número de cámaras también posibilita mostrar de cerca a los protagonistas, tanto de jugadores como de entrenadores, árbitros, directivos de clubes y todo el personal involucrado de forma directa o indirecta con el partido y que forman parte del contexto de la retransmisión.

De este modo, se obtiene un acercamiento al detalle y a la emoción de los protagonistas del encuentro, factores que suman un nuevo nivel en la espectacularización de la retransmisión deportiva, contribuyendo a la identificación de la audiencia con los jugadores.

En la actualidad se procura no aturdir al telespectador con una redundancia excesiva. Además, el fin informativo que justifica la retransmisión del partido futbolístico motiva la búsqueda de las declaraciones de los entrenadores y jugadores en las ruedas de prensa celebradas tras la finalización del partido.

En consecuencia la incorporación de las nuevas tecnologías en la realización deportiva ha permitido una mayor fluidez en la estructura narrativa del producto retransmitido. Avances tecnológicos como:

- a) Nuevos diferentes tipos de plano y movimiento de la imagen, los múltiples planos de vista que se brindan al telespectador, las transiciones entre planos y las repeticiones de las acciones más relevantes desde distintos ángulos
- b) Los diferentes componentes sonoros de la competición. La incorporación del sonido ambiente y el sonido de los comentarios de comentaristas especializados en el deporte retransmitido, como elemento narrativo importante.
- c) Las informaciones gráficas que sirven de guía y facilitan la comprensión de la progresión del juego.
- d) El desarrollo de unidades móviles cada vez más potentes que permiten almacenar y gestionar la señal de un número elevado de cámaras.
- e) Y finalmente, la conversión de la señal analógica a la digital ha permitido la incursión de dispositivos de grabación y reproducción que proporcionan una gran calidad de las imágenes y sonidos captados y retransmitidos.

Hayan dado lugar a que las nuevas realizaciones deportivas, hayan evolucionado significativamente, ofreciendo al telespectador unas retransmisiones cada vez de mayor calidad.

Así pues, considero que los argumentos desarrollados corroboran mi hipótesis planteada: **“La realización deportiva tiene como objetivo mejorar la experiencia de espectador televisivo con respecto al espectador presente en lugar del partido, o simplemente, equiparar las sensaciones. Los avances tecnológicos que se dan en los medios audiovisuales para la retransmisión de eventos deportivos están dirigidos para ese fin. “²⁷**

²⁷ Ibídem, p.7.

5. Glosario

CCU: (Camera Control Unit) Unidad de control de cámaras. Permite controlar todas las señales de vídeo captadas por las diferentes cámaras situadas en el plató de televisión o en el exterior de una unidad móvil.

CPP: (Centro de producción de programas). Conjunto de locales técnicos y administrativos destinados a la producción de programas.

DAU: Cuadrado de dos metros de ancho por dos de largo situado en la cabecera del *trinquet*, junto a la escalera colocada a la izquierda del jugador. . El jugador que se sitúa en este cuadrado puede jugar la pelota al aire

ENG: (Electronic New Gathering). Equipo formado por una cámara autónoma con magnetoscopio integrado, micrófono, trípode y alimentador o baterías.

GPG: Grandes Planos Generales

PACTH-PANEL: Panel de conexiones. Es el elemento encargado de recibir todos los cables del cableado estructurado. Sirve como un organizador de las conexiones de la red.

PC: Plano conjunto.

PEL: Producción electrónica ligera. Sistema de producción ligero y versátil.

PG: Plano general.

PM: Plano medio.

PP: Primer plano.

RDSI: Red Digital de Servicios Integrados.

RTVV: Radiotelevisió Valenciana

VTR: (Video tape recorder). Magnetoscopio. Aparato utilizado para grabar imágenes en movimiento en cinta magnética.

6. Bibliografía

Monografías

- BARROSO, J. (2002): Realización de los géneros televisivos. Madrid: Síntesis.
- CASTILLO, POMEDA J M. (2009): Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Madrid: Instituto Radio Televisión Española.
- MARÍN, J. (2005): Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis. Sevilla: Comunicación Social.

Trabajos académicos

- MARÍN, J. (2006): La realización del deporte en televisión. Tesis Doctoral. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- ROGER MONZÓ .V. (2010): Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas. Tesis Doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Artículos en publicaciones electrónicas

- FERNANDEZ. E. (2009): "Juegos Olímpicos de Verano y derechos audiovisuales. Evolución y retos en el entorno New Media". Revista Latina de Comunicación Social [en línea], nº. 64, Tenerife: Universidad de La Laguna, [Consultado 15-08-2014].
Disponible en:
<http://www.revistalatinacs.org/09/art/876_Barcelona/77_144_Fernandez.html>

- MARÍN, J. (2003-2004): "Las retransmisiones deportivas en televisión". Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales. [en línea] nº2, pp. 41-50. [Consultado el: 13-08-2014] Disponible en:
<http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n2/articulos/las_retransmisiones_deportivas_en_television.pdf>

Recursos electrónicos

[<http://www.kantarmedia1.es/archivos/files_doc/59>](http://www.kantarmedia1.es/archivos/files_doc/59)

Audiencias de programas del mes de junio 2014