

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Departament

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

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

Català:

Castellà:

Anglès:

DISSENY, PRODUCCIÓ I REALITZACIÓ D'UNA RETRANSMISSIÓ DE BÀSQUET PROFESSIONAL PER TELEVISIÓ

Treball Final de Grau

Treball realitzat per:

Sergi Díaz Quirós

Dirigit per:

Gabriel Martínez Surinyac

Facultat de Ciències de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona

Grau en Periodisme

Barcelona, 3 de juny de 2016

ÍNDEX

1. Introducció	1
1.1 Justificació	1
1.2 Objectius	2
1.3 Metodologia	3
2. Contextualització	5
2.1 Definició	5
2.2 Història de les primeres retransmissions	5
2.3 El concepte de retransmissió	7
3. Projecte	11
3.1 Planificació	12
3.1.1 Producció	12
3.1.1.1 Gestió de drets	12
3.1.1.2 Llibre d'estil i escaleta	14
3.1.1.3 Pla de Producció	20
3.1.1.4 Localització	21
3.1.2 Pla de Realització	22
3.1.2.1 Camera Set-up	25
3.1.3 Pla sonor	29
3.2 Instal·lació	32
3.2.1 La unitat mòbil	33
3.2.2 Muntatge	34
3.3 Directe	35
3.3.1 Funcions dels diferents membres de l'equip	37
3.3.1.1 Realitzador	37
3.3.1.2 Ajudant de realització	38
3.3.1.3 Operadors de càmera	39
3.3.1.4 Mesclador o mixer	39
3.3.1.5 Operadors de vídeo	40
3.3.1.6 Tècnics de so	41
3.3.1.7 Cap tècnic de la unitat	42

3.3.1.8 Narradors	42
3.3.1.9 Estadística i grafismes	43
3.3.1.10 Control de càmeres	45
3.3.2 Repeticions	45
3.3.3 Instant Replay	46
3.3.4 Situacions de partits i accions a la unitat mòbil	47
3.3.4.1 Descans	52
3.3.4.2 Post-partit en directe	53
3.3.5 Ritme i agilitat	54
3.3.6 Situacions de descontrol	55
3.4 Finalització	56
4. Conclusions	58
5. Agraïments	59
6. Bibliografia	60

1. INTRODUCCIÓ

1.1 Justificació

Sempre he estat molt lligat al món del bàsquet. És una disciplina que m'apassiona i gairebé de qualsevol aspecte del joc se'n pot extreure alguna característica per analitzar. De fet, la gran majoria d'esports donen per molt en aquest aspecte. Després de portar anys veient i observant basquetbol per la televisió, vaig adonar-me que hi havia certes diferències en la realització del partit tenint en compte el canal (i per tant, la producció i realització) que el retransmetia. Vaig pensar que potser seria un tema interessant sobre el qual escriure algun dia unes línies, una columna o un article. Finalment, la idea no es quedarà en unes poques paraules en un *Word*, sinó que anirà més enllà i confeccionarà aquest treball de fi de grau donant-li l'enfocament de projecte i no d'investigació sobre com es fa una retransmissió. No és un món que domini a la perfecció, però sí que el considero interessant i altament rellevant, ja que depenent de la producció i realització d'un partit es pot acabar fent un producte molt atractiu per a l'espectador i d'aquesta manera es poden guanyar adeptes a aquest esport. Fer partits amb cinc o sis càmeres com s'han fet a vegades no afavoreix ni l'esport, ni l'espectacle ni als aficionats.

Són anys veient diferents retransmissions per diferents canals i amb diferents acabats. La producció de TV3, TVE i Movistar+ són les bases amb les que he mastegat el bàsquet europeu, però no les úniques. A anys llum de la producció europea hi ha les retransmissions nord-americanes de qualsevol esport. Veure partits NBA produïts per grans cadenes nacionals com la TNT o l'ESPN són una delícia visual, però els recursos que hi destinen ells no són comparables, ni molt menys, als que es poden destinar a Europa per retransmetre un partit d'Eurolliga o ACB. Són dos móns diferents, però sí que em poden servir per entendre nous conceptes de retransmissió, nous formats, noves narratives i nous enfocaments que poder donar a aquest món.

Acordant amb el tutor, Gabriel Martínez, que el bàsquet era un esport que dominava i m'entusiasrava, vam decidir apostar per fer un treball vinculat a això. En lloc de fer una investigació, que també hi té parts d'això el treball, es va decidir fer un projecte per poder afegir-hi coses que les televisions no fan servir i que millorarien les seves retransmissions.

1.2 Objectius

L'objectiu d'aquest projecte és intentar afegir i oferir una segona versió sobre el que són les retransmissions de bàsquet en aquest país. Si bé és cert que la teoria sobre com fer una retransmissió totes les televisions la saben, la pràctica ens diu que potser no la saben tan bé com es pensen. I, a banda de mirar-se un manual, també poden fer-hi un cop d'ull a alguns detalls, versions i canvis que hi ha en aquest projecte, que sí que beu de bona part del que hi ha actualment però també afegeix algun matís que actualment no es duu a terme en les retransmissions d'aquí.

El projecte està basat en un exemple concret: un Barça-Olympiacos de Playoffs d'Eurolliga al Palau Blaugrana, però gairebé el 95% del que es diu en aquest treball es pot aplicar en altres partits i en altres pavellons canviant els personatges i el lloc. Així doncs, es pot utilitzar per altres partits adaptant fàcilment el contingut.

No pretén ser un manual, ni una guia complerta a seguir sobre com retransmetre partits, però sí que se'n poden agafar consells per aplicar-los i millorar la cobertura d'aquest esport que actualment no està passant pel seu millor moment. Els aficionats que el segueixen regularment per televisió són pocs i si a sobre les retransmissions, que és la forma de fer-ho visible, són poc elaborades i es fan només per sortir del pas els aficionats cauen i acaben quedant quatre gats mirant-ho. Si es millora la cobertura, visibilitat i les retransmissions són més decents i no tan limitades és molt probable que acabin arrossegant més espectadors.

Un altre dels objectius proposats -aquest ja de caire més personal- és, a banda de fer el projecte, que el treball em serveixi com a investigació personal per guanyar experiència i conèixer més bé el món de les retransmissions.

1.3 Metodologia

Aquest projecte consistirà en produir i realitzar un partit de bàsquet professional per televisió. El partit que es posarà d'exemple (cas no real) és un FC Barcelona Lassa-Olympiacos Piraeus d'uns playoffs finals per aconseguir el bitllet a la Final Four. El partit es jugarà al Palau Blaugrana a les 20:45 d'un dijous. S'ha escollit aquest exemple per diversos motius:

- És un partit de molta rellevància. Es juguen arribar a la Final Four.
- Molta expectació, considerat un gran esdeveniment i per tant, s'haurà de fer una producció i realització adequada a la magnitud del partit.
- Al ser una competició internacional hi haurà senyal multilateral o internacional i l'haurèm de diferenciar de la local. Així com tenir en compte que les entrevistes hauran de ser en anglès i els nostres narradors no apareixeran pel senyal internacional.

Per poder dur a terme el projecte serà necessari concretar quin serà el mètode de treball a partir del qual s'ha obtingut la informació que ha permès realitzar i produir la retransmissió. Per la introducció i el desenvolupament de la primera part del treball (més teòrica i sota el nom de "la retransmissió com a concepte") s'ha procedit a la lectura i recopilació d'informació de diferents articles científics, notícies, llibres i tesis doctorals.

En referència a la part pràctica del projecte; és a dir; la planificació, organització, producció i realització d'una retransmissió d'un partit de bàsquet professional; serà convenient parlar amb fonts expertes sobre el tema. A través del contacte inicial, el periodista de TV3 Jordi Robirosa, crearem una ramificació de contactes professionals vinculats amb la realització i producció de partits per veure com desenvolupen la seva tasca. També hem basat la part pràctica en diversos manuals de professionals.

No obstant, aquest projecte no només serà un calc de com es produeix i realitza un partit a Espanya. Es procedirà a visualitzar i analitzar diferents partits televisats, ja siguin europeus com de la televisió nord-americana. A través d'aquest anàlisi es concretaran errors que s'hi poden veure, especialment en les televisions espanyoles, i s'intentaran solucionar de cara al projecte; així com també aplicar aquells conceptes que són interessants i enriquidors per una retransmissió.

Per això, també serà necessari llegir diversos articles, comentaris i llibres sobre com es

realitza i produeix un partit de bàsquet. Tot allò que sembli adient i correcte del que marca el manual es podrà seguir igualment i plasmar en aquest projecte.

Serà vital l'assistència a una retransmissió en directe per veure com es produeix i realitza a la pràctica i així familiaritzar-me amb el llenguatge utilitzat en una unitat mòbil i les rutines de treball establertes. També servirà per tenir un cas real sobre el qual poder treballar i extreure'n allò que sigui necessari i apte per aquest projecte.

Amb tot això, procedirem a redactar la planificació, disseny, producció i realització d'un partit d'Eurolliga tot vinculant trets de la televisió europea amb algunes idees propis de les cadenes nord-americanes, sempre que puguin ser aptes amb els recursos destinats generalment al bàsquet europeu.

2. CONTEXTUALITZACIÓ

2.1 Definició

Abans d'endinsar-nos en definicions i característiques, convé recordar que tant es pot utilitzar la paraula 'transmissió'; informació o senyal que un sistema de comunicacions emet cap a l'exterior (IEC); com 'retransmissió, del verb retransmetre': difondre des d'una emissora de ràdio o televisió (IEC). Ambdues serien correctes, però ja que la retransmissió acota el tema en televisió, objecte d'anàlisi final d'aquest projecte, s'utilitzarà el mot 'retransmissió' per referir-nos a l'emissió de continguts esportius en directe.

Les retransmissions esportives són un dels esdeveniments mundials més destacats televisivament parlant. Cada any, les xifres més altes d'audiència en televisió provenen de Jocs Olímpics, Mundials, Europeus o finals de qualsevol esport. A Europa, futbol majoritàriament. A Estats Units hi trobem molta més diversitat: la Super Bowl de l' NFL, The Finals de l'NBA, el March Madness de l'NCAA... Malgrat formar part de diferents disciplines, tots comparteixen un denominador comú. Són retransmissions esportives en directe. Megaesdeveniments que atrauen fortament les masses perquè obeeixen el primer manament dels bons guions: conflicte i acció (Benítez, 2013:105). L'esport té bones trames, amb girs de guió, sorpreses i incerteses; per això té tants seguidors.

Però... què és un retransmissió? Josep Maria Blanco a *Las retransmisiones deportivas televisadas como género periodístico, espectacular y dramático* (1999) ho defineix com:

“Proceso de reenviament a l'audiència, quasi simultània als fets, de senyals audiovisuals la forma i contingut dels quals intervenen equips tècnics i humans que han estat desplaçats al lloc des d'on es produeixen aquests fets amb la missió principal de captar-los i oferir un enfocament generalment informatiu periodístic”. (JM Blanco, 1999: 34)

2.2 Història de les primeres retransmissions

Les primeres retransmissions daten dels anys 30 i van suposar un avenç molt important en el món del periodisme. Per primer cop es podia observar i explicar alhora allò que passava en el mateix moment en que es duia a terme. D'aquesta manera, la simultaneïtat, ja vista amb la ràdio, es complementava amb imatges en temps real, sense necessitat de muntatges o edicions prèvies. La que es considera la primera gran retransmissió des d'exterior és la que va realitzar la BBC durant la coronació de George VI el maig de l'any

1937. (JM Blanco, 1999)

Els primers partits de beisbol transmesos pels primers televisors nord-americans, especialment en bars, eren molt complicats de seguir. La bola no es podia ni distingir a la pantalla per culpa de la baixa resolució.

La primera retransmissió esportiva de la televisió comercial d'Estats Units va ser un partit de beisbol entre Princeton i Columbia, produït per la NBC amb una sola càmera el 1939 (Centra, 2003:38).

A Gran Bretanya, la primera retransmissió esportiva en directe es considera un partit internacional de futbol: Anglaterra contra Escòcia, l'abril de 1938. (Raunsbjerg i Sand, 1998:171).

No obstant, la tecnologia bàsica per poder dur a terme retransmissions ja existia uns anys abans. Els Jocs Olímpics de Berlín de 1936 van ser retransmesos per un incipient sistema de televisió. Com que la gent no tenia aparells de televisió a casa es van habilitar teatres, sales i carpes per Alemanya. En total, 160.000 persones van veure aquelles emissions dels Jocs repartides per les 343 sales habilitades. Era gratuït, com a mode de propaganda nazi. (Official Olympic Reports, vol 1:204; 342-3).

El 1940 es van oferir partits d'hoquei sobre gel a Canadà, però el disc gairebé no es veia, cosa que va provocar fortes queixes dels aficionats. L'any següent es va determinar l'estàndard de televisió NTSC (*National Television System Committee*) com a sistema de codificació, que segueix vigent encara a Estats Units i a alguns països asiàtics. (Benítez, 2013:195).

El 28 de febrer de 1940 es va televisar per primera vegada un partit de bàsquet. Va ser bàsquet universitari (College Basketball), en el partit que enfrontava Fordham University contra la University of Pittsburgh al Madison Square Garden de New York. Victòria de Pittsburgh per 57-37 en el partit televisat per la NBC.

No obstant, encara passarien uns anys fins a disposar de les eines adequades i la tecnologia adient. Les limitacions tecnològiques per aquells temps eren força altes i les transicions entre senyals de càmera eren més pròpies del cinema amb fosos a negre o

talls matussers de les imatges. No és fins uns anys més tard que es desenvolupen lents i es milloren les prestacions de les càmeres que es comencen a comercialitzar les retransmissions enteses com un llarg reportatge en directe; sempre amb clara vocació informativa (JM Blanco, 1999).

El 1947 ja es van transmetre al públic les *World Series* de beisbol. Les audiències van ser proporcionals a l'expectació creada: gairebé 4 milions de persones van veure algun dels partits de les sèries, sobretot en bars. (Benítez, 2013:195)

En pocs anys, però, Estats Units es va posar al capdavant del negoci televisiu. En un període de tres anys (1950-1953) el nombre d'aparells receptors de televisió al país nord-americà es va augmentar un 700 per cent. Es va passar de 3 milions a 21. Quan a Espanya tot just es comercialitzaven els primers aparells de televisió, el 1956, a Estats Units ja es parlava de comandament a distància sense cable. (Benítez, 2013,196)

2.3 El concepte de retransmissió

L'objectiu de tota retransmissió no deixa de ser oferir una informació ràpida i directa des d'un lloc llunyà o distant per a l'espectador. (JM Blanco, 1999). Actualment, el que busca l'audiència és informar-se en directe d'aquell esdeveniment. No enterar-se d'allò que ha succeït per un tercer, sinó veure-ho en el precís moment que passa.

El catedràtic Mariano Cebrián Herreros ja havia aprofundit en algunes característiques de les retransmissions i el directe televisiu anys abans.

“L'estètica del directe no és la de l'expressivitat artística, sinó la de la funcionalitat informativa, en la que l'espontaneïtat, vivesa i rapidesa predominen per sobre d'altres components”.
(Cebrián Herreros, M., 1983:86)

No obstant, caldria diferenciar el que són retransmissions de nivell general o global de les retransmissions esportives. Garry Whannel les va separar degut a l'estètica de cada un, argumentant que a les esportives es crea una estètica dramàtica que no existeix en altres tipus de retransmissions:

“L'esport en televisió és concebut com un món simple, que és fàcil d'entendre que la complexitat de la vida quotidiana. L'èxit en aquest món, que és tant real com fantàstic, és

fascinant, perquè es confirma que els somnis poden ser realitzats, també en la societat. Això explica que el món de l'esport sigui una espècie d'univers mitològic" (Whannel, 1992:61)

La combinació de temps, espai i actors provoca que l'espectador que està veient en directe la retransmissió senti i desenvolupi unes emocions, normalment tenses o dramàtiques. El drama i el suspens o thriller en directe és un dels principals atractius per una retransmissió esportiva. Es creen a partir de la interrelació entre protagonistes i altres actors o personatges involucrats en la retransmissió.

"El relat televisiu en directe introdueix elements per a una estètica d'allò visual en la que l'emoció humana no depèn de la bellesa de les imatges, sinó del contingut i el tractament que ofereixen.

La televisió, en el seu procés d'acceleració i rapidesa de comunicació incorpora en el relat en directe, com elements integrants, allò efímer i l'atzar. Elements involuntaris o almenys no intencionats o previstos s'integren perfectament en el relat. Són factors secundaris que es converteixen en protagonistes del succés. Fins i tot s'ha arribat a la situació en la que tals elements es provoquen intencionadament per suscitar interès, inquietud, espectacle o suggestió de major improvisació. Crida la atenció i inquieta, no només a l'espectador situat en el lloc dels fets, sinó també al teleespectador. Són "sorolls semàntics" que trastocuen la informació en espectacle i dramatisme". (Cebrián Herreros, M. 1983:96)

"Un aspecte central dels esdeveniments esportius és el suspens (com a gènere) de no saber el resultat o el desenllaç fins que s'acaba. En aquest sentit, la coincidència entre esdeveniment i retransmissió és crucial. "L'esdeveniment en el mitjà no és mai rutina, trenca la rutina i s'avança al quadre de programes ordinaris". (Raunsbjerg & Sand 1998: 162).

Tenint en compte aquestes característiques dramàtiques és lògic que existeixin diferents possibilitats estètiques per a la seva cobertura televisiva; com podrien ser la posició de les càmeres i el seu significat. La seva estructura i atmosfera representen diferents valors culturals que la televisió transforma a la pantalla. El procés és degut a tres components:

- 1) Visual
- 2) Aural
- 3) Contextual

Els dos primers (visual i aural) es refereixen específicament a la transformació del recinte

esportiu a la pantalla, és a dir, el pavelló. L'element contextual es refereix a l'augment de l'embalatge de les retransmissions tot aprofitant les possibilitats que ens dona la tecnologia i els últims avenços, com ja veurem més endavant, per atraure l'espectador. D'aquí la forta tendència en augmentar cada cop més els elements espectaculars de les retransmissions (ESPN, per exemple, ha estrenat recentment una novetat que fa que la línia de tres punts s'il·lumini cada cop que un jugador llança de tres). Tot el conjunt del joc de les tècniques representatives s'adapta a cada esdeveniment específic i estableix l'atmosfera atractiva que busca l'espectador. (JM Montín, 2003).

És evident que l'esport està canviant la seva cara amb la televisió, igual que també és evident que el component visual (les imatges del partit) és el que s'estableix com a més rellevant. Allò visual domina l'aura quan estem en televisió, tot i que l'aura (en especial els comentaris) sigui una part significant. La influència dels comentaristes varia segons el públic i el seu coneixement pel joc. Però, tot i la seva rellevància, l'èxit ve donat per allò visual. D'aquí que la transformació cap a allò cada cop més espectacular visualment sigui un valor en alça i fonamental per a l'èxit de la cadena encarregada de retransmetre el partit. (JM Montín, 2003).

L'esport, a part de tenir un component dramàtic, té un alt percentatge de consum lúdic i d'entreteniment. De fet, ja es diu que l'esport (el futbol majoritàriament a Europa, però aplicable a altres esports de la resta del món) és l'opi del poble, tot versionant aquelles paraules de Karl Marx: "La religió és l'opi del poble".

Les retransmissions esportives televisives es presenten com a productes audiovisuals informatius d'un alt contingut d'entreteniment espectacular perquè el públic decideixi ocupar el seu temps d'oci presenciant aquell espectacle a través de la televisió. (JM Blanco, 1999).

Segons Dayan & Katz (1995) existeixen tres nivells d'actors dins l'esdeveniment mediàtic:

- 1) L'organitzador, responsable de l'esdeveniment.
- 2) El realitzador que duu a terme la retransmissió en directe.
- 3) L'audiència que veu la retransmissió.

Que es correspondria amb aquests elements:

- 1) Realitat.
- 2) Text.
- 3) Recepció

En aquest primer nivell el productor crearà una sinopsis o story-board que serà emplenat amb actors (qui hi participarà) en un espai (on tindrà lloc) i un temps (en quin fragment de temps). En el segon nivell, el realitzador mostrarà l'esdeveniment a l'espectador que està a casa. La seva posició està entre una necessitat narrativa i una altra comunicativa, ja que allò que succeeix realment no és idèntic o exactament igual al que es veu per televisió. Des de casa és fàcil perdre's detalls si el realitzador no està alerta o punxa les imatges correctes. És per això que està acceptat que l'accés de l'espectador a l'esdeveniment en directe és més autèntic que el del que ho veu per televisió, d'aquí sorgeix la típica idea de "haver estat allà", frase molt recurrent dins l'audiència esportiva. (JM, Montín, 2003).

"La col·locació de les càmeres i els punts de vista escollits defineixen i delimiten l'espai dels esdeveniments esportius televisats. L'espectador que està en viu és lliure per moure's, moure el cap... i serà l'amo de la seva interpretació. L'espectador televisiu només disposa dels diferents punts de que li ofereixen les càmeres". (JM, Montín, 2003).

En el tercer nivell hi hauria el teleespectador, l'encarregat de rebre els sentiments, l'emoció, el caràcter i la informació de la retransmissió, que tindrà un paper més individual i subjectiu. (JM Montín, 2003).

I al final, com en tot, és un *business*, un negoci. Qualsevol joc pot donar lloc a un esport, aquest a un espectacle i aquest a un negoci o a molts. La competició vol guanyar diners i la televisió també. Tot és un negoci a diferents nivells.

3. PROJECTE

Segons el Doctor Joaquín Marín Montín, quan parlem de retransmissions esportives hem de tenir en compte tres elements: temps, espai i actors. Montín descriu els tres elements en relació als esports d'equip, el futbol en el seu cas, però és fàcilment aplicable a la resta d'esports col·lectius. En el nostre cas, el Barça-Olympiacos d'Eurolliga. Així doncs, seguint l'esquema de Montín, trobaríem que el bàsquet és un esport d'equip que té lloc en un espai i en un temps determinat i ben definit. L'espai serà el Palau Blaugrana i el temps els quatre períodes reglamentaris de 10 minuts cadascun. Els espectadors que omplen les grades del Palau, obviament, també entrarien dins l'element de l'espai. Els dos equips que s'hi enfronten serien els actors de l'escenari.

El que hem de fer en una retransmissió és oferir alguna cosa més de les que veu l'espectador que es troba al pavelló. Hem de trobar al·licients per fer sentir còmode aquella persona que ens veu des de casa. Juguem amb desavantatge. Perquè experimentar aquells moments d'èxtasi és el que fa que la gent es desplaci fins als estadis per participar activament animant i vibrant amb un equip. (Giulianotti, 2000:173).

El públic present té la sensació que està assistint a la construcció de la història que algú està explicant, que la participació en l'esdeveniment que contempla arriba al punt de produir la il·lusió que forma part d'ella. (Raunsbjerg i Sand, 1998). De manera que des de la televisió hem d'intentar crear aquest ambient que es fomenta a les grades dels pavellons als teleespectadors que viuen el partit des del sofà de casa. A més, oferirem detalls i informació que els presents al pavelló no poden captar. Convertirem la nostra retransmissió en quelcom més informatiu i espectacular, que són els trets bàsics que la defineixen. Augmentarem aquestes dos característiques per aconseguir un producte de qualitat.

Per separar millor els continguts i ordenar el treball amb un sentit hem procedit a distingir els tres punts principals de tota retransmissió:

- Plans previs de producció, realització i organització
- El directe del partit i la realització
- Finalització

Amb aquest projecte, busquem que el teleespectador quedi enganxat al televisor 20

minuts abans de l'inici del partit i 20 minuts després d'aquest. Que no sigui consum del que és el joc en viu i ja està.

3.1 Planificació

No es tracta d'arribar i moldre. Per poder fer una bona retransmissió, ja no només de bàsquet, sinó de qualsevol tipus, ens haurem d'organitzar i haurem de coordinar tot l'equip per poder arribar a l'hora del partit amb tot perfectament preparat.

3.1.1 Producció

Evidentment, a la part de producció tindrà una figura capital el nostre productor. Ell serà l'encarregat d'elaborar calendaris d'organització, maximitzar la qualitat de la retransmissió amb els recursos que es tinguin i coordinar les diverses activitats prèvies al partit. Definirem la figura del productor com l'encarregat de realitzar la gestió administrativa, revisar les qüestions a drets de programes, coordinar l'activitat dels professionals que duren a terme aquella retransmissió, coordinar que les posicions de hardware, vehicles i personal siguin les adequades, explorar el terreny, calcular el temps necessari per cada feina per poder establir un cronograma definitiu, supervisar que tot estigui en ordre un cop muntat, capturar les audiències i elaborarà un pla de promoció amb noves estratègies de comunicació. (Anna López, 2016).

3.1.1.1 Gestió de drets

Lògicament, per poder retransmetre un partit hem d'aconseguir els drets que ens permet produir i realitzar aquell matx legalment. No serà el cas només d'un partit, sinó que generalment haurem de comprar la temporada sencera. En aquest cas, com que el nostre partit és un FC Barcelona Lassa – Olympiacos Piraeus, procedirem a contactar amb l'Eurolliga (Euroleague Basketball), que és la competició que organitza el partit. L'Eurolliga és un generador de drets, i com a tal s'encarrega d'organitzar aquell esport, conformar les competicions i els esdeveniments i a treure'n avantatge d'ell cedint els drets audiovisuals a empreses de producció i difusió de senyal. Representa les funcions promotora i convocant. (Benítez, 2013:129).

S'ha de posar en context que no existeix un preu estipulat ni fixe i que hi ha moltes variants que provoquen llargues setmanes de negociació entre la vital figura del productor i la competició generadora de drets. Per exemple, actualment, cada cop té més importància la televisió de pagament i això podria ser un motiu de pes que portés a

l'Eurolliga a valorar més seriosament les altes propostes econòmiques que ofereixen aquest tipus de televisions i desestimar la menor quantitat del que disposen les públiques.

En el cas de l'Eurolliga, i seguint la dinàmica dels últims anys, ens costaria uns 2,5 milions d'euros poder fer-nos amb els seus drets. Remarco que serien suposades especulacions perquè fins que el contracte no està firmat poden haver-hi canvis d'última hora. Per exemple, els drets televisius de la Liga Endesa ACB ha passat dels 600.000 euros que pagava la FORTA i Televisió Espanyola als 8 milions que ha posat sobre la taula Movistar+. (Mundo Deportivo, 2012, 2014; i Diario Sur 2014)

Bàsicament haurem de fer una oferta – amb les seves especificacions, que poden ser molt variables en cada cas- i que la competició ens l'accepti. Un cop firmat el contracte, passàrem a ser els aquells que tenen els drets, els que compren el que ofereixen els generadors i ho comercialitzen. Alhora, en el nostre cas, passàrem també a ser aquells que el posen en pantalla i difonen el senyal audiovisual de l'esport tot articulant el nivell de la posada en pantalla. (Anna López, 2016)

A més a més, com a televisió amfitriona que compra els partits d'Eurolliga ens hem de comprometre a difondre el senyal multilateral de l'esdeveniment, és a dir, estem obligats a oferir diferents possibilitats als clients que també tenen els drets que vulguin posar-la en pantalla a la vegada. El que vindria a ser un senyal internacional.

Segons el contracte establert, també estarem obligats a posar tot tipus de facilitats al contribuidor visitant, que contactaria amb nosaltres com a amfitrions i demanaria diferents serveis com desplaçament de narradors per locutar el partit *in situ* en grec. El productor s'encarregarà de preparar-li tot i cedir-li el material que necessiti. I, teòricament, quan el nostre narrador es desplaci a Grècia per fer el partit, el productor grec farà el mateix amb nosaltres.

Per tant, les funcions bàsiques que tindrem com a amfitrió seran produir exitosament el senyal multilateral (el senyal oficial de l'esdeveniment) i facilitar a tots els contribuïdors que ho sol·licitin la possibilitat de contractar els nostres serveis per arribar a un màxim de públic, així com també facilitar la seva feina. (Benítez, 2013: 141)

Val a dir que a partir de la temporada 2016-17, l'empresa encarregada de gestionar els

drets no serà la pròpia Eurolliga, sinó que correrà a càrrec de IMG, una de les empreses de representació més importants del món. Per tant, si volem gestionar els drets novament o renovar el contracte ja no serà cosa de l'Eurolliga directament, sinó que haurem de parlar i contactar amb IMG i arribar a un acord amb ells.

3.1.1.2 Llibre d'estil i escaleta

Quan es tracta d'acords en el que diferents televisions produeixen partits a llocs diversos, és necessari que existeixi una pauta o un llibre d'estil, de manera que sigui quin sigui el partit que s'estigui retransmetent el contingut tingui unes semblances tècniques d'estil. La Champions League, per exemple, ha aconseguit crear un producte unificat en temes de producció i realització, independentment de la televisió que produeixi aquell senyal i del país que sigui. L'Eurolliga, en un intent per fer el mateix, posa a disposició dels diferents productors amfitrions una guia d'estil o manual sobre la col·locació de càmeres, les promocions, quan s'estarà en senyal local i quan en multilateral i l'ordre amb el que apareixeran els diferents vídeos de promoció de la competició, per exemple. D'aquesta manera el senyal internacional dels diferents partits serà sempre idèntica i la marca Euroleague es reconeixerà fàcilment sigui quina sigui la televisió que estigui produint aquell partit.

Per tant, seguint l'acord amb el que haurem arribat amb l'Eurolliga, haurem d'oferir i gestionar una escaleta d'esdeveniments clara per a aquells operadors que reclamin el senyal. Es tractarà de desenvolupar un minutatge de la posada en pantalla del pre-esdeveniment (la prèvia), l'esdeveniment (el partit) i el post-esdeveniment (el post-partit). Estarà desenvolupat i desglossat en cada una de les seves fases, de manera que inclogui també les entrevistes a peu de pista a la mitja part i al final del partit, quan entraran els vídeos, etc.

A l'escaleta de l'esdeveniment explicarem quin patró seguir, quan entra el senyal internacional i quan es podrà fer desconexió local. L'estil tipogràfic dels rètols i els logotips que apareixeran durant les repeticions són materials que ens facilitarà l'Eurolliga com a organitzador de l'esdeveniment, de manera que el nostre personal dedicat a estadística només haurà d'omplir les taules amb les dades actuals del partit i pujar-les a programa quan així ho cregui oportú el realitzador o quan ho marqui l'escaleta. La competició ens donarà la plantilla de les estadístiques en format digital TGA. D'aquest tema se'n encarregaran els grafistes i estadistes, explicats més endavant.

L'Eurolliga també 'obliga' a les diferents televisions amfitriones a produir el partit amb un mínim de càmeres situades al mateix lloc: la màster, els curts, les dues sota la cistella, la de peu de pista central, la de l'instant replay que grava el rellotge, la d'entrada al túnel de vestuaris i una lateral per simular l'angle invers. Com que això no és una investigació, sinó que és un projecte, el que es procedirà és a mantenir algunes càmeres però se n'habilitaran de noves i se'n eliminaran algunes per enriquir la nostra retransmissió. Creiem doncs, que així es millora la distribució de la pista i s'ofereix més qualitat i més possibilitat de repeticions per jugades polèmiques.

Si una cosa caracteritza l'esport, i en especial el bàsquet, és el caos. Serà impossible tenir un guió de què fer exactament a cada segon perquè pot passar qualsevol cosa, però sí que es poden seguir uns patrons bàsics. No durant el transcurs del partit però sí a nivell d'organització de la retransmissió, especialment en el que és el pre-partit, les aturades del joc i el post-partit.

Com que això és un projecte, hem procedit a elaborar una escaleta pròpia, diferent però alhora similar a la que cedeix l'Eurolliga obligant a totes les televisions amfitriones a seguir. Si fos una investigació hauríem enganxat tal qual la que ja existeix, però en el nostre cas n'hem elaborat una de nova exclusivament per aquest partit de Playoffs que retransmetrem.

Senyal	Hora	Duració	Pantalla
Local	20:30	30"	Careta Eurolliga
Local	20:30:30	5"	GPG Palau
Local	20:30:35	45"	PA Presentació narradors locals a un costat de la pista
Internacional	20:31:20	20"	Patrocinadors oficials Eurolliga
Internacional	20:31:40	10"	GPG Palau
Internacional	20:31:50	20"	PMC dels jugadors fent la roda
Internacional	20:32:10	2'20"	Resum de l'anterior partit
Internacional	20:34:30	15"	Rètols estadístics amb el GPG de fons
Internacional	20:34:45	20"	Rètol amb dorsal, noms i alçada de la plantilla del Barça. GPG de fons

Internacional	20:35:05	20"	Rètol amb dorsal, noms i alçada de la plantilla de l'Olympiacos. GPG de fons
Internacional	20:35:25	5"	Careta jugador a seguir Barça (Satoransky)
Internacional	20:35:30	45"	Intercalant jugades de la temporada de Satoransky amb els estiraments a càmera lenta
Internacional	20:36:15	5"	PMC de la roda del jugador a seguir vist al vídeo
Internacional	20:36:20	5"	Careta jugador a seguir Olympiacos (Spanoulis)
Internacional	20:36:25	45"	Intercalant jugades de la temporada de Spanoulis amb els estiraments
Internacional	20:37:10	5"	PMC de la roda del jugador a seguir vist al vídeo
Internacional	20:37:15	45"	Entrevista pre-partit amb Xavi Pascual
Internacional	20:38:00	35"	Presentació jugadors Olympiacos
Internacional	20:38:35	45"	Entrevista pre-partit amb Sfairopoulos
Internacional	20:39:20	35"	Presentació jugadors Barça
Internacional	20:39:55	10"	GPG Palau amb els jugadors fent l'última roda
Internacional	20:40:10	30"	Gràfic amb el 5 inicial del Barça
Internacional	20:40:40	30"	Gràfic amb el 5 inicial de l'Olympiacos
Internacional	20:40:50	10"	GPG Palau amb els jugadors fent l'última roda
Internacional	20:41:00	10"	La roda d'escalfament amb la càmera 6
Internacional	20:41:10	10"	La roda d'escalfament amb la càmera 7
Internacional	20:41:20	60"	Diversos gràfics i taules estadístiques amb el GPG del Palau de fons
Internacional	20:42:20	10"	Banqueta Barça amb la 7
Internacional	20:42:30	10"	Banqueta Olympiacos amb la 6
Internacional	20:42:40	10'	PS del trio arbitral instants abans d'entrar a pista amb rètol dels seus noms i país
Internacional	20:42:50	20"	PMC de diversos jugadors dels titulars dels dos equips entrant a pista i saludant-se(la càmera els segueix)
Internacional	20:43:10	5"	Salutació dels jugadors amb l'àrbitre des de la càmera 5

Internacional	20:43:15	10"	PMC fixes de diversos jugadors
Internacional	20:43:25	5	Pla conjunt dels jugadors i àrbitres en fila
Internacional	20:43:30	30	Travelling passant per tots els jugadors mentre sona l'himne de l'Eurolliga
Internacional	20:44:00	15"	Repàs del 5 inicial del Barça
Internacional	20:44:15	15"	Repàs del 5 inicial de l'Olympiacos
Internacional	20:44:30	5"	PMC de Pascual
Internacional	20:44:35	5"	PMC de Sfairopoulos
Internacional	20:44:40	10"	PMC dels jugadors esperant el salt inicial
Internacional	20:44:50	10"	Càmera 5 amb l'àrbitre d'esquenes i la bola enlaire preparat per llançar-la.
Internacional	20:45:00		Aguantar el salt inicial amb la 5 i no passar a la màster fins que els pivots l'hagin tocat.
Internacional	PARTIT EN JOC 1Q		
Internacional	1Q	1'	Gravació temps mort de l'equip que l'ha demanat
Internacional	1Q	15"	Repeticions
Internacional	1Q	1' (pot ser que no existeixi)	Si és el mateix equip que el primer, gravar l'altre
Internacional	1Q	15"	Repeticions després del temps mort
Internacional	1Q	1'	Temps mort televisió = Publicitat
Internacional	Final 1Q	5"	Estadístiques i resultat
Internacional	Final 2Q	1'	Publicitat
Internacional	Inici 2Q	5"	Resultat
Internacional	PARTIT EN JOC 2Q		
Internacional	2Q	1'	Gravació temps mort de l'equip que l'ha demanat
Internacional	2Q	15"	Repeticions
Internacional	2Q	1' (pot ser que no existeixi)	Repeticions
Internacional	2Q	15"	Repeticions després del temps mort
Internacional	2Q	1'	Temps mort televisió = Publicitat
Internacional	Mitja part	30"	Entrevista breu amb un protagonista de la primera part

Internacional	Mitja part	20"	Resultat, estadístiques individuals i col·lectives
Internacional	Mitja part	5'	Publicitat
Local	Mitja part	30"	Careta Eurolliga
Local	Mitja part	5"	GPG del Palau
Local	Mitja part	30"	PA narradors locals a un costat de la pista
Local	Mitja part	1'30"	Vídeos sobre competicions locals
Local	Mitja part	15"	PA narradors locals al costat de la pista
Local	Mitja part	3'	Vídeos sobre NBA
Internacional	Mitja part	20"	Patrocinadors oficials Eurolliga
Internacional	Mitja part	10"	Estadístiques globals amb GPG de fons
Internacional	Mitja part	40"	Entrevista amb Xavi Pascual (gravada mentre es passaven els vídeos locals)
Internacional	Mitja part	5"	GPG del Palau
Internacional	Mitja part	40"	Entrevista amb Sfairopoulos (gravada (mentre es passaven els vídeos locals)
Internacional	Mitja part	50"	Repeticions de la primera part
Internacional	Mitja part	15"	PA/PM dels jugadors que sortiran a l'inici del tercer quart
Internacional	PARTIT EN JOC 3Q		
Internacional	3Q	1'	Gravació temps mort de l'equip que l'ha demanat
Internacional	3Q	15"	Repeticions
Internacional	3Q	1' (pot ser que no existeixi)	Si és el mateix equip que el primer, gravar l'altre
Internacional	3Q	15"	Repeticions després del temps mort
Internacional	3Q	1'	Temps mort televisió = Publicitat
Internacional	Final 3Q	5"	Estadístiques i resultat
Internacional	Final 3Q	1'	Publicitat
Internacional	PARTIT EN JOC 4Q		
Internacional	4Q	1'	Gravació temps mort de l'equip que l'ha demanat
Internacional	4Q	15"	Repeticions
Internacional	4Q	1'	Si és el mateix equip que el primer, gravar l'altre a menys que sigui una jugada

			decisiva
Internacional	4Q	15"	Repeticions després del temps mort
Internacional	4Q	5"	Estadístiques i resultat
Internacional	FINAL PARTIT (esperar que els jugadors marxïn de la pista)		
Internacional	Depèn de la durada del partit	30"	Entrevista amb el jugador més destacat del Barça
Internacional		30"	Entrevista amb el jugador més destacat de l'Olympiacos
Internacional		10"	Estadístiques de l'MVP
Internacional		30"	Jugades de l'MVP durant el partit
Internacional		10"	Estadístiques globals del partit
Internacional		45'	Entrevista amb Pascual
Internacional		30"	Entrevista amb Sfairopoulos
Internacional		5"	GPG del Palau
Internacional		1'30"	Repeticions de les millors jugades del partit
Internacional		5"	GPG del Palau
Local		25"	PA narradors locals a un costat de la pista analitzant el partit
Local		2'	Repeticions de jugades clau / Els narradors poden demanar certes jugades al realitzador.
Local		1'	PA narradors locals a un costat de la pista analitzant el partit
Local		20"	Estadístiques avançades
Local		4'	Vestuaris
			PA narradors locals a un costat de la pista analitzant declaracions dels jugadors
Local		10'	Roda de premsa Pascual
Local		1'	PA narradors locals a un costat de la pista analitzant declaracions de Pascual
Local		10"	GPG del Palau per la despedida
Local		1'30"	Repeticions millors jugades del partit amb crèdits
Local		30"	Careta Eurolliga

3.1.1.3 Pla de Producció

Per pla de producció entenem el conjunt d'accions i feines que es posen en marxa en qualsevol projecte audiovisual per complir els objectius plantejats en temps, forma i pressupost en les seves àrees d'actuació. També tractaríem de preveure totes les circumstàncies que puguin rodejar el projecte, anticipant-nos als problemes que poguessin sorgir i posant les bases per a una producció eficient i senzilla. (Benítez, 2013: 236).

El productor elaborarà un calendari amb les gestions que ha de fer els dies previs al partit. El personal que haurà de desplaçar-se al Palau, les hores, la localització, el muntatge, qui intervindrà en cada moment... En definitiva, com s'organitzarà la televisió durant la setmana prèvia. Coordinarà les activitats dels professionals del seu equip i organitzarà aquells que estan a la unitat mòbil, els que estan al Palau i els que es puguin quedar a la redacció o estudis.

Al pla de producció també haurem de gestionar el senyal per les diferents vies d'emissió en directe per a les diferents plataformes en què s'oferirà:

- La televisiva
 - Digital (TDT)
 - Cable
 - Fibra òptica
 - Satèl·lit
- Via streaming
 - Web del nostre canal

I també el tràfic audiovisual des de les unitats mòbils fins a les plataformes televisives. Actualment, els sistemes més habituals de distribució del senyal des de la unitat mòbil fins a les plataformes televisives són:

- Enllaços terrestres per microones, ja siguin digitals o analògics
- Enllaços per satèl·lit
- Enllaços a través de fibra òptica
- Enllaços làser, que ocupen l'ample de banda de la telefonia mòbil per a transmetre senyals.

A priori, i com que el partit es retransmetrà per televisió, els enllaços per microones ens servien perfectament. No obstant, és molt probable que en propers anys, donada la situació del Palau i que a Barcelona hi ha bona connexió de dades mòbils, utilitzarem els enllaços làser, ja que l'únic que necessita és l'existència de cobertura 3G o 4G que permetin el trànsit de dades a través de dispositius mòbils. És una tecnologia que poc a poc es va perfeccionant i d'aquí a uns anys estarà molt més millorada. (Benítez, 2013: 245).

3.1.1.4 Localització

Un dels punts més importants del pla de producció és la localització. És precís i rellevant que productor i realitzador vagin amb uns dies d'antelació al Palau Blaugrana per poder desplegar els mitjans i el personal necessaris per oferir correctament l'esdeveniment, assegurar la distribució i el tràfic audiovisual, saber on hi haurà espai per col·locar les càmeres, per on podrem tirar el cablejat, si necessitarem més metres de cable, etc. Productor i realitzador parlaran amb el delegat de camp, en representació del club blaugrana, per debatre la posició de les càmeres i saber on instal·lar micròfons d'ambient i de contacte. L'objectiu bàsic de tot això és trobar la millor situació per a les càmeres, micròfons i mètodes de connexió. Les posicions i accessos són claus. Una bona localització prèvia és vital per saber com i on muntar perquè un cop el Palau estigui ple ens serà enormement complicat moure les càmeres. Hem de planificar la localització al detall.

Productor, realitzador, cap tècnic, cap de so i delegat de camp i cap de premsa del Barça comprovaran la disposició del Palau i que la ubicació de les càmeres i els materials necessaris no molestin al públic present. També ens assegurarem que el subministrament de corrent elèctrica sigui fiable i que el transport del senyal també ho sigui. Determinarem i assenyalarem les ubicacions concretes de vehicles, unitat mòbil, posicions de comentaristes, posicions de càmera i microfonia. Per fer-ho, realitzarem un dossier de localització que inclogui plans, croquis, imatges de les ubicacions i fotografies de com quedarien les càmeres muntades i els llocs on es col·locaran.. (Benítez, 2013: 291; Anna López, 2016).

Decidirem també, juntament amb el realitzador en diverses reunions, els tipus de lents més adequats pel partit i la producció que es durà a terme. Com que el Palau és un pavelló petit, amb la localització ja quedarà clar que no ens farà falta una lent amb molts

augmenta per poder veure bé el joc. Molt diferent, per exemple, és el Palacio de Deportes de la Comunidad de Madrid, on juguen Real Madrid i Movistar Estudiantes. És molt més gran, hi ha més espai i necessitaríem lents amb més augment.

Concretarem la zona on estaran els narradors encarregats de retransmetre el partit i informarem al delegat de camp i cap de premsa sobre el que necessiten els locutors.

Els periodistes que s'encarregaran de retransmetre el partit tindran uns dies per recopilar dades, buscar informació i estadístiques dels jugadors protagonistes i documentar-se per tenir el partit controlat en tot moment. A través de la web de la competició es pot accedir a les mitjanes estadístiques de jugadors i equips. A més, l'Eurolliga facilitarà algunes dades històriques, com per exemple si Abrines és a punt d'arribar als 500 punts en la competició o Satoransky a està a prop de les 200 assistències. Però tot el que siguin estadístiques durant el partit correran a càrrec dels periodistes o estadistes que hauran d'estar pendents del joc i de buscar dades als seus servidors o navegant a través de les bases de dades. Per exemple, el rècord d'anotació de Pau Ribas en l'edició 2015-16 de l'Eurolliga és de 14 punts. Si al descans en porta 12 els estadistes hauran de buscar quin és el seu rècord personal per poder notificar-ho a l'audiència mitjançant comentaris o amb un gràfic estadístic.

3.1.2 Pla de realització

Per pla de realització entenem la concepció minuciosa del contingut audiovisual de la línia de temps del programa multilateral que contingui l'esdeveniment, així com les accions i feines oportunes per portar-la a la pantalla. (Benítez, 2013: 248)

I, tal com indica el seu nom, en el pla de realització la figura del realitzador és molt rellevant. En el pròleg de *Realización de Deportes en Televisión* d' Benítez (2013), José Ramón Pérez Ornia defineix la figura d'aquesta persona:

El realitzador és el responsable del relat audiovisual. Disposa, organitza i selecciona tots els elements que intervenen en la presa en directe d'imatges i sons per teixir una narració per a l'espectador a partir dels components bàsics; pla, espai i temps; de manera que la retransmissió discorri al ritme que marca ell en un fluid constant d'informació, espectacle i emocions. (JR Pérez Ornia, 2013)

El realitzador imagina el resultat en pantalla com si fos la seva línia narrativa. Per poder materialitzar-la se sol dividir la posada en escena de l'acció en blocs de plans i seqüències intel·ligibles més manejables i amb sentit propi. Aquest desglossament pla a pla requereix un bon pla de realització de manera que es puguin ubicar correctament les càmeres en els diferents llocs del pavelló.

També assignarem a cada un dels operadors una missió, concretant en determinats plans o seguiments de l'acció esportiva. Allò que Benítez (2013) anomena focalitzacions:

- Focalització primària (acció esportiva principals)
 - Panoràmica seqüencial de desenvolupament de l'acció esportiva
- Focalització secundària (accions simultànies)
 - Alternatives a l'acció principal, comparatives, adopció del punt de l'esportista, usos del muntatge altern
- Focalització terciària (reaccions emotives)
 - Gestos, seguiments aïllats de personatges
- Focalització quaternària (la retransmissió parla d'ella mateixa)
 - Es fan evidents els mitjans de comunicació i l'expectació generada per l'esdeveniment.

Deleplace (1979) fa una distinció per nivells de profunditat narrativa aplicada al rugby, però que també es pot traslladar al bàsquet.

- Nivell 1: Tàctic o descriptiu
 - Plans generals que relacionen accions i protagonistes amb la superfície de l'esport.
- Nivell 2: Tècnic
 - Plans de conjunt o totals; alternativament, detalls de la tècnica.
- Nivell 3: Dramàtic o emotiu
 - Plans curts o primers plans
- Nivell 4: Espectacular
 - Moviments, seguiments en curt, composicions, plans de punts de vista.

Així doncs, durant el pla, el realitzador determinarà amb cada un dels operadors de

càmera quina serà la seva funció durant el partit i quin tipus de pla, focalitzacions i nivell vol que l'operador executi amb la seva càmera. A priori, aquesta funció es mantindrà durant tot el transcurs del partit, però pot ser que el realitzador li comuniqui enmig del partit un canvi de situació. Per exemple, que els operadors de línia de fons deixin el joc i se centrin en gravar només la banqueta de l'equip visitant perquè estan protestant constantment totes les accions. No és el més habitual, però podria ser una situació espontània real.

El realitzador s'haurà de posar en la pell dels diferents operadors de càmera durant el muntatge i simularà els enquadraments i els moviments possibles que transcorreran al llarg del partit per comprovar que el resultat serà la imatge que ell busca.

A continuació, detallarem el pla de càmeres del nostre projecte. Com s'ha explicat s'utilitzaran tecnologies i càmeres aptes i en relació amb el que s'hauria de destinar en aquest tipus de partits. No és un pla previst per tenir càmeres de captació de 360° ni una *phantom cam*, és un pla que augmenta el número de càmeres que s'utilitzen actualment per oferir una millor cobertura però que no tira la casa per la finestra.

Seria incompatible fer aquesta retransmissió, per exemple, amb càmeres Intel FreeD, que ofereixen repeticions en 360 graus. S'haurien d'instal·lar 28 càmeres estratègicament col·locades en un mateix angle per poder desenvolupar perfectament aquesta tecnologia. Sí, a Estats Units es fa, però aquí econòmicament és inviable. Ho seria fins i tot en segons quins partits de futbol que és l'esport rei del vell continent. Per tant, nosaltres augmentarem la producció que hi ha actualment a Espanya, però sense variar excessivament el que es fa actualment.

Hi ha algunes diferències amb algunes produccions actuals. Hem afegit més càmeres per tenir més contingut audiovisual. També hem suprimit la càmera d'entrada als vestuaris que, personalment, considero que aporta poca cosa al caràcter de la retransmissió. Només s'utilitza al final del partit per veure com els jugadors es dirigeixen cap als vestuaris sense parlar gairebé amb ningú. A més, en aquest projecte, com que farem una entrevista tan punt acabi el partit a peu de pista no serà necessari mostrar l'entrada dels jugadors, ja que el que haurem de punxar és l'entrevista al mig del camp amb un dels protagonistes del joc.

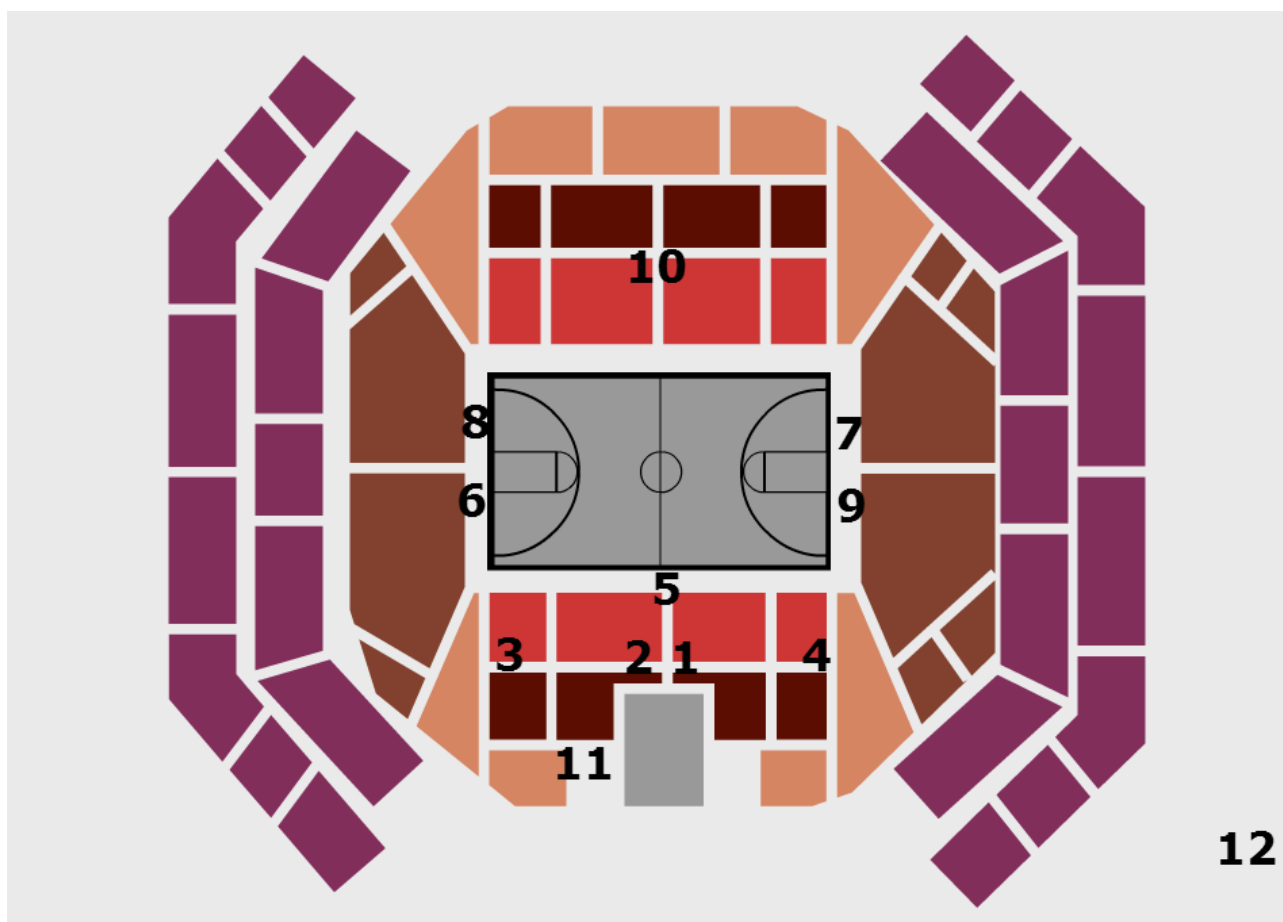
No és fàcil col·locar les càmeres al Palau. No es pot fer una retransmissió amb 15 càmeres perquè els espais que hi té no són els adequats. Per això, basant-nos en la localització i en el que sabem que es pot fer i el que no, basarem la nostra producció en 12 càmeres.

3.1.2.1 Camera setup

Nº	Lent	Típus	Suport	Ubicació	Missió
1	20x	Fixa	Trípode	Elevada a la grada. Al centre de la pista. Representa que és el millor lloc de l'espai.	És la màster. Farà PG de la pista amb tots els jugadors dins del pla. Quan la bola supera la línia del mig del camp ja enquadra tota aquella meitat. És la càmera que estarà punxada més estona durant el partit perquè ens permet veure-ho tot des d'una perspectiva general.
2	40x	Fixa	Trípode	Al costat de la màster.	Els curts. Tanca molt més el pla que la 1 i només enquadra el jugador que té la bola i el seu defensor. Segueix la pilota, també en els tirs. Quan hi ha cistella, PMC del jugador que ha anotat. Si hi ha falta, PMC del jugador que ha fet la falta
3	30x	Fixa	Trípode	Lateral esquerra a 5 metres d'alçada.	Els curts sense pilota. Pendent dels talls que es produeixen per sota cistella, els contactes interiors i els blocs dels pivots. També ha d'estar atent a les possibles reaccions de la banqueta.
4	30x	Fixa	Trípode	Lateral dret a 5 metres d'alçada.	Els curts sense pilota. Pendent dels talls que es produeixen per sota cistella, els contactes interiors i els blocs dels pivots. També ha d'estar atent a les possibles reaccions de la banqueta.
5	17x	Fixa	Cadira / trípode	Peu de pista, al centre. Mateix costat que la càmera màster.	PS del jugador que té la pilota i el seu defensor. Quan hi ha cistella, PMC del jugador que ha anotat. Si hi ha falta, PMC del jugador que ha fet la falta. Pot gravar tirs lliures per oferir una altra perspectiva i reaccions d'entrenadors. A la mitja part i al final del partit farà les entrevistes als protagonistes del matx abans que entrin al tunel de vestuaris
6	17x	Mòbil	A pes	Peu de pista, sota la cistella esquerra. No estarà just a sota la cistella, sinó una mica desplaçada cap al costat (1 metre)	A la seva cistella: segueix pilota en PT i obre una mica en situacions d'1 contra 1. Quan hi ha falta, PMC del jugador que l'ha comès, PMC de l'anotador de la cistella. En tirs lliures, PMC o PP del jugador que llança. A l'altra cistella: Sempre un pla general de tots els jugadors en el que es vegi també el rellotge de possessió. En temps morts: En el cas que toqui, desplaçar-se fins la banqueta més propera per gravar.
7	17x	Mòbil	A pes	Peu de pista, sota la cistella dreta. No estarà just a sota la cistella, sinó una	A la seva cistella: segueix pilota en PT i obre una mica en situacions d'1 contra 1. Quan hi ha falta, PMC del jugador que l'ha comès, PMC de l'anotador de la cistella. En tirs lliures, PMC o PP

				mica desplaçada cap al costat (1 metre)	del jugador que llança. A l'altra cistella: Sempre un pla general o conjunt de tots els jugadors en el que es vegi també el rellotge de possessió. En temps morts: En el cas que toqui, desplaçar-se fins la banqueta més propera per gravar.
8	10x	Braç articulat	Comandament	Polecam, a la cistella esquerra	Amb el comandament (joystick), l'operador podrà disposar de diferents angles i posicions de càmera. La càmera se situarà sobre el tauler i seguirà la pilota a través dels joystick que té l'operador. Depèn de la zona es veuran plans picats i un cop estiguin just a sota la cistella quedarà un pla zenital. A l'altra cistella també seguirà la pilota amb un pla conjunt , però sense necessitat d'enquadrar el rellotge de possessió.
9	10x	Braç articulat	Comandament	Polecam, a la cistella dreta	Amb el comandament (joystick), l'operador podrà disposar de diferents angles i posicions de càmera. La càmera se situarà sobre el tauler i seguirà la pilota a través dels joystick que té l'operador. Depèn de la zona es veuran plans picats i un cop estiguin just a sota la cistella quedarà un pla zenital. A l'altra cistella també seguirà la pilota amb un pla conjunt , però sense necessitat d'enquadrar el rellotge de possessió.
10	30x	Fixa	Trípode	Angle contrari que la màster, però mateixa alçada. Darrera la taula d'anotacions	Segueix el jugador que té la bola i el seu defensor però no tan tancat com els curts de la 2; ofereix angle invers. Quan hi ha falta, PMC de l'àrbitre assenyalant a la taula. Quan hi ha cistella, PMC del jugador que ha anotat.
11	17x	Fixa	Trípode	Elevada, al costat de la cabina de premsa.	Càmera rellotge. Necessària per si és necessari l'ús de l'instant replay.
12	17x	Fixa	Trípode	Sala de premsa	La roda de premsa dels entrenadors al final del partit.

Si aquest pla es vol extrapolar a altres partits i en altres pavellons no hi ha espai per les dues polecams, ja que són força aparatoses, o senzillament no hi ha diners per tenir la polecam es pot substituir la polecam per una minicàmera instal·lada sobre el rellotge de possessió controlada també per un *joystick* d'un operador que visualitzarà allò que grava per una pantalla i mourà la càmera a través del seu control remot. En aquest projecte hem triat la polecam per sobre de la minicàmera instal·lada perquè al tenir la grua també pot oferir altres plans a banda del de sobre el tauler. Ens pot oferir plans de la grada del Palau en moviment simulant una espècie de travelling o canviar la perspectiva de segons quines jugades.



Mapa del Palau Blaugrana amb les posicions de les càmeres (Camera setup)

D'aquesta manera, i amb un bon pla de realització previ, el realitzador pot preveure el desenvolupament del partit, evitar possibles errors i tenir la situació controlada dins la improvisació de l'esport. Perquè, no oblidem, el bàsquet és un esport molt espontani. Amb aquest pla aconseguirem tenir enquadrades bona part de les accions i detalls del joc perquè es puguin oferir a l'audiència. Al tenir gairebé tots els espais coberts, ens serà fàcil oferir repeticions de jugades dubtoses o polèmiques (si Papanikoloau ha trepitjat la línia de fons quan penetrava o no, si hi ha hagut falta de Vezenkov en una entrada de Spanoulis, etc.)

Un pla ben trammat i experimentat facilita la decisió de veure a quin monitor, dels múltiples que hi ha a la unitat mòbil, ha de mirar cada membre de l'equip en cada moment i on consultar si no s'ha trobat una resposta ràpida a la situació escènica. Cada operador de càmera té una funció i no pot sortir d'ella. Així el realitzador sap a quina càmera anar quan necessita un PMC d'un jugador o la reacció de l'entrenador. (Benítez, 2013: 326)

La norma es tradueix en col·locar la càmera on es pugui contemplar millor l'acció a cada

instant. Els plans tàctics es plantejaran des d'una alçada considerable (plans generals), ja que això ens permet relacionar els esportistes amb l'espai i ens estalviem problemes de falta de perspectiva o personatges tapats. D'aquesta manera també veurem la ubicació de l'espectador a la grada. (Benítez, 2013: 255).

Basarem gairebé tota la retransmissió en aquesta càmera perquè és la que ofereix una imatge més general i ens permet observar quasi tot el que passa en el joc.

El motiu d'aquesta càmera màster no és un altre que la vista panoràmica i a la vegada propera del camp de joc amb equidistància als aros. (...) A través d'aquesta càmera, situada en torn als 35° respecte al terra, l'espectador ha de poder percebre qualsevol punt de vista de l'escenari de pista i només aquelles accions que es concentren puntualment sota el cercol obligarien a un lleuger zoom, un zoom tan escàs que passi gairebé de puntetes per l'ull de l'espectador. Aquesta càmera de posició fixa ha de guardar igualment la proporció del seu angle d'elevació, de tal manera que amb el seu enquadrament no perdi punts de vista. (G. Vázquez, 2005).

És important que des de la màster s'observi una part del públic. A la dècada dels 80 es va provar al prestigiós Madison Square Garden canviar la perspectiva del pla general, fent-lo més picat, de manera que només es veiés la pista. En aquell cas s'apropava més als jugadors, però perdia aire superior i grada, per tant, es perdia ambient. Perquè, no oblidem, el públic del pavelló és un element clau i si ens el saltem l'esdeveniment perd rellevància. A més, el bàsquet és un esport molt vertical. Tirs bombejats, la cistella a 3.05 metres d'alçada, esmaixades... Si piquem el pla elevat la posició de la càmera no s'apreciarà tant la verticalitat d'aquest esport. (G. Vázquez, 2005).

El pla ha de considerar la representació final: la recomposició de l'espai audiovisual i la seva reformulació temporal. I és que l'espai i el temps escenogràfics es fragmenten, es reordenen i es transformen durant la retransmissió. El teleespectador serà l'encarregat de reconstruir la seva visió del partit a partir d'allò que el realitzador li mostri en pantalla. (Benítez, 2013: 251).

Els moviments de plans curts necessiten millors objectius, suports i pols. És per aquest motiu, que els càmeres 6 i 7, situats sota la cistella, estaran asseguts a terra amb la càmera. Hi hauria l'opció d'unes cadires mòbils amb un espai per poder col·locar la càmera allà i poder-la maniobrar sense problemes. Però la perspectiva varia envers als

que estan asseguts a terra. La càmera ja no és tan baixa i no fa el contrapicat adequat. A més, la imatge feta gairebé des del terra millora l'espectacularitat de les accions per línia de fons.

L'operador de la càmera 5 estarà situat sobre una cadira i la càmera estarà sobre un trípode per facilitar-ne el moviment, ja que ha de seguir la pilota constantment de costat a costat oferint una pla amb un cert contrapicat que, en segons quines jugades, ofereix una imatge molt espectacular, ideal per segons quines repeticions.

Durant els temps morts, tal com marca l'escaleta, anirem a gravar les instruccions i indicacions de l'entrenador. Acostumarem a gravar el temps mort d'aquell equip que l' hagi demanat; bàsicament perquè les reaccions seran més agressives, proposarà canvis de sistema per frenar parcials, etc. Per poder-ho fer, la càmera de línia de fons que estigui més propera a aquella banqueta (la 6 o la 7) s'hi acostarà i intentarà situar-se darrera la banqueta; de manera que es vegi l'entrenador donant ordres, l'esquena dels jugadors asseguts i la pissarra amb les conseqüents anotacions tàctiques que l'entrenador vol posar en marxa. Juntament amb el càmera, també hi acudirà un operador de so amb un micròfon tipus perxa per captar millor les indicacions de l'entrenador.

Un cop acabat el temps mort quedaran uns 10-15 segons sense acció. Serà en aquell moment que passarem repeticions de les jugades més destacades fins llavors. En els temps morts que no estigui estipulada la gravació, el realitzador demanarà que es prepari un conjunt de repeticions de jugades més destacades del partit per omplir aquell minut que dura la pausa tàctica. Un cop acabada la bateria de repeticions, si el temps mort s'allarga més del compte, mostrarem el públic animant fins que els jugadors tornen a la pista. Llavors ja els punxarem amb la càmera 2, oferint un primer pla o un PMC de l'estrella, Spanoulis per exemple, preparant-se per tornar a pista.

3.1.3 Pla sonor

Un dels temes que algunes televisions actuals descuiden més és el so. És força habitual veure partits de bàsquet televisats i gairebé no sentir ni so ambient, ni el soroll de la cistella quan es produeix una esmaixada, ni paraules dels jugadors quan criden, ni el públic animant. És degut a la poca producció que es realitza a Espanya en segons quins partits i segurament aquest sigui un dels motius de crítica constant entre els aficionats d'aquest esport envers al tracte que se li dóna televisivament parlant. Al so se l'acostuma

a descuidar si el comparem amb l'aspecte visual.

Les retransmissions en les que el so ambient es baix o quasi nul provoquen una desoladora impressió de producte enllaunat i fred. En la mesura que es distancia el so de l'espectador, l'estarem allunyant igualment de la retransmissió. I viceversa. (G. Vázquez, 2005).

És important potenciar el so en una retransmissió. Al jugar en un pavelló, que és espai tancat, el so es manté a l'interior i no s'escapa. Per l'espectador present al pavelló és fàcil sentir el bot de la pilota i l'habitual so de les bambes quan fan contacte amb el parquet, a banda dels crits del públic. En aquest projecte, doncs, tractaríem d'apropar aquest ambient que hi ha al pavelló al teleespectador.

No obstant, col·locar una gran quantitat de micròfons no resol aquest problema. Jim Owens (2007) explica els motius negatius que té una retransmissió amb excés de so:

La gent a vegades tendeix a excedir-se en un pla utilitzant tres o quatre micròfons quan un o dos haguessin estat suficients. L'excés de microfonia significa que es recollirà més soroll de fons i major ocasió de cancel·lacions o so enllaunat. Si els micròfons addicionals no fan que les coses sonin millor, probablement faran que sonin pitjor. (Owens, 2007:75)

Igual que per al pla de presa d'imatges és fonamental imaginar el que es vol que aconseguir a la pantalla, amb el pla sonor és necessari un coneixement de la situació escènica; com és el públic del Palau, com es comporta, focalitzar-se en la penya d'animació dels 'Dracs', quin tipus de sorolls produeix el bàsquet, com s'escolten els sons al Palau, etc. (Benítez, 2013:258).

El principi ineludible és que el so és continu, es desenvolupa al llarg del temps, i la seva presa és difícilment divisible, molt més que les preses visuals. No hi ha marc com a tal i, per allà on entra so pot entrar soroll – so no desitjat-. (Benítez, 2013:258)

Al cap i a la fi, l'objectiu vital de l'aspecte sonor és registrar el millor so possible i realitzar la mescla que més pugui explicar i realçar l'espectacle que s'està contemplant perquè des de casa el visquin de la millor manera possible. Els principis més importants són aproximar-se a la presa de so que interessa per tenir possibilitat de singularitzar-la a les mescles i intentar evitar el so no desitjat. (Benítez, 2013:260).

Singularitzar un so ambient en el bàsquet és complicat. Per exemple, del públic, el més habitual és sentir un so unificat, malgrat que el formen un gran nombre de persones. Es podran definir més bé els comentaris del públic més proper al micròfon, però la resta serà impossible aïllar-los i es confondran entre la multitud; de manera que el so singularitzat del públic seran els crits de centenars de persones que es captaran com a font única.

Per intentar reproduir un bon ambient i enriquir la nostra retransmissió procedirem a instal·lar i col·locar diferents micròfons en llocs clau:

- Micròfons de contacte immediatament posteriors al tauler: Captaran amb nitidesa el *swish* de les boles que entren netes, el refús del cercol quan un tir no entra o la contundència de les esmaixades, a més del posterior crit de ràbia del jugador.
- Micròfon perxa pels temps morts: Es podrà escoltar perfectament el temps mort sense necessitat d'estar just al costat de l'entrenador i sense molestar en excés.
- Micròfons d'ambient a peu de pista: Per sentir la cridòria, l'afició i els sons característics d'una pista de bàsquet.
- Micròfons Dracs: Són la penya d'animació que més crida al Palau. Precisament, el Palau es caracteritza per ser un pavelló poc animat i bastant fred. Si es col·loquen micròfons a prop seu es donarà la sensació de gran ambient, cosa que afavoreix l'espectacle televisiu. Llavors el tècnic de so haurà de regular els seus cànctics perquè no se superposin al joc.
- Les càmeres portaran incorporat també un micròfon per reforçar l'ambient i els sons de pista.
- Microauriculars: Són els que portaran els narradors durant la retransmissió. D'aquesta manera podran escoltar-se i rebre instruccions des de la unitat mòbil i narrar el partit.
- Micròfon inalàmbic: Per les entrevistes al descans, al final del partit i l'entrada als vestuaris.
- Retorn: El narrador que està *in situ* necessita escoltar les ordres del realitzador i saber quan està *on air*. Amb el retorn rebrà totes les ordres des de la unitat mòbil i, si l'ambient fos molt sorollós, escoltaria perfectament els comentaris tècnics del seu company.



Els microauriculars que tindran els narradors per locutar

En termes de comunicació interna, també realitzarem un pla en el que s'especifiquin com es comunicarà el realitzador amb els operadors i els diferents membres de l'equip i en quins casos es podrà mantenir un diàleg. El realitzador podrà parlar amb tots els operadors de càmera des de la unitat mòbil, amb tots els seus ajudants dins la unitat i amb els comentaristes que estaran *in situ* en el pavelló. Això sí, en aquest cas, intentarà parlar el mínim possible amb ells mentre el partit estigui en joc per no descentrar-los en la seva feina. No obstant, sí que podrà comentar detalls de la retransmissió amb ells quan hi hagi un temps mort i el partit se'n vagi a publicitat. El realitzador, doncs, podrà parlar amb els seus operadors si la situació ho requereix i, excepcionalment en directe, mitjançant un interruptor, amb els comentaristes del matx.

Tots el personal que farà possible la retransmissió portarà uns auriculars amb micròfon. Per allà viatjarà el senyal de referència del programa, el retorn dels comentaris i alhora escoltar les indicacions que s'assenyalin des de la unitat mòbil. Els operadors evitaran parlar amb frases llargues i es limitaran a obeir les ordres del realitzador o a afirmar/negar indicacions amb monosíl·labs o amb un codi que s'hagi establert anteriorment per facilitar els missatges i evitar llargues frases.

3.2 Instal·lació

En funció del concretat a la localització amb el productor i el realitzador i als diferents plans elaborats procedirem a començar la instal·lació. Com que el partit és a les 20.45 iniciarem les feines d'instal·lació el mateix dia al matí, sobre les 10:00. Millor anar amb temps i no apurar perquè si comencéssim les feines de muntatge a les 16:00 i, per les raons que fossin, trobéssim algun problema o error tècnic no el podríem corregir. Si el partit es jugués a les 18:00, seria bo que el procés d'instal·lació es fes un dia abans, però

al ser relativament tard hi ha temps de fer-ho el mateix dia. A més, a l' haver comprat tota la temporada, els operadors de muntatge ja s'han familiaritzat amb el Palau per poder muntar amb més facilitat. Si el partit fos en una pista desconeguda, sí que seria recomanable muntar-ho el dia anterior, sigui quina sigui l'hora.

3.2.1 La unitat mòbil

A la localització també decidirem on se situarà la unitat mòbil. El que es coneix com a *TV Compound*. Des del *TV Compound*, tirarem tot el cablejat de la unitat mòbil per accedir al Palau. Tindrem el *TV Compound* dins les instal·lacions esportives, que no dins el recinte, just al costat del pavelló, per facilitar-ho tot.

La unitat mòbil té vàries funcions primordials i sense ella tot el pla de producció i d'emissió naufragaria: (Benítez, 2013)

- Zona tècnica amb accés a la alimentació i a diverses connexions.
- Zona d'operació de qualitat de vídeo, és a dir, el control de càmeres.
- Una zona de gravació, on es registren els senyals i es preparen les repeticions per oferir.
- Zona de so, on es gestiona la qualitat dels senyals d'àudio. Sol estar separat o aïllat de la resta de la unitat.
- Control de realització en el que es puguin veure tots els monitors amb imatges de les diferents càmeres que estan gravant l'esdeveniment, el previ-programa, imatge a temps real de la cadena de televisió que està oferint el partit, una taula de mescla
- Zona del cap tècnic de la unitat, la persona que gestiona que tot el que hi ha allà dins funcioni.

La unitat també disposa de circuits tècnics:

- Circuits de vídeo: El que es coneix com a previ, on es preselecciona el que s'emetrà a continuació, i el programa, el que s'emet.
- Circuits de so: En el nostre cas, associats i simultanis al vídeo. No tindria sentit descompensar i separar l'àudio del vídeo.
- Circuits de coordinació: Intercomunicació entre la unitat mòbil (el realitzador majoritàriament) amb els operadors de càmera o els comentaristes.
- Circuits de confirmació: Se subdivideixen en dos tipus:
 - Els de senyals específiques, que avisen mitjançant un indicador lluminós que allò que està gravant aquella càmera està al circuit de programa i, per tant, s'està emetent en directe: Ell tally

- Els de retorn: Els comentaristes s'escolten el retorn per així fer un seguiment i comprovar si han tingut errors, si han de pujar el to, baixar-lo, etc.

A banda de la unitat mòbil, també s'ha de tenir en compte el camió que transporta el material, cablejat, etc. Anirà aparcant al costat de la unitat mòbil i en un espai on sigui fàcil treure el material per instal·lar-lo al Palau. En el nostre projecte, ho situarem tot a la petita esplanada que queda entre les entrades de la porta 70 i 80. És en aquesta zona on hi ha la porta d'accés directe a pista i per on entraran i sortiran tots els muntadors, tècnics i personal implicat en la retransmissió.

3.2.2 Muntatge

És important actuar amb previsió per evitar problemes d'última hora. Per això, un cop feta la localització i seguint el croquis fet pel realitzador i el productor, l'equip de muntatge es desplaçarà fins al Palau Blaugrana un dia abans del partit per iniciar tota la feina de muntatge de material. Segons Benítez (2013) i Anna López (2016) es poden diferenciar diferents processos:

- Ubicació i instal·lació: Amb la unitat mòbil i el camió de material els muntadors i tècnics de muntatge portaran els materials necessaris fins al Palau i els col·locaran als punts establerts pel productor i el realitzador seguint els plans elaborats. També s'entraran dins dels discs durs tots els vídeos de resums anteriors o imatges que que haguem de tirar segons l'escaleta.
- Connexió del cablejat: Es duu a terme tota la instal·lació elèctrica entre la unitat mòbil i el pavelló. A través dels resultats i les mesures de la localització, veurem si necessitem més cablejat i per on l'hauré de tirar per poder arribar correctament a totes les càmeres.
- Proves: Un cop tot està muntat i connectat es faran les pertinents proves per comprovar que les imatges siguin les desitjades, que no hi ha errors tècnics ni errades de connexió. Es farà un repàs un per un de cada element i circuit per comprovar que realment funciona i que no hi ha asincronies entre àudio i vídeo. S'assegurarà que el tally, llumeta vermella que s'encén quan les càmeres estan punxades en programa, funcioni correctament. També es comprovaran que els cascos i els micròfons dels operadors funcionen bé i que, per tant, el realitzador pot comunicar-se amb ells correctament. L'encarregat del control de càmeres, des de la unitat, parlarà amb cada un dels operadors per corregir enfocaments, espais, aires i qualsevol problema tècnic que pugui haver-hi. Ell ajustarà el color i la

il·luminació des del control. Un cop ajustat, el realitzador, també des de la unitat, li simularà accions reals a l'operador per veure com queden els enquadraments, el tipus de pla, si ha de tancar-lo o obrir-lo, etc. El mixer comprovarà la configuració de totes les entrades i sortides punxant les diferents càmeres de les que disposa i veient que totes mostren el que han de mostrar; i els diferents operadors de vídeo es repartiran les càmeres de les quals oferiran repeticions. El cap tècnic de la unitat els hi configurarà a cada un les càmeres que utilitzaran en aquell partit i comprovarà que la resta de pantalles, connexions, auriculars i micròfons de la unitat mòbil funcionen correctament. Realitzador i narrador principal repassaran l'escaleta, i faran els pertinents assajos perquè res falli en el directe.

3.3 Directe

Quan comença el partit, el productor, que ha estat portant la batuta de tot el procés previ queda en segon terme i és el realitzador qui pren la batuta. Des de la unitat mòbil, ordena i dirigeix en base a les pantalles i les càmeres que té. Serà vital col·locar les càmeres en bona posició perquè el realitzador pugui fer-se una idea, el màxim de real possible, del partit des de la unitat.

L'estructura narrativa bàsica de les retransmissions de bàsquet consisteix en quatre blocs: la preparació, la descripció de la narració esportiva, plans de reaccions dels protagonistes i seqüència de repeticions.

Basant-nos en la classificació per nivells de Deleplace (1979) i les explicacions de Benítez (2013), separarem els diferents plans en blocs:

- El bloc de la prèvia. El partit encara no ha començat i no hi ha imatge en viu de l'acció de l'esdeveniment. Són plans d'espera fins que es produeix l'inici del matx.
 - Tenen diverses funcions:
 - Aclaridora: Una pausa que permet reflexionar sobre allò que s'ha de veure
 - Expositiva: Disposa i situa els elements que van a formar part de l'acció posteriorment.
 - No sempre, però a vegades creen intriga i afirmen expectació

Provocarem expectació amb continguts gravats. Un pla general del Palau perquè es vegi

com va arribant la gent i llavors utilitzarem imatges gravades prèviament mentre els jugadors feien els primers exercicis d'escalfament. Posarem un resum de l'últim partit dels dos equips per presentar-los en societat. Un bon mètode per augmentar aquesta intriga és introduir un dels jugadors estrella del Barça, Tomas Satoransky. Passarem imatges espectaculars d'ell d'altres partits: esmaixant, recuperant pilotes, assistint; i les combinarem amb els estiraments previs al partit a càmera lenta. El mateix amb Vassilis Spanoulis, estrella grega.

També incorporarem dades estadístiques dels últims partits, males ratxes, bones dinàmiques, etc. o mostrarem un gràfic d'un jugador que estigui en ratxa. En pantalla es veuran els números de Pau Ribas en els últims 5 partits definint-lo com un dels factors clau del Barça.

- El bloc d'acció esportiva, el que considerem el directe general, es basa en un nivell 1. És a dir, amb la màster i plans generals. Sí que en algun moment donat podrem oferir al teleespectador un pla més curt; quan hi hagi una lluita sota l'aro per intentar atrapar el rebot podrem punxar la càmera 6 o 7 per oferir més detall dels contactes i els salts dels jugadors.
- El bloc de plans de reacció dels protagonistes són nivell 3 i 4. Les dimensions del pla no haurien de ser majors que un pla mig curt i si es pot tancar encara més, millor. Explota l'esquema d'acció-reacció.
 - Exemple: Un jugador protesta efusivament una falta que li han xiulat i se'n va cap a la banqueta enfadat i renegant.
- El bloc de les repeticions es pot moure per diferents nivells de profunditat. Qualsevol càmera que hagi pogut obtenir un bon pla de la jugada podrà ser vàlid per repetir. S'intentarà mostrar l'acció principal i llavors les reaccions emotives. Mai es pot repetir mentre la bola està en joc. El realitzador haurà d'esperar a que es s'aturi el joc, en bàsquet no serà complicat, per poder oferir a l'audiència aquella repetició. No sempre, perquè si no es farà molt carregós, però sí que les jugades més espectaculars es poden oferir a càmera lenta i això exaltarà el valor tècnic d'un esport tan estètic com el bàsquet. També pot crear un efecte dramàtic, per exemple, si mostrem a càmera lenta un jugador després de perdre una pilota clau a pocs segons d'acabar el partit.

Com diu Benítez (2013), tota posada en pantalla suposa una petita el·lipsi dels fets,

perquè evidentment no s'engloba absolutament tot el que es pot veure. Una càmera o un micròfon selecciona part de la realitat d'una escena, però hi ha moltes escenes que han de quedar fora. No hi ha res idèntic a l'espectacle original. Convé, per tant, l'existència de múltiples punts de vista per donar opció a un número de plans diferents vàlids per a la posada en pantalla i per reduir el màxim possible aquesta el·lipsi. No obstant, el bàsquet compta amb un petit avantatge respecte a altres esports. Amb la càmera màster, per temes d'escala, es pot mostrar tots els jugadors de la pista, els seus moviments, les banquetes, l'entrenador i les línies del camp amb un grau mínim de nitidesa. Així doncs, en bona part del partit no serà molt necessari tallar el pla màster per posar un primer pla del base mentre puja la pilota. Si tallem el pla general és probable que ens perdem els talls dels alers per sota la cistella, els blocs indirectes, defenses en zona, el pivot guanyant la posició a sota, etc. En resum, bona part del dinamisme del bàsquet quedaria truncat per no tenir punxat el pla general interrompent la narració. No obstant, hem de tenir en compte que la fragmentació en quatre quarts de 10 minuts millora molt el dinamisme i atorga a l'últim quart un resultat d'emoció, espectacularitat i dramatisme que no es veuen a tots els esports. I això és el que busca el teleespectador. Sentir-se atrapat pel partit i la seva emoció.

3.3.1 Funcions dels diferents membres de l'equip

Una retransmissió no és cosa d'una sola persona. Per poder dur a terme una retransmissió són necessaris diversos perfils de treballadors que facin correctament la seva feina i serà el treball de tots ells el que proporcionarà el producte final.

3.3.1.1 Realitzador

El realitzador, des de la unitat mòbil, pot veure les diferents preses que capturen els seus operadors. En base a això construirà una sola línia de programa i sempre prevalent la vessant informativa. La seva feina consisteix en seleccionar, saber escollir i què descartar, un fil narratiu clar per poder construir un relat el més acurat possible del que succeeix al pavelló. Dins la unitat mòbil, s'exigeix que el realitzador sigui ràpid de reflexes i pugui analitzar ràpidament la situació per ser capaç d'escollir en dècimes de segon les millors decisions. També per controlar com evolucionen les diferents situacions en viu. La línia narrativa final que apareix en pantalla és, doncs, una expressió mínima en relació a l'enorme quantitat de material que es té i queda fora. D'aquesta resta que no entra en el fil narratiu del directe immediat només es podrà reaprofitar allò que, un cop registrat, es pot oferir a l'audiència en forma de repeticions o emmagatzemat per possibles programes

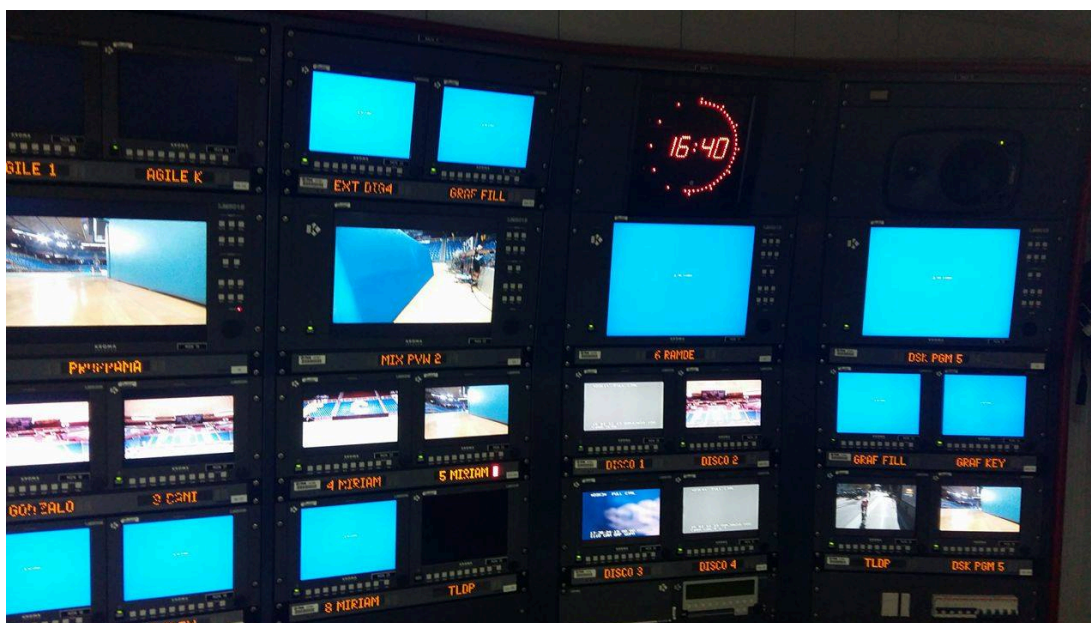
posteriors o resums. (Benítez, 2013:349)

El realitzador té firmat un acord d'objectivitat amb l'audiència en el que s'estableixen les bases del que ha de fer aquesta figura envers el teleespectador. Té l'obligació d'oferir a l'audiència, des d'un punt de vista neutral, totes les accions polèmiques perquè el teleespectador des de casa pugui aclarir els dubtes que li ha generat aquella jugada. El realitzador ha d'estar atent per oferir el millor angle possible per aquestes situacions, sempre des del punt de vista neutral i mai amagant repeticions a l'audiència. El teleespectador té el dret de rebre la informació suficient perquè pugui formular un judici vàlid sobre qualsevol incident. (Benítez, 2013: 355 i Alfonso Rodríguez, 2016)

Si el productor és el que mana en el procés previ al partit, el realitzador és el que assumeix aquest rol. Ell té sempre l'última paraula i és l'únic que pot ordenar canviar el pla de realització estipulat prèviament.

3.3.1.2 Ajudant de realització

Mentre el realitzador està pendent de les càmeres del directe, l'ajudant té un ull posat a les diferents repeticions. Controla les imatges que tenen els diferents operadors de vídeo en els seus discs EVS i avisa al realitzador quan hi ha una repetició preparada. D'aquesta manera, amb aquesta divisió, el realitzador està pendent del que és el directe i allibera feina al seu ajudant, que està pendent dels discs dels operadors de vídeo.



Les múltiples pantalles que realitzador i ajudant han de controlar

3.3.1.3 Operadors de càmera

Serà clau que els operadors de càmera segueixin allò que s'ha concretat al pla de càmeres, a menys que el realitzador a mig partit els hi comuniqui el contrari. Un canvi en directe del pla ha d'estar justificat i ha de ser clar, perquè hi ha risc de desorganitzar i desfer la qualitat de la retransmissió.

Els operadors de càmera hauran de mostrar una bona habilitat amb el seu dispositiu. El bàsquet és un esport molt dinàmic, imprevisible i els operadors hauran de ser capaços d'enfocar i enquadrar nous plans amb rapidesa si el teleespectador no es vol perdre cap detall. Això sí, hi haurà rols en el que l'operador podrà lluir-se més i d'altres que no. L'encarregat de controlar la càmera màster pocs virtuosismes podrà demostrar, ja que la seva funció serà oferir un pla general del joc. Els que juguen amb els curts i les reaccions dels jugadors sí que podran demostrar més les seves habilitats. Cada operador, però, haurà de tenir molt clara quina és la seva funció i no sortir dels paràmetres establerts al pla previ. Saber a qui correspon seguir a cadascú, els límits que tenen, etc. Per això és bo que tant operadors de càmera com realitzador tinguin un cert domini d'aquell esport, per poder preveure algunes situacions i avançar-se a l'acció per poder mostrar-ho tot en pantalla. Per evitar que entrin sons no desitjats, els operadors de càmera no parlaran, a menys que no sigui un cas extrem, pel micròfon que porten incorporat quan el partit estigui en directe, i es comunicaran amb el realitzador i la unitat quan el joc estigui aturat i no s'estigui en directe.

3.3.1.4 Mesclador o mixer

La mà executora del realitzador és el mesclador mixer. És ell qui materialitza les ordres del realitzador polsant el mesclador de vídeo per posar en pantalla -de previ a programada tall d'imatge. En el cas que el realitzador, pels motius que siguin, s'equivoqui a l'hora de donar una càmera serà el mixer que, com és l'executor, corregirà les ordres del realitzador i rectificarà per evitar l'error. Tot i així, aquesta correcció quasi sobre la botzina no hauria de ser habitual. Ha d'haver-hi una gran compenetració entre un i altre. De fet, no només entre ells dos, sinó amb tot el personal present a la unitat mòbil i els operadors. Si hi ha bona sincronia és fàcil treballar còmode i els resultats surten sols. Tenir un equip acostumat a treballar junts i amb bona entesa és clau per poder oferir un bon producte. Hi ha casos, no serà el nostre ni molt menys perquè debilita el producte, que és el propi realitzador qui fa també les funcions de mixer. Acaba convertint-se en quelcom molt caòtic i el treball no es fa bé. En aquestes ocasions, per no perdre temps i com que és una

mateixa persona la que ordena i executa puja plans a programa directament sense passar pel previ; i això pot provocar que el propi operador es vegi sorprès perquè potser estava canviant de posició o acabant d'enquadrar provocant un resultat erroni. És per això que en la nostra retransmissió es diferenciarà clarament la figura del realitzador i la del mixer.

3.3.1.5 Operadors de vídeo

N'hi haurà tres. La funció dels operadors de vídeo encarregats d'emmagatzemar les repeticions és molt mecànica. A través dels dispositius de gravació-reproducció, disc durs EVS, que van gravant el partit alhora que pots rebobinar per reproduir una repetició. Quan s'aturi el joc oferiran la que demostrï que aquell contacte era falta o que el jugador estava fora, i també ressalti de manera espectacular una jugada. Els discs disposen d'una palanca que permet regular la velocitat de la repetició. Així, és fàcil reduir la velocitat en segons quina jugada perquè es vegi més espectacular, però això ja es veurà més endavant. Els operadors aniran guardant totes les repeticions que considerin oportunes en una llista de reproducció per quan s'aturi el joc, ja sigui una infracció, un temps mort en el que no es vagi a publicitat, una falta o una revisió. En aquesta llista es registrarà la jugada sota el nom del protagonista, la càmera sobre la que s'oferirà la repetició, l'angle i el temps que durarà la pròpia repetició. Aquesta llista detallada facilitarà que es puguin recuperar ràpidament les jugades i es puguin oferir sense perdre temps a l'audiència. També són els encarregats de preparar el resum que s'oferirà al final del partit amb les jugades més destacades i de guardar diferents repeticions que, encara que no s'utilitzin en directe, poden servir per a posteriors tertúlies o altres programes d'anàlisi del partit. D'aquesta manera, s'enriqueixen programes-resums i es fomenten els anàlisis de qualitat.



Un disc dur EVS amb el seu teclat

Gràcies a la connexió per SDTI d'alta velocitat els operadors de càmera poden accedir

des dels seus discs EVS a la xarxa de les càmeres de realització.

Els operadors de vídeo també s'encarregaran de gravar el partit en cintes. Es gravarà en cintes Betamax i en dues ocasions: una tal com el veu l'espectador per la televisió i l'altre sense els comentaris dels narradors, per si s'ha d'utilitzar posteriorment en els resums de la web o s'ha de cedir a un tercer; és a dir, una en net i una en brut. Les cintes Betamax tenen una llarga història amb les unitats mòbils. De Betacam SP passant per BetacamSX i IMX. Actualment s'han quedat en Betamax i permeten gravar en digital.

3.3.1.6 Tècnics de so

Els dos responsables de so estan aïllats i separats de la resta de personal de la unitat mòbil. Se'ls separa per evitar que els múltiples diàlegs i ordres del realitzador alterin el seu treball, ja que la configuració del so resulta delicada. Hauran de ser capaços d'incorporar el so dels comentaristes amb la mescla final tot barrejant el so ambient de les grades i els Dracs amb les veus dels narradors. Es calibraran els volums perquè quedi la veu de la narració superior a l'ambient, que es pugui entendre bé, però sense deixar l'ambient en un pla molt allunyat. També es tindran activats i a un volum elevat els micròfons de contacte situats a la cistella, de manera que si Lawal esmaixa se senti per televisió la contundència de la jugada tot seguit dels crits d'ànims i celebració de l'afició. Un partit amb un so ambient quasi imperceptible provoca que el teleespectador no se senti integrat, no es vegi dins el partit i li presti menys atenció de la que desitjaria. El so de la xarxa quan entra una cistella neta -el *swish*-, el boom d'una esmaixada, donen una sensació de realisme que només s'aconsegueix amb un bon so ambient. Com que al pla sonor hem establert col·locar un micròfon prop de la penya d'animació dels Dracs, ja que el Palau Blaugrana és un pavelló força fred on costa escoltar l'afició, els responsables de so s'encarregaran de regular els crits d'aquesta afició perquè no arribin a ser molestos ni es superposin amb la veu dels comentaristes.

També hauran d'estar alerta durant temps morts. Quan ens acostem a una banqueta per gravar el temps mort, hi haurà un operador que acompanyarà el càmera amb un micròfon extensible per poder gravar les paraules de l'entrenador sense posar-se entre els jugadors. És probable que en aquestes situacions hagin d'apujar el volum i regular-lo amb l'ambient perquè pot resultar difícil la comprensió de segons què digui.

És important que es pugui escoltar perfectament el so ambient i els diàlegs entre els

jugadors. Doten la retransmissió d'un aire més real. Això provoca que el teleespectador se senti més proper al lloc dels fets per fer-li crear la sensació que realment és allà, al pavelló, veient el partit.

A més, els responsables de so s'encarregaran de configurar i seguir les comunicacions de tot l'equip implicat en la retransmissió.

3.3.1.7 Cap tècnic de la unitat

Com a tot arreu on hi ha instal·lacions elèctriques, connexions i tecnologia implicada, és necessari un cap tècnic que reguli i s'encarregui que tot estigui en ordre i que la unitat i els seus sistemes funcionin correctament. També s'encarregarà de repartir, en funció del que els operadors de vídeo vulguin, el nombre de càmeres que cada operador de vídeo controlarà per poder fer les repeticions. A través de l'ordinador, repartirà, per exemple, la màster, la 2, la 3, la 6 i la 8 per un operador, és a dir, totes les càmeres que estan disposades a la part esquerra del pavelló.

3.3.1.8 Narradors

El pes de la retransmissió reposa en les imatges, ja que la informació més rellevant es transmet per la via visual, no obstant l'aportació del comentarista és clau per poder comprendre com s'està desenvolupant el partit o la competició en la que participen. El paper del comentarista en una retransmissió és de verificació, clarificació i corroboració. (JM, Montín, 2003).

És molt important que els narradors estiguin *in situ* al pavelló. Fer un partit des de la peixera és pèssim perquè no es comenten les mateixes emocions i el resultat és molt més fred. A més, es depèn en exclusiva de les càmeres i no es té una visió global del partit.

Se situaran a la dreta de la cistella esquerra, on hi ha una taula llarga en la que s'asseuran les tres veus principals i els encarregats de les estadístiques. S'habilitaran pantalles del senyal del programa i la base estadística perquè tinguin una referència més, a part de la del directe.

Jaime Fandiño (2000) explica la rellevància dels comentaristes en el ciclisme, però les seves línies també es poden aplicar a esports més minoritaris, o aquells en que es necessiten unes anotacions tècniques concretes per entendre'l, o aquells en els que

l'espectador, en general, no té els coneixements bàsics.

“En moltes ocasions s'escolten conceptes tècnics i característics d'un propi esport que un espectador no molt avançat en aquest tipus de competició no aconsegueix entendre, i es que el ciclisme no és un esport de comprensió fàcil com succeeix amb altres que es disputen en espais físics més acotats”. (Fandiño, 2000:225).

Per això és important que els narradors sàpiguen del que parlen, siguin experts en bàsquet. El narrador poliesportiu que toca una mica de tot perquè té bona veu i sap locutar bé és una opció cada cop més habitual, però no ofereix el tracte que aquell esport es mereix. Per un aficionat habitual a aquell esport es nota molt quan les veus que parlen coneixen el joc i saben del que parlen o és senzillament una narració per sortir del pas.

A la nostra retransmissió hi haurà quatre veus.

- Narració principal: El play-by-play. Capaç de crear un estil propi que afavoreixi la qualitat informativa i d'entreteniment de la retransmissió.
- Segona veu: Anàlisi tècnic. Explicar per què ha passat aquella jugada, analitzar els moviments, emparellaments, etc. Pot ser un periodista, un ex jugador o un ex entrenador, sempre i quan tingui el nivell adequat i sàpiga comunicar. S'ha de vigilar en no caure en posar un ex jugador històric, però amb nul·les capacitats comunicatives. Per molt bo que hagués estat jugant si no és capaç de transmetre bé allò que veu no servirà.
- Tercera veu: Estarà pendent de l'estadística durant el partit, complementar alguns punts d'anàlisi, buscar dades de rècords o xifres batudes durant el partit.
- Quarta veu: Al descans i al final del partit serà l'encarregat d'entrevistar els protagonistes del partit per recollir les primeres reaccions. No han de ser preguntes generals i tòpiques, sinó basant-se en les estadístiques del matx o una mica tècniques. Està separat de les tres veus, normalment situat al costat de la taula d'anotacions.

3.3.1.9 Estadística i grafismes

Les infografies, la forma de presentar les estadístiques ajudaran a la comprensió i a la inclusió d'elements espectaculars. Els exemples més clars els trobem a Estats Units. La cultura de l'esport per els nord-americans ha anat sempre lligada a l'espectacle. Grans produccions que controlen tot tipus de temps, espai i ordre. Els seus pressupostos, però,

són molt diferents als que es destinen aquí per fer bàsquet; de manera que ni remotament es pot fer el que aconsegueixen ells.

El grafisme cada cop juga un paper més rellevant dins la retransmissió. El fet de donar-li un plus de bellesa estètica, a banda d'utilitzar-la, lògicament, per millorar la forma d'enviament d'informació i dades a l'espectador, el fa molt més atractiu per a l'espectador.

Els avantatges de la tecnologia proporcionen millorar els elements gràfics d'una retransmissió, que són utilitzats amb dos propòsits: (JM, Montín, 2003).

- Embolicar i presentar més atractiva la retransmissió perquè augmenti la informació, l'emotivitat i l'espectacle.
- Proporcionar diferents tipus d'informació durant el transcurs de l'esdeveniment.

Com que a l'unitat mòbil l'espai és molt reduït, les tres persones encarregades del grafisme i l'estadística bàsica, tot i que aquesta també es troben a internet a la web de l'Eurolliga, se situaran al costat dels tres narradors. Ells faran l'estadística essencial, el que podríem definir com a punts, rebots, assistències, tirs fallats, etc. Un observa detingudament el joc per fixar-se en quins jugadors realitzen les accions i li dicta al seu company d'estadística que s'encarrega d'introduir-ho a la taula del partit. D'aquestes taules en surt la informació estadística que els narradors veuen mentre narren i així tenen l'estadística al moment per poder fer certs apunts durant la narració. Entre quarts, l'Eurolliga facilitarà l'estadística oficial que no hauria de distar de la pròpia dels estadistes. El criteri en assistències, per exemple, és més subjectiu i és probable que balli una mica aquesta xifra; però el que són punts, tirs intentats, taps, recuperacions... no hauria de variar mai. Si són diferents, els encarregats de l'estadística hauran errat en la seva feina.

El tercer serà el que posarà en pantalla els diferents rètols amb els punts que porta cada jugador després que anoti o les faltes personals que duu. L'Eurolliga, en aquest cas, com ja s'ha mencionat, facilita una plantilla en format TGA visualment força eficaç amb els colors corporatius de la competició que només s'haurà d'omplir amb les dades del matx i es pujarà a programa quan el realitzador ho digui. També serà el realitzador qui dirà quan s'ha de retirar la informació. Uns tres segons per poder llegir-ho, no més. La informació que es mostrarà és molt senzilla, fàcilment llegible i s'acostumarà a mostrar quan es punxi amb els curts o la càmera 5 el jugador que acaba d'anotar. Serà en aquell moment quan el realitzador ordeni pujar el rètol amb el nom del jugador, els punts que porta i la sèrie de

tirs. També si hi ha algun parcial contundent de 8-0 en els últims dos minuts ho pujarà. La plantilla serà la mateixa l'únic que haurà de canviar les dades que hi ha i afegir "Run", 8 i 0 a l'escut de cada equip.

El bàsquet és un esport en el que l'estadística hi juga un paper primordial. L'audiència vol saber quantes assistències ha fet Arroyo, quants punts porta Tomic o quantes faltes duu Hunter. Per això és molt important anar mostrant les xifres estadístiques dels jugadors cada cop que siguin protagonistes directes d'una acció. Serveixen perquè els teleespectadors puguin tenir un fons informatiu de molt valor.

És important que aquestes tres persones siguin coneixedores del bàsquet, sàpiguen quan es compta un rebot i quan no, quan es comptabilitza una assistència i quan no, etc. També és bo que coneguin l'esport perquè els serà més fàcil identificar els jugadors; d'aquesta manera podran pujar el rètol de forma més ràpida perquè ja sabran a qui han assenyalat una falta o qui ha anotat una cistella.

3.3.1.10 Control de càmeres

La seva missió consisteix principalment en unificar totes les càmeres. Ha d'igualar els nivells tècnics de la qualitat d'imatge, especialment el diafragma, però també el nivell de negres. Cada càmera disposa del seu espai en el control per poder regular-se correctament.



Control de càmeres

3.3.2 Repeticions

En tot esdeveniment esportiu hi ha accions i reaccions que mereixen ser vistes novament. Ja sigui per sortir de dubtes d'alguna jugada o per tornar a oferir una jugada espectacular. A vegades, fins i tot, s'ofereixen repeticions per intentar compensar els defectes perceptius de l'ésser humà. (AJ, Benítez, 2013: 357)

La regla bàsica i immutable per oferir repeticions en el bàsquet, també en la majoria d'esports, és que s'aturi el joc. Mai ensenyarem una repetició mentre corre el temps i la pilota s'està jugant.

Els operadors de vídeo, com s'ha dit, elaboraran una llista amb les diferents jugades susceptibles a ser repetides. Però a més a més, dins d'aquesta llista inclouran una segona llista on s'especifiqui els plans i els angles. Per tant, trobem una llista que explica el fet succeït i una segona llista que la detalla en plans. És habitual, doncs, trobar diversos talls rellevants dins d'una sola jugada.

Les repeticions que ressalten la bellesa o harmonia dels moviments són recursos retòrics que funcionen per recuperar el més atractiu i plàstic de les accions esportives, que recorden que l'esport també té el seu costat estètic. (Benítez, 2013, 114).

El bàsquet és un esport d'una enorme qualitat tècnica, però en el que també predomina el físic. Oferir repeticions on s'accentuï el domini de pilota d'Arroyo, la bomba de Navarro o la força de Samuels doten d'espectacularitat la retransmissió.

Les reaccions dels protagonistes també hi juguen un paper important. Utilitzar una bateria d'imatges amb reaccions dels esportistes suposa una font importantíssima d'empatia per part de l'espectador. (Benítez, 2013:111)

3.3.3 Instant Replay

Una de les situacions més polèmiques del bàsquet és quan hi ha un tir sobre la botzina. En ocasions saber si el jugador ha deixat anar la pilota abans que s'acabi el temps és imperceptible per a l'ull humà, per això es va crear l'Instant Replay, una tecnologia que permet als àrbitres consultar aquest tipus de jugades a través de les càmeres de televisió. Per comprovar els temps es pot punxar directament el senyal del rellotge directament des de la taula d'anotacions. No obstant, quan l'àrbitre vol revisar una jugada no li interessa el senyal que s'agafa des de la taula d'anotacions perquè pot haver-hi petits *delays* de dècimes o centèsimes de segon que poden influir en les decisions arbitral.

L'Instant Replay ofereix una pantalla amb 4 plans diferents del moment (escollits pel realitzador o essent el propi àrbitre que demana un pla concret) i al centre de les 4 imatges hi tenim la càmera del rellotge, que transcorre a temps real i en coordinació amb l'acció. D'aquesta manera, l'àrbitre podrà veure si realment la cistella és dins o fora de

temps.

3.3.4 Situacions de partit i accions a la unitat mòbil

El 90% del partit es mostrarà a l'audiència amb la càmera màster. Perquè és la que ofereix una millor visió del que passa a pista i permet als teleespectadors no perdre's detall de res. Amb el pla general de la màster hem d'aconseguir que en el mateix pla es vegin els cinc jugadors de cada equip, gairebé tota la meitat del camp en el que s'està atacant, l'aro i el rellotge de possessió (aprofitant que a Europa és una caixa quadrada amb visió del temps per tots 4 costats), a més d'una part del públic. Això, que seria l'ABC de la retransmissions és força comú no fer-ho correctament, com en el cas de la següent imatge. Per això, aquest projecte pretén millorar aquests errors. A l'NBA, per exemple, no es veu el rellotge de possessió superior perquè el mecanisme d'instal·lació és diferent (no és una caixa quadrada amb visibilitat pels quatre costats) i està més elevat. Per evitar que el rellotge desaparegui del pla el que fan és instal·lar una caixa quadrada (com les d'Europa) darrere el suport de la cistella, de manera que quan fan el pla amb la màster el rellotge superior queda tallat però es veu el de darrere que fa la seva funció. Aquí si es talla el rellotge superior es talla la visualització del temps real.



En aquesta presa amb la màster la càmera està massa picada i no permet veure bé el rellotge superior. Tampoc es veu gaire grada de public

Aquest és el pla de màster que volem per la nostra retransmissió:



Pla màster en el que es veu tota la zona d'acció de la jugada, el rellotge i quatre files de graderia.

Quan hi hagi una penetració a la zona es tancarà lleugerament el pla de la màster, però molt poc. Que sigui com un moviment natural, com si l'espectador que està a punt de veure una esmaixada tirés el cap endavant fruit de l'emoció.

El realitzador sempre avisa al mixer del pla que ha d'aparèixer a continuació del muntatge audiovisual. Un cop avisat, llavors ordena l'execució. Per exemple, si hi ha tensió que desemboca en baralla sota el cèrcol dret i el pla que té la càmera 7 és l'adequat per veure bé el conflicte, el realitzador dirà: "Previnguda càmera 7". El mixer punxará la càmera 7 al previ, mentre hi ha la màster al programa, i quan el realitzador ho cregui oportú seguint la continuïtat i el ritme de partit confirmarà el pas de previ a programa de la càmera 7 "dins càmera 7" o "take 7". D'aquesta manera, la càmera 4 passarà estar dins la línia narrativa i en directe. Un cop està en directe s'encendrà una petita llum vermella, el *tally*, en el monitor de la càmera per informar a l'operador que es troba en directe i és la seva càmera la que està punxada. L'operador sabrà, doncs, que mentre està punxat no pot fer ni canvis bruscos, ni corregir en excés la seva posició, ni tornar a enquadrar. Serà un cop el realitzador torni a manar el canvi de càmera passant per la màster que el llum vermell s'apagarà i l'operador podrà fer les correccions necessàries.

A les presentacions dels jugadors punxarem les càmeres 6 i 7, en funció de cada equip i el costat en el que estiguin. L'operador haurà de sortir de la seva zona habitual (sota la cistella) per desplaçar-se fins al tir lliure i poder oferir uns plans propers de com el jugador saluda tots els seus companys quan l' *speaker* pronuncia el seu nom.

En l'inici del partit començarem amb la màster i quan els jugadors del cinc inicial es preparin per sortir a pista passarem a la 2 per oferir un PMC d'ells. Veurem com es saluden els jugadors dels diferents equips i com saluden al trio arbitral. Fetes les salutacions, tornarem a la màster per oferir el PG del salt inicial i l'inici del partit.

Com hem dit, la primera regla bàsica per oferir repeticions és que s'aturi el joc. Mai oferirem accions repetides, per dubtoses que siguin, si la pilota està en joc. Encara que Satoransky esmaixi de forma espectacular i l'Olympiacos trigui a treure de fons. Moltes televisions aprofiten aquests quatre-cinc segons que trigaria l'Olympiacos a passar camp per oferir la repetició d'aquella espectacular jugada de Satoransky, però hi ha el risc que el Barça recuperi la pilota immediatament amb una pressió i anoti segons després, de manera que el teleespectador estaria veient l'esmaixada anterior mentre els narradors, que estan *in situ*, informen que l'equip blaugrana ha robat la pilota i ha anotat fàcilment. I, evidentment, això no agrada a l'aficionat que veu el partit des de casa perquè s'està perdent detalls en directe del partit.

Així doncs, per oferir repeticions haurem d'esperar que hi hagi alguna infracció, falta, temps mort, fora o qualsevol situació que provoqui la interrupció del joc. Serà aquí, quan els operadors de vídeo hauran preparat al seu disc la repetició que volen oferir amb la millor presa o la que es vegi més espectacular. Rebobinaran el material gravat fins al punt que els interessa que comenci la jugada, la pausaran i avisaran a l'ajudant de realització. Posem pel cas, un tap de Lawal a Spanoulis. L'ajudant li ho comunicarà al realitzador i el realitzador ordenarà al mixer que al disc 1 hi trobem la repetició del tap de Lawal amb un "previngut disc 1". Passarem el disc 1 al previ i quan el realitzador ho cregui oportú, generalment és immediat, confirmarà el pas de previ a programa del disc dur per amb un "dins disc 1". El disc dur conté una palanca que permet regular la velocitat dels fets que s'estan repetint. D'aquesta manera, per repetir el tap de Lawal es veurà tota la jugada a velocitat normal, però just quan Spanoulis es disposa a llançar ralentirem el ritme de la repetició perquè es vegi bé el salt de Lawal, com es produeix el tap i a quina alçada, posant-lo gairebé com si fos una *phantom cam* (càmera super-lenta) en el moment de l'impacte de la bola. Un cop produït el tap com a tal, tornarem a una velocitat lenta, però més accelerada que el moment clímax del tap per veure com la pilota surt escopetejada per l'impacte. Seguint aquesta idea, amb la càmera 5 oferirem accions que demostrin l'enorme salt vertical dels jugadors. Al ser un pla contrapicat crea un efecte òptic que maximitza el salt del jugador fent passar sovint el braç per sobre el cercol. En el moment

en el que el jugador estigui en el punt més alt a punt d'esmaixar, ralentirem molt l'acció pausant l'acció en moment àlgid del salt. En el moment d'introduir amb força la bola a l'anella, tornarem a una velocitat normal, però una mica més lenta que el natural.



Pausa en el moment més àlgid per accentuar el monstruós salt de LeBron James

L'escaleta estipula quins temps morts podem gravar. L'operador de la càmera 6 o 7, el que estigui més a prop de la banqueta que ha demanat el temps, juntament amb un operador de so que tindrà un micròfon en perxa gravaran les anotacions, indicacions i instruccions de l'entrenador. L'operador de càmera mirarà de col·locar-se en bona posició per poder enquadrar bé l'entrenador, la pissarra amb la que marcarà jugades i les esquenes dels jugadors asseguts. Gravar un temps mort de perfil no permet poder veure bé la pissarra i es perden algunes reaccions de l'entrenador, ja que si es gira cap al costat contrari no se li veu la cara.

Un cop acabat el temps mort, els operadors de vídeo hauran preparat una petita llista, en la que estaran comptada al detall els segons que dura. Comunicarà a l'ajudant de realització que al disc 3 hi ha tres repeticions de diferents jugades que duren 15 segons. I llavors, se seguirà el mateix procediment. "Previngut disc 3; dins disc 3".

Un altre cas que ens podem trobar és que just després de la jugada del partit, un alley-oop de Dorsey per sobre de Hunter que aixeca el Palau i posa el màxim avantatge blaugrana obligant Sfairopoulos a demanar temps mort per aturar el partit. Com que ha sigut una de les millors accions del matx oferirem diverses repeticions de l'alley-oop, però sempre seguint un ordre. La millor repetició al principi aprofitant que l'audiència està exaltada per allò que acaba de veure, poc a poc altres visions de la jugada encara que no

siguin tan bones com la primera però que poden oferir algun detall interessat de l'alley-oop, i finalment les reaccions que ha provocat: el crit de ràbia del propi Dorsey després d'esmaixar, el públic dempeus, la banqueta blaugrana aplaudint, Sfairopoulos empenyat...

A les cistelles d'anella passada no canviarem mai en directe a les càmeres 6 i 7, les que estan sota l'aro, perquè ens podem perdre matisos de la jugada. Seguirem amb la màster i quan s'aturi el joc oferirem primer sempre la repetició de la càmera 6 o 7, la que estigui just sota l'acció, a una velocitat més lenta a com s'ha produït realment l'acció. D'aquesta manera la plasticitat del jugador queda palesa en aquesta presa.



Exemple de la seqüència d'una cistella passada de Kevin Durant.

En un contraatac mai tallarem el pla de la màster per punxar la càmera 6 o 7, en funció de la cistella en la que hagi d'anotar. Es perd perspectiva de la jugada, qualitat i en aquelles centèsimes que dura el canvi de pla ens podem perdre algun detall. Tota acció que impliqui córrer la pista és preferible veure-ho amb la màster i evitar aquest tipus de càmeres. A les repeticions ja cobriran importància i ens mostraran altres detalls, però el que és el contraatac en viu; amb la màster.

Amb una falta de tir, per exemple, podrem oferir diverses opcions al teleespectador perquè la retransmissió no agafi un caire monòton.

- Càmera 1 (màster) per seguir el joc quan hi ha una dura falta de Prinezis a Abrines quan l'escorta del Barça es disposava a fer una entrada.
- Càmera 2 ofereix un PMC de Printezis i apareixen els rètols amb el nom del jugador, el dorsal i el número de faltes que duu.
- Repetició de la jugada. S'haurà de tirar la millor repetició però per la situació i el

tipus de falta es podrà triar entre la càmera 2,7 i 9. Amb una repetició n'hi haurà prou. Si hagués estat un 2+1 espectacular es podrien oferir dues repeticions.

- Tirs lliures. Hi apareixen diverses opcions que es poden anar intercalant i variant:
 - Fer els dos tirs lliures amb la màster sense variar els plans
 - Fer els dos tirs lliures amb la màster, però quan l'àrbitre li passa la pilota després del primer tir per llançar el segon fer un primer pla amb la 7 i tornar a la 1 just abans que llanci. Quan hi ha el primer pla de la 7 apareix el rètol amb els punts i la sèrie de tir d'Abrines.
 - Fer el primer tir lliure, des de que rep la pilota fins que el tir entra o falla, amb la 7 amb un pla bastant obert, de manera que es vegi el tirador, els jugadors col·locats per agafar el rebot i l'aro. Pel segon tir, passar a càmera 1.

Durant el partit es procedirà a seguir aquest petit manual de Benítez (2013) amb algunes característiques bàsiques a seguir per poder realitzar correctament el matx:

- La preferència sempre és el joc en viu. S'evitaran el·lipsis temporals d'accions que provoquin que el teleespectador es perdi detalls.
- La narració creada pel realitzador haurà de ser senzilla i de fàcil seguiment per part de l'audiència
- Quan es talla el pla màster per punxar una altra càmera en directe serà perquè aquest canvi afegeixi detalls a la narració que amb la màster costessin més de veure o apreciar. En general, però, s'intentaran evitar aquests canvis de càmera quan l'acció està en joc i es mantindrà la màster gairebé tot el partit.
- El principi d'acció/reacció: El realitzador ha d'estar pendent que hi ha jugades que ocasionen una quantitat de reaccions important en els protagonistes.
- Neutralitat: Intentarà mostrar equilibri en la realitat que succeeix. Objectiu.
- Principi d'entreteniment: Tractarà d'afegir a la línia narrativa aquells plans que per angle, sovint la càmera 6 i 7 a velocitat reduïda, mostrin de forma més espectacular la plasticitat o la potència de l'acció, atorgant una dimensió estètica que captivi a l'espectador. Rellevant el fet de reduir la velocitat d'imatge per remarcar l'acció.

3.3.4.1 Descans

La càmera 5 i la quarta veu faran una petita entrevista amb algun dels protagonistes de la primera part. Serà molt breu, dues o tres preguntes de sensacions fins aleshores i

expectatives de cara a la segona part.

3.3.4.2 Post-partit en directe

Immediatament després del final del partit, la quarta veu dels nostres narradors, la que està al costat de la taula d'anotacions, s'acostarà amb el micròfon inalàmbic als protagonistes per fer un flash interview. Tres o quatre preguntes a cada entrenador amb les primeres reaccions en calent del matx i també un jugador de cada equip, els dos més destacats del partit, perquè també facin una ràpida valoració en calent. Com que això serà pel senyal internacional i estem parlant de l'Eurolliga, les preguntes, lògicament, seran en anglès. Per gravar-ho, la càmera 7 anirà amb el periodista.

Un cop fetes les preguntes, i aprofitant que haurem acabat de parlar amb un dels protagonistes més destacats del partit, ensenyarem les estadístiques de l'MVP (que hauria de ser un dels que hem entrevistat) i diverses repeticions de les seves jugades més espectaculars i/o rellevants. Aquí acabaria el senyal internacional, però nosaltres seguiríem emetent per la desconexió local.

Un GPG de la 1 del Palau, ja buit, mentre els narradors fan una valoració del partit. Es mostraran les estadístiques globals del matx amb el GPG de fons. Els narradors, dempeus i a través de la càmera 6, seguiran comentant aspectes rellevants del partit, futurs compromisos, avaluant altres resultats, etc. tot esperant el permís del cap de premsa perquè el càmera 5 i la quarta veu puguin entrar al vestuari, amb els companys de les ràdios, a parlar amb tots els jugadors abans de la dutxa. Amb això aconseguim declaracions en calent en un ambient poc comú pels teleespectadors, a més de veure els vestuaris i els jugadors en un ambient més íntim, cosa que sempre agrada veure per televisió. Espectacle i informació. Després d'haver entrevistat a diversos protagonistes, es tornarà a la càmera 6 amb els narradors principals fins que comencin les rodes de premsa dels entrenadors. Connectarem amb la càmera 12 per oferir la roda de premsa, en especial la de Xavi Pascual. Un cop hagi acabat, els narradors faran una breu valoració de les seves declaracions i faran el comiat donant les gràcies a l'audiència per la seva atenció. Tancarem amb el GPG del Palau, en el que es veurà com els encarregats de material comencen a desmuntar publicitat i enganxines, i es tancarà novament amb les millors jugades del partit mentre apareixen els crèdits amb els noms de tot l'equip que ha fet possible la retransmissió.

3.3.5 Ritme i agilitat

Evidentment, nosaltres com a equip de producció i realització no podem controlar el ritme del que és el joc com a tal. I, evidentment, visualment és molt més atractiu un partit ràpid, a molts punts i amb intercanvi constant de cistelles. En aquest cas, el matx ja estarà dotat de ritme i no caldrà que el realitzador hagi de canviar la seva dinàmica. Per tant, doncs, l'agilitat depèn principalment de l'acció esportiva i dels protagonistes. Si és un partit lent, travat i espès el ritme decaurà considerablement. No obstant, sí que des de realització podem fer petits canvis que, no variaran el ritme de joc perquè aquest és el que és, lògicament, però sí que poden alleugerar i dinamitzar el partit. Per exemple, quan el ritme de joc sigui molt baix intentarem elevar el número de talls i canvis de plans. Sempre amb un sentit, lògicament. Que els canvis de plans no es carreguin part del joc, ja que la nostra missió segueix sent oferir al teleespectador la visió més realista i completa del partit. També inclourem repeticions de les jugades més espectaculars o les reaccions dels protagonistes per tornar a fer vibrar a l'espectador i així no tingui sensació d'avorriment ni de monotonia. O incloure material gravat entre el canvi de quarts o un temps mort, com podria ser el Top10 de les millors jugades de la setmana anterior. Els narradors aquí també poden intentar canviar entonacions, donar més ritme narratiu o donar un altre aire a la retransmissió amb els seus comentaris.

Tal com diu Blanco (1999), l'espectador associa els conceptes velocitat, rapidesa, bellesa, divertit i bo amb espectacularitat, que és el que busca quan visualitza una retransmissió esportiva. El que vol és evadir-se d'allò que el preocupa, distreure's i una bona dosi d'espectacle i entreteniment és el que busca. Les retransmissions esportives televisives es presenten com productes audiovisuals informatius d'un alt contingut d'entreteniment espectacular perquè el públic decideixi ocupar el seu temps d'oci presenciant aquell espectacle a través de la televisió.

Benítez (2013) diu que per parlar del ritme d'una retransmissió esportiva s'ha d'involucrar l'expectativa creada per l'espectador i el manteniment de l'interès en relació al temps que dura la retransmissió. Nosaltres ens hem de mantenir com a generadors i mantenidors de l'interès.

La fórmula en termes senzills podria enunciar-se com a ritme és igual a interès partit per temps, i el numerador es podria complicar amb un llarg algoritme en el que entraria el pla de realització complementant-se amb la cadena de successió d'esdeveniments, però també amb aspectes de la narració i les expectatives dels teleespectadors. (Benítez, 2013: 372)

3.3.6 Situacions de descontrol

Encara que el pla estigui clar i l'equip sigui experimentat i estigui ben conjuntat sempre pot haver-hi alguna situació poc esperada en la que es descontrola allò que semblava dominat i no ho reculli el pla. En aquests casos el realitzador intentarà salvar la situació el més ràpidament possible basant-se en criteris d'experiència fins que es pugui retornar al pla previst. En funció del fet inesperat es trigarà més o menys a restablir l'ordre.

El senyal que viatja per la unitat mòbil en temps real ens servirà per emetre-la en directe, gravar-la per emetre-la posteriorment o monitoritzar-la per a qualsevol procés posterior d'edició. (Benítez, 2013: 302).

A l'estar emetent un senyal multilateral hem de jerarquitzar-la en primer lloc i deixar les desconexions locals en segon terme.

Amb tot el comentat en aquestes pàgines, Josep Maria Blanco proposa una definició de retransmissió esportiva que englobi tots els conceptes tractats:

“Gènere periodístic espectacular que, en el seu intent per informar en simultaneïtat del desenvolupament d'un esdeveniment esportiu, explota les possibilitats comunicatives del mitjà – determinades per la combinació de les tècniques narratives dels professionals involucrats (periodistes, operadors de càmera, realitzadors, operadors de so, etc.) i per l'ús espectacular de les tecnologies disponibles – amb la intenció de generar un drama capaç de mantenir l'interès de l'espectador, que pot, d'acord amb el grau de competència d'aquest i de simpatia pel tema o pels seus protagonistes, arribar a sentir i manifestar emocions”. (JM Blanco, 1999).

I gràcies a aquesta retransmissió, els teleespectadors poden ser testimonis d'un esdeveniment, situat a quilòmetres de casa seva, que ha generat i emmagatzemat a les seves memòries imatges inoblidables.

3.4 Finalització

El partit ha acabat i les càmeres han deixat de gravar. Ja no hi ha senyal. El personal de muntatge comença a recollir càmeres, cablejat, micròfons i demés. És tard, ja que el partit ha acabat a les 22:30 i desmuntar no és cosa de deu minuts; però és més factible que deixar tot el material muntat durant la nit i recollir-lo l'endemà a primera hora. Si es fes això suposaria deixar tot el material durant hores instal·lat al Palau i contractar algú per vigilar la unitat mòbil durant la nit. Les càmeres i el cablejat poden molestar als serveis de neteja de les grades, així que és millor iniciar la recollida tan bon punt es desconnecti el senyal.

Molts dels membres de la unitat mòbil un cop acaba el partit finalitzen la seva feina. I són els muntadors els que es queden a recollir tot el material.

Es pararan les cintes que estaven gravant el partit i s'entregaran al productor. En facilitarà una a la competició, l'Eurolliga, i l'altra anirà als estudis de la televisió a l'arxiu. Són cintes que graven en digital. Després, evidentment, se'n poden fer més còpies per cedir-les a altres organitzacions, sempre i quan els contractes així ho estipulin.

Quines funcions tenen les imatges gravades que no s'han emès en el directe però estan dins les cintes? Alimentar programes esportius, tertúlies, informatius... Són imatges que enriqueixen la cultura del bàsquet en la televisió esportiva.

L'endemà es faran públiques les xifres d'audiència de la retransmissió. Els productors del partit veuen allò espectacular com quelcom positiu perquè interessa a l'espectador i, per tant, manté la seva atenció, vital per poder mantenir l'audiència. Les retransmissions que aconsegueixen quotes altes d'audiència o un bon share són considerades com a èxit. (JM Blanco, 1999). Tot i que, malauradament en aquest país, les retransmissions de bàsquet no són les que més tirada tenen.

4. CONCLUSIONS

Veient el nivell d'algunes produccions basquetbolístiques del país; es probable que, si les televisions espanyoles encarregades de retransmetre bàsquet a nivell estatal segueixin el tipus de producció i realització plantejat al treball, millorin el contingut informatiu i espectacular de la retransmissió.

La nostra clau consisteix en jugar amb les velocitats de les repeticions i les diferents càmeres de les que disposem. La col·locació de totes elles per cobrir totes les zones de la pista amb diverses perspectives, ens permetran oferir un producte de qualitat i diversitat envers la majoria de produccions actuals en aquest esport. Per això crec que aquest model de producció i desplegament garanteix, a través de la qualitat informativa i espectacular que té, una millora en els continguts basquetbolístics del país i una posterior millora de les audiències, que acaben sent l'objectiu bàsic de les televisions. Si milloren les audiències, millorarà la cultura del món del bàsquet en la societat, que s'està perdent relegat per l'esport rei al vell continent: el futbol.

A partir dels errors detectats en les actuals retransmissions hem creat aquest disseny de producció amb 12 càmeres, una bona sonoritat ambient i una bona cobertura de la prèvia, el transcurs del partit i un bon post-partit amb anàlisis tàctics, declaracions dels protagonistes en calent i la posterior roda de premsa. Totes aquestes característiques que té aquest projecte enriqueiran la retransmissió. També ho farà la petita guia que hem establert sobre quan punxar i quan no segons quins plans i l'enquadrament d'aquests.

Una bona escaleta ben detallada i unes funcions ben establertes entre els diferents membres de la retransmissió faran que en gairebé tot moment estigui la situació controlada, deixant poc marge pel caos i la desorganització.

Perquè si es vol, es pot millorar. Només és posar-s'hi i tractar bé aquell producte que disposes i que has d'oferir a la gent.

5. AGRAÏMENTS

En primer lloc m'agradaria agrair a la persona que va fer possible que aquest projecte sortís a la llum, el meu tutor, Gabriel Martínez. Encara recordo com vam acordar el tema, quins consells em va donar i quin enfocament li havia de donar. Jo era un mar de dubtes, no tenia res clar i ell em va oferir un forat sobre el que respirar.

Evidentment, a totes les persones que han format part d'aquest treball i que han accedit a parlar amb mi, m'han facilitat contactes i m'han explicat les seves experiències. Des de la primera xerrada amb l'únic contacte que tenia al principi d'aquest projecte, Jordi Robirosa, a tots amb els que a través d'ell he anat obrint una teranyina de fils: Anna López que després de l'entrevista va intentar de totes totes seguir ajudant-me per altre vies; Elisa Hernández, que vaig accedir-hi a través de l'Anna després que els seus intents no fructifiquessin. De l'Elisa, que va gestionar tots els tràmits perquè pogués entrar a una unitat mòbil durant un partit per familiaritzar-me amb les accions que es realitzen, a en Javier González, que va acceptar sense cap problema que hi anés i a l'Alfonso Rodríguez, que abans del partit es va oferir a explicar-me qualsevol dubte que tingués.

També agrair a Jordi Hernández, delegat de l'Eurolliga, i a la Judit Borrull, cap de premsa del Club Joventut Badalona 'la Penya', que també es va oferir a col·laborar sense cap mena de problema.

Als meus amics i companys de classe que, igual que jo, han hagut de fer aquest Treball de Final de Grau i amb els que he compartit sensacions, pànics i resultats. Miquel, Pol, Yoel, Marta, Alba, Sara, Júlia, Txell... i molts altres que em deixo pel camí. Ells també han aportat el seu petit gra de sorra.

A tots vosaltres, gràcies!

6. BIBLIOGRAFIA

- Webgrafia i bibliografia:

- Benítez, AJ (2013): *Realización de deportes en televisión*. Madrid. Instituto RTVE
- Blanco, JM. (1999): *Las retransmisiones deportivas televisadas como género periodístico, espectacular y dramático*. Barcelona.
- Calderón, J (2015): *La ACB cierra la venta de sus derechos a Movistar por 48 millones de euros*. A Diario Sur, 6-10-2015. Disponible a <http://unicaja.diariosur.es/noticias/201510/06/cierra-venta-derechos-movistar-20151006001329.html>
- Cebrián Herreros, M. (1983): *La información audiovisual*. Madrid: Ed. Forja.
- Centra, JA (2003): *An Analysis of the co-evolution of Sports and Media*, Tesis, Boston College, College of Arts and Sciences, Department of Communication
- Dayan, Daniel i Katz, Elihu (1995): *La historia en directo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Deleplace, R. (1979): *Rugby de mouvemente-Rugby total*. París: EPS
- Fandiño, J. (2000): *Producció y Realización del Ciclismo en Directo para Televisión*. Madrid: Universidad Complutense.
- Giulianotti, Richard (2000): *Football, a sociology of the global game*. Cambridge: Polity press.
- Huguet, J. (2012): *Menos dinero, más visibilidad*. A Mundo Deportivo, 18-09-2012. Disponible a http://www.mundodeportivo.com/20120918/baloncesto/acb/menos-dinero-mas-visibilidad_54349706330.html (consultat el 25-11-15)
- Huguet, J. (2014): *La Liga Endesa renueva su contrato con Televisión Española*. A Mundo Deportivo, 13-09-2014. Disponible a http://www.mundodeportivo.com/20140913/baloncesto/acb/la-liga-endesa-renueva-su-contrato-con-television-espanola_54414988840.html (consultat el 25-11-15)
- Institut d'Estudis Catalans. Diccionari de la Llengua catalana. Versió web. Disponible a <http://www.iec.cat/activitats/entrada.asp>
- Montín, JM. (2003). *Las retransmisiones deportivas en televisión*. Sevilla.

Disponible a

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n2/articulos/las_retransmisiones_deportivas_en_television.pdf

- Official Olympic Reports; JJO de Berlín. Disponible a <http://library.la84.org/6oic/OfficialReports/1936/1936v1sum.pdf> (consultat el 14-3-2016)
 - Owens, J. (2007): *Television Sports Production*. Boston: Focal Press.
 - Pérez Ornia, JR (2013): Pròleg de *Realización de Deportes en Televisión*. Madrid: Instituto RTVE.
 - Raunsbjerg, P. y Sand, H. (1998): *Tv Sport and Rhetoric. The Mediated Event*. A The XII Nordic Conference on Mass Communication Research, Nordicon Review nº1.
 - Vázquez, G. (2005): *Apuntes para una Gramática Visual en el baloncesto por TV*. Disponible a <http://foros.acb.com/viewtopic.php?t=103348>
 - Whannel, G. (1992): *Fields in vision. Television sport and cultural transformation*. Londres.
 - *Realización TVE Baloncesto FC Barcelona Lassa – Unicaja* (2016). Disponible a <https://www.youtube.com/watch?v=3UhO15BhwYM> (consultat el 15-4-2016)
- Fonts consultades esmentades al treball:
 - Alfonso Rodríguez, realitzador de TVE/Teledporte
 - Anna López, productora de TV3
 - Altres fonts:
 - Elisa Hernández
 - Javier González
 - Jordi Hernández
 - Jordi Robirosa