



ATLETISMO: COBERTURA DE LA RETRANSMISIÓN MANUAL

Contenido

1.	Competiciones de atletismo de un día	4
1.1	Introducción.....	4
1.2	Imparcialidad de la señal integrada internacional.....	5
2.	El enfoque periodístico.....	6
2.1	Introducción.....	6
2.2	Preparación.....	6
2.3	Narración.....	7
2.4	Momentos cruciales de cada prueba.....	8
2.5	La posición del espectador	8
3.	Desglose de las pruebas de pista	9
3.1	Pruebas de pista - Velocidad: 100, 110, 200.....	9
3.2	Pruebas de pista – velocidad, los 400 y vallas, los 400 vallas.....	10
3.3	Pruebas de pista - Carreras de media distancia: 800 y 1500.....	11
3.4	Pruebas de pista - Carreras de larga distancia: 3000 obstáculos, 5000 y 10 000.....	12
3.5	Pruebas de pista - Relevos.....	13
4.	Desglose de las pruebas de campo	14
4.1	Pruebas de campo - Introducción.....	14
4.2	Pruebas de campo - Lanzamiento de peso.....	15
4.3	Pruebas de campo - Lanzamiento de disco y lanzamiento de martillo.....	16
4.4	Pruebas de campo - Lanzamiento de jabalina.....	16
4.5	Pruebas de campo - Saltos de tipo horizontal y triple salto	17
4.6	Pruebas de campo - Saltos de tipo vertical y pértiga	18
5.	Uso de las repeticiones.....	19
5.1	Repeticiones - Introducción.....	19
5.2	Repeticiones - Pruebas de pista.....	19
5.3	Repeticiones - Pruebas de campo.....	20
6.	El sistema <i>Spotter</i>	21
6.1	Sistema <i>Spotter</i> - Introducción.....	21
7.	Conclusión.....	21

1. Competiciones de atletismo de un día

1.1 Introducción

Los *meeting* de un día de duración son el pilar fundamental del atletismo de competición, más allá de los campeonatos.

Es fundamental que exista armonía entre la televisión anfitriona y el organizador de la competición. El organizador debe garantizar la calidad del evento, un estadio lleno y un programa de competición entretenido. La televisión anfitriona debe añadir calidad a través de la cobertura televisiva para garantizar que los espectadores disfruten al máximo de un programa de competición entretenido.

Las pruebas más destacadas deben concentrarse en una ventana de emisión en directo con una cobertura televisiva de 120 minutos en horario de máxima audiencia.

Para cumplir con todo ello, el organizador puede ampliar la duración horaria del *meeting* hasta un total de (3-4 horas), incluyendo pruebas de segundo nivel y las calificaciones. Estas pruebas adicionales deben tener lugar fuera de la ventana de 120 minutos. De esta manera se garantiza que los telespectadores acceden a un contenido de máxima calidad mientras que el público que llena en el estadio disfruta de una magnífica competición y del entusiasmo que despiertan los eventos estelares de la competición.

La filosofía de la cobertura es la siguiente:

120 minutos - El *Prime Time* se consigue en las reuniones de atletismo de un día tal y como sigue:

Horario:

Por lo general, se programan entre 10 y 12 eventos:

- Unas 8 pruebas de pista en directo.
- Unas 4 pruebas de campo en directo o grabadas.

Introducciones previas a las pruebas:

- Carreras de velocidad: deben limitarse a 3 minutos como máximo.
- Carreras de pista: deben limitarse a 2:30 minutos como máximo.
- Pruebas de campo: deben limitarse a 2:30 minutos como máximo.

Repeticiones:

- La cobertura en vivo de los momentos más emocionantes y conmovedores debe tener prioridad sobre las repeticiones.
- Debe hacerse un uso selectivo de las repeticiones.
- Las vueltas de honor, las vueltas de honor posteriores a las ceremonias y las ceremonias individuales no deben cubrirse.

Planificación:

Es importante que, para cada evento dentro de la ventana de emisión, se identifiquen para mostrarse las prioridades siguientes:

- Momentos significativos
- Movimientos y emociones
- Flexibilidad para espacios y repeticiones

Cuando esté prevista la presentación de los atletas, deberá hacerse en estrecha colaboración con el organizador, que deberá dar instrucciones a los locutores/personal técnico sobre la coordinación y las necesidades.

Es de suma importancia que el organizador:

Arranque la planificación al menos 6 meses antes del *meeting* de un día de duración

Celebre una sesión informativa sobre el evento y otra sobre la emisión con la televisión anfitriona el día antes del *meeting*.

1.2 Imparcialidad de la señal integrada internacional

La señal integrada internacional, generada a partir de la transmisión integrada, debe proporcionar una cobertura universal del deporte, sin sesgos nacionales, y debe ser comprensible para cualquier espectador de todo el mundo, incluso sin comentarios.

Todas las señales deberán transmitirse con carácter objetivo y universal, y no centrarse solo en los atletas de uno o unos cuantos países, sino que deberán cubrir las pruebas partiendo del conocimiento del deporte y de la imparcialidad necesaria para un público internacional.

La señal integrada internacional excluirá los elementos de carácter unilateral o nacional tanto en la visión como en el sonido, las apariciones en cámara de los comentaristas y cualquier publicidad que no sea la de los patrocinadores oficiales.

Las entrevistas in situ en inglés de los atletas ganadores pueden insertarse en la señal internacional integrada si el horario lo permite, pero no son obligatorias.

La producción de estas señales tendrá prioridad sobre cualquier exigencia unilateral, incluidas las del titular de derechos nacionales del país anfitrión.

2. El enfoque periodístico

2.1 Introducción

Cubrir el atletismo es difícil. Las normas de la competición y los formatos de las pruebas dan lugar a calendarios complejos. Para la cadena emisora, los horarios a menudo provocan conflicto de intereses entre pruebas, que viven sus momentos culminantes de forma simultánea. Por lo tanto, es imprescindible prestar mucha atención al formato de las competiciones de atletismo para mejorar y promover mejor este gran deporte.

Desde muchos puntos de vista, la calidad de la cobertura de los grandes eventos del atletismo ha decaído. Además de la mala organización de los horarios, los directores y productores con enfoques erróneos de este deporte se han convertido en un problema. Los espectadores se están frustrando, y merecen algo mejor.

Se han determinado qué posiciones de cámara son más adecuadas para cubrir el atletismo. Con ello, el motor para toda emisora debería ser cómo ve la competición el espectador medio, en lugar de precipitarse y buscar maneras innovadoras de colocación de cámaras. Los productores y directores deben entender la forma en que los espectadores ven la televisión: cómo piensan, sienten y quieren entretenerse.

El enfoque que hay que adoptar para la cobertura del atletismo es el **enfoque periodístico**. El enfoque periodístico consiste en exponer la realidad de forma que capte el interés del espectador.

El enfoque periodístico establece las dos claves siguientes para una mejor cobertura:

- 1 - Una preparación exhaustiva
- 2 - Una narración adecuada

2.2 Preparación

Mediante tareas previas, la televisión anfitriona se familiariza con las instalaciones, los organizadores, las herramientas de producción televisiva y, además, indaga en el propio deporte. La preparación del director debe incluir una labor de investigación exhaustiva sobre los grandes protagonistas: los atletas.

Más allá de los nombres de los deportistas, es fundamental saber identificarlos y conocer sus posibilidades. El director no solo debe conocer a los favoritos y a los defensores del título, sino también a aquellos atletas que están ante su última oportunidad de conseguir una victoria, que se están recuperando de una lesión o que han mostrado un rendimiento excepcional en campeonatos importantes.

Es la parte más importante a la hora de planificar la producción, ya que permite atisbar, o incluso conocer, cómo será la realidad durante la competición. Solo entonces las listas de salida empiezan

a tener sentido. Solo entonces hay una base sólida para redactar el posible guion y decidir cómo contarlos con cámaras y micrófonos.

2.3 Narración

El espectador espera y exige entretenimiento. Para que esto pase, hay que llegar a conmovir al espectador, algo que ocurre cuando elige a un atleta como su favorito, se identifica con él o con ella y contempla a los competidores rivales como una amenaza.

En su libro *Poética*, Aristóteles (384-322 a.C.) explica los fundamentos de la narrativa. Para captar las emociones del espectador, dijo, una historia debe contener tres partes: el principio, el medio y el fin. Esta fórmula se adapta perfectamente al atletismo.

A - El principio

En atletismo, el principio incluye las series de las pruebas de pista y las calificaciones de las pruebas de campo. Hay que destacar a los favoritos para que el espectador los reconozca. Esto se consigue a costa de otros atletas, que aparecen en menor medida en las imágenes. Estamos ante lo más importante, porque, como decía Aristóteles, si no conocemos al personaje, lo que pueda pasarle después no tiene importancia.

En esta primera parte de la historia, sembramos las semillas de las expectativas. El espectador disfruta con las sensaciones de emoción y suspense propias de la anticipación.

B - El medio

La parte central incluye las semifinales y finales de las pruebas de pista y las finales de las pruebas de campo. Son los momentos más destacados del evento: la lucha por las medallas. La competición debe filmarse de manera lógica, sin dejarnos ningún hecho esencial. Un espectador de cualquier parte del mundo debe entender tanto la competición en sí como el hilo argumental. Todo ello se explicará más adelante. El medio termina con un momento estelar: una vez terminan cada una de las pruebas, se acabaron las dudas.

C - El fin

La tercera parte, el fin, abarca la euforia ante la victoria y la decepción ante la derrota. En esta parte también echamos la mirada atrás justificadamente para analizar la final de la carrera o de la prueba de campo.

2.4 Momentos cruciales de cada prueba

Todas las pruebas deben cubrirse como una única competición, que arranca con la clasificación y va avanzando hasta la final.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, los favoritos requieren más tiempo de pantalla que el atleta medio durante las calificaciones de los concursos de lanzamiento y los saltos horizontales. Por lo general, los atletas con mejores marcas cumplen con la exigencia de la calificación en su primer intento y salen del plano.

Por otra parte, cabe la posibilidad de que los favoritos no consigan la marca para clasificarse en la primera ronda. De ser así, pueden dar lugar a la situación, interesante desde una perspectiva periodística, de que un favorito llegue a su tercer intento con serios problemas.

Las series eliminatorias en pista y las calificaciones de los saltos verticales ofrecen al director un mayor margen de maniobra en lo que respecta a los grandes atletas. Sin embargo, en las pruebas de lanzamiento y de salto de tipo horizontal, la tercera ronda (y, en los saltos de tipo vertical la altura fijada para conseguir la clasificación) son el primer punto de eliminación y un buen material para contar historias.

Los siguientes puntos de eliminación llegan en las semifinales de las pruebas de pista o en la tercera ronda de las finales de lanzamiento y saltos de tipo horizontal. Los momentos de eliminación de las pruebas de atletismo pueden considerarse puntos de inflexión en los que la historia cambia de rumbo.

En las últimas rondas de la final de una prueba de campo o de pista, los competidores clave merecen por lo general el mismo trato, ya que compiten por las medallas.

2.5 La posición del espectador

Cuando el espectador se sienta a ver un evento deportivo, y en especial si es atletismo, mira los detalles en profundidad. A partir de todo ese detalle, el espectador va seleccionando aquello que le interesa, por lo general los atletas clave del evento. El espectador trata de no perder el contacto visual con su favorito. El espectador también participa en la cobertura, ya que utiliza su mente como una cámara. Resulta muy placentero hacer *zoom*, panorámicas e irse aproximando con la mente a la luz de un plano de cámara.

El productor o el director deben entender esto cuando realice cortes entre cámaras. Los cortes frenéticos sin justificación clara molestan al espectador, ya que puede perder el contacto visual con uno de los atletas favoritos, que luego tiene que recuperar. Las repeticiones innecesarias a cámara lenta tienen el mismo efecto.

El director no debe cortar un plano medio durante tres segundos en un final de sprint, es una muestra clara de falta de destreza. En este caso, el espectador pierde el contacto visual con su favorito durante seis segundos, ya que tarda tres segundos más en encontrar atleta y en volver a identificarlo. En una prueba de velocidad, esto significa la pérdida de contacto visual durante más de 50 metros.

El plan de rodaje debe proporcionar al espectador los mejores asientos en las gradas. Estos ángulos deben mantenerse durante todo el evento. Los cortes deben dar respuesta a tres preguntas a ojos del espectador.

- **Primera:** ¿dónde estamos o en qué prueba?
- **Segunda:** ¿qué atleta?
- **Tercera:** ¿cómo lo está haciendo este competidor en relación con sus rivales?

Los productores y directores cuyo objetivo sea lograr una cobertura de clase mundial de los grandes eventos deportivos están obligados a entender la importancia del enfoque periodístico. Este enfoque da lugar a una buena narración, ya que la realidad de la competición se convierte en entretenimiento. El objetivo debe ser siempre llegar a la mente del espectador.

3. Desglose de las pruebas de pista

3.1 Pruebas de pista - Velocidad: 100, 110, 200

La cobertura del formato de competición de las carreras de velocidad debe entenderse como un conjunto, desde las series hasta la final. Durante las eliminatorias, deben presentarse los favoritos al espectador. Hay que dedicarles más tiempo de cámara que al corredor medio. Los rostros de los favoritos merecen más primeros planos que los de los demás corredores. La filmación del lenguaje corporal también ayuda a los espectadores a identificar a los competidores. Algunos de los mejores atletas son conocidos por sus rituales previos de la salida, mientras que otros lucen uñas largas, tatuajes o joyas. Son detalles que ayudan a los espectadores a identificarlos.

A las finales, por supuesto, llegan los mejores atletas. Hay que tener mucha moderación con los primeros planos una vez oída la indicación «en sus marcas». El espectador compensa el zoom de la cámara con las imágenes que ve en su cabeza.

La carrera se filma en una sola toma. Todas las tomas separadas de la salida deben eliminarse de los patrones de edición de las televisiones anfitrionas. Cada espectador necesita contacto visual continuo con todos los finalistas. Este debe ser el principio rector, aunque a menudo el círculo de lanzamiento de disco/martillo o los marcadores o carpas mal colocados complican parcialmente la visión de la línea de salida de los 200.

Después de la carrera, son de nuevo necesarias las expresiones de los rostros de los protagonistas. El espectador se entretiene con la alegría del éxito y la agonía de la derrota. El productor/director tiene que esperar a que las distintas reacciones vayan desapareciendo para repetir la carrera. Llegados a este momento, toca recordar la norma básica: si la carrera acaba igualadísima y se requiere una foto final para decidir al ganador, el director debe evitar las repeticiones para mantener el suspense y esperar hasta que se designe al vencedor. En la cobertura en directo nunca deben faltar las reacciones de los deportistas al conocer el resultado de su prueba.

Repeticiones de las pruebas de pista

Las repeticiones a cámara lenta se explicarán en detalle más adelante, pero puede ser conveniente exponer ya algunos principios fundamentales.

Una repetición siempre rompe la conexión de los espectadores con la realidad del evento en vivo. Por tanto, la repetición tiene que estar muy justificada, ya que solo así mejorará la cobertura. Las repeticiones innecesarias son molestas para el espectador.

La primera repetición después de la carrera debe servir para comprobar en qué posición han finalizado los atletas. En las eliminatorias y las semifinales, por lo general, se clasifican para la ronda siguiente entre dos y cuatro atletas (si bien algunos también se clasifican por tiempo). El productor/director debe tener esta cuestión en cuenta al emitir la primera repetición. Si los tres mejores atletas se clasifican, la repetición debe centrarse, como parte de la narrativa básica, en qué corredores llegaron tercero y cuarto, quién es el último en lograr la clasificación y el primer eliminado. En las finales, por supuesto, la primera repetición muestra a los medallistas.

La segunda repetición se centra en el ganador. El mal resultado de un favorito también es siempre un aspecto periodístico interesante.

La producción también debe prepararse para adaptarse a las sorpresas. Deben asignarse tareas específicas a algunos operadores de cámara. Aquello que ocurra y sea de especial interés debe grabarse y reproducirse. Por tanto, la filmación de salidas nulas, lesiones, atletas que corren fuera de sus calles o los tropiezos deben incluirse en el plan de producción.

Para acortar los tiempos de desconexión del espectador del evento en vivo, las repeticiones deben producirse en secuencias. La secuencia debe estar formada por los ángulos de cámara más relevantes. Si es necesario, el director de la repetición puede acortar la secuencia. En el pasado, la calidad de la cobertura de los grandes eventos deportivos se ha visto reducida a menudo por repeticiones innecesarias de duración excesiva.

3.2 Pruebas de pista – velocidad, los 400 y vallas, los 400 vallas

La cobertura de los 400 es un hueso duro de roer.

A lo largo de la última década, se han explorado y aplicado muchas innovaciones en la filmación de la vuelta a la pista: los 400.

Los obstáculos en la visión de la cámara llevan a los productores y directores a elegir patrones de corte que debilitan el ángulo de visión y hacen que los espectadores tengan la sensación de estar desplazándose por el estadio. Como ya se ha comentado, entre estos obstáculos están las jaulas de lanzamiento, los marcadores mal colocados y las zonas de aterrizaje y tablas de la pértiga, incluso las carpas montadas sobre los bancos de los atletas.

En la práctica, la solución supone con frecuencia cortes excesivos, que son molestos para el espectador. Un ángulo de filmación muy elevado impide apreciar la velocidad de los corredores y despoja a la carrera de todo su encanto.

Una dificultad adicional surge de la salida escalonada, que amplía el foco de los corredores en la parte paralela a la recta de meta de los estadios. Para poder ver mejor la situación, es aconsejable ajustar la banda filmándola hasta cierto punto de frente. De esta manera, el espectador puede mantener el contacto visual con todos los atletas de una eliminatoria o final, en especial con un favorito.

Además, es aconsejable aplicar el principio de la cámara única en los últimos 200 metros de la carrera. De este modo, el ángulo de visión no se rompe, ya que en la imagen los atletas que van detrás se desplazan de derecha a izquierda.

Formato y repeticiones

Por lo general, cuanto se ha expuesto sobre las carreras de velocidad, sobre la visión del formato y las repeticiones, también se aplica a la cobertura de los 400.

3.3 Pruebas de pista - Carreras de media distancia: 800 y 1500

El requisito de la narrativa es también una característica fundamental en la cobertura de las carreras de media distancia. El enfoque periodístico permite la anticipación, la realización de los aspectos tácticos de la competición y su representación de forma nítida. El interés de estas carreras a menudo incluye empujar o encerrar a un corredor como parte de la táctica de equipo, o los cambios rápidos de ritmo.

En la primera recta, aunque los atletas al salir de la primera curva se concentren en la calle interior, el espectador debe ver quién se sitúa primero.

Además, los planos medios de frente en las primeras fases de la carrera respaldan eficazmente la necesidad que tiene el espectador de identificar a los atletas.

A medida que avanza la carrera, el director debe permanecer en alerta. En el momento en que se produzca un movimiento táctico o se rompa la carrera a medida que se acerca la línea de meta, el corte debe ir ahí de inmediato. Los operadores de cámara que piensan como periodistas deberían hacerse cargo de esta tarea, y se deberían ensayar primeros planos en diversas situaciones.

Una vez más, para garantizar el contacto visual del espectador con un favorito, el director debe evitar cortes innecesarios durante la última vuelta.

Recta de meta

La retransmisión de la recta de meta requiere un tratamiento especial. Por lo general, la batalla por la victoria se filma adecuadamente desde la cámara principal situada en la línea de meta con un ángulo lateral. No obstante, si el ganador cruza la línea de meta 15-20 metros por delante de un grupo que lucha por la clasificación, en la toma, la cámara principal debe incluir tanto al ganador como al grupo perseguidor. En el momento en que el vencedor cruce la línea, será necesario un acercamiento progresivo hacia el grupo.

En las series y semifinales, algunos corredores se quedan atrás. La filmación a estos atletas cuando llegan a meta debe hacerse de frente. De esta manera, el espectador recupera antes el contacto visual con los favoritos, que por lo general se sitúan en primer plano de la toma frontal.

Formato y repeticiones

Además de cuanto se ha dicho sobre los patrones de repetición de las carreras de velocidad y de las carreras de una vuelta, hay que destacar una cuestión. Durante la carrera, el director debe evitar introducir repeticiones. Incluso en caso de que un favorito se caiga, el análisis visual del incidente debe esperar hasta que termine la carrera.

Si los tropiezos tienen lugar justo después del inicio, las tomas de cámara en directo están justificadas, ya que pueden ser parte importante de la narración.

3.4 Pruebas de pista - Carreras de larga distancia: 3000 obstáculos, 5000 y 10 000

A menudo se subestima el reto que supone la cobertura de las carreras de larga distancia en pista. La principal dificultad a la que se enfrenta el director al aplicar el enfoque periodístico es presentar al espectador a los mejores atletas. Algunos países suelen llegar a cada campeonato importante con atletas nuevos de alto nivel. Por tanto, no basta con un rápido barrido frontal de los atletas con la cámara de salida.

Se requiere un esfuerzo para que las caras de los deportistas clave resulten familiares para el espectador en las primeras fases de la carrera. Todo ello debe hacerse con la ayuda de tomas frontales ajustadas y gráficos en pantalla antes de que empiecen a acumularse las distancias (en los 3000 obstáculos, en torno al primer kilómetro, en los 5000 en torno a los dos kilómetros y en los 10 000, a los tres kilómetros).

Este procedimiento debe repetirse justo antes de que empiecen los ataques por las medallas. El objetivo es mostrar qué deportistas llegan en buena forma. Al espectador le gusta prever quién se hará con el oro.

Por lo general, se corren series en las carreras de obstáculos y en los 5000. Normalmente, un número determinado de los atletas se clasificarán por posición y otros por tiempo. Para que el espectador pueda comparar el ritmo entre series, la aproximación y paso de cada kilómetro deben filmarse en una toma total desde un ángulo lateral. Un favorito de los espectadores que corra en la primera eliminatoria puede estar entre los atletas que se clasifiquen por tiempo. Por lo tanto, puede que al espectador le preocupe el ritmo de las series restantes.

En las carreras de larga distancia, puede haber codazos, tropiezos o incluso caídas. Si este tipo de incidentes de gran interés narrativo tienen lugar antes del ecuador de la carrera, se recomienda una repetición inmediata.

Los últimos dispositivos tecnológicos hacen que sea tentador filmar a los corredores en la recta final desde fuera de la pista. Por supuesto, puede hacerse como parte de la cobertura en vivo, pero el cruce de la línea de corte básica debe señalarse siempre al espectador. El principio fundamental sigue siendo el siguiente: mientras los atletas corren por la recta paralela a meta deben ir apareciendo en la pantalla de televisión de derecha a izquierda.

En caso de que los atletas lleguen a la meta con un margen claro, es preferible filmar la línea de meta de frente en una sola toma. De este modo, el espectador puede vivir mejor la emoción de los medallistas.

Los cortes rápidos entre cámaras laterales a menudo destruyen el ambiente y tienden a cortar la conexión visual del espectador en pantalla con los medallistas durante un tiempo excesivo.

La situación más difícil llega cuando los medallistas forman dos grupos cercanos que llegan a la línea de meta con un intervalo de 40 a 50 metros. Para cubrir esta situación, deberían montarse dos cámaras en la línea de meta. A través de estas cámaras, una solución útil es filmar primero a grupo líder (o al vencedor) mientras llegan y corren por la recta final. Seguidamente se puede cortar a la segunda cámara de la línea de meta para ver la lucha en este último grupo cuando llega a la recta final. A continuación, se vuelve a los al oro y a la plata, se les hace una panorámica en la línea de meta y se regresa de inmediato al grupo que lucha por el bronce (o la plata). Por último, cuando los medallistas están despejados, la mejor manera de filmar la llegada de los demás deportistas es de frente.

Formato y repeticiones

Por último, una nota sobre las repeticiones: después de la primera repetición en la que se comprueba en qué posición han llegado los atletas, es aconsejable que entre las imágenes con los momentos estelares del ganador se incluya una secuencia en la que se analicen las fases decisivas de la final.

3.5 Pruebas de pista - Relevos

En los grandes eventos, las pruebas de relevos tienen lugar en los dos últimos días de competición. Por tanto, se debe emplear el patrón de filmación de 400, que el espectador ya conoce. El director debe evitar cortes durante la entrega del testigo en el 4x100. Además, en el 4x400, es preferible filmar la segunda y tercera transferencia en una sola toma. Conviene recordar que al espectador no le gusta perder el contacto visual con su equipo favorito.

Se requiere un esfuerzo significativo a la hora de preparar la producción de tal manera que sea posible captar cualquier posible caída del testigo o el hecho de que un atleta se equivoque de calle. Todo ello puede lograrse designando tareas específicas a los operadores de cámara cuyas tomas no están incluidas en el patrón de corte en directo de los relevos.

4. Desglose de las pruebas de campo

4.1 Pruebas de campo - Introducción

El formato de las pruebas de campo hace que las finales duren una media de 100 minutos, lo que hace que su duración sea demasiado larga para ser transmitida en su totalidad. El número de finalistas y el número de intentos se reduce en algunos casos.

Sin embargo, independientemente del formato de la competición, los principales aspectos para una narrativa adecuada de las pruebas de campo siguen siendo válidos.

Una vez más, el deber del productor/director es llevar a cabo una preparación exhaustiva. Hay que conocer el deporte y a los principales competidores. Conocer a los mejores atletas no solo significa ser capaz de identificar sus caras, sino también sus posibles marcas. Esta información se comparte con el equipo técnico. Tal y como se ha expuesto anteriormente, también hay que ajustar la maquinaria para hacer frente a la realidad del evento que se avecina.

Todas las pruebas de campo (con la salvedad de los saltos de tipo vertical) deben tratarse en la cobertura como una única competición, empezando por la calificación y terminando con los últimos intentos de la final. Siguiendo el enfoque periodístico, la narrativa contiene tres puntos de inflexión clave:

- La (primera y) tercera ronda de las sesiones de calificación,
- La tercera y sexta ronda de la final.

La cobertura de las rondas clasificatorias de las pruebas de lanzamiento y de los saltos de tipo horizontal debería comenzar con muchas imágenes de los favoritos. El enfoque periodístico obliga a ello como parte de la narración. El énfasis en los mejores atletas tiene lugar, en cierta medida, a costa de otros clasificados. Esto último se justifica por la necesidad del espectador de identificar las caras más importantes y por el hecho de que con frecuencia estos atletas salen de la competición rápidamente, al lograr la marca de calificación en su primer intento.

El siguiente momento importante llega en la tercera y la última ronda de la prueba de clasificación. Algunos de los atletas clave pueden no haber logrado la marca. Tras dos banderas rojas, la situación del deportista cobra tintes dramáticos. Un favorito a la medalla puede quedar fuera de la final. Un buen director actúa en consecuencia, evitando las repeticiones innecesarias y centrándose con frecuencia en el atleta que está bajo presión.

La situación se repite durante la tercera ronda de la final. Un posible medallista que tuvo problemas para clasificarse entre los ocho mejores es fuente de interés periodístico. Explotar el suspense en torno al desconcierto que despierta un favorito puede ser entretenido. Las reacciones de los demás grandes competidores ante esta situación también son material para la narrativa. La norma básica es que la culminación de las finales en las pruebas de campo debe verse y cubrirse siempre como un duelo entre dos atletas.

4.2 Pruebas de campo - Lanzamiento de peso

El lanzamiento de peso es una prueba de «bandera blanca o roja». El juez indica si cada uno de los intentos es válido, levantando una bandera blanca o roja después de cada lanzamiento. La bandera establece la secuencia de filmación, por lo que debe formar parte del corte de cámara y ser objeto de repetición después de cada intento.

Tras la imagen de la bandera, debe seguir rápidamente la reacción de los lanzadores. Si la bandera es blanca, tras la reacción inmediata del atleta, la imagen debe centrarse en la medición del resultado, para volver después a la reacción del competidor una vez conoce la distancia. Si la bandera es roja, captar la expresión facial del lanzador es parte de la narrativa.

Al espectador le gusta ir valorando las sensaciones de los atletas durante los últimos intentos clave de la final. El hecho de que se invierta el orden de lanzamiento tras tres rondas otorga ventaja al líder, que pasa a lanzar el último. La distancia de su lanzamiento es la marca que debe superarse. En la última ronda, los competidores tratan de superar la distancia del líder. Toca aplicar el «principio del duelo».

A medida que los auténticos favoritos, a modo de ejemplo, los cuatro últimos competidores, van entrando en el círculo de lanzamiento, la cara del líder es una parte esencial de la narrativa. El «principio del duelo» exige que su imagen se incluya en la secuencia de preparación de sus rivales. Si el competidor no mejora el lanzamiento, necesitamos un plano instantáneo del líder. A esta toma le sigue la reacción del rival y posiblemente una repetición, que en este caso está justificada.

El momento culminante de la competición llega cuando solo quedan dos atletas. Supongamos que el atleta sigue siendo líder llegados al último intento. Como hemos indicado, el líder tiene que estar presente en la narrativa mientras su último rival se prepara. Tras el penúltimo intento del atleta, hay tres posibilidades.

- **Primera:** la clasificación se mantiene sin cambios. Nuestro líder acaba de ganar la competición, por lo que el director debe enfocar su rostro en el momento en que el implemento toca el suelo. En ese instante el plano debe volver al rival. También debe recalcarse que la competición ha terminado y, por lo tanto, no hay razón para apresurarse con las repeticiones.
- **Segunda:** en su último intento, el rival ha hecho un lanzamiento que parece situarse muy cerca de la distancia lograda por el líder y la bandera blanca indica que hay que medir. En este momento, el director debe evitar por completo las repeticiones hasta que se anuncie la distancia del lanzamiento. En cambio, los rostros de incertidumbre de los dos atletas son el material más destacado de esta secuencia. Las repeticiones deben siempre esperar a que se muestren reacciones de ambos competidores, la alegría ante la victoria y la decepción ante la derrota.
- **Tercera:** el rival se sitúa líder. En este momento, el director debe cubrir la alegría instantánea del nuevo líder, seguida de la reacción de quien antes iba primero. Ahora la situación se invierte. No obstante, la competición aún no ha terminado: al antiguo líder aún le queda un intento. Ahora quien está preocupado es quien antes era aspirante y ahora líder. De nuevo, estamos ante las mismas tres posibilidades en las que se debe seguirse el «principio del duelo».

El lanzamiento de peso es un deporte espectacular. Estos gigantes, hombres y mujeres, con sus gritos huracanados, son un excelente material para la televisión. Además de filmar los rostros, rituales y

reacciones de los atletas, es importante cubrir adecuadamente cada uno de los intentos. Es necesaria una toma total para mostrar al lanzador de peso, desde los dedos de los pies hasta los dedos de las manos, mientras hace su lanzamiento. El plano que recoge el vuelo del implemento debe retrasarse ligeramente para que el espectador perciba el grado de equilibrio del atleta tras su lanzamiento.

En todas las pruebas de lanzamiento, la zona de aterrizaje del implemento debe marcarse con líneas claras (sectores coloreados o líneas y marcadores gráficos virtuales) y marcadores de distancia, para que el espectador pueda estimar inmediatamente la distancia del lanzamiento.

4.3 Pruebas de campo - Lanzamiento de disco y lanzamiento de martillo

El «principio de duelo» en la filmación también es aplicable a las pruebas de lanzamiento de disco y martillo. De cara a una buena narrativa, el director tiene que conocer a los atletas y su potencial. De esta manera, puede juzgar rápidamente si el lanzamiento es lo suficientemente bueno para medalla, activándose el tratamiento en forma de duelo.

Para empezar con el duelo, el director y el equipo de cámara deben conocer la ubicación de los atletas clave en todo momento. Esto se consigue con ayuda de los *spotter*, que se sitúan cerca de los jueces en el campo de lanzamiento. El *spotter* es un asistente del director y un especialista en atletismo. Los *spotter* están familiarizados con los requisitos de la narrativa, y guían al director para tratar de localizar a los atletas clave.

En una final, hay 60 lanzamientos. En el proceso de repetición del patrón de corte básico durante los lanzamientos, el director, presionado por sus ambiciones artísticas, debe resistirse a la tentación de variar el patrón de corte. De este modo, el espectador puede hacer una estimación de la distancia de lanzamiento sin problemas.

Hoy en día, las televisiones anfitrionas pueden colocar cámaras dentro del círculo de lanzamiento. La cobertura moderna exige mucha cercanía, sin las molestias que ocasionan las redes de las jaulas de lanzamiento. El guion gráfico debe contemplar una cámara específica para filmar la bandera y una cámara que recoja si hay falta de pie, es decir, si el atleta se ha salido del círculo.

Lógicamente, la zona de aterrizaje de los lanzamientos de disco y martillo debe estar claramente marcada, y el vuelo de los implementos debe filmarse desde un ángulo lateral suficientemente amplio. La toma del vuelo del disco o del martillo debe ampliarse mucho antes del aterrizaje, para incluir las líneas de distancia y las señales en la toma.

4.4 Pruebas de campo - Lanzamiento de jabalina

La exigencia de la narrativa en el lanzamiento de jabalina es tan esencial como en las demás pruebas de lanzamiento. Hay atletas que suelen hacer su mejor lanzamiento en una determinada ronda. Muchas medallas de oro se han ganado con un lanzamiento en la primera ronda. El

productor/director, a través de una investigación previa, debe arrojar luz sobre esta posibilidad. De este modo, el «principio del duelo» puede comenzar ya desde la primera ronda.

Al aplicar el «principio del duelo», hay que tener en cuenta un par de cuestiones adicionales.

La jabalina vuela durante más tiempo que otros implementos de lanzamiento. Por lo tanto, el director tiene tiempo suficiente para quedarse con el atleta y comprobar la validez del lanzamiento antes de pasar al vuelo de la jabalina.

Técnicamente, el lanzamiento de jabalina es un deporte delicado. Las repeticiones, siempre que estén justificadas, se agradecen, ya que ayudan a analizar aspectos técnicos. Una jabalina que vibra nunca llega lejos. Una repetición a cámara superlenta, que siga desde atrás el lanzamiento, ilustra el comportamiento de la jabalina. Cuando el lanzador observa el vuelo de la jabalina y ve que vibra o se balancea, suele superar la línea de lanzamiento voluntariamente para que haya bandera roja, incluso antes de que la jabalina toque el suelo.

El director también debe conocer la importancia de las cuestiones técnicas del lanzamiento, como la correcta aproximación del deportista a la posición de lanzamiento y la necesidad de apoyar correctamente el pie de apoyo en la pista. La disposición de la cámara debe cubrir todos estos detalles, que afectan a la longitud del lanzamiento.

4.5 Pruebas de campo - Saltos de tipo horizontal y triple salto

Las pruebas de salto de tipo horizontal son pruebas de bandera roja, con atletas de que despegan de forma explosiva desde la tabla de batida. El foso con frecuencia es estrecho, lo que exige mucha precisión a la hora de situar a los jueces, los dispositivos de medición y los marcadores. La colocación de los marcadores no debe interferir con la filmación. Debe llegarse a un compromiso, ya que estos dispositivos a menudo pueden interferir en la grabación, no solo de los saltos de tipo horizontal, sino también de las pruebas de pista.

A la vista de que el vuelo en el salto de longitud y el triple salto es muy rápido, la decisión del juez que levanta la bandera debe incluirse en el plano. Si la bandera es blanca, toca esperar a la marca. Una vez más, si el resultado del salto afecta a las medallas, el director debe evitar las repeticiones, para no perder las reacciones de los atletas clave. Si la bandera es roja, el director cuenta con un tiempo adicional muy valioso que puede dedicar a la narrativa.

La cámara principal debe montarse lo más cerca del suelo posible. El ángulo bajo hace que la altura del salto sea más espectacular. La relación entre las marcas de aterrizaje y el indicador de referencia también se hace más clara.

La plataforma o espacio que soporte la cámara principal debe ser lo suficientemente amplia como para permitir la colocación exacta de la cámara. En función de la distancia entre la tabla de batida y a la zona de aterrizaje, la anchura necesaria de la plataforma viene a ser de unos cuatro metros. Esto es suficiente para cubrir todas las pruebas masculinas y femeninas.

Durante la clasificación, la cámara principal debe permanecer exactamente a la distancia de la marca de la calificación. Durante las finales, se determina la posición adecuada. Por lo general, la posición dependerá de las posibilidades de los atletas. Si, por ejemplo, se espera que los medallistas de salto de longitud masculino salten entre 8,50 y 8,30 metros, la cámara principal debería situarse a 8,40 de la tabla de batida.

Hay muchas maneras de determinar la posición correcta de la cámara; una manera viable es marcar las distancias en el riel de la plataforma. Seguidamente, durante la competición, si el director así lo quiere, puede modificarse ligeramente la posición. La posición correcta de la cámara es clave para el espectador que quiera hacerse una idea al instante de la distancia del salto.

En ocasiones, el saltador interrumpe la carrera y vuelve al inicio del pasillo de toma de impulso para arrancar de nuevo. En este caso, un nuevo e interesante elemento entra en escena: el reloj. Otro objetivo de la filmación es el indicador de viento. El atleta mira a menudo la medición de viento y trata de encontrar un momento de calma dentro del tiempo que tiene para el salto. Todo ello debe incluirse en la cobertura de la cámara.

4.6 Pruebas de campo - Saltos de tipo vertical y pértiga

El formato de competición del salto de tipo vertical plantea al director una amplia gama de situaciones. Existen normas claras sobre cómo se resuelve un empate, concediéndose la victoria al saltador que ha logrado superar dicha altura con un menor número de intentos. En caso de que siga habiendo empate, la victoria será para el competidor con el menor número de nulos durante la competición hasta la última altura superada. A menudo, tras hacer nulo en el primer o segundo intento, el atleta puede renunciar al/ a los siguiente/s intentos y probar una altura superior.

Por lo general, los enfrentamientos en las fases finales de la competición con complejos para los atletas. No saltan ciertas alturas o, como hemos dicho, renuncian al siguiente intento para presionar al rival. Así pues, el productor/director y los *spotter* deben conocer bien las normas de competición de los saltos de tipo vertical. Con frecuencia, el atleta supera la altura de medalla de oro mucho antes de que termine la competición.

En consecuencia, el director debe observar sin perder detalle cómo se va construyendo la batalla entre los posibles medallistas. Y a medida que va siendo consciente de ello, debe retransmitir la tensión y aplicar el tratamiento de «duelo» entre los atletas que quedan en el concurso.

El espectador disfruta viendo cómo los atletas clave se frustran cuando sus rivales superan una altura. El espectador odia perderse la reacción del ganador de la medalla de oro en el momento en que el listón cae por última vez. De todas las pruebas de campo, los saltos de tipo vertical son la disciplina que más posibilidades proporciona al director de captar el bonito dramatismo que tiene este deporte.

Los rituales de los atletas mientras se preparan para el salto pueden proporcionar un magnífico material de filmación.

Por lo general, los movimientos del atleta indican que la carrera está a punto de comenzar. Un director que esté familiarizado con su lenguaje corporal será capaz de captarlo.

Otros elementos de corte son la mirada del saltador, el listón, el indicador de viento (en especial, en el salto con pértiga), el reloj, el entrenador en las gradas y, como se ha mencionado, el rival o los rivales. Mediante un plano inteligente, la incertidumbre se suma a la secuencia: el listón puede mantenerse entre sus soportes o caer.

Por último, los atletas despegan del suelo con el pie derecho o con el izquierdo. No obstante, la filmación de los intentos de salto de altura solo debe realizarse desde un lado de la pista. Se requieren dos posiciones frontales de las cámaras de reacción para captar cómo reacciona el saltador tras su intento.

5. Uso de las repeticiones

5.1 Repeticiones - Introducción

Durante la cobertura de los eventos de atletismo, las repeticiones inteligentes mejoran el placer visual. El efecto de cámara lenta excesivamente largo o poco motivado tiene el efecto contrario. Las repeticiones deben entenderse como una parte necesaria de la cobertura moderna. Su uso adecuado, controlado mediante el enfoque periodístico, aporta un valor adicional. Las repeticiones con sentido ayudan al espectador a comprender la realidad de la competición.

El momento y la duración de una repetición son factores importantes para la narrativa. El director no debe perderse el momento en que se anuncia a un ganador o una reacción emocional por meter repeticiones demasiado pronto. Como hemos dicho, la cámara lenta desconecta a los espectadores de la competición en vivo y, por tanto, su uso debe estar justificado.

Al revisar las imágenes de los grandes campeonatos de atletismo de tiempos pasados, es fácil encontrar demasiadas repeticiones que no eran necesarias. A menudo, las repeticiones no incluyen los mejores ángulos de grabación. El director de un evento de atletismo debe hacer un esfuerzo considerable y preparar un plan de repeticiones, adaptándose a diversas situaciones. Esta planificación es una parte vital del plan de producción.

5.2 Repeticiones - Pruebas de pista

Por lo general, en las pruebas de pista, algunas cámaras están destinadas a realizar tomas de repetición. Estas cámaras pueden o no estar incluidas en el patrón de retransmisión en directo. Las repeticiones deben consistir en secuencias de tomas de cámara adecuadas. Las secuencias se dividen en paquetes, que se adaptan mejor a las exigencias de un evento en directo. A menudo se ejecuta un paquete de repeticiones y, a continuación, la retransmisión regresa a las imágenes en vivo, antes de insertar el paquete siguiente en el momento adecuado.

El primer paquete ilustra y verifica el resultado de la carrera. Si en una serie se clasifican los tres mejores atletas, la secuencia debe mostrar claramente qué atletas ocuparon la tercera y cuarta posición.

El primer paquete podría denominarse lo más destacado de la final. En esta secuencia se incluyen momentos tácticos cruciales, que en una carrera de medio fondo suelen ser la clave.

El segundo paquete retrata al ganador. Esta secuencia está cargada de esfuerzo y emoción. Hay que resistirse a la tentación de añadir demasiados *clip* a este paquete.

El tercer paquete cubre las salidas nulas. El cuarto paquete cubre varios incidentes que pueden influir en el resultado de la carrera. Un cordón suelto de una zapatilla, un codazo, el tropiezo de un atleta o un abandono son elementos típicos de este paquete.

En la lista de personal de las producciones de grandes eventos debe incluirse siempre un ayudante de dirección con experiencia, que será el responsable de producir los paquetes de repetición.

No se debe introducir ninguna repetición en las carreras con distancias inferiores a los 1500. En las pruebas de larga distancia, la repetición de los codazos o tropiezos puede incluirse en la retransmisión antes del ecuador de la carrera, siempre que la situación de carrera parezca tranquila.

5.3 Repeticiones - Pruebas de campo

Al igual que en las pruebas de pista, las repeticiones de las pruebas de campo deben producirse en secuencias. La primera secuencia sirve para comprobar el resultado, al mostrarse una repetición de los intentos de los atletas y las marcas. La secuencia puede terminar con la reacción del atleta ante lo ocurrido.

Para ahorrar tiempo en las pruebas de disco, martillo y jabalina, la imagen del implemento mientras vuela en la secuencia de repetición debe acortarse.

Hay que tener siempre en cuenta el elemento tiempo durante una competición. El ritmo de la competición suele limitar el tiempo de las repeticiones. La principal norma es no optar por la cámara lenta si no está justificado.

La mayoría de los efectos de cámara lenta se ejecutan a media velocidad. A veces, dependiendo de la prueba de campo, el análisis de cuanto ha ocurrido requiere una repetición mucho más lenta, incluso una toma en parada. El productor de la cámara lenta y el director del evento deben entender el deporte de la misma manera.

En caso de que un intento válido no mejore la marca de un lanzador o de un saltador de longitud, y en caso de que el siguiente atleta en competir sea una posible medalla, el director debe frenar las repeticiones y, en su lugar, utilizar el tiempo disponible para cubrir al posible medallista, lo que nos lleva de nuevo al «principio del duelo».

Otra norma a menudo olvidada es que deben evitarse las repeticiones hasta el anuncio de un resultado clave. El espectador quiere ver las reacciones de los protagonistas. Hay mucho tiempo una vez finalizada competición y realizado el último intento. Las repeticiones pueden esperar.

6. El sistema *Spotter*

6.1 Sistema *Spotter* - Introducción

Una buena cobertura de los grandes eventos del atletismo no puede llevarse a cabo sin *spotter*. Los *spotter* son especialistas tanto en atletismo como en producción televisiva. En el estadio, son los ojos y oídos del director allí donde se está disputando la competición. Su deber es sencillamente informar al director de lo que está ocurriendo en cada lugar.

Los *spotter* van siguiendo la ubicación de los principales atletas y ayudan a los operadores de cámara a encontrarlos. Informan de cualquier incidente interesante, ya sea una lesión, un cambio de rumbo del viento, la ubicación de un entrenador o una forma peculiar de relajarse de un atleta. El director necesita saber en qué momento el listón del salto con pértiga sube de altura o si un dispositivo de medición no funciona correctamente. Los *spotter* se sientan discretamente cerca de la mesa de los jueces e informan en voz baja a través de un intercomunicador.

Si alguien bloquea accidentalmente la filmación colocándose delante de una cámara, o si un marcador debe moverse ligeramente, el *spotter* se comunica con la dirección del estadio e intenta solucionar el problema.

Por lo general, un *spotter* supervisa una prueba de campo. Durante las sesiones de calificación que se celebran simultáneamente para el lanzamiento de peso, los saltos de tipo horizontal, los saltos de tipo vertical o las pruebas de decatón/heptatón, se requieren dos *spotter*. Para las pruebas de pista, basta con dos *spotter*. Uno se queda junto al juez de salida y el otro se sienta en las gradas y, con la ayuda de prismáticos, informa de cosas de valor periodístico antes y durante la carrera.

La producción de transmisiones integradas en el caso de los grandes eventos también cuenta con un sistema independiente de *spotter* para garantizar la precisión cuando se pasa de una retransmisión a otra. Estos *spotter* están dirigidos por un responsable, que se sienta junto al director de transmisión integrada. El *spotter* responsable, rodeado de las pantallas CIS pertinentes, ayuda en la narración, informando de los momentos clave que se viven en varias transmisiones.

7. Conclusión

La producción televisiva de los grandes eventos del atletismo se divide en producciones independientes de determinadas pruebas. Las pruebas de pista son objeto de una transmisión, mientras que las transmisiones de los lanzamientos, saltos de tipo horizontal y saltos de tipo vertical cubren las demás disciplinas.

La transmisión integrada recurre a la cobertura de otras transmisiones para crear una señal combinada que se denomina señal internacional de televisión integrada (*CIIP*, *World Feed*) que es utilizada por la mayoría de las emisoras y que debe incluir todos los incidentes deportivos de valor periodístico.

La producción de la señal integrada internacional es un tema complicado, que requiere un profundo conocimiento de la producción televisiva. Para que pueda llevarse a cabo con éxito, todos los directores de las diferentes transmisiones deben seguir ciertas reglas. Deben reaccionar ante las peticiones del director internacional de señales integradas. Dichas peticiones pueden hacer referencia a retrasar las repeticiones o a ajustar el encuadre de una toma en una salida.

El director de transmisiones integradas puede entonces saltar de una transmisión a otra siguiendo los duelos. No obstante, la decisión de pasar a otra transmisión únicamente debe adoptarse de acuerdo con los principios periodísticos. El objetivo es entretener al espectador, que no quiere perderse ninguna actuación importante.

CRÉDITOS:

- *One Day Athletics Competitions* por PETER MINDER (SUI), ajustes de 2021.
- *Impartiality of the International Signal* por World Athletics (WA).
- *TV Coverage of Major Athletics Competitions: THE JOURNALISTIC APPROACH* por KALEVI UUSIVUORI (FIN) TAPANI PARM (FIN), ajustes de 2021.



**WORLD
ATHLETICS™**

www.worldathletics.org