

# **Revisión del uso de la regla espacial de los ejes en los partidos de fútbol transmitidos en directo por televisión**

Benítez, A. J. (UCIIM)\*; Sánchez Cid, M. (URJC); Armenteros, M. (UCIIM).

## **1. Resumen**

El problema de los ejes en la narración televisiva puede tratarse desde un punto de vista teórico. Pero el uso y la costumbre revelan prácticas que, convenientemente analizadas y discutidas, deberían incorporarse a la literatura científica de la disciplina. Esta investigación repasa, primero, lo que la tradición establece sobre el uso de la regla de los ejes en transmisiones de fútbol. A continuación observa la forma de narrar estos eventos desde los años noventa y, finalmente, propone una actualización de la norma con arreglo a unos criterios más concurrentes con lo que se ha estado mostrando en pantalla.

**Palabras clave:** narración audiovisual; televisión; realización; deporte; puesta en pantalla.

## **2. Introducción**

En la borrosa frontera entre el habla y la lengua, entre el uso y la normativa, nos posicionamos a partir de la literatura científica tradicional sobre la práctica de la narrativa audiovisual y comparamos con los textos que presentan nuestras pantallas.

El ánimo que nos guía es actualizador, pues las circunstancias cambian y no siempre lo que permanece vigente evoluciona para quedarse, sino que también existe lo transitorio, lo pasajero, lo que fluye con las modas.

Nuestra curiosidad nos llevaba a preguntarnos si no era ya tiempo de dar testimonio de lo que bullía en el ámbito profesional de la narración audiovisual del espectáculo futbolístico que se ofrece en vivo a través de la televisión.

Así, las líneas que siguen a continuación resultan de una reflexión comparativa a partir de los textos que conforman las transmisiones futbolísticas televisivas y la literatura especializada.

### **2.1 Objeto de estudio**

---

\* abenitez@hum.uc3m.es.

Se considera, por simplicidad de la investigación, tan sólo en entorno visual de la *señal internacional*<sup>1</sup> de los partidos, su planificación -cuando ha sido posible obtenerla o deducirla- y conversaciones con los autores del relato: realizadores de distintas cadenas de televisión y operadores para su emisión.

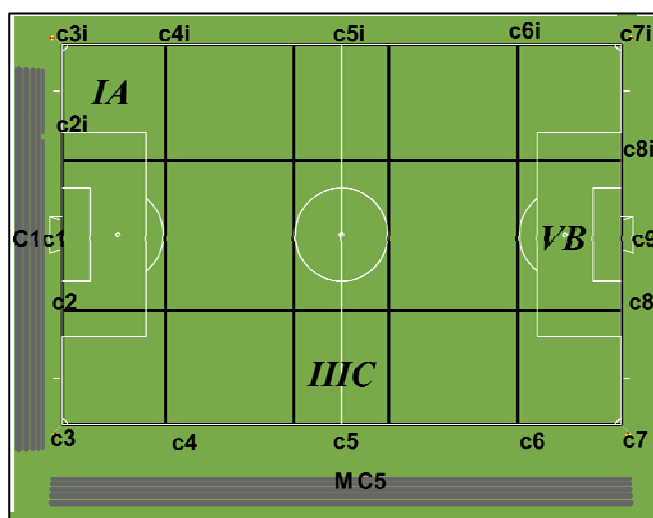
Se han escogido un número de partidos de fútbol a partir de la mitad de los años noventa, de los que se analiza convenientemente el uso de la continuidad narrativa atendiendo a las variables espaciales disponibles: posición en el estadio de las cámaras implicadas, situación instantánea del juego en el momento de la transición por corte, trayectorias de balón y jugadores que realizan la acción.

Por conveniencia para la investigación se trabaja en partidos con notable despliegue de medios -típicamente doce cámaras o más-, en competiciones de buen nivel en España - Liga o Copa del Rey- y en Europa -Liga de campeones, Copa de la UEFA-.

## 2.2 Aclaraciones metodológicas

En las explicaciones se utilizará, por economía, una serie de claves de orientación con una sencilla nomenclatura que explicamos a partir del siguiente diagrama.

La necesidad de esta convención reside en que no existen criterios unificados en el



ámbito profesional para determinar las cámaras o 'moverse' conceptualmente sobre la cancha.

Figura 1: que muestra las divisiones por filas y columnas del campo de juego, así como la nomenclatura de las cámaras cuando se ubican en cada zona del estadio. Las mayúsculas indican las que están en gradas, mientras que las que permanecen en lo que se suele denominar *ángulo inverso* (en el lado opuesto a la cámara principal o *master*, M) finalizan en una 'i' latina.

La ubicación de las cámaras se establece a partir de la portería de la izquierda del dibujo (posición c1), hacia abajo y a la derecha, según el sentido contrario de las agujas del

<sup>1</sup> Por *señal internacional* entendemos la que se obtiene en la unidad móvil que cubre el evento sin ningún atributo reconocible de presencia de las organizaciones que intervienen en la producción, transporte o emisión. No habría de incluir, entonces, rótulos ni gráficos de ningún tipo, ni tampoco apariciones a cámara o altavoz de redactores o comentaristas. Se trataría de la puesta en pantalla de la acción deportiva con su sonido ambiente, por oposición a las llamadas *señales personalizadas*. A veces es inevitable que incluyan algún tipo de diseño en las transiciones a las jugadas que se repiten, por ejemplo.

reloj, hasta la otra portería (c9). Trabajaremos con dos niveles de situación, a ras de campo (se marcarán las posiciones de cámara con la letra ce minúscula, por ejemplo: c4) y elevadas, sobre las gradas (letra ce mayúscula: C4). La posición principal – llamada cámara master habitualmente– se nombrará con la letra eme mayúscula (M). Las posiciones de inicio y fin son únicas (1 y 9); para las demás, existe la posibilidad de situarse *al otro lado*, al lado inverso (i), de manera que utilizaremos un índice para remarcar las posiciones simétricas: c4i será la posición simétrica a c4, en el lado donde no está la cámara Master.

Además, haremos referencia a las posiciones de jugadores y balón sobre el terreno de juego. Para ello, definimos unos sectores rectangulares, y los denominamos por un sistema de columnas y filas, en números romanos y en letras capitales respectivamente, formando coordenadas en cursiva semejantes a *IIIB*, que comprendería aproximadamente el círculo central, o *IA*, la esquina superior izquierda del diagrama.

### 3. La regla de los ejes según el clasicismo narrativo

La selección que los bordes del encuadre efectúan sobre la escena determina básicamente un espacio que se muestra y otro que permanece oculto. Para nuestra discusión no es imprescindible fijar límites espaciales: fuesen seis (Casetti y Di Chio, 1991: 140) o tres, entre lo espacial y lo temporal (Lotman, 1979: 42). Además, no entraremos en el sincronismo entre lo auditivo y lo visual (ver Aumont y Marie, 1996: 25; o Chion, 1999: 281).

Lo fundamental es que la evidencia del espacio en *off* sólo es declarable en el interior del cuadro. De hecho, es la omisión de algún elemento que completaría la acción lo que clama por el espacio en *off*. Debemos admitir, antes de seguir adelante, que cualquier acción visual explícita en pantalla tiene una dirección y un sentido y, por lo tanto, determina un vector (a partir de ahora, *vector de acción*) que podría demandar una respuesta, con origen en el punto donde se inicia la acción y apuntando hacia donde debería ser esperable la reacción.

Mientras la finalización del sentido de la acción suceda en el interior del cuadro, la *atracción* hacia elementos exteriores permanecerá en un segundo término de atención. Si la punta de ese vector no se muestra en cuadro, se generará el deseo de mirar lo que se está *evidenciando* fuera de la pantalla.

Por ejemplo, una mirada atenta de un personaje en primer plano hacia el exterior de uno de los límites del encuadre exigirá, en la mente del espectador, la devolución de la

imagen del objeto o de la persona contemplados, a modo de acto completado, de cierre en *buena forma*.

El movimiento de un personaje u objeto es representable por una dirección y un sentido en el plano, en la pantalla. Carreras y maniobras no son unidireccionales ni uniformes, sino que van variando su orientación y velocidad. Hemos dicho que cualquier acción en pantalla traza un vector. Cuanto menor es el ángulo visual –correlato para objetos de mayor tamaño aparente– del objetivo que se haya usado, más probabilidades hay de que la punta del vector de acción quede fuera. Para un primer plano, por ejemplo, esta posibilidad sería alta. Esta punta *demand*a entonces la observación de lo que permanece en el exterior del cuadro, que atrae fuertemente la atención. Ese vector estará siempre en relación al eje de cámara, prolongación ideal del objetivo desde el punto de ubicación de la cámara y que habría que completar, siendo rigurosos, con otro vector complementario que, a su vez, definiese su trayectoria y sus posibles desplazamientos: traslaciones, rotaciones con respecto al punto de anclaje *ideal* –al cabezal donde se halle montada–, movimientos de foco y de distancia focal. Por simplicidad, omitiremos la representación del movimiento del eje de cámara. Es decir, trabajaremos principalmente en instantes de juego, *deteniendo* los elementos que nos interesen.

### 3.1 La norma

Un problema puede surgir, entonces, cuando la expectativa del espectador, que espera que se le muestre el punto de destino de un vector de acción en determinado lugar de la pantalla, se vea trastornada: el objeto no aparece donde se le ha invitado a mirar, sino en otra parte que no era previsible o apuntando en otra dirección, y esta circunstancia puede desorientarle<sup>2</sup>. Las miradas de los protagonistas o sus direcciones, que esperaba que se completasen unas a otras, no lo hacen.

En términos del paradigma clásico, así sucede un *salto de eje*, incorrección narrativa grave porque descubre el artificio del cambio de plano, delatando una instancia que interviene en la narración, y desviando la atención del espectador hacia elementos que no hacen progresar el relato. Si la acción se completa en el interior del cuadro no hay ocasión de ese salto, que es un efecto no deseado del conjunto compuesto por la planificación, el encuadre y el montaje.

---

<sup>2</sup> Hablando en general, aquí suelen coincidir todos los teóricos, pero valgan como ejemplo Arijon (1976: 32); D. Bordwell, J. Staiger y K. Thompson (1997: 64); Rabiger (2001: 472); o Feldman (2002: 144-5).

Para evitarlo se recurre, durante la planificación y el rodaje, a un artificio llamado *regla de los 180°*, el cual ha sido reivindicación como norma principal en la planificación de los partidos de fútbol por quienes los han estudiado (ver Buscombe; 1975: 32; Nowell-Smith, 1981: 163; Morse, 1983: 149). Desmond Davis, citado por Whannel, establece, para los partidos de fútbol, trazar una línea de portería a portería y poner las cámaras a un mismo lado (como en la Figura 9): “No importa cuánto se acerquen al eje mientras no lo crucen, pero el momento en que se traspase la línea se generarán problemas, y la audiencia se desorientará<sup>3</sup>” (Whannel, 1992: 32). Y más lejos, cuando, al contrario que el anterior ejemplo, se utiliza precisamente el fútbol para tratar de explicar el funcionamiento de la norma: “La línea que marca el eje de acción divide la escena en dos zonas situadas a cada uno de sus lados. Así, en un campo de fútbol el eje de acción sería la línea recta imaginaria que une el centro de las porterías. Todas las tomas efectuadas desde un mismo lado del eje mantendrán la dirección de la acción del sujeto en el mismo sentido pero si la cámara pasa al otro lado de la línea, la dirección de la acción se invierte. Por ello, en un partido de fútbol o en cualquier acontecimiento en que se precise dejar clara la referencia direccional de los sujetos u objetos, será preciso situar las cámaras siempre en un solo lado de la línea imaginaria” (Fernández y Martínez, 1999: 109-10).

Pero vayamos por partes. Es cierto que, en nuestro caso, el que observa el fútbol por televisión conoce la configuración exacta del escenario. Pero, en su pantalla, funciona lo que en todas: resultará extraño que un personaje que traza un vector apuntando a las tres en un reloj imaginario superpuesto a su televisor desaparezca de cuadro e, inmediatamente, aparezca en el siguiente apuntando hacia las nueve.

Para la concepción clásica esto es aberrante, y se resuelve desde la planificación, al prever esos cambios de posición de cámara durante el rodaje en el mismo lado del eje de acción. Uno de los problemas, como veremos, es a qué se considera ‘eje de acción’.

La regla de los 180° es un principio de planificación, un artilugio teórico que permite resolver sobre el papel la recreación espacial coherente que va a mostrarse posteriormente en la pantalla. Permite relacionar, sencillamente, lo que sucederá en escena con la preparación y la confección de las tomas. Por lo tanto, lo normal es que al

---

<sup>3</sup> “It does not matter how close they get to the line as long as they don’t actually cross it, but the moment they do actually cross it you will be in trouble and the audience will lose all sense of direction” (trad. de los autores).

telespectador sólo le llegue el *resultado* de su uso, su efecto. La primera duda surge aquí mismo: veremos que hacer saltar la cámara al otro lado del eje no se traduce necesariamente en mostrar jugadores corriendo hacia donde no debieran.

### 3.2. La orientación en el campo de fútbol

Traslademos este problema espacial al fútbol, y fijemos unas condiciones particulares para su estudio.

Primero, como ya hemos comenzado a enunciar, hay que dejar claro que no existen problemas de salto de eje en el interior del mismo plano: origen y punta del vector de acción en cuadro. Y, de entre las transiciones lentas entre planos, tan sólo nos ocuparemos de la más brusca –donde podrían, por lo tanto, encontrarse las mayores dificultades–: el cambio de plano por corte.

En segundo lugar, pues es cierto que el cambio de plano que estudiamos se produce en un instante, nos vemos obligados a considerar la *situación de juego*, donde representamos las trayectorias –por definición, a lo largo del tiempo–, como un vector con origen en la posición actual del móvil –balón, futbolista o árbitro, típicamente–; cuyo módulo –representado por su longitud– es proporcional a su velocidad de desplazamiento y además, idealmente, al grado de *urgencia* con que se demanda la visión del siguiente plano; y cuyas dirección y sentido apuntan como la tangente de la trayectoria de desplazamiento en ese instante. También hay que hacer notar que sólo consideramos como acción, por conveniencia, los desplazamientos, no las miradas. Los planos correspondientes en la planificación clásica precisan de poder *componer*, manejar con libertad cualquier elemento que vaya a quedar dentro del cuadro. Y es claro que en fútbol casi nunca puede hacerse nada más que *encuadrar*, ya que con los protagonistas no existe posibilidad de interacción.

En tercer lugar, al menos inicialmente, no prestaremos excesiva atención a las fases de balón parado salvo cuando está a punto de jugarse el balón: es decir, con la expectativa del movimiento de la pelota. En fútbol la principal demanda de atención es el balón, y normalmente permanece en cuadro mientras se juega a base de movimientos de corrección con la cámara o seguimientos. Cuando el balón está en juego los principales ejes de acción son los del movimiento del balón y de los jugadores –sobre todo, de los más cercanos al balón o, más en general, de los que se hallen próximamente en disposición de jugarlo–.

En cuarto lugar, atendiendo al paradigma clásico, debemos establecer un *eje de acción primordial*, entendido como el que respeta el ataque de los equipos en cada mitad del partido: se trata de la dirección más importante: de portería a portería, y la asignación del sentido último a las acciones de cada jugador. Por lo tanto, el eje primordial no es tan sólo un indicador de dirección, sino que también lo es de sentido.

Consideremos, pues, el eje primordial de acción y el movimiento del balón y jugadores como direcciones *a conservar* en ambos términos de un cambio de plano. Y la relación geométrica entre los ejes de cámara saliente y entrante en la línea narrativa como modificante fundamental. Con el balón, sin embargo, poco importa el eje primordial: tan sólo la relación entre planos y los vectores que marca su trayectoria en la pantalla.

El mapa en el que nos ubiquemos habrá de contener, además, la posición de las cámaras que se estudien, con idea de trazar el eje desde cada una de ellas al lugar del balón, en este caso: el *eje de cámara*.

#### **4. Estudio comparativo en pantalla.**

Como acabamos de ver, según la concepción clásica, se insiste en que la línea longitudinal que atraviesa el campo de portería a portería y la posición de la cámara master (M) indicarán dónde debe colocarse el resto, listas para ser añadidas a la narración, sin temer la eventualidad de saltos de eje que despisten al telespectador. La acción no debería cortarse nunca entre un plano ofrecido por una cámara situada del lado de la master y otro de una situada al lado opuesto de esa línea.

##### **4.1 Efecto del eje primordial**

El telespectador, enfrentado a un televisor, reconoce trayectorias y movimientos y las sitúa en el campo de juego, imaginado y percibido como invariable. Así, desde la posición M de cámara –canónicamente–, un jugador que ataca hacia la portería de la izquierda avanzará si apunta su trayectoria hacia el borde izquierdo del encuadre (a las nueve) y regresará si se dirige hacia el borde derecho (a las tres). Con criterio de representación en lugar de planificación, si se viese correr al mismo futbolista hacia el

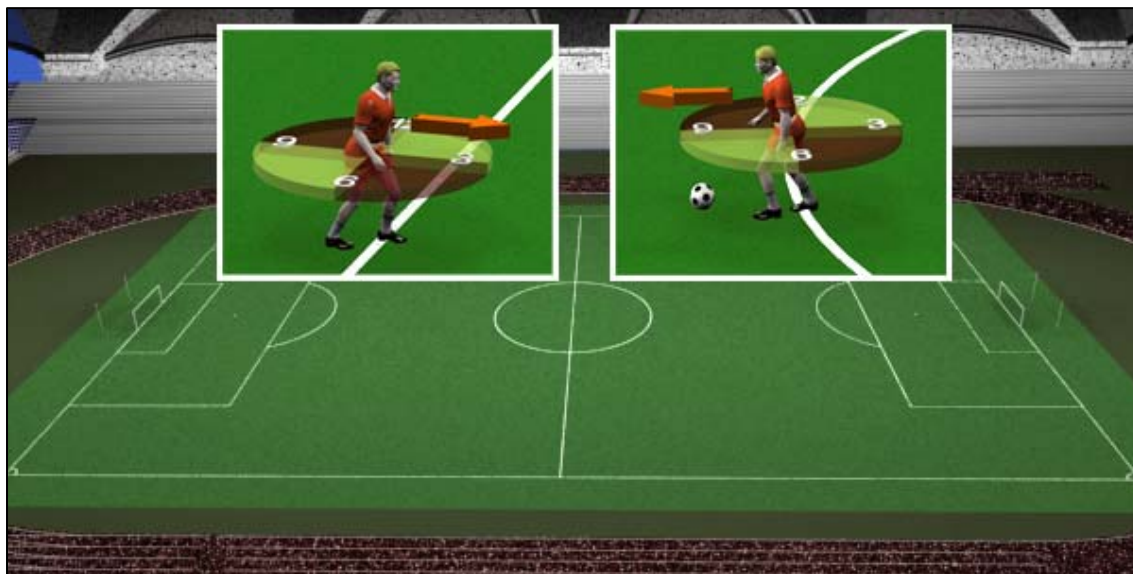
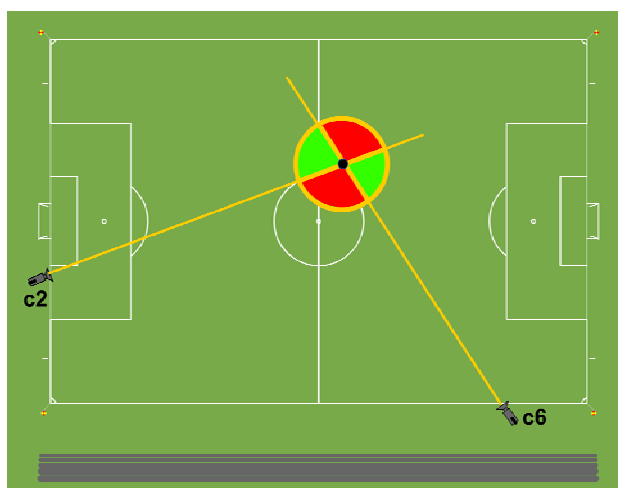


Figura 2: El telespectador, en principio, interpreta que los jugadores de un equipo están atacando, si les observa corriendo en determinado sentido en el eje primordial y defendiendo, si le ve moverse en el opuesto.

extremo izquierdo del cuadro, se lo imaginará atacando, y viceversa. Este eje primordial indica, básicamente, si un futbolista progresa o retrocede, por lo que se trata de un concepto deportivo, de puesta en escena, que se traduce en situación escénica o, incluso, de juego (ver Figura 2).

#### 4.2 El Diagrama de Coherencia Espacial.

Para un entorno *multicámara* como es el nuestro, resultará útil establecer un principio gráfico de observación para poder identificar los cortes de una cámara a otra que van a resultar incompatibles espacialmente. Lo primero es fijar las necesidades de información, y estas son: posición de la cámara que se abandona; posición de la cámara que se adquiere; vector de acción en el campo: ubicación original -en el instante anterior al corte- y sentido de la acción. Con todo ello podemos construir un sencillo modelo,



que llamaremos *diagrama de coherencia espacial*, que podemos ver en la figura 3.

Figura 3. El diagrama de coherencia espacial permite observar, de un vistazo, las direcciones de la acción para las que un corte entre las cámaras resultará incompatible en pantalla. Un corte *no funcionará* si el jugador se mueve desde el centro hacia las zonas oscuras (rojas, si se ve en color) en el interior del círculo.



Las dos rectas tienen origen en la posición de cada una de las cámaras que intervienen, y pasan por el punto donde se halla, *congelada*, la acción que nos interesa. Las dos atraviesan el diagrama circular, con lo que establecemos necesariamente cuatro cuadrantes.

El sentido de la acción que tratamos de describir audiovisualmente apuntará hacia uno de los cuadrantes. Por definición, si la punta del vector de acción *cayese* en el interior de dos de ellos –los que quedan oscuros o rojos a partir de ahora- el corte de una a otra cámara será incoherente espacialmente. Con otras palabras: para un eje de acción inscrito en esos cuadrantes oscuros o rojos, cada cámara mostrará al mismo jugador moviéndose hacia un extremo distinto del cuadro, y por lo tanto será incompatible con la noción clásica de continuidad o de *raccord* de acción.

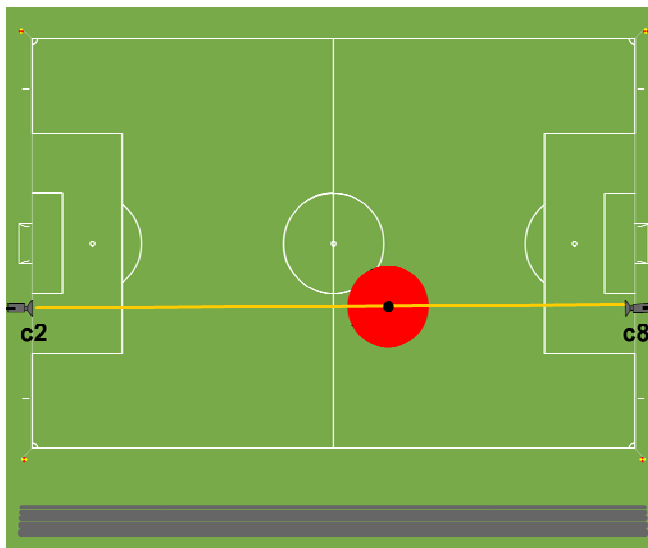


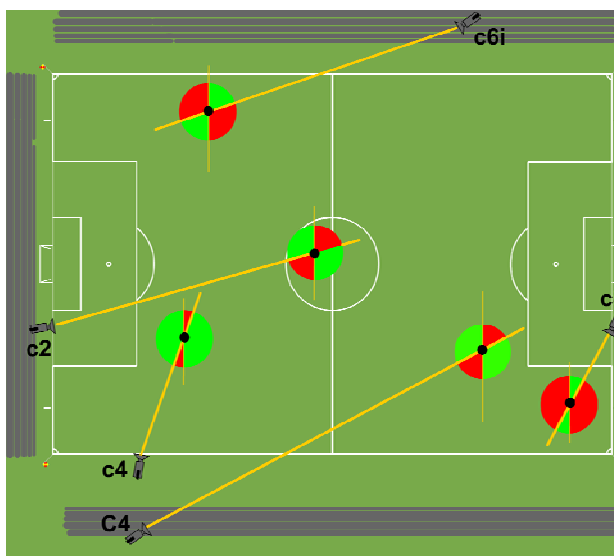
Figura 4: Un caso especial: el diagrama de coherencia espacial señala, en zona oscura, cómo para cualquier acción que parta del punto origen, el corte entre c2 y c8 será incompatible en pantalla, excepto sobre el mismo eje.

Hay que anotar un caso particular: el de un vector de acción cuyo origen esté situado en la línea que une las dos cámaras –lo cual casi nunca sucederá en el interior del campo-: por ejemplo, sobre la línea

que une las cámaras c2 y c8. Para esta opción, la única acción coherente será sobre el eje de cámaras, como se comprueba en la Figura 4.

Otro caso particular es el que implique al eje primordial, que aquí podemos representar con una línea que vaya paralela a la línea del centro del campo, como expresión de un espectador que estuviese situado en su prolongación, pero detrás de todas las cámaras posibles: en el infinito.

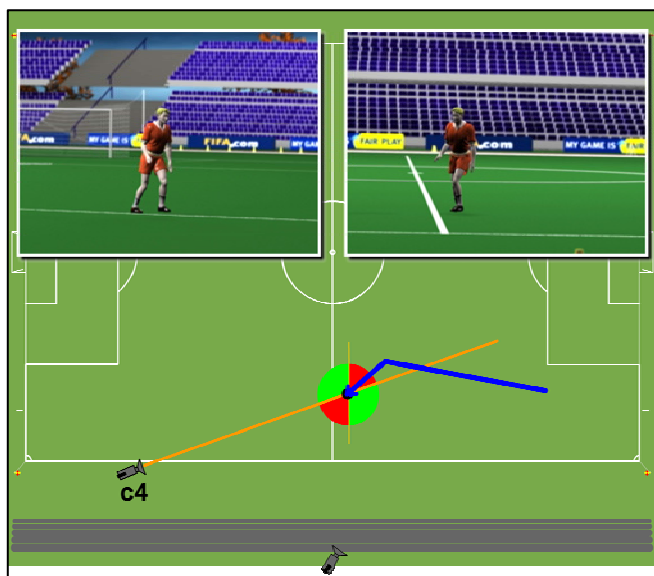
Figura 5: si se hace pasar una paralela a la línea del centro del campo por la ubicación del punto cuya coherencia espacial se quiere averiguar, se obtiene la referencia con respecto al eje primordial (es decir, si hay sensación de progreso o de retroceso).



De esta manera, resulta sencillo averiguar cuál sería la compatibilidad espacial de la posición de cámara que cuestionamos en relación al eje primordial (ver Figura 5).

#### 4.3.1 Suponiendo que el eje de acción clásico *funcione* como norma válida

Traducido con cierto ventajismo a la pantalla, reduzcamos la cuestión para poner a prueba su consistencia. Supongamos un jugador que ataca primordialmente hacia la portería situada a las nueve de nuestro reloj imaginario. Si comprobáramos que, en pantalla, una cámara del *lado correcto* lo muestra moviéndose hacia las tres y realmente, en el campo, está progresando, habríamos encontrado una fisura notable, un elemento de duda para cuestionar la validez de la regla. O bien si, sobre el mapa, observáramos un movimiento de avance para el que una cámara del lado contrario al eje primordial también viese un avance. En cualquiera de estos casos tendremos que replantearnos la aplicación de la normativa de los 180°. Porque sólo un pequeño número de las acciones sucede en la dirección perfecta que marca el eje primordial. Véase la típica carrera cerca de la banda C, de V hacia I: está ofreciéndose con c4 y, repentinamente, el futbolista recorta hacia el exterior del campo con lo que, en el encuadre, el movimiento que se trazaba de derecha a izquierda en diagonal cambia bruscamente hacia la derecha. En realidad el jugador no ha dejado de avanzar en el eje



primordial. De hecho, una de las componentes de su vector de acción apunta hacia las nueve<sup>4</sup>. Un cambio de cámara a la M constituye un salto de eje.

Figura 6: ejemplo que desmonta el apresurado aserto de que todas las cámaras colocadas en el mismo lado del eje lo conservarán en pantalla. Se ofrece el diagrama de coherencia espacial y la imagen que mostrarían en pantalla las cámaras c4 y c5.

<sup>4</sup> Para reconocer el eje primordial en cada acción particular podemos trazar, simplemente, una línea paralela a la del centro del campo que pase por el punto del móvil en cuestión. La componente perpendicular a esa línea del vector de trayectoria indica si existe avance, retroceso o desplazamiento neutro. Situamos esa línea en el diagrama cuando nos interesa remarcar el sentido del movimiento con respecto al eje primordial.

Se ha percibido como un retroceso, aunque no aparente resultar determinante (como en la figura 6).

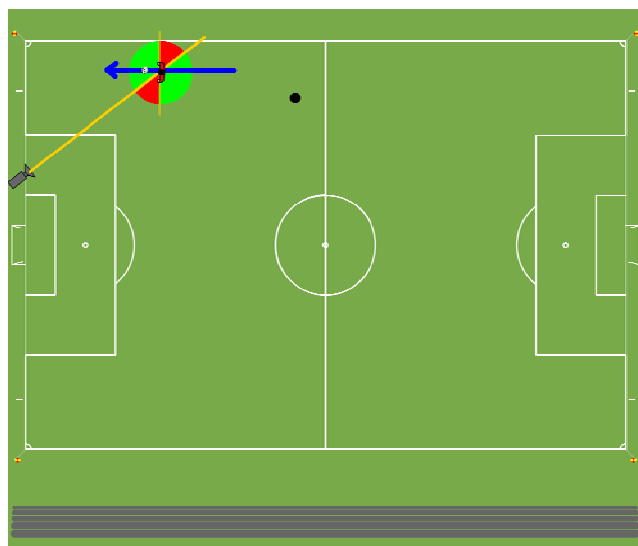
Sobre el mapa, no se resisten todas las posibilidades *geométricas*: c2, situada en la zona aparentemente *correcta* ofrecerá *el otro lado* de una acción que apunte hacia las nueve y que transcurra en *IC*; y c2i da la misma situación relativa que la posición Master de lo que suceda, paralelamente a la línea longitudinal central, en el interior del cuadrante *IA*. -literalmente, el salto de eje de Fernández y Martínez o de Desmond Davis- Esto lo demuestra en pantalla Mikel Ruiz, realizador de Antena3TV, siguiendo los movimientos de Figo en el Barcelona-Real Madrid de copa del Rey de 30/1/97, -como puede verse en la Figura 7-.



Figura 7. Figo encara a Roberto Carlos y el realizador, Mikel Ruiz, muestra el más que previsible intento de regate con la cámara que está en c2i, la más cercana al lance. Según el eje primordial, el Barcelona atacaba hacia la portería izquierda. Una verdadera 'aberración' teórica, superada por la práctica.

Tampoco funciona una acción paralela a la banda *C* que se iniciase en el escaque *IIC* y que progresase hacia *IC*, que fuese recogida por la cámara de c2: en pantalla, se movería de izquierda a derecha, mientras que, en el eje primordial, se mueve claramente de derecha a izquierda.

Esta inconsistencia de la norma podría enunciarse también de la siguiente manera: un movimiento paralelo a la línea longitudinal central se recoge por M trazando un vector

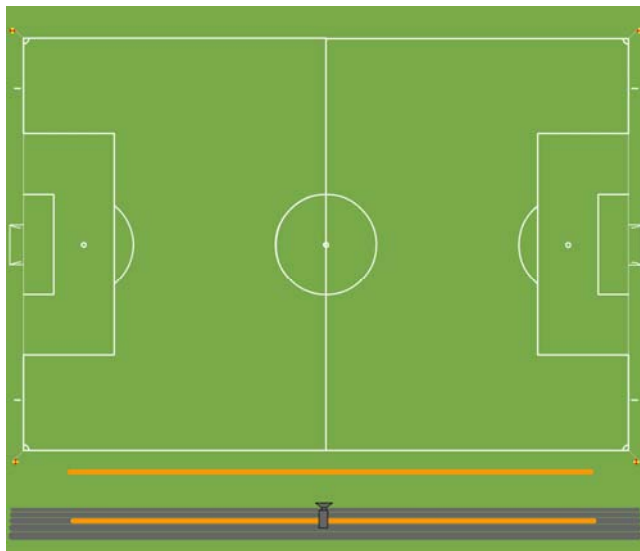


que conservan c2 y c8, salvo si sucede en la fila *C*, y conservan c2i y c8i –situadas al otro lado del eje primordial- si ocurre en cualquier escaque de la fila *A* (como en la Figura 8).

Figura 8: que demuestra cómo una cámara situada al otro lado del eje conservará, en determinadas circunstancias, el eje primordial.

Por lo tanto, como mínimo, encontramos que la famosa línea de portería a portería es demasiado imprecisa como para soportar todas las posibilidades de direccionamiento y sentido.

Tampoco sirve si un hipotético eje primordial se lleva hasta la línea más cercana al campo. Caso de retraerse hasta la posición del master sería demasiado restrictivo (ambos casos se comprueban a partir de la figura 9) y obligaría a una planificación



monótona, sin posiciones de cámara incluso a pie de campo para mostrar el juego en vivo, evidentemente fuera de lugar para el telespectador de hoy.

Figura 9: la traslación del eje principal hacia la cámara M tampoco soluciona necesariamente el problema del sentido primordial, pero sí restringe definitivamente las posibilidades en cuanto a puntos de vista.

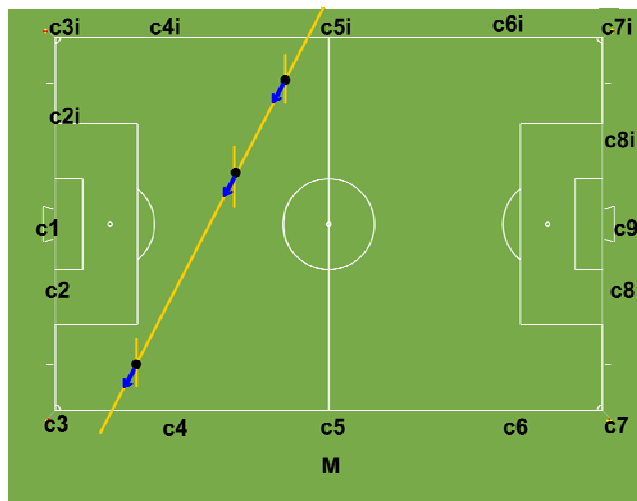
Esta debilidad como norma proviene de haber considerado como ‘eje de acción’ a lo que hemos llamado ‘eje primordial’ que, como hemos visto, no deja de resultar un caso especial en la práctica. Los movimientos paralelos a la línea que une las porterías, evidentemente, no son los únicos posibles en un campo de juego. Es más, las estrategias defensivas tienden a evitarlos. Pero estas consideraciones, aunque muy interesantes, no son nuestro objetivo ahora.

#### 4.3.2 Suponiendo que el eje de acción fuese la única norma

Cada acción en el campo traza un vector, como hemos visto. La prolongación de ese vector es el eje direccional de acción. Volvemos a recordar que la concepción clásica establece que para mostrar cada acción es preciso permanecer al mismo lado del eje cuando se conmutan planos. Supongamos que se pueda utilizar como regla el establecimiento de un eje de acción y una posición de cámara para acciones narradas en varios planos.

Insistimos en que son tres los elementos a considerar: el eje primordial, el eje de acción y el eje de cámara (como ya hemos avanzado, nos referimos a la línea imaginaria que une el *target* de la cámara en cuestión con el centro del cuadro).

Entonces, examinemos el funcionamiento normativo del eje de acción como marca que estableciese la regla de los 180°. Basta observar la figura 10 para comprobar que todos los ejes de cámara cuyo origen se encuentre en el mismo lado del eje de acción (suponiendo, en este caso, una dirección IIIA-IC) pueden ser conmutables entre sí sin



saltos direccionales en el encuadre. Por ejemplo: entre C6 y c7i, o entre C4i y c3. Sobre el papel, es absolutamente consistente por definición.

Figura 10. El eje de acción, utilizado como dirección para el empleo de la regla de los 180°, permite dividir teóricamente el campo en dos mitades. Un plano obtenido desde cualquier posición de cámara conmutará sin saltos de direccionamiento con otro plano ofrecido por una segunda que se halle en su misma mitad.

Ahora comprobemos que sí podría funcionar en la pantalla. Por ejemplo, durante la temporada 1999-2000, en los partidos que Telemadrid producía en el estadio Santiago Bernabéu, una secuencia de espera para un saque de esquina se planificaba de la siguiente manera: durante los preparativos para el lanzamiento, se cubría con C5 el lanzador y con C5i el portero –cuando se pone en juego el balón desde la fila A-, considerando la línea esquina-portería como eje de acción, y utilizando un general de C1 (si la acción tuviese lugar en VA-VB) como paso si fuera necesario recurrir a un plano de situación. Aquí se reconoce la existencia de un *eje de acción secuencial* –el del saque de esquina, como jugada que hace que los jugadores se concentren en torno a una de las porterías- y de múltiples ejes de acción: casi uno por cada jugador en movimiento. Esta, en apariencia, *extraña* planificación, funcionaba naturalmente, resultaba sencilla de entender y no ofrecía problemas de situación para el telespectador. Y, al contrario, ¿molestan los saltos de eje a uno y otro lado del eje de acción? Consideremos para ello un típico corte que se ofrece, asimismo, en saques de esquina o lanzamientos libres esquinados: después de mostrar un plano de situación desde M, hay un PC de un defensor en el primer palo tomado desde c8: se trata de un salto en ese eje esquina-portería. En lugar de hacerlo desde c8, el plano debería ser ofrecido, si conmutamos a partir de M, desde cualquier posición de cámara, de c6 a c6i en el sentido de las agujas del reloj.



Figura 11. Ejemplo de la final de los Juegos Olímpicos de 1992, España-Polonia. El plano, desde c8, se toma desde *el otro lado del eje*, puesto que proviene y desemboca en un plano de situación desde M que contiene un eje de acción *IIIE-IE*. Sin embargo, se mantiene el eje primordial: la selección española ataca a derechas, y por lo tanto el defensor polaco dirige su mirada vigilante al lugar de donde procede el peligro.

Porque el eje de acción en este caso se establece, más o menos, de c7 a c7i y el plano se ha ofrecido desde el lado de M, lo que convierte su zona en paradigmática o canónica. Sin embargo, una vez en pantalla tampoco parece tener la menor importancia (ver Figura 11). Es más, simboliza que el peligro proviene de ese lado, lo cual es cierto: saltar el eje de acción propuesto por M significa en este caso concreto estar de acuerdo con el eje primordial.

Otro ejemplo, más radical. En el Barcelona- Real Madrid ya citado. Una falta va a sacarse, a favor del Barça, en *IIIA*. Figo y Rivaldo esperan para poner el balón en juego. Después de un plano de situación desde M, y uno de marcajes con C5, hay un PPP de Figo con c2. El jugador está mirando a la izquierda en pantalla.



Figura 12: En el GPG de la M, a la derecha, Figo aguarda a la izquierda y abajo de cuadro, a golpear el balón. El PP de la izquierda ofrecido con c2 queda a contraeje, pero respeta el eje primordial: el Barça ataca a la izquierda.

La cámara está al otro lado del eje de la acción, que se ha trazado con el plano de situación con M: como el corte se hace desde un punto algo indeterminado –sin dar otras pistas espaciales–, podría admitirse un cambio de eje: el siguiente plano, en lugar de mostrar el lanzamiento de la falta desde M, como así ocurre, debería hacerlo desde C1.



A pesar del salto del eje de acción, en este caso se conserva el primordial, con Figo mirando a izquierdas cuando, en el master, se le puede observar mirando a derechas y arriba. Pero él ataca hacia la portería de la izquierda (figura 12).

Y es que aquí existe una propuesta de anclaje para el telespectador que predomina sobre el del eje, fuese éste de acción o primordial. El telespectador *sabe* hacia dónde está mirando este jugador. Y *sabe* dónde está colocado. Y sabe que ataca primordialmente hacia la izquierda. Y, sobre todo, *sabe* que Figo sólo hay uno, por mucho que después vistiese con la camiseta del contrario. Bajo estas condiciones, por lo que ha podido observarse en la puesta en pantalla de los diferentes partidos, conservar el eje a ultranza resulta irrelevante.

Por lo tanto, la norma de los 180° es relativa: ¿contando de portería a portería o a partir del eje de acción y el anclaje en este momento? ¿Es preceptivo, entonces, reubicar constantemente al telespectador? En cuanto se trata de profundizar superficialmente en la regla para encontrar los límites de uso y su validez formal, reconocemos que el problema espacial que se puede plantear está lejos de poder formularse en términos sencillos, como la literatura especializada podía estar indicándonos. Sin embargo, funciona de forma equivalente para condiciones visuales idénticas, incluso aunque se trate de géneros distintos al deportivo.

#### 4.4 Discusión de la necesidad del *anclaje*

Entonces, ¿provoca desorientación, necesariamente, el salto de eje a los telespectadores acostumbrados a ver fútbol?<sup>5</sup>

Debemos situar bien esta cuestión, que es compleja. Ni siquiera están claros sus límites en la mente del telespectador, que va modificándolos a medida que aumenta su competencia y domina las formas de expresión del relato y eventuales propuestas emergentes. Así, por ejemplo, ya no resulta nada extraño mostrar una repetición de determinada jugada desde la posición C6 y, a continuación, otra de la misma desde la C5i, que antes se tenía buen cuidado de advertir mediante rótulos para *no confundir*, como venía haciéndose todavía durante el mundial de Francia de 1998 (ver Figura 13a).

---

<sup>5</sup> Esta es la misma pregunta que, con otras inspiraciones y circunstancias, también se hace V. Pinel (2004: 53), entre otros autores.

Hoy por hoy este tipo de aviso ha dejado de verse, ha desaparecido de las pantallas como en su día se esfumó la advertencia que significaba ‘repetición’ (Figura 13b).



Figuras 13a y 13b: Dos ejemplos de remarcado en las repeticiones. El de la izquierda, 13a, en la final del mundial de Francia '98, el momento en que Zidane consigue el primer gol de su equipo, con un pequeño recuadro de diseño gráfico que subraya la elección del ángulo inverso. A la derecha, en el mundial de Alemania '74, la punta de flecha hacia la izquierda quería romper la tradición de la 'R' habitual para avisarnos de que no estábamos contemplando el juego en vivo. (Los círculos son nuestros).

Pues la normativa se utiliza con una finalidad, que en este caso es la de no desubicar al telespectador<sup>6</sup>, primero, antes de reglamentar, deberíamos conocer qué es lo que podría hacerle dudar, siempre que esté siguiendo atentamente el partido. A continuación se propone un resumen en forma de compendio y pendiente de ulterior revisión teórica:

Como intérprete de las capacidades y del gusto de su audiencia, el realizador da por sentada una serie de certezas para su público: (1) el telespectador *sabe* –o el que está recién llegado se ocupa enseguida de conocer- que se enfrentan dos equipos, uno contra otro; que van ataviados de manera diferente, y fácilmente reconocible. (2) Sabe, asimismo, de qué mitad del juego se trata y, por lo tanto, hacia qué lado debe atacar cada uno; a este sistema de dirección y sentidos subyacentes lo hemos llamado ya eje de acción primordial. (3) También conoce la geografía del campo, de manera que cuando aparezca en el encuadre una posible referencia –porterías, líneas, publicidad-, ésta podría utilizarse como *anclaje* para resituarse. (4) El telespectador sabe que, para que un equipo avance en el eje de acción primordial, no siempre precisa emplear maniobras sobre el pasillo de juego directo –zona imaginaria que va desde el punto donde se

<sup>6</sup> En cuanto al uso de la normativa, quisiéramos recuperar el sentido de fondo de unas famosas palabras de Gregg Toland: “Quiero hacer una distinción entre *preceptos* y *normas*. Fotográficamente hablando, entiendo que un precepto es una regla, axioma o principio, un hecho incontrovertible del procedimiento fotográfico que permanece inalterable por razones físicas o químicas. Por otro lado, para mí, una norma es una costumbre que ha sido aceptada en base a su repetición. Es una tradición más que una regla. Con el tiempo las normas se convierten en preceptos por la fuerza de la costumbre. Creo que el efecto restrictivo es obvio y desafortunado” (en Ward, 1997: 169).



encuentra el balón hacia la portería en línea recta-; contempla siempre la posibilidad de que se pueda hacer retroceder el balón como solución inmediata para conservarlo y acercarlo al área contraria más tarde. (5) También reconoce que, en un buen número de ocasiones, los jugadores no se retiran a recolocarse hacia su campo, sino hacia delante: por ejemplo, en el caso en que un delantero del equipo que ataca hacia la portería izquierda cometa falta sobre un centrocampista contrario en *IIIB*. Su misión defensiva a partir de aquí probablemente consista en contener a los defensas contrarios, que podrían permanecer en *IIB*. Y viceversa. Por lo tanto, pueden darse casos de recolocaciones defensivas avanzando u ofensivas retrocediendo.

Generalizando, los movimientos de jugadores en una dirección distinta a la del eje primordial de acción, incluso los bruscos o sorpresivos, son considerados *parte natural del juego*, a juicio de los realizadores, por el telespectador competente.

Ahora, recopilemos lo que podemos manejar como asertos del narrador: (6) El telespectador siempre estará orientado si le muestran la situación de juego y, por lo tanto: la del balón, la de un número importante de jugadores -incluidos los que se hallan en disposición de jugar la pelota- y la de una portería, o un área, o el círculo central, es decir, una referencia espacial absoluta. (7) (a partir de (5)) El vector de acción de un jugador aislado en un plano -donde no se vea el balón- no indica nada determinante sobre si avanza o retrocede. Concretando la precisión anterior, mientras el balón no se muestra en juego, el vector de acción en un plano de un jugador o un grupo de jugadores no aclara la actividad sobre el eje primordial. (8) Además del eje primordial, existirán otros ejes de acción: el vector del movimiento del balón; el de cada uno de los jugadores; el de sus miradas (puesto que pueden estar desplazándose en una dirección y mirando en otra), gestos, diálogos...; ejes que tomarán el *mando* según el tamaño del plano, el número de jugadores que se incluyan, la proximidad de referencias espaciales, etc. (9) Además, se supone que puede procederse también por acumulación, sin intención de formar un pasaje narrativo, en determinados momentos en que se muestren planos cortos sucesivos de futbolistas, sin que resulte determinante cómo y por dónde se estuviesen desenvolviendo.

Y, por añadidura, asertos que pueden deducirse de la concepción clásica: (10) En el interior del mismo plano, por mucho que varíe o que se complique la acción, no es posible *perderse*: sólo entre planos puede existir desorientación. Es decir, que permanecer demasiado tiempo en plano total -o más corto aún- podría desorientar con respecto al plano de la cámara Master y al eje primordial. (11) Cambios bruscos de

escala, también (regla del salto proporcional), pero con el pequeño matiz de que no se presentase el balón. (12) Cambios cercanos de punto de vista, que provoquen *saltos* de referencias espaciales no suficientemente *justificados* (la clásica regla de los 30°). (13) O saltos repentinos de los protagonistas de un lugar a otro del encuadre, conservando el mismo tamaño relativo.

Pero, ¿existe una intención de forzar el anclaje del telespectador con respecto a una posición concreta del campo? Admitamos sin demostración que cuando el balón no está en juego, el esquema narrativo master/insertos no existe desde los años '90. Y también que abundan intentos de ofrecer el juego con cámaras diferentes de la M a partir de ciertas situaciones estáticas, como saques de esquina desde C4 ó C6 y libres directos o penaltis desde C1 ó C9.

A partir de aquí, la respuesta es rotunda: no. Al telespectador no se le ubica en el estadio: se le invita a reconstruir constantemente su espacio<sup>7</sup>. La consabida afirmación “*se coloca al espectador en el mejor lugar de la grada*” debe sustituirse por algo así como “*la situación del telespectador será la más ventajosa en cada momento*”. Aunque, por supuesto, dentro de un orden: un orden que comprende la existencia de un eje primordial y el uso alternativo y ponderado de un eje de acción dinámico.

Puede suponerse que recibir como un *salto de eje* cualquier otra configuración de planos demostraría la existencia de un defecto acomodaticio de la recepción, que se empeña en simplificar las direcciones en un cuadro que es único para ella y por lo tanto una actuación representativa, espacialmente al menos, del telespectador.

Entonces, por una razón tan trivial como la pereza mental, la inercia, economía, o como quiera llamarse, si hay un corte a otra cámara el marco del televisor sigue llamando con fuerza a las mismas direcciones de reconstrucción del espacio. Se *prefiere* que la correlación *trayectoria mostrada en el cuadro de desplazamiento del móvil-desplazamiento real* tienda a permanecer constante. Es como si el telespectador, en realidad, se ubicase en la grada del estadio por su cuenta y allí permaneciese anclado. Una suerte de *efecto de anclaje o de permanencia*.

Aún así, por ejemplo, ¿habría problema para utilizar C5i como una posibilidad más de ofrecer planos cortos sin referencia de balón? En principio no tendría que observar ninguna implicación de correspondencia a contracampo, puesto que la única referencia

---

<sup>7</sup> Y funciona en el sentido de Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1997: 64)

que ofrece sería el verde del césped. El paso de un corto a otro, sin relacionar entre sí, no reviste dificultad. De un GPG de la M, por ejemplo, a un PMC obtenido con una c5i tampoco debería experimentarlas –minuto 10:55 de juego del Atlético de Madrid-Real Madrid de 18/3/2000 de Liga, producido por Telemadrid y emitido por FORTA (en la Figura 14)-, ya que no hay mucho tiempo para situar una acción detallada en un gran plano general.



Figura 14. Un plano medio, intercalado entre otros cortos de jugadores recolocándose mientras está el balón parado, no se interpreta *direccionalmente*, sino como un retrato de algún protagonista de la jugada. Concretamente éste, tomado del Atlético de Madrid-Real Madrid que se comenta, muestra a los autores de una jugada desde c5i. Intercalado entre una toma de M –apuntando hacia el área en VB- donde ninguno de ellos estaba presente y un PM del portero contrario desde c8, no parece tampoco que ocasione desorientación al telespectador. El Atlético de Madrid acababa de rematar fuera, y estos futbolistas se encontraban atravesando IIIA-IIIB, para ocupar posiciones defensivas.

No se entra en comparaciones con la puesta en pantalla de deportes –con rasgos comunes como disputarse en equipo y en cancha grande y *verde*- que, definitivamente, apuestan por el punto de vista que permite una mejor colocación del telespectador para afrontar la jugada, como son el rugby y el *football* americano. Concretamente en rugby, durante las transmisiones del Mundial de 2007 –aunque se venga haciendo desde los primeros noventa-, en los lanzamientos de *touche* desde la banda más alejada a la posición M, hemos podido ver cómo, sistemáticamente, el lanzamiento se ofrece desde m5i (cámara que se lleva a mano) y, directamente, se pasa a M.

## 5 Conclusiones

Esta investigación trata de actualizar la teoría audiovisual en la cuestión de la praxis narrativa de la puesta en pantalla de los partidos de fútbol. El tiempo y el uso han puesto en evidencia un acercamiento poco exhaustivo de la literatura teórica. Los realizadores especialistas en deportes han sido los que, paso a paso, han ido cuestionando lo que los estudios afirmaban.

Mediante el análisis de partidos de los últimos diez o doce años y la reflexión, se demuestra que conviene no aplicar normas generales poco rigurosas a objetivos complejos. De hecho, la norma que aplica la teoría tan sólo funciona consistentemente en el caso particular en que los movimientos que se muestran con dos planos consecutivos sucedan en el eje primordial que esta misma investigación define. Para la aproximación y el estudio de los casos que se proponen se ofrece un diagrama modelo –denominado aquí *diagrama de coherencia espacial*–, suficientemente consistente como para ser utilizado en otros análisis a los que interese la definición espacial entre personajes, ejes de acción y ejes de cámara.

## 6 Bibliografía citada

- Arijon, D. (1976), *Gramática del lenguaje audiovisual*, Escuela de Cine. San Sebastián.
- Aumont, J. y Marie, M. (1996), *Análisis del film*, Paidós, Barcelona.
- Barroso, J. (2002), *Realización de los géneros televisivos*, Síntesis, Madrid.
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1997), *El cine clásico de Hollywood*, Paidós, Barcelona.
- Buscombe, E. (1975), (ed.), *Football on television*, BFI Television Monograph. British Film Institute, London.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991), *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona.
- Chion, M. (1999), *El sonido*, Paidós, Barcelona.
- Feldman, S. (2002), *La realización cinematográfica*, Gedisa, Barcelona.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999), *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós, Barcelona.
- Lotman, Y. (1979), *Estética y semiótica del cine*, Gedisa, Barcelona.
- Morse, M. (1983), “Sport on television: Replay and display”, en Kaplan, A., ed. *Regarding television*, AFI, Los Ángeles.
- Nowell-Smith, G. (1981), “Television-Football-The World”, en Bennett, T. et al. (eds.), *Popular television and film*, BFI Publishing/Open University Press, 159-170.
- Pinel, V. (2004), *El montaje en el espacio y el tiempo del film*, Barcelona, Paidós.
- Rabiger, M. (2001), *Dirección de cine y vídeo: técnicas estéticas*, Madrid, IORTV (2ª. ed.).
- Ward, P. (1997), *Composición de la imagen en cine y televisión*, Madrid, IORTV.
- Whannel, G. (1992), *Fields in vision. Television sports and cultural transformation*, Routledge, Londres.