

ANÁLISIS DE LA REALIZACIÓN DE ESPECTÁCULOS TELEVISIVOS EN DIRECTO: ITALIA EN EUROVISIÓN 2021

ANALYSIS OF THE PRODUCTION OF LIVE TELEVISION
SHOWS: ITALY IN EUROVISION SONG CONTEST 2021

<https://doi.org/10.33732/ixc/12/01Analisis>

Francisco Javier Gómez-Pérez

Universidad de Granada

frangomez@ugr.es

<https://orcid.org/0000-0001-7539-1681>

José Patricio Pérez-Rufí

Universidad de Málaga

patricioperez@uma.es

<https://orcid.org/0000-0002-7084-3279>



Para citar este trabajo: Gómez-Pérez, F. J. y Pérez-Rufí, J. P. (2022).

Análisis de la realización de espectáculos televisivos en directo: Italia en Eurovisión 2021. *index.comunicación*, 12(1), 235-259.

<https://doi.org/10.33732/ixc/12/01Analisis>

Resumen: Este trabajo tiene por objeto de estudio la realización de televisión en directo del Festival de Eurovisión, concurso caracterizado por la aplicación de tecnologías y de puestas en escena vanguardistas y experimentales. Se toma como estudio de caso la realización del número vencedor en 2021, «Zitti e buoni», del grupo italiano Måneskin, por cuanto rompe con tendencias anteriores. Los objetivos principales de esta investigación son: analizar desde una perspectiva discursiva y formal la pieza seleccionada e identificar las referencias visuales en las que se apoya la producción. Se aplica un análisis formal audiovisual al tiempo que se consideran las prácticas intertextuales y la voluntad de apropiación de referencias de la cultura pop. El análisis formal audiovisual destaca el respeto por una gramática audiovisual funcional y clásica que pretende invisibilizarse para destacar a los componentes de la banda y con ello su carisma. Frente a prácticas anteriores que buscaban la ruptura de la continuidad espacial y temporal, la pieza reivindica una gramática audiovisual clásica y una puesta en escena aparentemente sencilla basada en la nostalgia.

Palabras clave: producción audiovisual; producción televisiva; programa de televisión; interpretación musical; industria cultural; Festival de Eurovisión.

Abstract: This paper aims to study the production of live television at the Eurovision Song Contest, a contest characterized by the use of avant-garde and experimental technologies and staging. The filming and production of the winning performance in 2021, «Zitti e buoni», by the Italian group Måneskin, is selected as a case study, as it breaks with previous trends. The main objectives of this research are to analyze the selected performance from a discursive and formal perspective and to identify the visual references on which the production is based. We apply a formal audiovisual analysis while considering intertextual practices and the intention to appropriate pop culture references. The formal audiovisual analysis highlights the respect for a functional and classic audiovisual grammar that tries to make itself invisible to highlight the members of the band with their charisma. Faced with previous practices trying to break spatial and temporal continuity, the performance claims a classical audiovisual grammar and an apparently simple staging based on nostalgia.

Keywords: Audiovisual Production; Television Production; Television Programmes; Musical Performance; Cultural Industry; Eurovision Song Contest.

1. Introducción

Este trabajo toma como objeto de estudio la realización de televisión en directo del Festival de Eurovisión (*Eurovision Song Contest*), espectáculo producido por la Unión Europea de Radiodifusión (UER o EBU, *European Broadcasting Union*). Eurovisión se ha caracterizado por la aplicación de las tecnologías y de las puestas en escena más vanguardistas y más experimentales de la televisión (Panea, 2020; Pérez-Rufí y Valverde-Maestre, 2020), razón por la que se considera justificada su relevancia como referente en la creación televisiva contemporánea. Con frecuencia anual desde 1956 y con una sede variable en función de la interpretación ganadora de cada convocatoria, Eurovisión supone un referente de la cultura popular europea y un evento de amplio seguimiento por parte de la audiencia de los países participantes.

Prueba del éxito del formato son los importantes niveles de audiencia, al llegar a 183 millones de espectadores en directo en Europa y Australia, esto es, el 40,5% de la audiencia de televisión (Rtve.es, 2021). En España, la audiencia media en 2021 fue de 4 millones de espectadores, con un 29,4% de *share* (Rtve.es, 2021). En todo caso, aunque en España lidera la audiencia la noche de la final, el porcentaje de *share* varía principalmente según la expectación que haya generado el concurso. El *show* supone también un fenómeno en lo que se refiere a su seguimiento en redes sociales (Highfield, Harrington y Bruns, 2013).

Las propuestas discursivas y los modelos de realización televisiva de los intérpretes que han concursado en el Festival de Eurovisión en los últimos años invitaron a pensar que el modelo de la realización televisiva en boga era el vídeo musical en directo (*live music video*), reproduciéndose sobre el escenario lo que simulaba un videoclip en vivo de manera efectista y espectacular (Pérez-Rufí y Valverde-Maestre, 2020), incluso cuando la interpretación del número se hacía en directo sobre un escenario. Estas producciones se sirvieron de avances tecnológicos recientes en materia de televisión e introdujeron innovadores efectos visuales (VFX), como práctica frecuente y característica también del videoclip (Jódar-Marín, 2017). El objetivo del uso de las últimas tecnologías en materia audiovisual para la realización en directo es sorprender a la audiencia del *show* con articulaciones de piezas y puestas en escena en directo insólitas. Esta tendencia se hace evidente en 2015 con la victoria del sueco Måns Zelmerlöw y la canción «Heroes», así como otras muchas actuaciones que se sirvieron de recursos formales y de fórmulas frecuentes en el videoclip. Debe apuntarse, en todo caso, que los números musicales más efectistas convivieron con otros mucho más clásicos, incluso minimalistas, como los vencedores de los años

2017 (el portugués Salvador Sobral, «Amar Pelos Dois») o 2019 (el neerlandés Duncan Laurence, «Arcade»).

Frente a la tónica general, en la que parecía primar la «pirotecnia audiovisual» y la introducción de efectos VFX en directo, el número musical que finalmente ganó el Festival celebrado en Róterdam en 2021, «Zitti e Buoni» del grupo italiano Måneskin (YouTube, 2021), supuso un giro respecto a las tendencias audiovisuales de las últimas dos décadas. Por una parte, la canción podía calificarse como *indie-rock*, un género poco frecuente en el Festival y aún más extraño entre los mejor posicionados en el concurso. Por otra parte, la puesta en escena no remitía esta vez al videoclip, ni siquiera a la realización televisiva en un escenario construido para televisión a modo de plató en un gran auditorio, sino a las puestas en escena propias de un concierto de una banda de rock en vivo y su filmación multi-cámara. Cargado de referencias a la cultura pop de los últimos cincuenta años y, de forma particular, a la estética *glam-rock* de los años setenta, la recuperación nostálgica de motivos icónicos en el rock como producto cultural explica la creación de un concepto audiovisual simple y sencillo pero no por ello menos sofisticado, a la par que tremendamente efectivo en términos de resultados dentro del concurso.

Más allá de las virtudes de la canción y de la actitud y la interpretación de cada uno de los miembros del grupo, que condicionaron notablemente tanto el voto de los jurados profesionales de los países concursantes como sobre todo el televoto de la audiencia, la puesta en escena del grupo y su realización televisiva fueron capaces de agregar valor y remitir a referentes previos de filmaciones o emisiones televisivas de espectáculos de rock en directo, huyendo de la similitud con el videoclip. Como se ha apuntado, el concepto básico giraba en torno a la idea de representación de un número musical en un concierto de rock en vivo, justamente en un momento en el que la actividad de la música en directo y presencial prácticamente se había detenido a causa de la pandemia de coronavirus Covid-19.

Este trabajo pretende analizar la realización televisiva de la actuación de Måneskin en el Festival de Eurovisión de 2021 con objeto de identificar los componentes del discurso audiovisual y sus referentes para, después, interpretarlos. Para conseguir este objetivo, se aplica una metodología de análisis formal audiovisual sobre el vídeo de la actuación, la retransmisión que pudo ver en directo la audiencia del programa en la noche del sábado 22 de mayo de 2021, actualmente accesible en el canal del Festival en YouTube.

Aunque la literatura académica sobre Eurovisión cuenta ya con cierta tradición, la investigación académica ha priorizado la atención a cuestiones socio-políticas (Yair, 1995, 2019) o a la naturaleza del Festival como herramienta de

creación y representación de identidades nacionales, como hacen los trabajos de Raykoff y Deam (2007), Tragaki (2013), Akin (2013), Fricker y Gluhovic (2013), Jordan (2014), Motschenbacher (2016), Panea (2018) o Stockemer et al. (2018). Aquellas investigaciones que han puesto el foco en el análisis de contenido o de la representación, han aplicado el enfoque de género o *queer*, como hicieron los trabajos de Gluhovic (2013) o Halliwell (2018). Destaca la excepcionalidad de aquellas investigaciones que analizaron la evolución de su puesta en escena (Panea, 2020), su relación con el videoclip (Pérez-Rufí y Valverde-Maestre, 2020) o atendieron al uso creativo de la tecnología de realización (Laufer y Åblad, 2020). Como señala Ortiz (2017: 146), los referentes académicos en español sobre el Festival son muy escasos, destacando los textos de la propia Ortiz junto con los de Panea (2017, 2018, 2020), y Pérez-Rufí y Valverde-Maestre (2020).

Por otra parte, los referentes sobre realización televisiva remiten a manuales habituales en la formación de los futuros realizadores como los imprescindibles trabajos de Millerson (1991) o Barroso (1996). Más frecuente es el análisis de las retransmisiones televisivas relacionadas con diversas disciplinas deportivas (Owens, 2012; Roger Mozó, 2015; Marín Montín, 2021). Sin embargo, no se localizan trabajos que — desde la Academia — analicen la realización televisiva de espectáculos musicales. Esta ausencia justifica la necesidad de la investigación que se aborda con este trabajo.

Eurovision Song Contest es un programa de televisión creado originalmente por la UER «con el objetivo de volver a unir la Europa asolada por la guerra de los 1950 a través de un formato de televisión de música popular», llegando al punto en su evolución de que, «el evento es hoy más popular que nunca antes y sigue siendo una importante fuerza impulsora para la integración europea y la formación de la identidad» (Motschenbacher, 2016: 13).

En un sentido similar, Ortiz (2017: 161) entiende el Festival como un evento mediático anual que integra «la herencia cultural europea» donde los países que concursan en él «muestran su propia identidad garantizando así la diversidad cultural, promoviendo con esto la integración de todos los individuos, grupos y comunidades», cumpliendo así con los objetivos de UER. Ortiz (2017: 146) lo define como «un programa social, político, cultural, económico, y tecnológico, que impacta en Europa y fuera de ella». En un sentido mucho más crítico, Panea (2018: 140), sostiene que la europeidad que el Festival promulga exhibe «las paradojas de la ‘ficción canción’ y la ‘ficción nación’ para desarraigar cualquier intento esencialista», ya que como prácticas simbólicas se deconstruyen en su presentación, exteriorización o interpretación.

Podría definirse Eurovisión como un concurso de televisión ‘blanco’ coproducido por los países miembros de la UER, donde se reivindica una competitividad sana basada en valores como la fraternidad entre los pueblos europeos y el respeto por la diversidad cultural. Conviene aclarar que, desde el año 2015, Australia participa como primer miembro asociado a la UER externo a la misma. En el certamen, los diferentes países concursantes disponen de tres minutos —como «marco de igualación» y de contención (Panea, 2017: 90) — para desarrollar un número musical del que se exige que la parte vocal sea en directo, aunque la música es pregrabada desde 1999. Tras diferentes modelos de puntuación (que han alternado el voto de jurados nacionales especializados con el televoto), desde 2009 el valor de la votación se reparte en proporciones iguales entre televoto y jurado. El certamen se compone de tres *shows* emitidos en horario de *prime time* nocturno: dos semifinales, el martes y el jueves de la semana programada para ello, y una final, el sábado (EBU, 2021).

En el año 2021, tras la cancelación de la competición de 2020 a causa de la pandemia de Covid-19, la ciudad sede del Festival volvía a ser Róterdam, después de la victoria en 2019 de los Países Bajos gracias a Duncan Laurence y el tema «Arcade». Las semifinales se desarrollaron los días 18 y 20 de mayo y la gran final el sábado 22 de mayo. Las condiciones extraordinarias de producción en plena pandemia y con la población en vías de ser vacunada explican las medidas excepcionales de seguridad que se tomaron, así como la proyección de diferentes escenarios en los que se planteó incluso la celebración de *shows* de manera no presencial y pregrabada (produciendo para ello grabaciones de los diversos números musicales que finalmente no llegaron a utilizarse en los *shows* televisados), optándose finalmente por la celebración de los eventos de forma presencial en Róterdam con medidas especiales y el apoyo de ciertas actuaciones grabadas de forma previa.

Tras 65 ediciones celebradas hasta 2021 y con la única excepción del año 2020, el Festival representa una serie de eventos donde la competición no se limita a las virtudes del tema musical defendido por los representantes de cada uno de los países miembros de la UER y a la propia interpretación, sino que se compete en espectacularidad de la puesta en escena y de la realización audiovisual. La producción en directo y la realización en sí es precisa y coreografiada segundo a segundo, debido a que dicha realización se programa plano a plano a través de un *software* de producción televisiva en directo llamado CuePilot. Como hacen los programas de edición de vídeo digital, se edita plano a plano la posición de la cámara, sus movimientos, duración de la toma, efectos lumínicos y espectaculares, VFX, *background*, etc.

Este trabajo toma como objeto de estudio preciso dentro de la producción del Festival de Eurovisión 2021 la actuación y la retransmisión televisiva de la propuesta ganadora, la canción «Zitti e buoni» del grupo italiano, con base en Roma, Måneskin, como representantes de la RAI (Radiotelevisione Italiana). Más allá del valor del número musical por su victoria sobre el resto de los concursantes, este trabajo considera que la producción de «Zitti e buoni» cuenta con los méritos para resultar representativa del estado contemporáneo de la realización televisiva, como producción cultural en el sector audiovisual y como producción simbólica proyectada desde la nostalgia en cuanto a sus referentes audiovisuales. Aunque la muestra podría ser tan amplia como se quisiera, esta investigación parte de la premisa de que la pieza audiovisual propuesta para el estudio de caso se sostiene sobre un trabajo intelectual en su producción que invita al análisis.

2. Objetivos

Los objetivos de este estudio son dos: por una parte, se pretende analizar desde una perspectiva discursiva y formal la emisión televisiva de la interpretación de «Zitti e buoni» del grupo Måneskin, como fragmento dentro del Festival de Eurovisión del año 2021, con objeto de evaluar la relación entre mensaje y formato. Por otra parte, y como objetivo derivado del anterior, esta investigación quiere identificar las referencias visuales en las que se apoya la producción de la interpretación y en las que se basan las opciones estéticas de realización, edición y puesta en escena desarrolladas en su discurso.

3. Metodología

Este trabajo se propone como un estudio de caso. Según Martínez Carazo (2006: 189), el estudio de caso «es una estrategia metodológica de investigación científica, útil en la generación de resultados que posibilitan el fortalecimiento, crecimiento y desarrollo de las teorías existentes o el surgimiento de nuevos paradigmas científicos», siempre que el método sea aplicado con un diseño adecuado a la investigación, así como con rigurosidad científica.

La elección de un fragmento del concurso equivalente a la interpretación de un tema musical puede entenderse que responde a un muestreo subjetivo por decisión razonada. En este caso, se considera, como se pretende demostrar en este trabajo, que la realización y la producción de la interpretación de Måneskin en el Festival de Eurovisión obedecen a un concepto mucho más sofisticado de lo que parece, cargado de referencias a la cultura popular de los últimos 50 años y que este 'poso' conceptual e intelectual y la coherencia de su concepto creativo lo distinguen de otras producciones de la televisión en directo contemporánea.

Con objeto de lograr los objetivos propuestos, se propone la aplicación de un análisis formal audiovisual, al tiempo que se tienen en cuenta las prácticas intertextuales y de voluntad de apropiación (Sedeño-Valdellós, 2021). Se toma como referencia la propuesta metodológica de Pérez-Rufí y Valverde-Maestre (2020) para aplicar una metodología de análisis formal audiovisual dividido en tres apartados:

1) Fase previa: se recogen los datos relativos a la pieza analizada, incluyendo información sobre los intérpretes, título del tema, fecha de producción, duración del vídeo con la emisión disponible en YouTube, género musical, clave y velocidad (*bpm*), autoría del tema y una breve descripción del contenido desarrollado.

2) Análisis formal audiovisual: se segmenta la pieza en los planos que la componen para observar las cuestiones relacionadas con su articulación formal, como la preferencia en las escalas de los encuadres siguiendo la tradición europea de tipos de planos — Vista general; Plano General; Plano Entero; Plano Americano; Plano Medio Largo; Plano Medio; Plano Medio Corto; Primer Plano; Plano Detalle — (basado en Millerson, 1991); angulación de la cámara (picado, contrapicado, normal); movimientos de cámara (*travelling*, *zoom*, *travelling* digital); número de planos y *Average Shot Length* (ASL) como media de la duración de cada plano considerando la duración total de la pieza y el número de planos; duración media del plano (*ss:ff*, segundos y *frames*, considerando que en el vídeo digital sigue tomándose como referencia la duración del vídeo en formato PAL, de 25 *frames* por segundo); percepción subjetiva de ritmo (a partir de la duración media de los planos, pero también de los movimientos de cámara, del movimiento interno del encuadre y de la tensión representada en la interpretación); efectos de postproducción programados pero aplicados en directo (VFX, grafismo digital y textos diegéticos o extradiegéticos, etc.); valores aportados por la edición en directo en relación con la continuidad espacial o con su ruptura y la continuidad temporal o la impresión de ruptura de la continuidad temporal.

3) Puesta en escena, atendiendo a los elementos que tradicionalmente se han incluido dentro de su análisis, es decir, escenografía (artificial o natural), composición del encuadre (donde únicamente se apunta a la composición simétrica o aplicando la regla de tercios), iluminación, caracterización (vestuario y maquillaje) e interpretación de los artistas (dirección de la actuación), estos tres últimos evaluando sus intenciones realistas o dramáticas.

Con objeto de conseguir el segundo objetivo, se aplica una metodología de análisis de referentes visuales a partir de la comparación de composiciones gráficas. Según Valdés y Luna (2017: 6), los creadores — aunque puede

hacerse extensivo también a los analistas — se nutren de sus experiencias pasadas y utilizan referentes visuales de los cuales pueden «extraer información y trasladarla al nuevo contexto que se le presenta». Así, a partir del recurso a los referentes visuales es posible extraer información relevante de un problema de diseño. De esta forma, se introducen los comentarios relativos a las referencias visuales de la pieza analizada integrados en la propia estructura del análisis formal.

Como recoge Sedeño (2021: 6), los estudios visuales requieren una apertura metodológica donde ya «se asumen los caracteres de los objetos mediáticos como interdisciplinares, de circulación global y recepción masiva».

No se añade como apartado dentro del análisis, pero una vez realizado se interpretan y se discuten los resultados, a modo de conclusión acerca de la articulación formal de la producción y de la realización de televisión en directo, al tiempo que se llegan a conclusiones relativas a el segundo objetivo de este trabajo, la identificación de los referentes que toma la pieza analizada.

4. Análisis y resultados

Se inicia este apartado recogiendo en una tabla una síntesis de los resultados obtenidos en el análisis, que se comentan posteriormente (tabla 1).

Tabla 1. Análisis formal audiovisual de la actuación de Måneskin en Eurovision Song Contest (2021)

Análisis formal audiovisual de «Zitti e buoni» de Måneskin (Eurovision Song Contest, 22/05/2021)			
1. Fase previa			
Intérprete y canción	Måneskin	Título: «Zitti e buoni»	Fecha: 22/05/2021
	Duración: 03:08:19	Género: <i>indie-rock</i>	Clave y veloc.: Mi menor, 103 bpm
Autoría	Damiano David, Ethan Torchio, Thomas Raggi, Victoria De Angelis		
Contenido	La banda interpreta el tema simulando un concierto de música rock en directo. El vocalista recibe a los espectadores tras unas puertas/pantallas que le dan paso al escenario. La batería se coloca sobre una plataforma y en el fondo unas grandes pantallas proyectan la silueta de los miembros del grupo mientras realizan su interpretación. El vocalista canta mirando a cámara e interactúa con los otros músicos. Finalmente, éste cae al suelo fingiendo un ataque.		

2. Análisis formal		
Tipos de planos	Variedad de planos, cada uno de ellos con una funcionalidad clásica. Los Planos Enteros son más frecuentes.	
Angulación	Variedad de angulaciones. Ángulo contrapicado los representa como ídolos.	
Movimientos de cámara	Constantes movimientos <i>travelling</i> , en <i>steady-cam</i> , grúas y <i>spider-cam</i> .	
N.º planos: 75	ASL: 2,52	Duración media/plano (ss:ff): 02:12
Percepción subjetiva de ritmo	Impresión de ritmo trepidante, no tanto por la duración de los planos como por los movimientos de cámara y por el continuo movimiento interno.	
Postproduc.	Aparentemente, sin efectos visuales añadidos en la mesa de edición o CuePilot.	
Realización: continuidad espacial y temporal	Realización clásica y funcional que contribuye a la creación de una idea de unidad espacial y temporal, como rasgos básicos de la continuidad lineal de la acción propia de los registros y retransmisiones de conciertos de música rock en directo.	
3. Puesta en escena		
Escenografía	Se sirven de los recursos del escenario y usan las pantallas móviles del <i>background</i> como puertas. Pantalla en el suelo que solo se hará evidente al colorearse en la última parte. En el escenario, solamente una plataforma con escalones sobre la que está el baterista, con luces en su estructura entre escalones. Escenografía propia de un concierto de música rock, bastante minimalista.	
Composición	Tendencia a la composición de planos simétricos, simetría que se exagera con el efecto espejo de las pantallas del <i>background</i> .	
Iluminación	Contribuye a la creación de ritmo y de movimiento interno dentro del encuadre. Cambio permanente, luces verticales, luces estroboscópicas y luces de color que definen diferentes momentos de la actuación. Intención expresionista, no realista. Simulación de concierto de música rock.	
Caracterización	Los músicos visten inspirados en estrellas del <i>glam-rock</i> de los años 70 (David Bowie, Led Zeppelin, Queen, etc.). Vestuario sofisticado diseñado por Etro. Maquillaje oscuro y destacado.	
Interpretación (dirección de la actuación)	Los músicos interpretan unos personajes desafiantes, seguros de sí mismos, con una actuación exagerada e intensa que destaca su rol de estrellas del rock, rol con el que se divierten.	

Fuente: elaboración propia.

El grupo italiano Måneskin está formado por cuatro jóvenes italianos procedentes de Roma: Damiano David (vocalista), Victoria De Angelis

(bajista), Ethan Torchio (baterista) y Thomas Raggi (guitarrista). Populares después de participar en el programa de televisión *X Factor Italia* en 2017 y ser finalistas, Måneskin ganó la 71ª edición del Festival de Sanremo y fue propuesto por la RAI para representar a Italia en el 65º Festival de Eurovisión, resultando vencedores del mismo.

El tema «Zitti e buoni» fue compuesto por los cuatro miembros del grupo y transmite un mensaje de reivindicación de la propia identidad y de rebeldía frente a una sociedad que uniformiza y juzga a las personas. Clasificable dentro del género *indie-rock*, remite al estilo de grupos como White Stripes o Franz Ferdinand, aunque es cantado en italiano. El tema está interpretado en tono Mi menor con una velocidad de 103 *bpm* y responde a la clásica estructura de canción pop, con introducción, estrofa y estribillo alternándose en dos ocasiones, para finalizar con un puente y una última repetición del estribillo que concluye de forma simultánea al solo de guitarra. La interpretación en directo tiene una duración de 3 minutos, 8 segundos y 19 *frames*, ajustándose así a las reglas del concurso.

El número musical simula una interpretación de una banda en un concierto de rock, en el que cada instrumentista cumple con su tarea como si realmente el sonido de sus instrumentos fuera directo. No en vano, aquellas actuaciones en las que la banda hacía sonar sus instrumentos en verdadero directo ofrecen un sonido muy similar al de la actuación en Eurovisión, por lo que la simulación de la instrumentación en directo es muy verosímil. Esto se debe también a que la propia composición y producción del tema musical responde a la instrumentación real de la banda y el componente tecnológico de la producción, que lo hay, pasa desapercibido ante lo que aparenta ser una toma en vivo con escasa postproducción sonora.

La actuación se inicia con el vocalista recibiendo a los espectadores (que pueden identificarse con la visión subjetiva de la cámara instalada sobre un soporte *steady-cam*) al concierto de la banda: las pantallas móviles que sirven como fondo en el escenario se convierten en unas enormes puertas con iluminación espectacular que se abren para entrar en el escenario, adoptando así un punto de vista opuesto a la posición frontal que tiene el público real presente en el *show* (imagen 1). En este mismo plano, la cámara sigue a Damiano para presentar al resto de la banda (los instrumentistas con batería, guitarra y bajo) sobre una plataforma con escalones y focos en su estructura.

Imagen 1. El vocalista de Måneskin da la espalda al público para recibir a la audiencia al concierto de su grupo



Fuente: UER (YouTube, 2021).

Las pantallas de fondo muestran, en un formato gigantesco, las siluetas de los miembros de la banda a contraluz representadas de forma vertical, con estos realizando las mismas acciones que durante la actuación y creando composiciones simétricas en las pantallas con un efecto espejo. Este uso del fondo para destacar la silueta de los miembros en las proyecciones del *background* fue visto previamente en la gira de Depeche Mode «Devotional Tour» (1993), diseñado por Anton Corbijn (sobre el que volveremos a hablar un poco más adelante en la imagen 5). En el caso de Depeche Mode, Corbijn contribuyó, con su diseño del espectáculo, a subrayar la identidad renovada del grupo como banda de rock en vivo, de la misma manera que hace el número de Måneskin.

Los miembros del grupo visten de acuerdo con una estética de inspiración *glam-rock* de los años 70, incluso con el torso desnudo, a la vez que muy maquillados. El torso desnudo como motivo iconográfico del rock remite indirectamente a Iggy Pop, ídolo confeso de la banda que colaboraría más adelante con ellos. Los miembros del grupo se muestran desafiantes en su actuación, seguros de sí mismos, y transmiten una impresión de fuerza, potencia, seguridad y arrojo, coherentes con la identidad de una banda que representa la dureza del rock y del *metal*, identidad, por otra parte, poco frecuente en el Festival de Eurovisión, habitualmente tildado de cursi o de *kitsch* (Allatson, 2007; Rosenberg, 2020). En este caso, como se quiere demostrar, el componente *kitsch* es autoconsciente al hacerse un uso inteligente de la nostalgia y de los iconos de la cultura pop a los que se remite.

En el resto de la actuación, la banda interpreta el tema, separándose bajista y guitarrista hacia los extremos del escenario o subiéndose a la plataforma,

pero también interactuando con el vocalista en ocasiones. Damiano mira con frecuencia directamente a la cámara, alternando en otros momentos su atención hacia la bajista y hacia el guitarrista. En el puente antes del último estribillo, el vocalista sube finalmente a la plataforma para interactuar con el baterista, mientras éste toca de pie en un fragmento de la canción sin instrumentación, salvo batería y voz. Entre fuegos artificiales y efectos pirotécnicos, la banda repite por tercera y última vez el estribillo y el número concluye con Damiano sobre el suelo encuadrado con un plano cenital, simulando un ataque al corazón tras la intensidad de la actuación.

Iniciando ya propiamente el análisis formal audiovisual, los tamaños de los encuadres utilizados se seleccionan con un sentido funcional. A pesar de que la realización de televisión de espectáculos en directo permite la más absoluta ruptura de las convenciones en materia de planificación, aquí se respeta una gramática audiovisual funcional y clásica que no pretende destacar por sí misma —como en aquellos casos en los que se hace una realización ‘visible’ por su carácter disruptivo—. El eje de todo el número musical es la banda y su interpretación sobre el escenario, sin pretender que la realización televisiva y el efectismo tecnológico se impusieran sobre el contenido y llegaran a distraer a los espectadores. Como se ha apuntado, el número pretende transmitir una idea de concierto de rock en directo para una banda ‘auténtica’ y sin artificialidad. La paradoja es que los recursos de la puesta en escena, que después se comentará, conforman un discurso en el que la mediación técnica está presente pero no se impone, manteniendo así la pretendida naturalidad. A ello contribuye una realización, como se ha señalado, funcional, con una elección de los tipos de planos adecuada a sus objetivos y coherente con la funcionalidad señalada por Millerson (1991).

De esta forma, las vistas generales se usan con la intención de ubicar el espacio físico en el que se desarrolla la actuación y van acompañadas, generalmente, de movimientos *travelling* que sobrevuelan el estadio en escasos segundos, sobre soportes como grúas o *spider-cam*. En contra de las prácticas más frecuentes en la realización de conciertos multitudinarios filmados o retransmitidos por televisión, los planos de la actuación analizada no muestran al público: es posible que la realización haya sido planificada considerando el caso eventual de que el número se llevara a cabo sin público presencial y no habrían tenido sentido planos del estadio vacío. De hecho, ha sido una práctica común en el conjunto del Festival de 2021 evitar los planos del público insertos en la propia actuación musical, práctica frecuente en convocatorias previas del Festival. A pesar de ello, y de la frecuencia con que las realizaciones de televisión han roto “la cuarta pared”, en estos casos el público presente ha permanecido

prácticamente en espacios en *off* y no se ha interactuado con él en la realización de los números musicales.

Los planos generales, recogidos con ópticas gran angular, destacan el gran tamaño del escenario y van acompañados de la espectacularidad de los movimientos *travelling* con los que se desarrollan. Los planos enteros son los más frecuentes, mostrando tanto al vocalista en soledad como a los otros tres músicos, así como al conjunto al completo. Estos planos más amplios se alternan con primeros planos, principalmente del vocalista mirando a cámara mientras canta. El profundo contraste entre planos más amplios y planos más cortos genera un mayor impacto y hace más espectacular el cambio de plano. Aunque menos frecuentes, pueden encontrarse también planos medios del vocalista, de la bajista y del guitarrista, mostrándolos mientras tocan sus instrumentos, que también aparece dentro del encuadre (imagen 2). Este modelo de encuadre es frecuente en los planos de guitarristas y bajistas. Aunque los referentes son múltiples, destacamos aquí los planos la mujer bajista del vídeo de animación de Daft Punk «One More Time», a su vez fragmento del filme «Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem» (Daisuke Nishio, Hirotoishi Rissen, Leiji Matsumoto, 2003).

Eventualmente, algún encuadre será de primerísimo primer plano del vocalista. En líneas generales, abundan los planos enteros que recogen a los intérpretes sobre el escenario como conjunto de personas que interactúa entre sí, alternados con vistas generales y planos generales que efectúan acelerados movimientos de cámara.

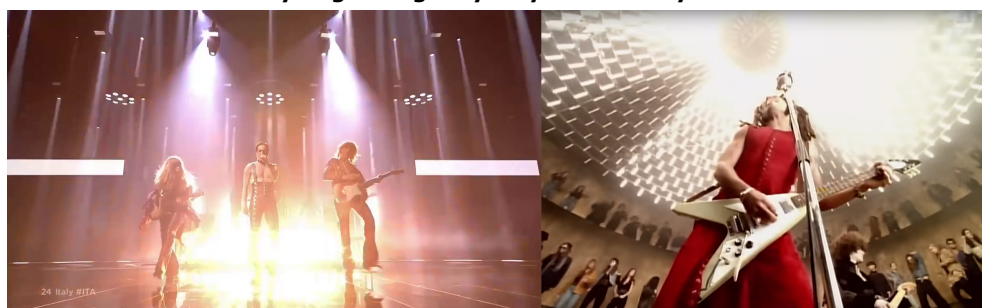
Imagen 2. Izquierda: la bajista de Måneskin en plano medio. Derecha: en plano medio, la bajista del videoclip «One More Time» de Daft Punk, parte del filme «Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem» (Daisuke Nishio, Hirotoishi Rissen, Leiji Matsumoto, 2003)



Fuente izquierda: UER (YouTube, 2021). Fuente derecha: Warner Music (YouTube, 2009).

Las angulaciones de cámara recogen una amplia variedad de opciones. Así, las angulaciones más frecuentes son las normales, sobre todo en aquellas en las que el vocalista interpreta el tema mirando a cámara o interactuando con sus compañeros. Son también muy frecuentes las angulaciones contrapicadas que retratan a los músicos vistos desde abajo; esta angulación enaltece su figura y los representa como estrellas. Es un tipo de angulación muy frecuente entre los artistas de música pop y rock que pretenden adoptar un rol de ídolo (imagen 3). Los planos picados son aquellos que adoptan las vistas generales desde las grúas o desde la *spider-cam*, contribuyendo así a destacar la magnitud del escenario y la espectacularidad de las tomas. Cabe destacar, con respecto a la angulación, el plano cenital con el que el vocalista cierra su intervención, plano muy similar al que antes se ha visto del baterista.

Imagen 3. El plano contrapicado como angulación de la estrella de rock.
Izquierda: Måneskin interpreta «Zitti e buoni». Derecha: *frame* del videoclip «Are you gonna go my way?» de Lenny Kravitz



Fuente izquierda: UER (YouTube, 2021). Fuente derecha: Virgin (YouTube, 2011).

La retransmisión de la actuación tuvo un total de 75 planos, cifra que no llega al alrededor de cien planos de otras actuaciones célebres en el Festival— e incluso de 125 planos, en el caso de Iveta Mukuchyan en 2016 — (Pérez-Rufí y Valverde-Maestre, 2020), pero que aportan una impresión de ritmo adecuada a la puesta en escena, a la interpretación y a la propia velocidad del tema (de 103 *bpm*). Como se ha comentado, son muy frecuentes los planos en movimiento con una duración superior a la media: solo el plano con que se abre la actuación de Måneskin alcanza los 26 segundos y 15 *frames*, una duración exagerada en el ámbito de la realización televisiva, pero que se explica desde el largo recorrido que hace la cámara sobre *steady-cam* desde su introducción en el escenario hasta la presentación completa de la banda. Con una duración de 3 minutos, 8 segundos y 20 *frames*, el ASL es de 2,52 y la duración media de cada plano, como ya deja claro el ASL, es de 2 segundos y 13 *frames*, es decir, apenas 2 segundos y medio. Salvando el

largo plano inicial, el ritmo en el cambio de plano es bastante estable y durante el segundo y el tercer estribillo la duración media del plano se mantiene también en los 2 segundos (alrededor de 10 planos para los 20 segundos del segundo estribillo y de los 15 planos para los 30 segundos del tercer estribillo y la resolución de la actuación). En algunos casos, los primeros planos del vocalista se *queman* con la intensidad de los focos situados en la estructura de la plataforma, aparentando prácticamente un fundido en blanco. Este efecto parece así dividir la toma en varios planos cuando en realidad es un único plano.

Como se ha avanzado, la impresión subjetiva de ritmo es muy elevada, no solo por la brevísima duración de cada uno de los planos, sino por el incesante movimiento tanto de las cámaras como interno (dentro del encuadre), dado que los músicos no hacen más que desplazarse por el escenario, acercándose, alejándose entre sí o subiéndose a la plataforma. Incluso el batería, sentado, llega a levantarse aportando así mayor movimiento dentro del encuadre. Las pantallas del *background*, con imágenes cambiantes de las siluetas o con colores sólidos, la iluminación móvil y variable en color, con efectos de luz estroboscópica en ocasiones, contribuyen igualmente a incrementar el movimiento interno dentro del encuadre y la impresión subjetiva de ritmo. Como se ha apuntado, la actuación quiere destacar los valores de sus recursos sobre el escenario antes que hacerlo a través de los efectos visuales o de los efectos introducidos en la mesa de mezclas o en CuePilot.

No hay, por lo tanto, nada que comentar acerca de los efectos VFX introducidos en el proceso de edición de la realización en directo. No se hallan efectos de postproducción ni de edición introducidos a través de CuePilot, más allá del cambio de plano.

Como conclusión al análisis formal audiovisual, puede apuntarse que la realización del número busca y consigue una impresión de continuidad espacial y temporal. Se destaca cómo en actuaciones de otras ediciones del Festival (también en la de 2021) se buscaba la ruptura de la unidad de espacio a través de la recreación de diferentes *sets* (por ejemplo, con el apoyo de las pantallas) o de la impresión de ruptura temporal y creación de efectos de elipsis — en los casos en los que se funde a negro o a blanco y cambia por completo la puesta en escena o la iluminación en el siguiente plano — (Pérez-Rufí y Valverde-Maestre, 2020).

En el caso de «Zitti e buoni» la realización clásica y funcional que se ha apuntado contribuye a la creación de una idea de unidad espacial (el escenario es el centro de todo el número y queda clara la ubicación espacial) y unidad temporal (sin la creación de efectos de ruptura). Aunque se insertan

planos de los instrumentistas que no toman la referencia del resto de la banda, es posible ubicarlos y reconocer las relaciones espaciales, de proximidad o de lejanía, entre los miembros de la banda. El fondo de pantallas, incluso aunque cambia sus imágenes o su color, sirve siempre como referente propiamente de cuál es el fondo en el escenario y, por ende, cuáles son los ejes en los tiros de cámara.

El único momento en que se juega con las relaciones espaciales creadas por la perspectiva de la cámara se produce en el plano inicial: la cámara entra desde el fondo del escenario siguiendo a Damiano adoptando un plano desde una perspectiva inversa a la que mantendrá durante el resto de la actuación. Los movimientos de cámara (realizados con *steady-cam*) en este plano ubican después cuál es el fondo, el plano frontal, la posición de la plataforma del baterista y los miembros de la banda. El espectador ya conoce el espacio sobre el que se va a desarrollar la actuación después de este plano inicial y ni las vistas generales ni los frecuentes movimientos de cámara circulares alrededor de los músicos crean equívocos en la relación espacial articulada. Se sigue así, por lo tanto, una continuidad espacial y temporal que no pretende romperse. La continuidad lineal de las acciones, en definitiva, es lo que define un espectáculo en directo, como ocurre en los conciertos de rock en vivo, y la realización es coherente con este concepto del concierto de rock durante los tres minutos de la pieza analizada. La banda actúa sobre un escenario frente a un público y se explota la impresión de credibilidad del directo al no introducir recursos que rompan la unidad o la continuidad.

En cuanto al comentario de la puesta en escena, apuntamos muy brevemente sobre la escenografía que es coherente con la intención de una simulación de concierto de música rock en directo. Aunque se trata de una escenografía artificial, intenta ser natural, en el sentido de que recrea el escenario para un concierto de rock como motivo visual reconocible inmediatamente para la audiencia. Para ello, se sirve de los recursos con los que ya cuenta el escenario, convirtiendo las pantallas del *background* en unas puertas monumentales. La superficie del escenario no se hace reconocible como pantalla hasta que ésta se colorea de rojo. Sobre el escenario, únicamente se presenta una plataforma sobre varios escalones con focos en el interior de su estructura (imagen 4). Los músicos subirán a la plataforma en un par de ocasiones para interactuar con el baterista y para componer una imagen de conjunto de los cuatro miembros de la banda. Los focos del interior de la estructura varían su intensidad destacando la silueta de los músicos, incluso 'quemando' el plano. En definitiva, se articula una escenografía bastante minimalista que potencia la atención sobre los músicos antes que crear

distracciones o sugerir nuevas interpretaciones y que responde a la clásica configuración de la puesta en escena de una actuación de rock con instrumentación en vivo, en la que el baterista se coloca al fondo sobre un nivel superior al escenario.

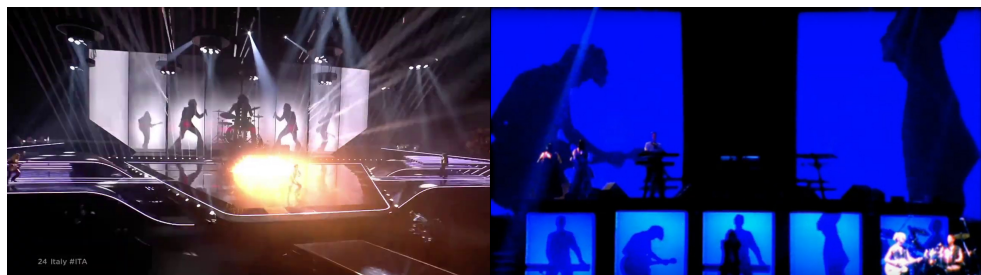
Imagen 4. Composición triangular en la presentación de la banda



Fuente: UER (YouTube, 2021).

La composición de los encuadres, cuestión que suele analizarse como componente de la puesta en escena, tiende a situar en el centro a los motivos principales, creando unas composiciones simétricas en las que no se genera tensión a través de la disposición de elementos en relación con los límites del marco. Esta articulación simétrica de los planos llega a exagerarse aún más en las pantallas del *background*, que en ocasiones genera un efecto espejo con las siluetas proyectadas, a modo de simetría por reflexión (imagen 5). La disposición de la batería, al fondo sobre una estructura, y la simetría crean así una composición piramidal en algunos planos. En otros planos, la composición triangular se forma con la disposición sobre el escenario del vocalista, el guitarrista y la bajista. Estos modelos de composición y la impresión de calma y equilibrio que generan compensan la tensión creada por los movimientos de cámara, el movimiento interno y el rápido cambio de planos amplios a planos cortos.

Imagen 5. Izquierda: Vista general de Måneskin con pantallas del *background* y siluetas. Derecha: Vista general de Depeche Mode en la grabación del concierto «Devotional Tour» (Anton Corbijn, 1993)



Fuente izquierda: UER (YouTube, 2021). Fuente derecha: Mute Records (YouTube, 2018).

En cuanto a la iluminación, se hace un uso expresivo de la misma con una intención dramática. En los primeros segundos, el escenario de color negro se ilumina con luces verticales de color blanco que conforman composiciones tubulares de luz (imagen 1). En la primera estrofa, la iluminación recrea así un conjunto prácticamente en blanco y negro (imagen 4) donde los únicos puntos de color los aportan los músicos con su vestuario con tonos cálidos y la luz, progresivamente más cálida, que aportan los focos instalados dentro de la plataforma. Las luces verticales se encienden y apagan, pero la velocidad no llega a ser la de unas luces estroboscópicas. Con el primer estribillo, la iluminación es móvil y las luces verticales se alternan con otras sobre plataformas que giran sobre sí mismas y se mueven desde el fondo de forma horizontal, incidiendo directamente sobre los objetivos de las cámaras.

En la segunda estrofa, la iluminación toma esta vez una direccionalidad muy angulada, destacando tras el segundo estribillo el fuerte contraluz que deja el escenario prácticamente a oscuras con tres focos que destacan las siluetas de los músicos, similares a las que se veían en el *background*. Esta iluminación a contraluz altamente direccional conformando siluetas también es un motivo asociado a los conciertos de rock (imagen 6). La iluminación se vuelve progresivamente más cálida al tomar tanto la pantalla de fondo como la de la superficie un intenso color rojo. Súbitamente, durante el solo de batería, todos los elementos de luz roja se vuelven azules de similar intensidad, para concluir con un último estribillo con todos los elementos lumínicos combinados, al tiempo que aparecen efectos de fuego y pirotecnia lanzados desde el suelo del escenario y desde la parrilla de la que cuelgan los focos.

Imagen 6. La iluminación a contraluz como práctica frecuente en el concierto rock. Izquierda: Måneskin interpreta «Zitti e buoni». Derecha: portada del álbum grabado en directo «Rattle and hum» de U2



Fuente izquierda: UER (YouTube, 2021). Fuente derecha: Island Records (1988).

La iluminación contribuye a la creación de movimiento interno y de ritmo con una intención dramática, no realista. Destaca su minuciosa programación y planificación conforme a los diferentes fragmentos de la canción, mostrando una evolución en la que se recrean diferentes ambientes. Todos los recursos lumínicos, que a lo largo de un concierto de rock se alternan en una o dos horas de duración, aquí se concentran en apenas tres minutos.

La caracterización de los músicos remite a la década de los años setenta y, de forma más precisa, al *glam-rock*. Los trajes diseñados y confeccionados por la marca Etro toman el cuero de color granate metalizado como materia prima para dar forma a pantalones campana, monos y chalecos. Con ligeras variaciones, los cuatro miembros del grupo comparten la estética de una banda *glam* de los setenta.

Coherente con este estilo, el maquillaje no pretende ser realista y destaca los ojos de los artistas, muy oscurecidos. La mirada directa a cámara del vocalista durante buena parte de la actuación es subrayada así con el maquillaje y contribuye a destacar al carisma de los músicos. La caracterización también transmite cierta ambigüedad en la representación de las masculinidades y feminidades de los artistas, como ya hicieron los grupos de *glam-rock* en los setenta.

El referente más directo de la caracterización de la banda es David Bowie, como icono de la cultura pop que fue capaz de recrear diferentes identidades y marcas a lo largo de seis décadas. En este caso, se remite al Bowie de la época Ziggy Stardust. Otros referentes gráficos en la caracterización del grupo hay que encontrarlos en bandas como Led Zeppelin, T. Rex, Slade o los primeros Queen.

La interpretación de los músicos corre pareja a las intenciones dramáticas del conjunto de la puesta en escena, de tal forma que resulta excesiva y exagerada. La actuación, con todo, sigue las pautas marcadas por los modelos de celebridades en que se inspiran, las estrellas del *glam-rock*. De esta forma, recrean unos personajes atrevidos y provocadores, al tiempo que carismáticos y divertidos, siguiendo el ejemplo de los artistas que toman como referencia.

La nostalgia con la que se diseña la producción y la realización audiovisual llega así también a la propia caracterización y a la interpretación de la banda. No en vano, como se ha señalado, las opciones estilísticas de realización se ponen al servicio de la creación de una marca llena de *glamour*, sofisticación, arrogancia y rebeldía construida alrededor de la imagen y la interpretación de los músicos, marca que toma inspiración en los imaginarios asociados a las estrellas de rock y a los espectáculos multitudinarios de música en directo.

5. Conclusiones

Los resultados del análisis formal audiovisual de la pieza analizada destacan que, frente a tendencias previas habituales en las dos últimas décadas en realización de espectáculos musicales, y de forma más precisa, del Festival de Eurovisión, en las que primaba la introducción de efectos VFX para simular video-clips en directo desde la impresión de fragmentación espacial y temporal, «Zitti e buoni» reivindica los valores de la gramática audiovisual clásica y de una puesta en escena aparentemente sencilla, para así dar forma a una simulación de concierto de rock en directo. Este modelo de producción y realización clásica y nostálgica ha convivido con articulaciones más efectistas y, como se ha indicado, frecuentes en las dos últimas décadas. El número de los italianos, como este trabajo ha argumentado, destaca frente a otros por la riqueza y variedad de sus referentes visuales, lo que hasta cierto punto intelectualiza los resultados presentados en directo en televisión.

La naturalidad del desarrollo del número musical analizado, la frescura que transmite y la espontaneidad de la realización y del conjunto de la puesta en escena, sin embargo, no deja de ser una representación y una articulación apoyada en el uso de todo de tipo de recursos, si bien son menos evidentes que en los números que simulan un videoclip en vivo. La sofisticación de la producción y el esmero de una interpretación coreografiada *frame a frame* subyacen bajo una apariencia minimalista de realización televisiva clásica. Así, la articulación del discurso audiovisual se sostiene sobre una rígida estructura que representa la narrativa de un concierto de rock del grupo. Se inicia con una introducción del ‘maestro de ceremonias’, sigue la presentación de la banda al completo y de cada uno de sus integrantes, con su propio carisma, para continuar con diferentes situaciones articuladas alrededor de la estructura que

presenta el tema musical. Estos momentos intentan crear composiciones que resulten icónicas, alternando fragmentos más acelerados con otros de pausa.

La precisa y calculada planificación de la realización refuerza la voluntad de incidir en la iconografía del rock en directo, con referencias muy sutiles que van desde la caracterización de los intérpretes (remitiendo al *glam-rock*) hasta composiciones visuales propias del imaginario asociado a la estrella de rock. Aunque el número tiene un desarrollo de poco más de tres minutos, es rico en elementos intertextuales procedentes de la historia gráfica del rock de los últimos cincuenta años.

Incluso aunque la audiencia no llegue a identificar los referentes en que se inspira la actuación, puede señalarse que sí llega a percibir el carisma de la banda y la fuerza de su actuación; carisma y fuerza que se basan en múltiples antecedentes que han configurado la identidad de la estrella de rock. Se concluye por todo ello que la nostalgia reinterpretada y actualizada puede marcar la tendencia en el Festival de Eurovisión, de forma particular, y de la realización televisiva de espectáculos en directo, de forma general. La nostalgia y la recuperación de motivos visuales que son accesibles y universales a través de plataformas de vídeo online como YouTube pueden así marcar caminos que no son tan nuevos pero que se redescubren por las nuevas generaciones.

Las limitaciones que este trabajo encuentra nacen de su propio planteamiento metodológico como caso de estudio a partir del análisis de una sola pieza. Si bien el análisis permite resultados de interés para los estudios de Eurovisión y para las investigaciones acerca de lenguaje y producción de televisión, se invita a una futura ampliación de la muestra que permita el logro de conclusiones que analicen el fenómeno televisivo desde una perspectiva más amplia, posiblemente en relación con otros espectáculos televisados.

Referencias bibliográficas

- AKIN, A. (2013). The Reality is Not as It Seems from Turkey: Imaginations About the Eurovision Song Contest from Its Production Fields. *International Journal of Communication*, 7, 2303-2321.
<https://tinyurl.com/4h58hv5j>
- ALLATSON, P. (2007). 'Antes cursi que sencilla': Eurovision Song Contests and the Kitsch-Drive to Euro-Unity. *Culture, Theory & Critique*, 48(1), 87-98.
doi.org/10.1080/14735780701293540
- BARROSO GARCÍA, J. (1996). *Realización de los géneros televisivos*. Síntesis.
- EBU EUROPEAN BROADCASTING UNION (2021). «Eurovision Song Contest. Rules».
<https://tinyurl.com/y26mrsra>
- FRICKER, K. & GLUHOVIC, V. (2013). *Performing the 'New' Europe Identities, Feelings, and Politics in the Eurovision Song Contest*. Palgrave Macmillan.

- GATHERER, D. (2006). Comparison of Eurovision Song Contest Simulation with Actual Results Reveals Shifting Patterns of Collusive Voting Alliances. *Journal of Artificial Societies & Social Simulation*, 9(2).
<https://tinyurl.com/ma86k3bs>
- GLUHOVIC, V. (2013). Sing for Democracy: Human Rights and Sexuality Discourse in the Eurovision Song Contest. En K. Fricker & V. Gluhovic (ed.), *Performing the 'New' Europe Identities, Feelings, and Politics in the Eurovision Song Contest* (pp. 194-217). Palgrave Macmillan.
- HALLIWELL, J. (2018). All Kinds of Everything? Queer Visibility in Online and Offline Eurovision Fandom. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 13(2), 113-120. **doi.org/10.16997/wpcc.289**
- HIGHFIELD, T., HARRINGTON, S. & BURNS, A. (2013). Twitter as a Technology for Audiencing and Fandom: the #Eurovision Phenomenon. *Information, Communication & Society*, 16(3), 315-339.
dx.doi.org/10.1080/1369118X.2012.756053
- JÓDAR-MARÍN, J. A. (2017). Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(2), 119-128.
doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.8
- JORDAN, P. (2014). *The Modern Fairy Tale: Nation Branding, National Identity and the Eurovision Song Contest in Estonia*. University of Tartu.
- LAUFER, G. & ÅBLAD, A. (2020). Spirit in the Screen. The effect of CuePilot on the viewer's experience in live broadcasted music competitions. *Kth Skolan För Elektroteknik Och Datavetenskap*. **<https://tinyurl.com/2fet694z>**
- MARÍN MONTÍN, J. (2021). Adaptaciones en la realización televisiva del deporte en directo por la COVID-19. *Index.Comunicación*, 11(1), 141-162.
doi.org/10.33732/ixc/11/01Adapta
- MARTÍNEZ CARAZO, P. C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*, 20, 165-193. **<https://tinyurl.com/pk9e4wa3>**
- MILLERSON, G. (1991). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Instituto Oficial de Radio Televisión.
- MOTSCHENBACHER, H. (2016). *Language, Normativity and Europeanisation Discursive Evidence from the Eurovision Song Contest*. Palgrave Macmillan.
- ORTIZ MONTERO, L. (2017). El Festival de Eurovisión: Más allá de la canción. *Fonseca, Journal of Communication*, 15, 145-162.
doi.org/10.14201/fjc201715145162
- OWENS, J. (2012). *Television Sports Production*. Focal Press.

- PANEA FERNÁNDEZ, J. L. (2017). El Festival de Eurovisión como convocatoria para la fijación de imaginarios: hospitalidad, contención, pronunciación y serialidad. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 17, 80-111.
- PANEA FERNÁNDEZ, J. L. (2018). Identidad, espectáculo y representación: las candidaturas de Israel en el Festival de la Canción de Eurovisión. *Doxa Comunicación*, 27, 121-145. doi.org/10.31921/doxacom.n27a6
- PANEA FERNÁNDEZ, J. L. (2020). Las escenografías del Festival de Eurovisión: Estética, tecnología e identidad cultural al albor de la reconstrucción europea (1956-1993). *Ámbitos. Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades*, 44, 23-40. <https://tinyurl.com/53kwhh2a>
- PÉREZ-RUFÍ, J. P. & VALVERDE-MAESTRE, A. (2020). The spatial-temporal fragmentation of live television video clips: analysis of the television production of the Eurovision Song Contest. *Communication & Society*, 33(2), 17-31. doi.org/10.15581/003.33.2.17-31
- RAYKOFF, I. & DEAM TOBIN, R. (2007). *A Song for Europe. Popular Music and Politics in the Eurovision Song Contest*. Ashgate Publishing Limited.
- ROGER MONZÓ, V. (2015). La evolución de las retransmisiones deportivas en televisión a través de las nuevas tecnologías: el fútbol como paradigma en España. *Fonseca, Journal of Communication*, 10, 118-145. doi.org/10.14201
- ROSENBERG, T. (2020). Rising Like the Eurovision Song Contest. On Kitsch, Camp, and Queer Culture. *Lambda Nordica*, 25(2), 93-113. doi.org/10.34041/ln.v25.676
- RTVE.ES (2021, 31 de mayo). Audiencia de Eurovisión. Eurovisión 2021 vuelve con fuerza y supera los 183 millones de espectadores. *Rtve*. <https://tinyurl.com/wvuuan89>
- SEDEÑO-VALDELLÓS, A. M. (2021). El Mal Querer como álbum visual: simbología de lo español, apropiación y narrativa transmedia en los videoclips de Rosalía. *Palabra Clave*, 24(2), 1-28. doi.org/10.5294/pacla.2021.24.2.6
- STOCKEMER, D., BLAIS, A., KOSTELKA, F. & CHHIM, C. (2018). Voting in the Eurovision Song Contest. *Politics*, 38(4), 428-442. doi.org/10.1177/0263395717737887
- TRAGAKI, D. (2013). *Empire of Song: Europe and Nation in the Eurovision Song Contest*. Scarecrow Press.
- VALDÉS GONZÁLEZ, L. & LUNA RODRÍGUEZ, S. A. (2017). ¿Cómo aprendemos de los referentes visuales en el diseño? Aproximación desde la Teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb. En S.L. Peña Martínez (Coord.). *IX Congreso Internacional de Diseño de La Habana* (pp. 2-12). Forma Ediciones.

- YAIR, G. (1995). 'Unite Unite Europe' The political and cultural structures of Europe as reflected in the Eurovision Song Contest. *Social Networks*, 17(29), 147-161. **doi.org/10.1016/0378-8733(95)00253-K**
- YAIR, G. (2019). Douze point: Eurovisions and Euro-Divisions in the Eurovision Song Contest. Review of two decades of Research. *European Journal of Cultural Studies*, 22(5-6), 1013-1029. **doi.org/10.1177/1367549418776562**
- YOUTUBE (2009). Daft Punk - One More Time (Official Video). **https://youtu.be/FGBhQbmPwH8**
- YOUTUBE (2011). Lenny Kravitz - Are You Gonna Go My Way (Official Music Video). **https://youtu.be/8LhCd1W2V0Q**
- YOUTUBE (2018). Depeche Mode - I Feel You (Devotional). **https://youtu.be/XR6PX2TLRfo**
- YOUTUBE (2021). Måneskin - Zitti E Buoni - Italy - Grand Final - Eurovision 2021. **https://youtu.be/RVH5dn1cxAQ**