

### Aficionados virtuales

---

Por: Lemay Padrón Oliveros / Especial para CubaSi

31/05/2020



Como adivinaba en un trabajo anterior, se está valorando la posibilidad de poner audio en los estadios de fútbol para animar los partidos sin aficionados.

La Liga española lanzó la idea, que ha tenido, como todo en esta vida, defensores y detractores.

Lo primero es reconocer que se trata de una alternativa obligada por las actuales circunstancias, y una manera de brindar atractivo a los partidos, bastante silenciosos sin nadie en las gradas.

La empresa audiovisual Mediapro, que tiene los derechos de LaLiga, impulsa la iniciativa y se basa en que los partidos de la Bundesliga carecen del clamor de los aficionados.

De momento no está claro si estos audios también saldrían en las reproducciones televisivas, pues se habló de los estadios, para motivar a los jugadores, y sería de grabaciones tomadas en esos mismos estadios, por lo que no sonaría igual el Santiago Bernabéu que el Camp Nou, por ejemplo.

Creemos que esto ayudará a tener una interacción más emocional con los partidos, dijo en declaraciones que recoge el diario El País Jaime Roures, socio gestor de Mediapro.

Sin embargo, no estoy muy seguro de que esto funcione como él piensa, pues cuando un futbolista marque un gol y sienta la ovación grabada, inevitablemente mirará a las gradas, y quizás se decepcione de verlas vacías.

Tampoco hay unión entre las televisoras para aceptar que en las transmisiones también se utilicen audios grabados, cuando al menos para mí, esto parece lo más natural.

Como mismo sucede con las comedias, que algunas tienen risas grabadas y otras no, eso quedaría siempre en el

gusto de cada cual.

Yo no estaría en contra del audio grabado, aunque me parece más acorde para la transmisión televisiva que para el estadio, pero siempre habría que verlo en la práctica.

En definitiva, a quien no le guste siempre tiene la opción de poner MUTE en su televisor y seguir como si nada. Lo otro hay que preguntárselo a los futbolistas.

---