

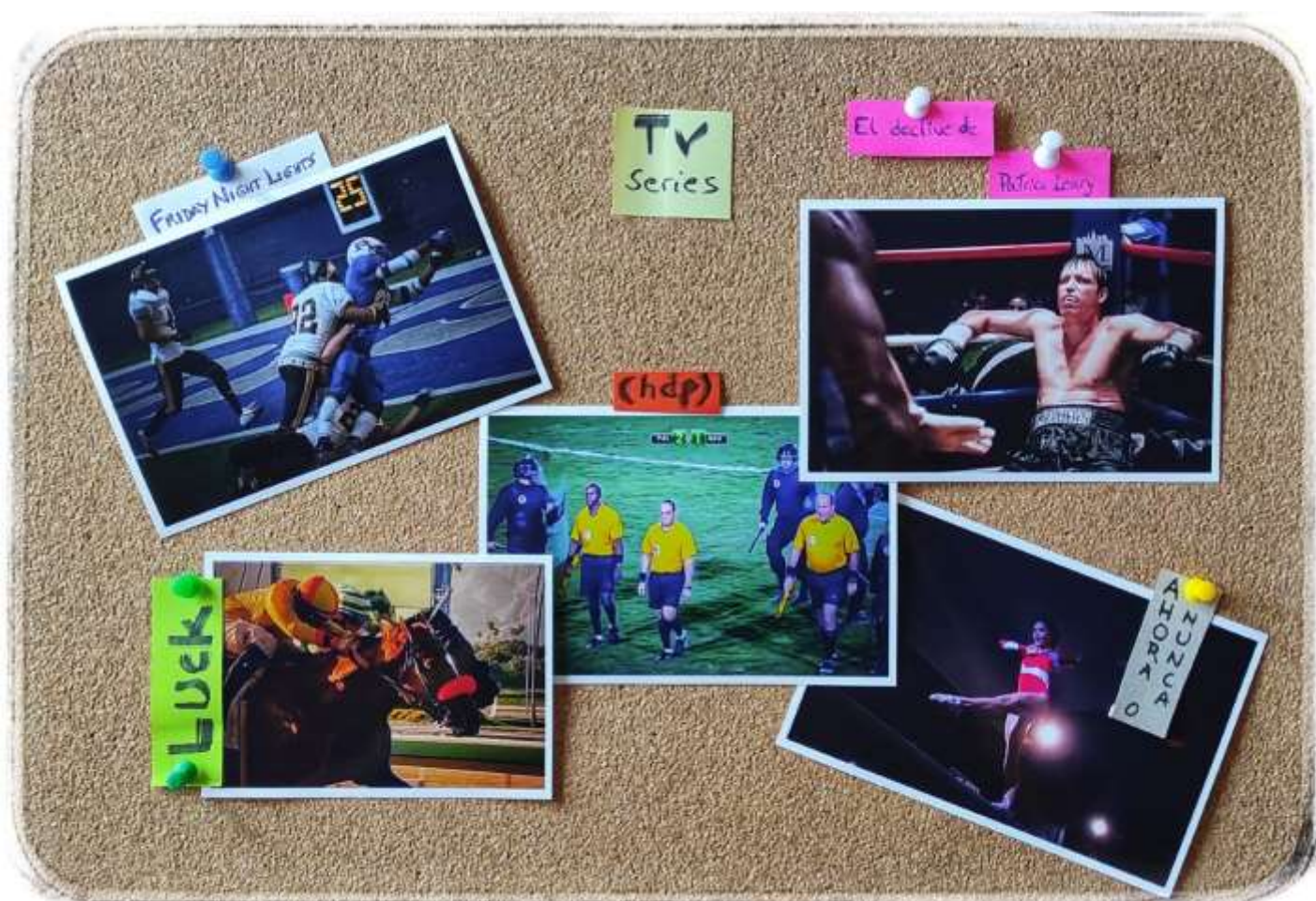
LA **FICCION TELEVISIVA**

EN LAS **SERIES** DE  
**TEMÁTICA DEPORTIVA**

Un estudio narrativo.

Autor: **JESÚS CALDERÓN GARCÍA**

Director: **JOAQUÍN MARÍN MONTÍN**



TESIS DOCTORAL | Sevilla, mayo de 2021

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad  
Facultad de Comunicación







**TESIS DOCTORAL**

Presentada por Jesús Calderón García  
y dirigida por el Prof. Dr. D. Joaquín Marín Montín

**LA FICCIÓN TELEVISIVA EN LAS SERIES DE  
TEMÁTICA DEPORTIVA**

**Un estudio narrativo**

Vº Bº DEL DIRECTOR DE LA TESIS

Prof. Dr. D. Joaquín Marín Montín

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Sevilla, mayo de 2021



**A mi abuela Eulalia,**



*“Todo se decide aquí, en este campo, en esta noche.  
Esta es nuestra tierra, este es nuestro barro.  
Esto es nuestro, chicos.  
Si tenemos determinación, ¡no perderemos!”*

Eric Taylor, entrenador de los Panthers de Dillon





## **AGRADECIMIENTOS**

A Joaquín Marín, por ser el entrenador ideal. Por tu constancia y entusiasmo, por tu confianza y amistad, por obtener mi mejor rendimiento. Por tu afán para alcanzar la excelencia, por tu implicación con los valores deportivos. Hace unos años cometimos la locura de plantearnos esta meta y, hoy, solo pienso en el esfuerzo hasta llegar a ella.

A mi familia, por permitirme formar parte del mejor club del mundo. Gracias por la herencia de la energía y la pasión en cada pequeño acto. Somos afortunados.

A mi hermano Antonio, por recordarme a ese niño que evoca la esencia del juego. A ti y a Laura, por vuestra entrega, por regalarnos a las primeras canteranas, Alba y Nora. Para que el día de mañana la inspiración que le han dado a su tío pueda ser a la inversa.

A mi hermana Clara, por perseguir tus sueños hasta convertirte en lo que querías ser. Por incorporar a Edu, su nobleza y compromiso. Porque la sonrisa de Enzo es el reflejo del cambio que podemos impulsar, juntos, en nuestros pequeños mundos.

A mi padre, por tu afán por mejorar siempre, por enseñarme que no hay nada más importante como amar y proteger a los miembros de tu equipo.

A mi madre, la presidenta de este conjunto, por ser mi mayor ejemplo de superación, por demostrarme que de la ilusión y los principios sí se puede vivir.

A mis otros padres y hermanos de los Sequera-García, a mi tía María y a toda mi familia. A todos los que se fueron y todos los que vendrán, por el orgullo que me hacéis sentir. A mis amigos y todas las personas que me han alentado cuando creí que no llegaría hasta aquí. Gracias por no dejar que me rindiera.

A Simi, porque has sido el más fiel compañero, por tu inseparable presencia silenciosa desde que era un adolescente. Tú has sido el que ha cuidado de mí, hermanito.

A mi jugadora número 12, por ayudarme a comprobar que es (~~im~~)posible. Porque no sabemos cómo será ni cuánto trayecto nos queda, pero quiero seguir haciéndome la misma pregunta dentro de cincuenta años. Por seguir explorando nuestros límites, juntos.

A esta profesión, la del periodismo, por hacerme sentir realizado y un privilegiado. Al deporte, por convertirse en la filosofía sin la cual no entiendo la vida.

Os lo debo todo, gracias de corazón.



## RESUMEN

### LA FICCIÓN TELEVISIVA EN LAS SERIES DE TEMÁTICA DEPORTIVA

#### Un estudio narrativo

**AUTOR: Jesús Calderón García**

**DIRECTOR: Joaquín Marín Montín**

El deporte se ha convertido, a lo largo de la historia, en una de las temáticas más recurrentes de la ficción cinematográfica, algo que también se ha reflejado en las series de televisión. Al respecto, con el inicio del siglo XXI y, especialmente, coincidiendo con la implantación de las nuevas plataformas digitales de contenido audiovisual, el número de producciones de series televisivas basadas en el deporte se ha incrementado de forma notable. Asimismo, el deporte se ha convertido, de manera más asidua, en la cuestión central de dichas ficciones y es representado con una mayor verosimilitud en todas sus facetas narrativas, repercutiendo así en una mejora cualitativa en la experiencia audiovisual.

El principal objetivo de este estudio es comprobar, si al igual que ocurre en el ámbito del cine, es posible reconocer la existencia del género deportivo en la ficción televisiva seriada. Para ello, se ha establecido un modelo de análisis cualitativo y cuantitativo de los códigos narrativos de cinco producciones seleccionadas a partir de la emisión de *Friday Night Lights*, considerada como el referente de las series de temática deportiva. Además de esta ficción estadounidense, se estudian los casos de *El declive de Patrick Leary (Lights Out)*, *Luck, Ahora o nunca (Make It or Break It)* y *(hdp) ((fdp))*, cada una focalizada en una modalidad deportiva distinta. Para la investigación, junto al análisis de contenido, se cuenta con nueve entrevistas en profundidad a los directores/as, creadores/as y guionistas de las series, así como con distribuidores/as, investigadores y académicos.

La conclusión más importante de este estudio es que se han encontrado los suficientes elementos formales y narrativos como para reconocer la existencia de un género deportivo en la ficción televisiva proponiéndose, además, un modelo propio para su comprobación. De hecho, la proliferación y la diversidad de títulos, así como la variedad de deportes representados, son una muestra del auge de dicha temática. De esta manera, se abren nuevas posibilidades para futuras investigaciones, como pueda ser el análisis de la representación por modalidades deportivas o el incremento de producciones

en las que la mujer adquiere el rol protagonista, mostrando su lucha por lograr sus objetivos en mundos eminentemente masculinos.

## ABSTRACT

### TELEVISION FICTION IN THE SPORTS THEMED SERIES

#### A narrative study

**AUTHOR: Jesús Calderón García**

**DIRECTOR: Joaquín Marín Montín**

Sport has become, throughout history, one of the most recurrent themes in film fiction, something that has also been reflected in television series. In this regard, with the beginning of the 21st century and, especially, coinciding with the introduction of new digital consumer platforms, the number of TV series based on sports has increased significantly. Likewise, sport has become, in a more assiduous way, the central issue of these fictions and it is represented with greater verisimilitude in all its narrative facets, thus having an impact on a qualitative improvement in the audiovisual experience.

The main objective of this study is to verify whether, as occurs in the field of cinema, it is possible to recognize the existence of the sports genre in serial television fiction. To do this, a qualitative and quantitative analysis model has been established for the narrative codes of five productions selected from the broadcast of *Friday Night Lights*, considered the benchmark for sports-themed series. In addition to this American fiction, the cases of *Lights Out*, *Luck*, *Make It or Break It* and (*fdp*) are studied, each one focused on a sport modality different. For the research, together with the content analysis, there are interviews with the directors, creators and scriptwriters of these TV series, as well as with distributors, researchers or academics.

The most important conclusion of this study is that, upon completion, enough formal and narrative elements have been found to recognize the existence of a sports genre in TV series, also proposing its own model for its verification. In fact, the proliferation and diversity of titles, as well as the variety of sports represented, are a sign of the rise of this theme. In this way, new possibilities are opened for future research, such as the analysis of representation by sports modalities or the increase in productions in which women acquire the leading role, showing their struggle to achieve their goals in eminently male worlds.



## ÍNDICE

Página

<b>I. PRESENTACIÓN Y APROXIMACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>23</b>
1.1 El deporte en la ficción cinematográfica .....	28
1.2 Series de temática deportiva .....	33
1.2.1 <i>Sitcom</i> sobre deportes .....	34
1.2.2 Comedias sobre deportes .....	36
1.2.3 Series juveniles e infantiles sobre deporte.....	40
1.2.4 Asia: la influencia del <i>manga</i> y el <i>anime</i> en las series de temática deportiva..	44
1.2.5 Sudamérica y las telenovelas sobre deporte .....	52
1.2.6 Series sobre el entorno deportivo .....	56
1.2.7 Miniseries de ficción deportiva .....	59
1.2.8 <i>Webseries</i> deportivas .....	63
1.2.9 <i>Sketches</i> y ficción no seriada deportiva.....	66
1.2.10 Dramas basados en el deporte .....	67
1.3 Cuerpo de estudio: las series de temática deportiva seleccionadas .....	80
1.4 Dificultades del estudio .....	86
1.5 Motivaciones personales.....	88
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS .....</b>	<b>90</b>
2.1 Metodología.....	90
2.2 Objetivos.....	98
2.2.1 Principales.....	98
2.2.2 Específicos.....	98
2.3 Hipótesis para el estudio.....	99
<b>CAPÍTULO 3: DATOS DE LAS SERIES SELECCIONADAS.....</b>	<b>101</b>
3.1 Ficha técnica .....	101
3.2 Título .....	109
3.3 Director(a) / Creador(a) .....	111
3.4 Reparto .....	113
3.5 Canales y fechas de emisión.....	118
3.6 Idea .....	122
3.6.1 Capacidad de venta .....	122
3.6.2 Originalidad .....	126
3.6.3 Humanismo y catarsis.....	132
3.7 Tema .....	133
<b>CAPÍTULO 4: GÉNERO .....</b>	<b>135</b>
4.1 El drama.....	136
4.2 La “era del drama”.....	138
4.3 Influencia audiovisual .....	138
4.4 El género deportivo .....	139



<b>CAPÍTULO 5: PERSONAJES</b> .....	<b>143</b>
5.1 Personaje como persona .....	144
5.1.1 Circunstancias sociológicas .....	144
5.1.2 Circunstancias físicas .....	145
5.1.3 Circunstancias psicológicas .....	146
5.1.4 El pasado de los personajes .....	146
5.2 Personaje como rol .....	147
5.2.1 Personajes principales.....	147
5.2.2 Personajes secundarios .....	148
5.2.3 Grupo .....	148
5.3 Personaje como actante .....	149
5.3.1 Motivación.....	149
5.3.2 Meta .....	150
5.3.3 Conflicto .....	150
5.4 Transformaciones .....	151
5.5 Presentación del personaje .....	152
<b>CAPÍTULO 6: ESTRUCTURA</b> .....	<b>154</b>
6.1 Acción.....	154
6.2 Trama.....	156
6.3 Estructura del relato.....	157
6.3.1 Inicio .....	159
6.3.2 Desarrollo .....	160
6.3.3 Tercer acto .....	162
6.4 Focalización.....	163
<b>CAPÍTULO 7: DIÁLOGOS</b> .....	<b>165</b>
7.1 Funciones del diálogo.....	166
7.1.1 La función narrativa.....	166
7.1.2. La relación del diálogo con las imágenes .....	168
7.2 Tipos de diálogos.....	169
7.3 Comunicación no verbal.....	170
<b>CAPÍTULO 8: ESPACIO</b> .....	<b>171</b>
8.1 Los ejes del espacio .....	172
8.1.1 Espacios <i>in</i> y <i>off</i> .....	172
8.1.2 Espacios estáticos y dinámicos .....	175
8.2 Tipos de relaciones espaciales .....	177
8.3 Lugares y decorados .....	178
8.4 Ambiente .....	179
<b>CAPÍTULO 9: TIEMPO</b> .....	<b>181</b>
9.1 Orden .....	182
9.1.1 Tiempo lineal.....	182
9.2 Duración .....	185
9.2.1 Duración normal .....	185
9.2.2 Duración anormal .....	186

9.3 Frecuencia.....	188
<b>CAPÍTULO 10: BANDA SONORA .....</b>	<b>190</b>
10.1 La voz .....	191
10.2 Ruidos y efectos sonoros .....	192
10.3 Música .....	193
10.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas .....	193
10.3.2 Corte brusco y unión de las escenas .....	194
10.3.3 Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente .....	195
10.3.4 Sintonías y fondo musical.....	195
10.4 Ausencia de sonido .....	195
<b>II. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>197</b>
<b>CAPÍTULO 11: ANÁLISIS DE PERSONAJES .....</b>	<b>198</b>
11.1 Personajes de <i>Friday Night Lights</i> .....	198
11.1.1 Eric Taylor.....	198
11.1.2 Tim Riggins .....	209
11.1.3 Matt Saracen .....	213
11.1.4 Jason Street .....	218
11.1.5 Brian “Smash” Williams .....	223
11.1.6 Buddy Garrity .....	228
11.1.7 Ray “Voodoo” Tatum.....	229
11.1.8 Equipo de los Panthers de Dillon .....	231
11.2 Personajes de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	233
11.2.1 Patrick “Luces” Leary .....	233
11.2.2 Johnny Leary .....	243
11.2.3 Robert Leary .....	245
11.2.4 Richard “Verdugo” Reynolds .....	248
11.2.5 Barry K. Word .....	250
11.2.6 Hal Brennan .....	252
11.2.7 Mike Fumosa .....	253
11.2.8 Omar Assarian .....	254
11.2.9 Javier “Diablo” Morales .....	255
11.2.10 Ed Romeo .....	255
11.2.11 Jerry “Rainmaker” Raines .....	257
11.3 Personajes de <i>Luck</i> .....	259
11.3.1 Chester “Ace” Bernstein y Pint of Plane .....	259
11.3.2 Walter Smith y Gettn’ Up Morning.....	266
11.3.3 Turo Escalante .....	269
11.3.4 Grupo de apostantes y Mon Gateau.....	272
11.3.5 Ronnie Jenkins.....	276
11.3.6 Rosie Shanahan.....	276
11.3.7 Leon Micheaux .....	277
11.3.8 Joey Rathburn .....	278
11.4 Personajes de <i>Ahora o nunca</i> .....	279

11.4.1 Emily Kmetko.....	279
11.4.2 Kaylie Cruz.....	286
11.4.3 Payson Keeler.....	290
11.4.4 Lauren Tanner.....	295
11.4.5 Sasha Belov.....	299
11.4.6 Marty Walsh.....	301
11.4.7 Equipo del gimnasio “The Rock”.....	302
11.5 Personajes de ( <i>hdp</i> ).....	304
11.5.1 Juarez Gomes da Silva.....	304
11.5.2 Romeu Carvalhosa.....	315
11.5.3 Sérgio di Paula y Vitória Müller.....	315
11.5.4 Ladislau Camponero.....	317
11.6 Resumen del capítulo.....	318
<b>CAPÍTULO 12: ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA.....</b>	<b>322</b>
12.1 Estructura de <i>Friday Night Lights</i> .....	322
12.2 Estructura de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	332
12.3 Estructura de <i>Luck</i> .....	342
12.4 Estructura de <i>Ahora o nunca</i> .....	350
12.5 Estructura de ( <i>hdp</i> ).....	358
12.6 Resumen del capítulo.....	366
<b>CAPÍTULO 13: ANÁLISIS DE DIÁLOGOS.....</b>	<b>371</b>
13.1 Diálogos de <i>Friday Night Lights</i> .....	371
13.2 Diálogos de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	388
13.3 Diálogos de <i>Luck</i> .....	404
13.4 Diálogos de <i>Ahora o nunca</i> .....	419
13.5 Diálogos de ( <i>hdp</i> ).....	435
13.6 Resumen del capítulo.....	448
<b>CAPÍTULO 14: ANÁLISIS DEL ESPACIO.....</b>	<b>452</b>
14.1 Espacios de <i>Friday Night Lights</i> .....	452
14.2 Espacios de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	461
14.3 Espacios de <i>Luck</i> .....	469
14.4 Espacios de <i>Ahora o nunca</i> .....	476
14.5 Espacios de ( <i>hdp</i> ).....	483
14.6 Resumen del capítulo.....	492
<b>CAPÍTULO 15: ANÁLISIS DEL TIEMPO.....</b>	<b>497</b>
15.1 El tiempo en <i>Friday Night Lights</i> .....	497
15.2 El tiempo en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	501
15.3 El tiempo en <i>Luck</i> .....	505
15.4 El tiempo en <i>Ahora o nunca</i> .....	509
15.5 El tiempo en ( <i>hdp</i> ).....	513
15.6 Resumen del capítulo.....	517
<b>CAPÍTULO 16: ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA.....</b>	<b>519</b>
16.1 Banda sonora de <i>Friday Night Lights</i> .....	519
16.2 Banda sonora de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	526

16.3 Banda sonora de <i>Luck</i> .....	533
16.4 Banda sonora de <i>Ahora o nunca</i> .....	538
16.5 Banda sonora de ( <i>hdp</i> ).....	544
16.6 Resumen del capítulo .....	551
<b>CAPÍTULO 17: ENTREVISTAS, DISCUSIÓN Y RESULTADOS SOBRE EL GÉNERO DEPORTIVO EN LAS SERIES DE FICCIÓN TELEVISIVA .....</b>	<b>553</b>
<b>CAPÍTULO 18: CONCLUSIONES GENERALES Y PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>561</b>
18.1 Conclusiones generales.....	561
18.2 Planteamiento de futuras investigaciones.....	566
18.2.1 El protagonismo de la mujer en el deporte .....	566
18.2.2 El caso de Asia y la influencia del <i>anime</i> .....	568
<b>CAPÍTULO 19: BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS .....</b>	<b>570</b>
19.1 Libros.....	570
19.2 Capítulos de libros .....	575
19.3 Artículos científicos.....	579
19.4 Tesis y otros proyectos universitarios .....	581
19.5 Libros, cómics y <i>manga</i> de temática deportiva .....	581
19.6 Páginas <i>webs</i> .....	583
19.7 Series de televisión, películas y documentales deportivos .....	586
<b>III. ANEXOS.....</b>	<b>615</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>616</b>
Anexo 1: Series, miniseries, <i>webseries</i> , <i>sketches</i> y ficciones no seriadas relacionadas con el deporte.....	616
Anexo 2: Ejemplo de ficha de análisis de cada capítulo de las series seleccionadas ...	630
Anexo 3: Fichas de análisis .....	644
Anexo 3.1 Ficha de análisis del capítulo de “Personajes” .....	644
Anexo 3.2 Ficha de análisis del capítulo de “Estructura” .....	644
Anexo 3.3 Ficha de análisis del capítulo de “Diálogos” .....	645
Anexo 3.4 Ficha de análisis del capítulo de “Espacio” .....	645
Anexo 3.5 Ficha de análisis del capítulo de “Tiempo” .....	646
Anexo 3.6 Ficha de análisis del capítulo de “Banda sonora” .....	646
Anexo 4: Aparición por capítulos y gráfico de relación entre los principales personajes de las series seleccionadas.....	647
Anexo 5: Tipología de acciones desarrolladas en las series seleccionadas .....	659
Anexo 6: Tramas por episodios y series .....	665
Anexo 7: Tipología de diálogos desarrollados en las series seleccionadas .....	684
Anexo 8: Tipología de espacios de las series seleccionadas .....	686
Anexo 9: Transcripción de las entrevistas .....	691
Anexo 9.1 Entrevista a Adriano Civita (director y creador de ( <i>hdp</i> )) .....	691
Anexo 9.2 Entrevista a Holly Sorensen (creadora de <i>Ahora o nunca</i> ).....	698
Anexo 9.3 Entrevista a John Perrotta (guionista de <i>Luck</i> ) .....	701
Anexo 9.4 Entrevista a Kevin Smokler (productor) .....	703
Anexo 9.5 Entrevista a Ariella Papa (guionista y productora) .....	705

Anexo 9.6 Entrevista a Antonio Urano (director de festival de cine deportivo).....	707
Anexo 9.7 Entrevista a Barbara Destefanis (directora de festival de cine deportivo).....	709
Anexo 9.8 Entrevista a Paul Levinson (Doctor, profesor e investigador).....	711
Anexo 9.9 Entrevista a Victor Andrade de Melo (Doctor, profesor e investigador) .....	713
<b>ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS .....</b>	<b>717</b>
Índice de tablas .....	717
Índice de gráficos.....	718

## **I. PRESENTACIÓN Y APROXIMACIÓN TEÓRICA**



## CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

La sociedad actual no puede entenderse sin la influencia que en ella ha ejercido y ejerce el deporte en todos sus estamentos como un fenómeno global de masas expandido e implantado, en buena medida, gracias a los medios de comunicación. Por tanto, es un elemento integral de la vida y la sociedad contemporánea que resulta fundamental para su análisis y comprensión. Para Capretti (2010: 232), se trata de un “fenómeno universal y de singular complejidad e importancia”, de los más amplios y difundidos en la época actual. El deporte trasciende la actividad física en sí, al contener aspectos políticos, económicos, culturales y sociológicos, por lo que debe ser analizado como una realidad compleja y multifacética (Pablos, 2001). Todas estas características las recogen Boyle y Haynes (2009: 220):

“Anybody who wishes to understand sport, whether an academic, a fan or a journalist, needs to understand the economic and political forces which are shaping and reshaping the contemporary sporting experience. For the media industries, sport offers a ‘product’ which can be transformed into a valuable commercial entity delivering readers, viewers, advertisers, customers and subscribers.”

Cimmino (2015: 3) incide en la cuestión social del deporte y vincula su valor a la protección de los derechos humanos más básicos:

“Si è dato atto infatti che lo sport rappresenta innanzitutto un fenomeno sociale di straordinaria rilevanza, la cui valorizzazione è strettamente connessa alla tutela dei diritti umani fondamentali, tanto da considerare l’esercizio dell’attività sportiva un diritto sociale.”

En este sentido, las diferentes modalidades deportivas juegan un papel esencial en la vida cultural de los países, convirtiéndose así en un elemento de gran trascendencia en la vinculación entre las personas y los pueblos (Moral y Ramírez, 1999: 275). En esa relación con la sociedad, los medios de comunicación se convierten en un eje fundamental en su configuración, al documentar y trasladar el deporte a la cultura popular. Moragas (2010b: 3) resume esta idea a través de su impacto mediático:

"Media-sport" is one of the major forms of entertainment in modern societies but, as the cultural theory has clearly shown, these forms of entertainment are also forms of production and a privileged vehicle for the broadcast of ideas about identity, social- relationships, cultural exchange, etc. What is more, "media-sport" has become one of the main settings for the exhibition (ritual) of social and intercultural relationships on a worldwide scale.”

Por otro lado, la importancia económica del deporte se evidencia a través de la organización de eventos, venta de entradas, derechos televisivos, fichas, traspasos o *merchandising*, en una industria de la que dependen miles de puestos de trabajo en todo el mundo, como señala Pedersen (2013: 1):



“Sport has become one of the leading economic industries around the globe, with products and services ranging from golf instruction and cricket ball production to World Cup soccer entertainment and amateur volleyball participation. Through active participation, mediated and spectatorial consumption, commercial production and promotion, and overall involvement sport is a major institution in societies throughout the world; from baseball in Japan to rugby in Australia, and from ice hockey in Canada to soccer in Brazil.”

Junto a la vertiente profesional, el deporte aficionado se ha insertado en las sociedades desarrolladas asociado a la actividad física y psíquica, a los hábitos de una vida saludable y al ocio, en una evolución que ha permitido una mayor accesibilidad a diferentes modalidades: desde la diversificación de disciplinas deportivas en los gimnasios a las escuelas de tenis, las ligas locales de fútbol o baloncesto, la eclosión de las carreras populares o el deporte al aire libre y la naturaleza.

Por otro lado, el género deportivo ocupa una posición central en una de las industrias más prósperas del siglo XXI, la de los videojuegos (Peláez, 2009), con títulos como *FIFA*, *NBA Live* o *Madden NFL*, o los lanzamientos que coinciden con los grandes eventos, como *FIFA World Cup Russia 2018* o *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games*<sup>1</sup>. Su aparición, que supone un negocio para las compañías, los clubes y los atletas, influye en la propia realización televisiva, ya que la retransmisión de las competiciones se asemeja cada vez más a la de los videojuegos (Marín, 2006: 384).

Pero, si por algo destaca el éxito del deporte en la sociedad actual, es por la dimensión mediática lograda. Su unión con los medios de comunicación es inexorable, con tal grado de dependencia que no puede entenderse el uno sin el otro, en un enlace que reporta unos beneficios mutuos innegables (Checa, 2009: 11):

“Los medios son decisivos, imprescindibles en ese proceso de popularización del deporte. Crean el clima. Sin ellos, el deporte se minimiza. Pero también la cobertura de un acontecimiento deportivo o ausencia puede ser decisiva en el alza o baja de un canal de televisión, de una emisora de radio.”

De este modo, el seguimiento de la información deportiva en todo el mundo ha provocado un crecimiento de empresas y profesionales especializados, así como una presencia permanente y notable en los medios más convencionales. Alcoba (2005: 8) considera que, producto del espíritu y la filosofía del deporte, no existe ninguna otra actividad que genere tanto volumen informativo por tratarse de "un género específico comprensible a todas las mentalidades a través de un lenguaje universal que todos entienden". Una de las bases de su éxito es la capacidad de aunar información y espectáculo, lo que repercute en el propio

---

<sup>1</sup> Desarrollados, respectivamente, por las compañías Electronic Arts Inc. y Nintendo Co., Ltd.

deporte al elevar el entretenimiento a niveles superiores, y donde es más importante la lealtad a un equipo o un atleta que sus propias habilidades (Billings, 2010: 119).

En la actualidad, los grupos de comunicación tienen una gran dependencia de los contenidos deportivos, en ocasiones fundamentales para su supervivencia, los cuales alcanzan de esta forma dimensiones puramente económicas. Desde los medios genéricos a los especializados, los datos de audiencia y difusión respaldan la globalización de este fenómeno de masas. Sirva como ejemplo el caso de España, extrapolable a la mayoría de los países desarrollados, donde la prensa deportiva especializada es la más vendida, por encima de la generalista, y sus páginas webs son de las más visitadas<sup>2</sup>. En radio, la programación deportiva concentra el mayor número de oyentes en los fines de semana y en la franja nocturna<sup>3</sup>. Por último, en televisión nueve de las diez retransmisiones más vistas de la historia corresponden a partidos de fútbol<sup>4</sup>. Este patrón se repite en Estados Unidos, país de referencia audiovisual, donde la final de la *Super Bowl* de fútbol americano ha batido su propio récord de audiencia en las últimas ediciones y ocupa 19 de las 20 emisiones más vistas de su historia<sup>5</sup>. A nivel global, los grandes eventos deportivos como la Copa Mundial de Rugby<sup>6</sup>, la Copa Mundial de Críquet<sup>7</sup>, la Copa Mundial de la FIFA<sup>8</sup> o los Juegos Olímpicos de verano<sup>9</sup> atraen de forma simultánea audiencias millonarias.

Como se observa en estos últimos ejemplos, la televisión, objeto principal de este estudio, ha sido una de las grandes responsables de acercar el deporte a millones de

---

<sup>2</sup> ESTUDIO GENERAL DE MEDIOS [en línea]. “Resumen General de Resultados EGM. Febrero a Noviembre de 2016” en AIMC.es. Diciembre de 2016. <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html> [Día de consulta: 22 de diciembre de 2016]

<sup>3</sup> PR NOTICIAS [en línea]. TEJÓN, C. “EGM: ‘Tiempo de Juego’ le pisa los talones a ‘Carrusel’ los sábados y se queda a 39.000 oyentes” en PRNOTICIAS.com. 30 de junio de 2016. <http://prnoticias.com/radio/egm-radio/20154427-egm-junio-2016-tiempo-de-juego-roza-carrusel-deportivo> [Día de consulta: 21 de enero de 2017]

<sup>4</sup> VERTELE [en línea]. “España, tricampeona de leyenda en el partido más visto de la historia: 15.5 millones y 83% de share” en VERTELE.com. 2 de julio de 2012. [http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Espana-tricampeona-partido-historia-millones\\_0\\_1369663025.html](http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/Espana-tricampeona-partido-historia-millones_0_1369663025.html) [Día de consulta: 30 de junio de 2016]

<sup>5</sup> NATIONAL PUBLIC RADIO [en línea]. “Super Bowl XLIX Was Most Watched Show in TV History” en NPR.org. 2 de febrero de 2015. <http://www.npr.org/sections/thetwo-way/2015/02/02/383352809/super-bowl-xlix-was-most-watched-show-in-tv-history> [Día de consulta: 30 de junio de 2016]

<sup>6</sup> RUGBY WORLD CUP [en línea]. “Crecimiento de audiencia se sustenta en los records de Asia” en RUGBYWORLDCUP.com. 20 de mayo de 2016. <http://www.rugbyworldcup.com/news/161402> [Día de consulta: 10 de enero de 2017]

<sup>7</sup> TELEVISION NEW ZEALAND [en línea]. “Cricket Worl Cup: India & Pakistan attract record TV audience of 1.5 billion” en TVNZ.co.nz. 15 de febrero de 2015. <https://www.tvnz.co.nz/one-news/sport/cricket/cricket-world-cup-india-pakistan-attract-record-tv-audience-of-1-5-billion-6235507.html> [Día de consulta: 17 de febrero de 2015]

<sup>8</sup> FIFA [en línea]. “2014 FIFA World Cup™ reached 3.2 billion viewers, one billion watched final” en FIFA.com. 16 de diciembre de 2015. <http://www.fifa.com/worldcup/news/y=2015/m=12/news=2014-fifa-world-cuptm-reached-3-2-billion-viewers-one-billion-watched--2745519.html> [Día de consulta: 10 de enero de 2017]

<sup>9</sup> NBC [en línea]. “NBC’s Rio Olympics is the most successful media event in history” en NBC.com. 22 de agosto de 2016. <http://nbcspportsgrouppressbox.com/2016/08/22/nbcs-rio-olympics-is-the-most-successful-media-event-in-history> [Día de consulta: 10 de enero de 2017]

personas. Al mismo tiempo, su importancia en la economía de las grandes cadenas le ha convertido en un producto fundamental para la búsqueda de telespectadores y suscriptores, en una época donde la administración de los derechos deportivos está cambiando rápidamente con las nuevas tecnologías (Nicholson y Sherwood, 2017: 327). Moragas (2010a: 1), que se refiere al deporte como “uno de los principales géneros de la televisión moderna”, cree que su éxito de audiencia y de demanda se fundamenta en tres pilares: la emoción competitiva, la espectacularidad del cuerpo humano en acción y, sobre todo, la identidad, que potencia la rivalidad y aporta ideas entorno a la nacionalidad, la clase, la raza, el género o la edad. De igual modo, el suspense de la competición y la incertidumbre sobre el resultado final suponen un aspecto central en los eventos deportivos televisados donde el espectador, que forma parte de una audiencia altamente motivada y activa, encuentra los elementos dramáticos necesarios para evocar sus emociones (Frandsen, 2013: 21). Con estos mismos argumentos, Blanco (2009: 73) defiende la innegable aportación del deporte a las empresas televisivas:

“Si a la estética y a los atractivos que presenta una acción dramática que es puro juego se le suma el suspense (...) no conocer el resultado hasta el final- la televisión tiene en las retransmisiones deportivas todos los elementos que en términos de audiencia las convierten en el producto audiovisual más rentable que pueda existir”.

La enorme importancia del deporte en la televisión procede de su capacidad para generar grandes audiencias, que las cadenas transforman en ingresos económicos mediante la publicidad o los abonados, en el caso de los canales de pago. Un ejemplo es el de la mencionada *Super Bowl*, cuyos anuncios de 30 segundos costaron más de cinco millones de dólares cada uno en 2019<sup>10</sup>. Por ello, la exclusividad de las retransmisiones televisivas de los grandes eventos pasan a alcanzar cifras desorbitadas, como ocurre en el caso de la primera división de fútbol en España, donde Telefónica adquirió por cerca de tres mil millones de euros las tres temporadas comprendidas entre los años 2019 y 2022<sup>11</sup>. La comercialización de los derechos, por tanto, repercute en los deportistas y en los clubes, que tienen en ellos su principal fuente de ingresos, en lo que Sage (2002: 230) califica como una de las asociaciones más rentables y lucrativas del capitalismo.

---

<sup>10</sup> NBC [en línea]. HUDDLESTON, T. “This is how much it costs to air a commercial during the 2019 Super Bowl” en NBC.com. 30 de enero de 2019. <https://www.cnbc.com/2019/01/30/how-much-it-costs-to-air-a-commercial-during-super-bowl-liii.html> [Día de consulta: 24 de septiembre de 2019]

<sup>11</sup> LA VANGUARDIA [en línea]. “Telefónica se hace con los derechos de La Liga para las tres próximas temporadas por 2.940 millones de euros” en LAVANGUARDIA.com. 26 de junio de 2018. <https://www.lavanguardia.com/deportes/futbol/20180625/45407174069/telefonica-derechos-laliga-mediapro-movistar.html> [Día de consulta: 24 de septiembre de 2019]

La televisión, por su parte, mantiene la particularidad respecto a la prensa escrita o la radio de ser un coautor de las propias competiciones, desde el momento en que “los estadios se convirtieron en platós de televisión” (Moragas, 2010a: 5). El éxito del deporte se fundamenta, en buena medida, en la forma en la que se ajusta a las particularidades del discurso televisivo. Para Paniagua (2009: 145), la principal consecuencia es que las retransmisiones han ido incorporando en los últimos años “un componente que tiene más que ver con la condición del medio televisivo que con lo que atañe sustancialmente al deporte”. En la misma línea, Ellis (2007: 119) compara la estructura narrativa televisiva que ha adquirido el deporte con el de las series de ficción:

“TV has extended the narrative of sport and recreated it as a TV series [...]. By organising sports into a clear structure of episodes and larger series, TV has remade sport in its own image, giving it the temporal and narrative structure of a long-running TV drama series”.

En consecuencia, las competiciones se adaptan a las demandas de los canales que han adquirido los derechos, los grandes eventos evitan solaparse en el calendario e, incluso, modifican sus reglas, como en el caso del fútbol americano con la división de los periodos del encuentro. Por otro lado, la tecnología informática y audiovisual va adentrándose cada vez más en la competición de distintos deportes. En el tenis, el juez de silla se ayuda de recursos como el “ojo de halcón”, los árbitros en el baloncesto se apoyan en las imágenes para dar validez o no a una canasta final y en el rugby se ha incorporado el *video refereeing system* y el uso del *slow-motion replay* para la toma de decisiones de los colegiados (Bonnet y Lochard, 2013: 42), un sistema que ya se emplea en las principales ligas y competiciones internacionales de fútbol mediante el *video assistant referee* (VAR). Además, el desarrollo tecnológico está permitiendo que los telespectadores también alcancen nuevos puntos de vista, como los planos subjetivos con el uso de mini cámaras en la Fórmula1 o las carreras de motociclismo; la implantación de técnicas cinematográficas para las repeticiones, como el efecto *bullet time*<sup>12</sup> en las competiciones de gimnasia durante los Juegos Olímpicos de Londres 2012; o las perspectivas ofrecidas por la denominada *Twin-cam*<sup>13</sup> en las pruebas de natación sincronizada en los Juegos Olímpicos de Río 2016. La espectacularidad de las imágenes despierta el interés por disciplinas donde predomina la estética a la hora de ser captadas por televisión, como en

---

<sup>12</sup> Empleado para las repeticiones como una ralentización extrema del movimiento que, en un momento determinado, es pausado para desplazar el punto de vista hacia uno nuevo, simulando así el desplazamiento de la cámara. Llegado al final del ese recorrido, la acción continúa.

<sup>13</sup> Cámara que emplea un doble objetivo, uno en el exterior y otro sumergido, y que funde ambas imágenes permitiendo ver, nítidamente y al mismo tiempo, el cuerpo de las nadadoras dentro y fuera del agua, con su superficie marcando el corte horizontal.

los saltos de gran altura o *High Diving*. La innovación continua y la generalización reciente de la *spidercam* o el *dron* aportan nuevas posibilidades narrativas. Al mismo tiempo, la cercanía del espectador con la acción deportiva implica una proximidad a los sonidos que ésta genera, exponiendo con nitidez desde los ruidos por un choque entre dos jugadores a las instrucciones del entrenador o las indicaciones del árbitro (Ellis, 2007: 120). Para Marín (2014: 108), el perfeccionamiento de la tecnología y su implantación en el deporte “está permitiendo ofrecer ya no solo espectacularidad sino también un mayor sentido narrativo audiovisual”.

Por tanto, se demuestra la importancia del deporte en la era actual, por su valor social, cultural, de ocio y económico, favorecido por su presencia en los medios de comunicación, especialmente la televisión, que influye e, incluso, modifica el desarrollo de las competiciones en función de sus intereses.

### **1.1 El deporte en la ficción cinematográfica**

La importancia del deporte en la sociedad actual y en los grandes medios de difusión también se ha visto reflejada en la ficción audiovisual, principalmente en forma de largometrajes en el cine. Según Marín (2004b: 110), se trata de un mundo propicio para representar sus diferentes historias:

“Desde que aparece el cine, el deporte ha sido un elemento importante reflejado, bien como representación fiel de la realidad o bien como fuente de inspiración para tramas de ficción (...). A medida que el cine se consolida, el deporte empezará a formar parte de innumerables tramas argumentales”.

El deporte es una fuente inagotable de argumentos, acciones y personajes. Para Feezell (2006: 43), se trata del área que más posibilidades ofrece para contar historias. En esta misma línea, Pomerance (2006: 311) considera al deporte como una práctica cultural esencialmente cinematográfica por su naturaleza inherentemente visual. Por su parte, Martínez (2012: 158) cree que el deporte es un escenario idóneo para la creación de héroes y elementos mitificables por la cantidad de valores asociados al mismo. Las cualidades más representativas de esta actividad humana vienen recogidas en la Carta Olímpica (International Olympic Committee, 2020), como son el juego limpio, la amistad, la disciplina, la superación personal, el trabajo en equipo o el sacrificio para perseguir unas metas individuales o grupales. El deporte, por tanto, se expone como un marco ideal para el objeto del cine, que no es otro que el de evocar emociones y proyectar experiencias

(McKee, 2009: 28). Al respecto, Ascani (2013: 10) considera que la unión entre ambos tiene una gran incidencia en el espectador:

“Es inevitable que la unión entre un potente instrumento de comunicación tal como es el cine (...) y la caudalosa fuente de valores que aporta el deporte, emoción y contribuya al crecimiento de todo aquel que sepa apreciar su mensaje”.

Desde las primeras proyecciones históricas de imágenes en movimiento, el deporte ha sido una de las temáticas más recurrentes ya con los primeros experimentos de Eadweard Muybridge, filmando el galope de un caballo de carreras en 1872; y los hermanos Lumière con *Bicycliste*, en 1896; *Football*, en 1897; o *Cortège de gymnastique devant LL.MM.*, en 1899 (Perales, 2012: 190). En la actualidad, la industria de Hollywood es la principal productora de estos contenidos, junto a la de *Bollywood* y el cine europeo, especialmente el británico (Jones, 2008: 3). A lo largo de la historia, son numerosas las disciplinas que han sido representadas en el cine: el atletismo en *Carros de Fuego* (*Chariots of Fire*, Hugh Hudson, 1981), las artes marciales en la saga iniciada con *The Karate Kid* (John G. Avildsen, 1984), el rugby en *Invictus* (Clint Eastwood, 2004), el béisbol en *Moneyball: rompiendo las reglas* (*Moneyball*, Bennet Miller, 2011), el baloncesto en *Hoosiers: más que ídolos* (*Hoosiers*, David Anspaugh, 1986), la Fórmula 1 con *Rush* (Ron Howard, 2013), el golf con *Juego de Honor* (*The Greatest Game Ever Played*, Bill Paxton, 2005), el ajedrez con *En busca de Bobby Fischer* (*Searching for Bobby Fischer*, Steven Zaillian, 1993), el tenis en *Wimbledon: el amor está en juego* (*Wimbledon*, Richard Loncraine, 2004), el ciclismo en *La bici de Ghislain Lambert* (*Le vélo de Ghislain Lambert*, Philippe Harel, 2001), el hockey sobre hielo en *El Milagro* (*Miracle*, Gavin O'Connor, 2004), el críquet con *Lagaan: Érase una vez en la India* (*Lagaan*, Ashutosh Gowariker, 2001) o la lucha libre en *El luchador* (*The Wrestler*, Darren Aronofsky, 2008).

La mayoría de las películas en las que las tramas principales y secundarias están determinadas por el deporte son de origen estadounidense, algo que ha influido en las modalidades que más se han trasladado a la ficción. De entre todos, destacan dos que han tenido un mayor desarrollo y éxito en el cine: el fútbol americano y el boxeo, disciplinas donde la acción y la espectacularidad se mezclan con gran parte de los valores deportivos expuestos anteriormente, en cada uno de los casos, a nivel grupal e individual. Precisamente, estos dos deportes son objeto de análisis a través de las series seleccionadas para la presente investigación.

Como se ha señalado anteriormente, el fútbol americano es el deporte que mayor atención mediática acapara en Estados Unidos (véase pág. 25). Aunque su popularidad es prácticamente exclusiva en este país, su presencia en el cine no ha sido menor y ha logrado ser llevado a la ficción alcanzando un éxito de taquilla, crítica y premios, como en el film ganador de un premio Oscar<sup>14</sup> *Un sueño es posible* (*The Blind Side*, John Lee Hancock, 2009). Además, son numerosos los ejemplos, como las películas *Un domingo cualquiera* (*Any Given Sunday*, Oliver Stone, 1999), *Titanes: hicieron historia* (*Remember the Titans*, Boaz Yakin, 2000), *Rudy, reto a la gloria* (*Rudy*, David Anspaugh, 1993), *The Express: un héroe que marcó la historia* (*The Express*, Gary Fleder, 2008), *Me llaman Radio* (*Radio*, Michael Tollin, 2003), *La vida en juego* (*Gridiron Gang*, Phil Joanou, 2006), *Equipo Marshall* (*We Are Marshall*, Joseph McGinty, 2006) o *Invencible* (*Invincible*, Ericson Core, 2006).

Junto al fútbol americano, el boxeo es la modalidad que más presencia ha tenido en la gran pantalla. La facilidad de ver sobre un cuadrilátero a un protagonista y un antagonista, con sus virtudes y sus miserias, ha provocado que el boxeo haya estado vinculado al cine desde sus inicios (González-Fierro, 2006: 6). Entre los títulos destacan *The Fighter* (David O. Russell, 2010), *Cinderella Man: el hombre que no se dejó tumbar* (*Cinderella Man*, Ron Howard, 2005), *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), *Ali* (Michael Mann, 2001), *Huracán Carter* (*The Hurricane*, Norman Jewison, 1999), *Toro Salvaje* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980), *Marcado por el odio* (*Somebody Up There Likes Me*, Robert Wise, 1956), la varias veces versionada *El Campeón* (*The Champ*, King Vidor, 1931) o la saga iniciada con *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), que ha contribuido a la creación de un icono del cine con el personaje de “Rocky” Balboa, según Whannel (2013: 81).

Las carreras de caballos ha sido otro de los deportes más representados cinematográficamente. Desde las primeras películas como *Fuego de juventud* (*National Velvet*, Clarence Brown, 1944), han surgido otras más recientes como *Jappeloup: de padre a hijo* (*Jappeloup*, Christian Duguay, 2013), *Secretariat* (Randal Wallace, 2010), *Ruffian* (Yves Simoneau, 2007), *Océanos de fuego* (*Hidalgo*, Joe Johnston, 2004) o *Seabiscuit: más allá de la leyenda* (*Seabiscuit*, Gary Ross, 2003). La mayoría de estos *films* están basados en caballos de carreras reales que marcaron un hito en los hipódromos.

---

<sup>14</sup> Oscar a la mejor actriz para Sandra Bullock en 2010.

La gimnasia es otro de los deportes que forma parte de las series seleccionadas para esta investigación. El número de películas ha sido menor respecto a otras modalidades y sus títulos apenas han tenido repercusión. Algunos ejemplos son *Stick It: ¡Que les den!* (*Stick It*, Jessica Bendinger, 2006), *The Gymnast* (Ned Farr, 2006), *El guerrero pacífico*<sup>15</sup> (*Peaceful Warrior*, Víctor Salva, 2006), *White Palms* (*Fehér tenyér*, Szabolcs Hajdu, 2006) o *Días rebeldes* (*American Anthem*, Albert Magnoli, 1986). Sin embargo, has surgido varias *TV Movies* como *The Gabby Douglas Story* (Gregg Champion, 2014), *Perfect Body* (Douglas Barr, 1997), *Niñas de porcelana* (*Little Girls in Pretty Boxes*, Christopher Leitch, 1997) o *Nadia* (Alan Cooke, 1984).

Por último, el fútbol será el quinto deporte analizado dentro de las series recopiladas para este estudio. Pese a ser considerado como el “deporte rey” por su popularidad a nivel mundial, reflejado en las audiencias televisivas, hasta el momento no son muchas las ocasiones en las que el cine ha conseguido captar su esencia en proyectos que hayan logrado aunar a crítica y público. Para Perales (2012: 199), “ninguna película con el fútbol como fondo temático se ha convertido en un clásico”. Entre otras causas, y salvo una breve eclosión a finales de 1970 y principios de 1980<sup>16</sup>, el fútbol no ha despertado un gran interés en Estados Unidos, algo que sí está ocurriendo en los últimos años con la renovada *Major League Soccer* y los éxitos de la selección nacional<sup>17</sup>. Se trata, por tanto, de un deporte al que apenas ha prestado atención una de las grandes industrias cinematográficas y que en Europa y Sudamérica, en muchos casos, ha sido empleado como elemento secundario para presentar otro tipo de historias. Un reflejo de ello es la trilogía iniciada con *¡Gool!* (*Goal!*, Danny Cannon, 2005), que contaba con nombres de equipos y estadios reales, la participación de más de cincuenta destacados futbolistas y entrenadores, y cuya última entrega no pasó ni siquiera por el cine, siendo distribuida directamente en DVD. Pese a ello, son varios los ejemplos de largometrajes que aúnan calidad y fidelidad al fútbol, como las británicas *The Damned United* (Tom Hooper, 2009) y *United* (James Strong, 2011), o que aportan la verosimilitud necesaria a las escenas deportivas en *films* que tratan aspectos históricos del balompié. Este es el caso de las alemanas *El milagro de Berna* (*Das Wunder von Bern*, Sönke Wortmann, 2003) o

---

<sup>15</sup> Basado en la novela *Way of the Peaceful Warrior* (Dan Millman, 1980).

<sup>16</sup> Reflejado en la película documental *La extraordinaria historia del New York Cosmos* (Once in a Lifetime: the Extraordinary Story of the New York Cosmos, Paul Crowder y John Dower, 2006).

<sup>17</sup> EL PAÍS [en línea]. XIMÉNEZ, P. “El fútbol echa raíces en Estados Unidos” en ELPAIS.com. 2 de junio de 2015. [http://deportes.elpais.com/deportes/2016/06/02/actualidad/1464826603\\_977217.html](http://deportes.elpais.com/deportes/2016/06/02/actualidad/1464826603_977217.html) [Día de consulta: 23 de enero de 2017]



*El miedo del portero ante el penalti* (*Die Angst des Tormanns beim Elfmeter*, Wim Wenders, 1971), la serbia *Montevideo: God Bless You!* (*Montevideo, Boj te video!*; Dragan Bjelogrić, 2010), la brasileña *Heleno, o príncipe maldito* (José Henrique Fonseca, 2011), la estadounidense *El partido de sus vidas* (*The Game of Their Lives*, David Anspaugh, 2005), la macedonia *The Third Half* (*Treto poluvreme*, Darko Mitrevski, 2012) o la húngara *Two Half-Times in Hell* (*Két félidő a pokolban*, Zoltán Fábri, 1963), las dos últimas inspiradas en sucesos similares a los que dio lugar *Evasión o victoria* (*Victory*, John Huston, 1981), “la mejor película de fútbol de la historia” para el crítico cinematográfico Marañón (2005: 145). Otros factores de su entorno, como el tabú de la homosexualidad en los equipos, la violencia o las mafias organizadas en la captación de jóvenes talentos, han sido tratados en *films* como *Fuera del vestuario* (*Strákarnir okkar*, Róbert I. Douglas, 2005), *Hooligans* (*Green Street Hooligans*, Lexi Alexander, 2005) o *Diamantes negros* (Miguel Alcantud, 2013).

En este apartado tan solo se ofrece una retrospectiva muy general, puesto que existe un gran número de películas en diferentes países y distintos contextos audiovisuales que podrían ser objeto de otros estudios. La cantidad y la calidad de los títulos expone la importancia del deporte en el cine, así como los diferentes festivales especializados que han ido en aumento por todo el mundo, de forma genérica en unos casos y por modalidad específica en otros. Algunos de los más destacados son el All Sport Los Angeles Film Festival, el Sport Movies & TV de Milán, el CINEfoot de Brasil, el Canadian Sport Film Festival de Toronto o el BCN Sports Film de Barcelona.

Una vez planteada la importancia del deporte en la sociedad actual y en los medios de comunicación, así como su representación en la ficción a través del cine, pasa a abordarse el objeto principal de esta investigación: la influencia de la temática deportiva en las series de televisión.

## 1.2 Series de temática deportiva

El presente análisis sobre la ficción televisiva en las series de temática deportiva surge a partir del siguiente planteamiento: si el deporte es un fenómeno de masas a nivel mundial, respaldado por su importancia mediática, ¿constituye también una fuente de inspiración para la creación de series de televisión?

Los altos índices de audiencia en todo el mundo de las diferentes retransmisiones deportivas y el volumen de películas inspiradas en sus valores podrían derivar, a priori, en un éxito similar de las producciones de ficción televisiva. Al respecto, son dos los aspectos que sobresalen:

- 1) Un aumento exponencial, a nivel global, del número de series de televisión basadas en el deporte. Este incremento en la producción se ha visto acentuado, especialmente, con el inicio del siglo XXI y con la implantación de las nuevas plataformas digitales de consumo.
- 2) El deporte supone, cada vez más, la cuestión central de la ficción y es representado con una mayor verosimilitud en todos sus códigos narrativos. Sin embargo, son numerosas las series que han empleado el deporte como un simple marco de referencia o trasfondo de unas tramas principales y secundarias basadas en las relaciones de los personajes entre sí, más que en historias deportivas.

Antes de realizar una visión general de la gran mayoría de ellas, cabe mencionar que en este estudio, como se ha podido comprobar en las películas señaladas anteriormente, no se tienen en cuenta específicamente las series de animación, ya que se pretende explorar cómo se representa el deporte en la ficción con actores reales.

Las series de temática deportiva pueden enumerarse atendiendo a diferentes criterios, desde el deporte en el que se inspiran al género al que más se ajusta, siempre marcados por una clara influencia cultural mediática de la zona en la que se programa su emisión. En este análisis se propone una clasificación basada en los diferentes formatos de la ficción televisiva, como son la *sitcom* y la comedia, pasando por aquellas series destinadas a un público infantil y juvenil. Además, se exploran las particularidades de los casos de Asia y Sudamérica, continuando con las series basadas en el entorno del deporte, las miniseries, la irrupción de Internet y el análisis de otros tipos de ficción. Por último,

se sitúa el drama, a priori, como el género al que mejor se ajustan las series de temática deportiva<sup>18</sup>.

### 1.2.1 *Sitcom* sobre deportes

La comedia de situación surge en la década de 1950 en Estados Unidos, con un formato que incluye un amplio número de episodios de entre 22 y 30 minutos, argumentalmente autónomos, con escasos personajes fijos y que parte del gag humorístico y el *sketch* cómico para el desarrollo de sus componentes narrativos (Gordillo, 2009: 155). Coincidiendo con su mayor auge, en la década de 1980 comienzan a crearse las primeras *sitcom* inspiradas en el deporte y con las cadenas estadounidenses como sus principales productoras.

Una de las más reconocidas es *Entrenador (Coach, ABC, 1989-1997)*<sup>19</sup>, que durante nueve temporadas y 197 capítulos, se centra en clave de humor en la figura del exigente técnico de fútbol americano de los ficticios Screaming Eagles, de la Universidad de Minnesota. En esa misma década, también ligado al fútbol americano, surgió *1st & Ten* (HBO, 1984-1991), cuyas tramas protagonizan los miembros de los Bulls de California, equipo que pasa a ser dueño de una mujer como parte del acuerdo de divorcio con su marido. La serie llegó a contar, en la segunda de sus siete temporadas, con la estrella de fútbol americano O. J. Simpson. Basada en la misma modalidad pero destinada a un público infantil, *Bella y los Bulldogs* (Bella and the Bulldogs, Nickelodeon, 2015) está protagonizada por Bella, una estudiante de secundaria que quiere ser la *quarterback* del equipo de fútbol americano de su instituto, donde destaca como animadora.

Continuando con los deportes de equipo, el mundo del béisbol ha sido protagonista de varias comedias de situación. Pese a ser cancelada tras su quinto episodio, *Ball Four* (CBS, 1976) fue una de las series deportivas pioneras que, además, comenzó a tratar algunos temas controvertidos para su época, como el uso de sustancias ilegales o la homosexualidad de los deportistas. Ese mismo año apareció el film *Los Picarones* (*The Bad News Bears*, Michael Ritchie, 1976), que además de dos secuelas y el *remake* *Bad News Bears* (Richard Linklater, 2005), inspiró la serie *The Bad News Bears* (CBS, 1979-1980), en la que el exjugador Morris Buttermaker se ofrece a entrenar a un equipo infantil

---

<sup>18</sup> Todos los títulos y las cadenas de televisión en las que han sido emitidas inicialmente aparecen resumidas en un cuadro final, clasificados por países en el Anexo 1 (véase pág. 616).

<sup>19</sup> Galardonada con dos premios Primetime Emmy: en 1992, al mejor actor en serie de comedia para Craig T. Nelson, y en 1996, al mejor actor invitado en serie de comedia para Tim Conway.

de béisbol para evitar su entrada en la cárcel. Como las dos anteriores, la CBS fue la encargada de emitir *Ellas dan el golpe* (*A League of Their Own*, 1993), que se centra en el equipo femenino de los Rockford Peaches de Estados Unidos durante los años marcados por la II Guerra Mundial. La serie tan solo alcanzó seis episodios y estuvo inspirada en la película que, con el mismo nombre, fue dirigida en 1992 por Penny Marshall. Otra ficción que surgió a raíz de un film, el de *Una mujer en la liga* (*Major League*, David S. Ward, 1989), fue *Hardball* (FOX, 1994), centrada en el equipo de los Pioneers y que no superó el noveno capítulo. Hubo que esperar más de una década para ver otra *sitcom* inspirada en el béisbol y que lograra una mayor permanencia en pantalla. *De culo y cuesta abajo* (*Eastbound & Down*, HBO, 2009-2013), con cuatro temporadas y veintinueve episodios, trata el regreso de una estrella retirada del béisbol al equipo de su instituto, los Phys Ed, donde ejerce como entrenador y da muestras de su carácter autodestructivo. La cadena ABC de Estados Unidos también se ha interesado por este deporte con *Back in the game* (2013), en el que una exjugadora de sófbol, tras divorciarse, se muda a casa de su padre y se hace cargo de The Angles, equipo de las ligas menores donde juega su hijo. Esta serie es un claro ejemplo de cómo la mayoría de las situaciones están relacionadas con los conflictos personales, con tramas sobre el amor, las crisis existenciales, el regreso de la protagonista a casa de su padre alcohólico o el problema de un hijo inadaptado. Por tanto, el deporte actúa como un nexo de unión entre los personajes y ocupa un papel secundario.

Otras disciplinas deportivas se han visto reflejados en las *sitcoms*, como el baloncesto con *Viviendo con Mr. Cooper* (*Hangin' with Mr. Cooper*, ABC, 1992-1997), donde el protagonista ejerce de entrenador; o en *Un equipo con clase* (*Hang Time*, NBC, 1995-2000), sobre un conjunto infantil y que, en sus seis temporadas y más de cien episodios, contó con la participación de jugadores profesionales como Kobe Bryant. Por otra parte, el tenis ocupa un aspecto secundario en las tramas de *Phenom* (ABC, 1993-1994), a través de una joven promesa de quince años que afronta el divorcio de sus padres mientras su entrenador le exige el máximo rendimiento. Lo mismo ocurre con las artes marciales en *Wasabi Warriors* (*Kick'in it*, Disney XD, 2011-2015), una comedia de situación para adolescentes.

Por su parte, los deportes de invierno también han tenido su espacio en el ámbito ficcional televisivo norteamericano, esta vez en Canadá. *Rent-a-Goalie* (Showcase, 2006-

2008), que ha logrado varios premios a nivel nacional<sup>20</sup>, gira alrededor de la vida de Cake, un fanático por el hockey sobre hielo que pasa su tiempo entre el pabellón y una cafetería con sus amistades. Incluso, el *curling* aparece como el punto de unión de un grupo de amigos que se reúne tanto dentro como fuera de la pista de hielo en *Men with Brooms* (CBC, 2010). Esta serie está inspirada en un largometraje que, con el mismo nombre (Paul Gross, 2002), tuvo una gran acogida en Canadá, donde el *curling* es uno de los deportes más populares.

Lejos del contexto audiovisual norteamericano, en Europa también se han realizado *sitcom* relacionadas con el deporte, especialmente con el fútbol. Este es el caso de la escocesa *Atletico Partick* (BBC One, 1995-1996), título que da nombre a un equipo de aficionados del que forman parte sus dos protagonistas, cuyas esposas están más interesadas en otras cuestiones como el sexo o la brujería. De manera similar, *Os Imparáveis* (RTP, 1996-1997) es una comedia de situación lusa que narra las diferentes circunstancias a las que se enfrenta un equipo amateur acostumbrado a perder casi todos sus partidos. Por su parte, la danesa *Klaphat* (DR, 2018) centra su argumento en las situaciones que viven dos aficionados que viajan a Rusia para ver a su selección en la Copa Mundial de la FIFA 2018. Sin embargo, en cuanto al fútbol, pocas ficciones han alcanzado tanta popularidad en un país como la belga *FC De Kampioenen* (Eén, 1990-2011), cuyo título hace referencia a un humilde club que sirve de nexo de unión para una variedad de personajes y sus cómicas historias, con el bar del estadio como escenario principal. Además de sus 273 episodios y de que, tres décadas después, se sigue reprogramando con éxito en la televisión belga<sup>21</sup>, de la ficción surgió una serie de cómics con el mismo nombre (Hec Leemans, 1997-2011) y cuatro largometrajes: *F.C. De Kampioenen: Kampioen zijn blijft plezant* (Erik Wirix, 2013), *F.C. De Kampioenen 2: Jubilee general* (Jan Verheyen, 2015), *F.C. De Kampioenen 3: Kampioenen Forever* (Jan Verheyen, 2017) y *F.C. De Kampioenen 4: Viva Boma!* (Jan Verheyen, 2019).

### 1.2.2 Comedias sobre deportes

La comedia ha estado ligada al deporte en otras ficciones con diferentes formatos a la *sitcom*, en un modelo de series cuyo argumento busca destensar al espectador (Toledano y Verde, 2007: 47). Así, la producción británica *Jossy's Giants* (BBC One, 1986-1987)

---

<sup>20</sup> Premio Canadian Comedy en 2007, a la mejor dirección y mejor interpretación femenina, y premio Gemini 2008 a la mejor dirección.

<sup>21</sup> [www.fcdekampioenen.com](http://www.fcdekampioenen.com)

se centra en sus diez capítulos de duración en el equipo infantil de los Glipton Giants y su peculiar entrenador, Joswell *Jossy* Blair, incluyendo numerosas escenas de entrenamientos y partidos. Basada en una figura similar, una de las comedias más recientes es *Ted Lasso* (Apple+TV, 2020-). En ella, Lasso acepta la propuesta de dirigir a un equipo de la Premier League inglesa, lo que provoca la indignación de jugadores y aficionados por un condicionante fundamental: el nuevo técnico no sabe nada de este deporte porque, en realidad, es entrenador de fútbol americano. El actor Jason Sudeikis interpreta a Ted Lasso, un personaje al que ya había encarnado en NBC Sports para promocionar, en una serie de *sketches*, la emisión de la liga inglesa en el año 2013. Por su parte, una de las últimas ficciones británicas sobre este género es *The First Team* (BBC Two, 2020), cuyas tramas versan sobre las aventuras de tres jóvenes en un equipo ficticio de la máxima categoría del fútbol inglés.

La serie austriaca *FC Rückpass* (ORF, 2010) se centra en un equipo de fútbol caído en desgracia y al que le denominan, de forma sarcástica, “los del pase atrás”. La muerte de su presidente y la búsqueda de un nuevo entrenador desatan todo tipo de situaciones cómicas. En la iraní *Pezhman* (IRIB TV3, 2012), es un futbolista el que busca desesperadamente un equipo después de ser rechazado por varios de ellos justo cuando la nueva temporada está a punto de comenzar. Mientras, *Sachkan Zar* (Keshet 12, 2015) es una comedia que satiriza los contrastes entre la vida de los británicos y los judíos cuando un jugador israelí es fichado por un club inglés. En su viaje a las islas británicas le acompañan su padre, su novia, su hermano y su agente.

Por otra parte, el drama y la comedia se aúnan también junto al fútbol en la neerlandesa *All Stars* (Nederland 3, 1999-2001), que trata las relaciones personales y los problemas, fracasos y éxitos a los que hace frente un grupo de amigos que forma el equipo *amateur* Swift Boys. La serie, que nació tras la película con el mismo nombre (Jean van de Velde, 1997), y que tuvo su segunda parte en *All Stars 2: Old Stars* (Jean van de Velde, 2011), logró un premio Emmy Internacional al mejor drama en el año 2000. Su éxito se tradujo en diferentes adaptaciones en varios países europeos: en Bélgica con *Team Spirit* (VTM, 2003 y 2005<sup>22</sup>), en Alemania con *Freunde für immer - Das Leben ist rund* (Sat.1, 2006) y en Italia con *All Stars* (Italia 1, 2010). La historia de un grupo de amigos que componen un equipo de fútbol, en este caso de una zona rural de la República Checa,

---

<sup>22</sup> Emitida en dos temporadas y dos años diferentes. Como en el caso de *All Stars*, surgió después de la película *Team Spirit* (Jan Verheyen, 2000) y, a la conclusión de la serie, se produjo la secuela *Team Spirit 2* (Jan Verheyen, 2003).

también es el elemento base de la comedia *District for Championship (Okresní: Přebor*, TV Nova, 2010) que, como en situaciones anteriores, llevó el mismo director a la gran pantalla en *Okresní přebor: Poslední zápas Pepíka Hnátka* (Jan Prušinovský, 2012).

Con un argumento muy similar a *All Stars*, en España nació *Pelotas* (TVE, 2009-2010), la primera ficción nacional que se apoya de forma tan directa en el fútbol. Sin embargo, sus creadores, Juan Cruz y José Corbacho, dejaron claro que su objetivo era centrarse en las historias personales de sus protagonistas<sup>23</sup>:

“(...) aunque lo que une a los personajes de esta serie sea un humilde equipo de fútbol, no nos interesan los goles ni el fuera de juego posicional. No hay en esta serie, una sola pelota que echa a rodar cuando pita el árbitro, sino muchas personas a las que la vida hace girar como pelotas de aquí para allá mientras viven, aman, odian, mueren, comen, beben, ríen y lloran. Mientras comparten en definitiva, las pequeñas derrotas y las humildes victorias cotidianas de la vida. No pretendemos nada más que contar una historia.”

*Pelotas* tuvo una duración de dos temporadas y 24 episodios, finalizando tras no cumplir con las expectativas previstas en el número de telespectadores<sup>24</sup>. Esta serie pertenece al formato de la *dramedia*, donde abunda el tono realista en contenidos que mezclan el humor y el drama, sin que ninguno prevalezca del todo sobre el otro, en episodios de emisión semanal que oscilan entre los 55 y los 70 minutos (Gómez y García, 2010: 141). *Pelotas* pone en evidencia el escaso paralelismo de los datos de audiencia con la creación de series de televisión relacionadas con el deporte: en un país donde el fútbol domina las emisiones más vistas de la historia, la producción de ficciones sobre dicha temática apenas cuenta con referentes. La serie es analizada en *Series de temática deportiva. Estudio comparativo entre Friday Night Lights y Pelotas* (Calderón, 2011) y supone un ejemplo de cómo el deporte es tratado como un mero nexo de unión y adquiere un papel secundario en la ficción.

Continuando en la escena europea, *Twenty Twelve* (BBC Four, 2011-2012) es una comedia británica que se centra en la organización de los Juegos Olímpicos de verano de Londres 2012. Rodada al estilo de falso documental, en sus dos temporadas de duración se trata de manera satírica los numerosos problemas a los que se enfrenta la ficticia Olympic Deliverance Commission, centrándose en la incompetencia de muchos de los

---

<sup>23</sup> RTVE [en línea]. “José Corbacho y Juan Cruz presentan para TVE la serie ‘Pelotas’, una historia de gente de barrio” en RTVE.es. 5 de diciembre de 2008.  
<http://www.rtve.es/television/20081205/jose-corbacho-juan-cruz-presentan-para-tve-serie-pelotas-una-historia-gente-barrio/203043.shtml>. [Día de consulta: 23 de junio de 2011]

<sup>24</sup> FÓRMULA TV [en línea]. “Audiencias Pelotas”, en FORMULATV.com.  
<http://www.formulatv.com/series/pelotas/audiencias/> [Día de consulta: 26 de enero de 2015]

cargos directivos y en la interminable burocracia. El propio presidente del Comité Organizador de dichos Juegos, Sebastian Coe, realiza un cameo en uno de sus episodios.

Por otra parte, al margen de la *sitcom*, en Norteamérica también han surgido comedias deportivas. Como se ha indicado, en Canadá los deportes de invierno tienen una gran influencia en la ficción. En *Les Boys* (ICI Radio-Canada, 2007-2012), un grupo de hombres de diferentes edades y profesiones forman un equipo de aficionados de hockey sobre hielo, que sirve de punto de encuentro para contar sus decepciones y alegrías personales. La serie, dirigida por Louis Saia, alcanzó las cinco temporadas y los 73 episodios, consolidando a este *spin-off* de la película *Les Boys* (Louis Saia, 1997), que tuvo tres secuelas más en el cine. Asimismo, en Finlandia, donde el hockey sobre hielo también es uno de los deportes más arraigados, se emitió *Team Suomi* (MTV3, 1994), una comedia centrada en un equipo formado por un grupo de amigos.

En el caso de Estados Unidos, el béisbol ha sido otro de los deportes más recurrentes en las tramas de diferentes comedias. Así, en *Bay City Blues* (NBC, 1983-1984) se muestran las historias personales de los jugadores y los miembros del equipo de las ligas menores de los Bluebirds, en una ficción que tiene en la actriz Sharon Stone a una de sus protagonistas. En *Hardball* (FOX, 1994) es el ficticio conjunto de The Pioneers el que lucha por salir del último lugar de la clasificación, lo que provoca numerosos enfrentamientos entre su propietario, el entrenador o el lanzador estrella.

Continuando en el mismo contexto audiovisual, el fútbol americano es el protagonista en *Blue Mountain State* (Spike TV, 2010-2012),<sup>25</sup> cuyo título hace referencia a la universidad a la que pertenece el equipo de The Goats. A través de sus jugadores se muestra el lado más desenfadado de la vida universitaria con las fiestas, el sexo o las novatadas. Al igual que en el caso de las series mencionadas en este apartado de comedia, los protagonistas están muy bien definidos por los distintos roles de actuación en sus equipos, pero las tramas se centran más en otros aspectos de sus vidas que en el plano deportivo. Las nuevas plataformas de distribución de contenidos también han producido comedias relacionadas con el deporte. Tal es el caso de *Red Oaks* (Amazon Prime Video, 2014-2017), de tres temporadas de duración, y en la que un joven tenista vive todo tipo de situaciones trabajando en un exclusivo club de Nueva Jersey durante el verano de 1985. Por otra parte, la lucha libre es el objeto principal de *GLOW* (Netflix,

---

<sup>25</sup> En 2016 se estrenó la película *Blue Mountain State: the rise of Thadland* (Lev L. Spiro).



2017-2019), en una serie que sitúa la acción en 1985 a través de una actriz poco exitosa que encuentra la fama en este deporte, que mezcla el *show* de las peleas simuladas con el contacto real por las disputas entre las propias participantes. Por último, la plataforma Apple+TV presentó *Physical*<sup>26</sup>, una comedia dramática ambientada en la década de 1980 en California, donde una mujer supera su depresión y alcanza la fama gracias al aeróbic.

### 1.2.3 Series juveniles e infantiles sobre deporte

El deporte ha sido protagonista en diferentes dramas juveniles, dirigidas hacia ese público objetivo. En ellos, destacan las disciplinas relacionadas con la naturaleza y el aire libre, con una mayor presencia en continentes como Oceanía y países como Canadá. Así, por ejemplo, el mundo del surf es uno de los casos más representativos. La australiana *Blue Water High* (ABC TV, 2005-2008) trata, durante 78 episodios, la convivencia entre siete jóvenes *surferos* que entrenan en una escuela para lograr dos invitaciones para el Circuito Profesional de este deporte. De igual modo, en la producción estadounidense *Surf Girls (Beyond the Break)*, (The N, 2006-2009) son cuatro adolescentes las que se ejercitan en Hawái para triunfar en las competiciones. En ambas series hay un gran nivel de realización técnica de las escenas deportivas pero, de nuevo, son las relaciones y los problemas personales de sus protagonistas los que adquieren mayor importancia en las tramas. Por su parte, en *Powder Park* (Das Erste, 2001) dos jóvenes deciden crear un hostel en la zona de los Alpes bávaros para los amantes del *snowboard*, en un lugar donde se exponen los conflictos y las relaciones existentes entre los protagonistas.

De la misma forma, los deportes extremos tienen cabida en la serie francesa *Extrême Limite* (TF1, 1994-1995), donde unos jóvenes forman parte de una academia en la que practican paracaidismo, escalada, esquí acuático o ciclismo de montaña. Igualmente, en *Tierras altas (Higher Ground)*, (FOX Family, 2000) la Escuela Secundaria Monte Horizonte ayuda a adolescentes a superar sus problemas a través del deporte al aire libre, como el montañismo, el *rafting* o el ciclismo. Esta serie estadounidense está coproducida con Canadá, de cuyo país procede *Falcon Beach* (Global TV, 2006). El título de la ficción se corresponde con el de una ciudad cuyo lago acoge a aficionados a los deportes acuáticos, aunque las tramas principales ponen su foco en las relaciones entre un grupo de amigos de la zona. De cada capítulo de la serie se grababan dos versiones: una con localizaciones y terminologías adaptadas al público canadiense y otra para la

---

<sup>26</sup> Estreno previsto para el año 2021.

audiencia de Estados Unidos, para su emisión en ABC Family. La ficción se inspiró en una *TV Movie* con el mismo nombre (Bill Corcoran, 2005).

El fútbol ha sido otro de los deportes más tratados en las series de televisión orientadas hacia un público juvenil. Este es el caso de la serie alemana *Manni, der Libero* (1982, ZDF), que en sus trece capítulos de duración se centra en el desarrollo de la carrera profesional del joven Manni hasta su debut con la selección de su país. El centro de alto rendimiento para futbolistas de Clairefontaine inspira *Goal* (France 2, 1992), en una serie que muestra las evoluciones de varios jóvenes que aspiran a ser jugadores de primer nivel. Igualmente, un grupo de adolescentes protagonizan *Meidän jengi* (YLE TV2, 2005), una ficción finlandesa que se centra tanto en sus problemas personales y sus relaciones amorosas como en los partidos del ficticio conjunto del VaPa en el que juegan. Del mismo modo, en *Voetbalmeisjes* (NPO ZAPP, 2016) es un equipo de chicas de diferentes etnias y religiones el que lucha contra el sexismo establecido en el mundo del fútbol. Cada capítulo de esta serie, además, se centra en la historia personal de cada una de ellas.

Dirigido a un público más infantil, en la producción polaca *Do przerwy 0:1* (TVP, 1969) los protagonistas son un pequeño grupo de niños que juegan torneos contra otros equipos en la Varsovia de posguerra, una ficción inspirada en el libro homónimo de Adam Bahdaj (1957). Por su parte, *Los renegados de Renford* (Renford Rejects, Nickelodeon, 1998-2001) trata el deporte escolar a través de un equipo de niños formado por jugadores que han sido rechazados de otros conjuntos. De manera muy similar, en *Adumot* (Arutz HaYeladim<sup>27</sup>, 2003-2004) dos niñas forman su propio equipo después de que la federación israelí les prohíba jugar con chicos de su edad. La serie *Just for Kicks* (Nickelodeon, 2006) sigue las evoluciones de un grupo de niñas y su equipo infantil de fútbol de Nueva York, precisamente en un país donde el *soccer* femenino ha gozado de más importancia y popularidad que el masculino. Igualmente en *Las Kicks* (The Kicks, Amazon, 2015), Devin Burke es una de las jugadoras más destacadas de su ciudad pero, después de que su familia se mude a California, asume el reto de liderar a un conjunto acostumbrado a la derrota. Esta ficción es una adaptación de la serie de libros infantiles homónimos escritos por Alex Morgan (2014), una de las futbolistas más importantes en la historia de Estados Unidos.

---

<sup>27</sup> También conocida como Kids TV.

Continuando con el fútbol, y de nuevo en el Reino Unido, la trama principal de *Murphy's Mob* (ITV, 1982-1985) trata sobre unos adolescentes que quieren crear un club de seguidores de un equipo de la tercera división inglesa, en una ficción que incluye escenas de partidos reales. En el mismo contexto audiovisual, la serie *Jamie Johnson*<sup>28</sup> (CBBC, 2016-2020), lleva por título el nombre de su personaje principal, un niño que ingresa al equipo de fútbol de su nueva escuela pero que sufre problemas en su juego al descubrir que su padre tiene otra familia secreta. En esta ficción, que está basada en el libro *Born to Play* (Freedman, 2016), aparecen estrellas de este deporte como Gary Lineker, Steven Gerrard, Alan Shearer, Luis Suárez o Jürgen Klopp.

En el ámbito audiovisual sudamericano, *El juego de la vida* (Canal de las Estrellas, 2001-2002) sigue a cuatro amigas que, por una serie de circunstancias, se ven obligadas a crear un equipo de fútbol. Mientras, *Futboleros* (Canal 11, 2006) cuenta con rasgos de telenovela para describir las diferentes historias de un grupo de niñas y de niños que sueñan con ser futbolistas o a los que se les acompaña en la primera vez que visitan un estadio. En otro tono muy diferente, la argentina *OIICE* (Disney XD, 2017-2019) la protagoniza un joven llamado Gabo, que vive en un pequeño pueblo con su abuela y que recibe una beca para jugar al fútbol en Buenos Aires con Los Halcones Dorados. Mientras, la producción filipina *Futbolitis* (GMA Network, 2011) muestra valores como la amistad y la lealtad a través de un equipo de fútbol de niños. Por último, la española *C.R.A.K.S.* (Disney Channel, 2017) es una serie multiplataforma protagonizada por Carlos, un joven que crea un videojuego de fútbol con el que obtiene todo el éxito que no logra en la vida real. La audiencia, a través de diferentes aplicaciones móviles, podía participar en todo el contenido vinculado a la ficción.

Por su parte, el baloncesto es el deporte sobre el que gira *One Tree Hill* (The WB y The CW; 2003-2012), de nueve temporadas de duración, donde dos jóvenes coinciden en el equipo del instituto sin saber que son hijos del mismo padre. De otro lado, Holly McKenzie, de catorce años, es el personaje en el que se basa la australiana *Holly's Heroes* (Nine Network, 2005), quien decide crear su propio equipo después de ser rechazado del conjunto local en el que soñaba jugar.

Otro deporte en el que se basan varias ficciones es el hockey sobre hielo. Tal es el caso de la rusa *Molodezhka*<sup>29</sup> (Молодежка, STS, 2013-2017), mediante un antiguo

---

<sup>28</sup> Canal para público infantil de la BBC.

<sup>29</sup> También conocida como *The Junior Team*.

jugador de la NHL que ejerce como entrenador del equipo juvenil The Bears y al que pretende llevar al éxito nacional. En esta misma modalidad se centra *Eagles* (SVT, 2019), donde otra antigua estrella de la liga estadounidense se muda a la ciudad sueca de Oskarshamn junto a su hija, que es *influencer*, y su hijo, que quiere seguir sus pasos en este deporte. Orientada a un público más infantil, *Screech Owls* (YTV, 2001-2002) es una ficción canadiense en la que un grupo de amigos destaca en su equipo de hockey, al mismo tiempo que resuelve todo tipo de misterios por su ciudad.

La hípica centra el argumento de *Ride* (YTV, 2017), una serie que sigue las evoluciones de la joven Kit, que se muda de Canadá al Reino Unido y que encuentra en la equitación un modo de integrarse en su nuevo entorno. Continuando con el mundo de los caballos, *El club de la herradura* (*The Saddle Club*, ABC TV, 2001-2003 y 2008-2009) ha sido una de las series más exitosas en los últimos años y ha conseguido traspasar la televisión a través del *merchandising*, con productos que van desde discos de música a todo tipo de material escolar. Esta coproducción australiana y canadiense, que está basada en la serie de libros del mismo nombre escritos por Bonnie Bryant entre 1988 y 2001, trata las aventuras de tres niñas en un club de hípica.

El sueño olímpico también forma parte de diferentes dramas juveniles, como es el caso de *Push* (ABC, 1998), donde un grupo de estudiantes universitarios luchan por ser seleccionados para los Juegos Olímpicos de Sídney 2000 en diferentes modalidades como la natación o la gimnasia. El argumento de esta serie es muy parecido al de la australiana *Sweat* (Network Ten, 1996), centrada en la ficticia Sports West Academy, donde ocho jóvenes compiten por ser el mejor en su deporte en una edad donde sufren problemas y presiones de todo tipo.

Otros deportes como el rugby se muestran en *The Game* (SABC, 1990), una serie sudafricana en la que Charlie Bates es un estudiante de Stellenbosch, cerca de Ciudad del Cabo. Allí, juega en el primer equipo de rugby de la Universidad, en la que compagina el deporte con sus estudios y con sus amigos de diferentes razas y clases sociales. Por su parte, el críquet es la base de *Sloggers* (BBC One, 1994), que trata en forma de comedia las aventuras de un equipo junior y sus enfrentamientos contra el resto de rivales. De otro lado, la producción canadiense *15 Love* (YTV, 2004-2006) se acerca al mundo del tenis desde un centro de alto rendimiento, donde un grupo de adolescentes aspira a una carrera profesional mientras se enfrenta a los problemas propios de la edad, relacionados con el

amor, los amigos o la familia. En *Palmetto Pointe* (ION TV, 2015), un joven regresa a la pequeña ciudad de Palmetto con su nuevo equipo de béisbol, donde vuelve a encontrarse con un grupo de amigos a los que también les ha cambiado sus vidas. La serie trata temas controvertidos, como el embarazo en edad adolescente o los abusos sexuales. Asimismo, el mundo de las carreras de coches sirve como nexo de unión en *Vikky RPM* (Nickelodeon, 2017), una producción estadounidense grabada en español donde dos jóvenes se enamoran, pese a ser rivales dentro de la pista y la oposición de sus familias. Para finalizar, en *The Jersey* (Disney Channel, 1999-2004), cuatro adolescentes descubren que, al ponerse una camiseta, se transportan al cuerpo de sus deportistas favoritos, en una comedia que cuenta con la participación de diferentes estrellas del deporte estadounidense, como el jugador de fútbol americano Peyton Manning o el *skater* Tony Hawk. La serie está inspirada en la colección de libros titulada *Monday Night Football Club* (Gordon Korman, 1997).

#### 1.2.4 Asia: la influencia del *manga* y el *anime* en las series de temática deportiva

Una de las zonas geográficas donde más se refleja el sello cultural en las series de temática deportiva es en el sur y el este de Asia, sobre todo en países como Japón, China o Corea del Sur. En el caso nipón, existen puntos en común en relación a la estructura y el argumento del *manga* deportivo, donde se suele seguir a un atleta que se esfuerza hasta la extenuación por conseguir sus metas, venciendo a todo tipo de rivales y adversidades haciéndose valer de sus habilidades (López-Rodríguez, 2013: 36). Esta forma de entender el deporte se denomina *spokon*, derivado de las palabras “*sport*” y “*konjuo*” (Jiménez, 2004: 81). De igual modo, son numerosos los ejemplos de adaptaciones *transmediáticas* correspondientes a estas propuestas, en las que la historia original del cómic pasa a una versión *anime*, para acabar en una serie de ficción con actores reales en televisión (Gordillo, 2009: 114).

Para facilitar su seguimiento, en este apartado en concreto se ha optado por una clasificación por países, partiendo de uno de los más prolíficos, Japón, donde el béisbol ha sido uno de los deportes más representados con premisas argumentales muy similares. Así, en *H2*<sup>30</sup> (*Kimi to Itahibi*<sup>31</sup>, TBS, 2005) una joven promesa del béisbol se ve obligado a retirarse por una lesión en el codo cuando conoce a Koga Haruka, una chica que entrena

---

<sup>30</sup> También conocida como *The Days with You*.

<sup>31</sup> Todos los títulos han sido transcritos en *rōmaji*, en lugar de hacerlo en sus caracteres originales, para facilitar su lectura.

a un equipo bastante desastroso y con la que recobra la pasión por el deporte y la vida. La serie, que tuvo previamente una versión *anime* (TV Asahi, 1995-1996), está basada en el *manga* de Mitsuru Adachi bajo el mismo título (*Eichi Tsū*, 1992-1999). La obra de Adachi, como es el caso de *H2*, supone un ejemplo de la evolución en este sentido del *shōjo manga*, el cómic destinado a chicas adolescentes en el que se mezclan las historias de amor con el deporte (López-Rodríguez, 2013: 36). Otra inoportuna lesión provoca la retirada de Kirishima, el jugador más importante de Japón, en *Wonderful Life* (Fuji TV, 2004). La antigua estrella del país pasa a dirigir a un equipo de jóvenes que no ha sumado ninguna victoria, en una mezcla de comedia y drama donde las tramas amorosas se cruzan con las deportivas. Más compleja es la historia de la serie nipona *Dream Again* (Nippon TV, 2007), donde Shunsuke Ogi fallece en un accidente de tráfico después de retirarse del béisbol. Tras el mismo, Dios le concede una segunda oportunidad en la Tierra y le introduce en el cuerpo de un adinerado ejecutivo, por lo que tendrá que adaptarse a su nueva vida. También inspirado en un *manga* con el mismo título<sup>32</sup>, *Team Astro* (*Astro Kyudan*, TV Asahi, 2005) fue llevado a la ficción con la historia de nueve jugadores que nacieron el mismo día y que complementan sus habilidades especiales para convertirse en el mejor equipo de béisbol del mundo. Igualmente, *Rookies* (*Rūkkīzu*, TBS, 2008) trasladó a la televisión el *manga* de Masanori Morita (1998-2003), del que también surgió la película *Rookies the Movie: Graduation* (Yūichirō Hirakawa, 2009). En la serie, un entusiasta entrenador intenta devolver la esperanza a un grupo de problemáticos estudiantes a través del béisbol. Del mismo modo, *Battery* (*Batterī*, NHK, 2008) se centra en la fuerte amistad que surge entre dos jóvenes apasionados del béisbol pero que tienen dos personalidades muy diferentes. La historia original de la serie está basada en un libro homónimo, escrito por Asano Atsuko (1997). Del mismo, derivó una adaptación al *manga* (Asano Atsuko, 2004), una serie *anime* (Fuji TV, 2016) y una película (Yojiro Takita, 2007), todas estas obras también bajo el mismo título.

Como se ha señalado, son varias las cadenas de televisión que han optado por emitir series de temática deportiva en Japón. En este sentido, destaca la variedad de modalidades que se han trasladado a la ficción no animada en los diferentes canales, como es el caso de Fuji TV. Así, *Waterboys* (*Wōtā Bōizu*, 2002-2005) cuenta los sacrificios realizados por un grupo de jóvenes para intentar competir en la natación sincronizada, en una ficción inspirada en la película homónima de Shinobu Yaguchi (2001). Aunque el

---

<sup>32</sup> *Astro Kyudan* (Shiro Tozaki, 1972-1976)

hockey sobre hielo no es uno de los deportes más tradicionales del país asiático, el drama romántico *Pride* (*Puraido*, 2004) se centra en la vida amorosa de los jugadores de los Blue Scorpions y sus aspiraciones deportivas. Por otra parte, el automovilismo está presente en *Engine* (*Enjin*, 2005), donde Kanzaki Jiro regresa a Japón para intentar seguir compitiendo después de ser expulsado de su escudería europea en la categoría F3000. En *Give It All* (*Ganbatte Ikimasshoi*, 2005) una joven lucha contra todos los obstáculos posibles para formar en su escuela un equipo femenino de remo. La serie se basa en la novela<sup>33</sup> que también dio lugar a una película (Itsumichi Isomura, 2008), ambas con el mismo título que la serie. En *Buzzer Beat* (*Gakeppuchi no Hero*, 2009) el protagonista es Naoki, un jugador profesional de baloncesto que, en el camino para lograr sus metas, tiene que hacer frente a los problemas en su relación de pareja. Por su parte, la temática olímpica conforma la base de *Gold* (2010), donde Yuri Saotome dirige un centro deportivo en el que sus hijos, que practican natación y atletismo, entrenan para convertirse en medallistas para su país. De otro lado, *Water Polo Yankees* (*Suikyuu Yankees*, 2014) es una comedia juvenil en la que Inaba Naoya, en su último año de instituto, quiere liderar al equipo de waterpolo de la ciudad con sus notables influencias culturales de Estados Unidos. Por último, *Shogi Meal* (*Shogi Meshi*, 2017) se centra en el juego tradicional japonés del *shogi*, similar al ajedrez, a través de una jugadora profesional que sigue una estricta rutina diaria de dieta y entrenamiento.

TV Asahi es otro de los canales de Japón más prolíficos en la producción de series de temática deportiva y que, además, ha trasladado dos de los mayores éxitos del *manga* deportivo a la ficción televisiva. En *Aim for the Ace!* (*Ace Wo Narae!*, 2004), Hiromi Oka es una joven tenista que aspira a lo máximo bajo la tutela de un estricto entrenador y que debe hacer frente a los celos de sus compañeros de club. La historia original procede del *manga Aim for the Ace!* (*Ace o nerae!/Ēsu wo nerae!*, Sumika Yamamoto, 1973-1980) y ha dado lugar a dos series *anime* de televisión con *Raqueta de oro* (*Ace o nerae!/Ēsu wo nerae!*, Nippon TV, 1973-1974), y *Shin Ace o Nerae!* (Nippon TV, 1978-1979). Con un argumento similar, en *Attack N°.1* (*Atakku Nanbā Wan*, 2005) es una jugadora de voleibol quien se entrena con dureza junto a unas compañeras con las que les une tanto una amistad como una fuerte rivalidad. La serie también está inspirada en el *manga* que, bajo el mismo nombre (Chikako Urano, 1968-1970), aprovechó el éxito logrado por el voleibol en Japón tras la consecución del oro olímpico en 1964 por parte de la selección nacional.

---

<sup>33</sup> *Ganbatte Ikimasshoi* (Shikimura Yoshiko, 1996)

Posteriormente, fue adaptada en forma de *anime* en televisión con *La panda de Julia*<sup>34</sup> (*Atakku Nanbā Wan*, Fuji TV, 1969-1971). De idéntica manera, el remo inspira el drama *Regatta* (*Kimi to ita Eien*, 2006), donde su protagonista es Makoto, un universitario que se refugia en su sueño de acudir a los Juegos Olímpicos después de que falleciera su mejor amigo. La historia proviene del *manga*, con idéntico título, de Hidenori Hara (2002).

Otra cadena de televisión japonesa, Nippon TV, emitió *Golden Bowl* (*Goruden bouru*, 2002), donde una pareja se reencuentra en una bolera después de romper su relación y que, juntos de nuevo, intentan vencer a los mejores jugadores profesionales mientras retoman su amor. El boxeo y los sentimientos personales vuelven a entrelazarse en *One-Pound Gospel* (*Ichi Pondo no Fukuin*, 2008), que trata en forma de comedia la relación entre un joven púgil y una monja, a la que considera que le da suerte en sus combates. La serie está inspirada en un *manga* con el mismo nombre (Rumiko Takahashi, 1987-2007). En este mismo deporte se basa *Girl Boxer* (*Otome no Punch*, NHK, 2008), donde una secretaria intenta convertirse en boxeadora profesional después de comenzar a practicarlo para combatir el estrés de la oficina.

Mucho más atrevido, sobre todo desde un punto de vista occidental, es la producción del canal TBS *Tumbling* (*Tanburingu*, 2010), título que hace referencia a una modalidad de gimnasia de trampolín. En este drama juvenil, se muestra la entrada de un adolescente rebelde en un club de gimnasia rítmica masculina que es ridiculizado por el entrenador del equipo femenino. La gimnasia rítmica masculina no está reconocida por la Federación Internacional de Gimnasia, pero sí por algunas federaciones nacionales, entre ellas la española desde 2005, y goza de una gran popularidad en Asia, donde se organizó el primer Campeonato Mundial en Japón en 2003<sup>35</sup>. Por su parte, en *Cheer Dance* (*Chia Dan*, 2018), Wakaba es una joven que logra su sueño de formar parte del grupo de animadoras llamadas Jets, y cuya historia está inspirada en un club real de Tokio que logró competir en Estados Unidos. La serie traslada su acción nueve años después de la historia desarrollada en la película original, *Let's Go, Jets!* (*Chia Dan*, Hayato Kawai, 2017). El grupo TBS también fue el encargado de adaptar la novela *No Side Game* (Ikeido Jun, 2019), con una ficción bajo el mismo título (*No Saido Gemu*, 2019). En ella, Kimijima Hayato es un ejecutivo de Tokiwa Motor quien, tras un enfrentamiento con su superior, es obligado a doblar turno haciéndose cargo de la gerencia del equipo de rugby

---

<sup>34</sup> En España también se emitió como *La ilusión de triunfar*.

<sup>35</sup> MEN'S RHYTHMIC GYMNASTICS. <http://www.menrg.com/> [Día de consulta: 10 de enero de 2016]



de la empresa. El Astros Tokiwa Motor fue un club laureado caído en desgracia que Hayato tiene que reconstruir, pese a que no conoce nada sobre este deporte. Para ello, se apoya en el entrenador universitario Saimon Takuma, junto al que intentará cambiar el ritmo de la entidad para recuperar, de paso, su prestigio dentro de la empresa.

China es otro de los grandes productores de series de televisión de temática deportiva, además, mostrando una gran variedad en cuanto a las modalidades tratadas. Así, *Fast Track Love (Che Sen)*, Liaoning TV, 2006) basa su acción en el mundo de las carreras automovilísticas con Zhang Jia Xiang, un joven prometedor que es expulsado de su club tras ser acusado de provocar un accidente de tráfico. En la serie, sin embargo, tienen un mayor peso las tramas sobre la vida sentimental del protagonista, que debate su amor entre dos chicas. De manera similar, en *The Prince of Tennis (Wang Qiu Wang Zi)*, Dragon TV, 2008)<sup>36</sup>, Long Ma es un deportista que continúa su carrera en el país asiático tras triunfar en Estados Unidos como juvenil. Las tramas se centran en lo deportivo y, especialmente, en las relaciones que establece con el resto de sus compañeros en una afamada academia que dirige su propio padre. En *Hot Shot*<sup>37</sup> (Lan Qiu Huo, Chinese TV, 2008), Yuan Da Ying lucha desde pequeño por convertirse en jugador de baloncesto con la ayuda de su primer amor de la infancia. Con una mayor incidencia de las tramas deportivas, *Basketball Fever (Re Xue Kuang Lan)*, Mango TV, 2018) traslada su historia a la Universidad de Huayang y al trabajo diario de un grupo de jóvenes por llegar a los más altos del baloncesto nacional. Por su parte, las artes marciales suponen la base de *The Whirlwind Girl (Xuan Feng Shao Un)*, Hunan TV, 2015-2016), mostrando el camino deportivo de Qi Baicao, una joven que fue adoptada por el campeón del mundo de taekwondo después de la muerte de sus padres<sup>38</sup>. En el mismo canal de emisión, *Sweet Combat (Tian Mi Bao Ji)*, Hunan TV, 2018) trata las presiones que reciben dos jóvenes boxeadores que proceden de una familia rica y otra pobre. De manera similar, en *Attack it! Lighting* (Mango TV, 2017) es un antiguo boxeador quien cambia su vida a través de la esgrima, con la que aspira a la gloria junto a unos compañeros y compañeras con los que se cruzan las tramas personales y amorosas.

Siguiendo con las ficciones de producción china, *Go! Goal! Fighting!*<sup>39</sup> (Xuan Feng Shi Yi Ren, Dragon TV, 2016) desarrolla la historia de una antigua estrella de fútbol

---

<sup>36</sup> Adaptación del *manga* homónimo de Takeshi Konomi (*Tenisu no Ōjisama*, 1999-2008)

<sup>37</sup> También conocida como *Basketball Fire*.

<sup>38</sup> La serie está basada en la novela *Xuan Feng Shao Un* (Ming Xiaoxi, 2008).

<sup>39</sup> También conocida como *Youth Soccer*.

en decadencia convertida en entrenador de un equipo de secundaria, el cual ocupa el último puesto en su liga. Los métodos poco convencionales del técnico y el éxito de resultados atraen la atención mediática del país. En *Blue 50m: Take Your Mark* (Tencent TV, 2017), dos amigos de la infancia comparten su ambición por ser seleccionados por el equipo nacional de natación de China. Con una gran calidad en la filmación de las escenas deportivas, *Plop Youth (Pu Tong Pu Tong De Qing Chun)*, Youku, 2019) muestra las evoluciones de cuatro saltadores de trampolín. Asimismo, una modalidad tan popular en este país asiático como es el tenis de mesa tienen presencia en *Chasing Ball (Zhui Qiu)*, iQIYI, 2019), donde un grupo de jóvenes aspira a conquistar la copa nacional. Mientras, en *Skate Into Love (Bing Tang Dun Xue Li)*, Jiangsu TV y Zhejiang TV, 2020), el romance entre una patinadora en línea y un jugador de hockey sobre hielo centran las tramas de este drama romántico. Para 2021 está previsto el estreno de *So It's You (Yuan Lai Shi Ni)*, Mango TV), focalizado en el mundo femenino de la halterofilia con Jin Fuz Hu, quien se enamora de un nadador al que ayuda a superar un trauma familiar.

Finalizando con China, cabe destacar dos series más. La primera de ellas es *Cross Fire (Chuan yue huo xian)*, Tencent Video, 2020), una de las ficciones pioneras sobre los denominados *eSports* y que muestra la competencia entre dos capitanes de distintos equipos de deportes electrónicos. El videojuego sobre el que compiten ambos equipos alcanzó una gran popularidad en el año 2007, bajo el mismo nombre de *Cross Fire* (Smile Gate, 2007). Por otro lado, *Project 17*<sup>40</sup> (*Ji xian 17*, Mango TV) dedica cada una de sus tres temporadas a distintas historias de adolescentes que logran superar sus problemas de adaptación social a través del deporte. En la primera, titulada *Project 17: Side By Side (Ji Xian 17: Yu Ni Tong Xing)*, 2017), un joven autista encuentra en el badminton un refugio para integrarse con el resto de sus compañeros. En la segunda, conocida como *Project 17: Skate Our Souls (Ji Xian 17: Hua Hun)*, 2019), un chico consigue, gracias al *skate*, adaptarse a la nueva ciudad a la que se ha trasladado. En la tercera temporada, *Project 17: Spike (Ji Xian 17: Kou Sha)*, 2019) muestra la historia de dos adolescentes que tienen que superar sus diferencias para llevar a su equipo de voleibol a lo más alto.

Inspirado en esta última ficción, en Tailandia se emitió *Project S The Series* (GMM One) con cuatro temporadas e historias distintas. En la primera de las mismas, *Project S The Series: SPIKE!* (2017), un equipo de secundaria de voleibol quiere tomarse

---

<sup>40</sup> También conocida como *Never Stand Still: Side by Side*.

la revancha un año después de perder contra el mejor conjunto del país en la final nacional de la categoría. En la segunda, *Project S The Series: Side by Side* (2017), los miembros de los equipos de lucha libre y de danza de una misma escuela entran en conflicto fuera de la misma, pero se necesitan mutuamente para lograr el éxito deportivo. En la tercera temporada, *Project S The Series: Skate Our Souls* (2017), Boo es un joven que se uno a un grupo de *skaters* después de que estos evitaran que se suicidara. En la cuarta y última, *Project S The Series: Shoot! I Love You* (2017-2018), un adolescente intenta aprender sobre tiro con arco para estar más cerca de la chica que le gusta. Además de este proyecto, uno de los estrenos más recientes de producción tailandesa ha sido *Gancho (Rák Mát-nàk*, Netflix, 2020), en la que dos boxeadores adolescentes se convierten en grandes amigos pese a la rivalidad existente entre sus propios padres.

Corea del Sur es otro de los focos de desarrollo de series deportivas, con argumentos y tramas similares al de los países ya analizados. En *Punch (Ddaeryeo*, SBS, 2003), las historias entrecruzadas de dos adolescentes boxeadores marca sus vidas de forma profesional y afectiva. Mientras, en *For You in Full Blossom (Hua Yang Shao Nian Shao Nu*, SBS, 2007), la joven Lu Rui Xi se hace pasar por un chico para poder formar parte del equipo de salto de altura de su colegio. En *Triple (Teu-ri-peul*, MBC, 2009), el sueño de una joven patinadora sobre hielo sirve de pretexto para el drama romántico que se presenta. De igual forma, el fútbol también es la base de *No limit*<sup>41</sup> (*Maen-tang-e He-ding*, MBC, 2009), donde Cha Bong Gun aspira a ser profesional, mientras se cruza el amor por medio de una agente deportiva y la nutricionista de su equipo. En una línea similar, la trama principal de *Dr. Champ* (SBS, 2010) se centra en una doctora que trabaja en el Centro de Alto Rendimiento de deportistas olímpicos, donde un judoka y un compañero de trabajo luchan por su amor. Por su parte, *Weightlifting Fairy Kim Bok Joo (Yeokdo Yojeong Kimbokju*, MBC, 2016-2017) se centra en una joven, Kim Bok Joo, que heredó la pasión por la halterofilia de su padre. Las tramas deportivas se cruzan con las personales, ya que la deportista tiene una relación con un nutricionista pero, al mismo tiempo, comienza a sentir atracción por el hermano de éste, con quien coincidió en la escuela. Con el voleibol como nexo de unión, en *Thumping Spike (Doogeundoogeun seupaikeu*, Sohu TV, 2016) se muestra los vínculos existentes entre los componentes de

---

<sup>41</sup> También conocida como *Heading to the Ground*.

un equipo, con historias que mezclan la amistad, el amor y los cambios propios de la juventud.

Como en el caso de Japón, en Corea del Sur el béisbol es el nexo del drama romántico *2009 Alien Baseball Team (Wi-in-goo-dan, MBC, 2009)*. En él, Hye Sung es un jugador de béisbol profesional obligado a retirarse de forma prematura por una lesión en el codo. Sung no logra asimilar este hecho y dedice dejar su vida atrás después de descubrir, además, que el amor de su juventud, Eom Ji, se ha casado con otro jugador del país. Por su parte, en la comedia romántica *Wild Romance (Nanpokhan Romaenseu, KBS, 2012)* un jugador profesional de los Red Dreamers se enamora de una guardaespaldas aficionada al equipo rival, los Blue Seagulls, en una ficción que cuenta con una escasa presencia de escenas deportivas. En este mismo deporte se basa *Stove League (Seutobeu Ligeu, SBS, 2019)*, donde dos dirigentes pretenden llevar al equipo de los Dreams a lo más alto de la clasificación después de ser uno de los peores conjuntos cada temporada en las ligas menores. Asimismo, en *Smile Again (Seumail Eogein, SBS, 2006)*, Yoon Jae-myung es una jugadora de sóftbol por cuyo amor entran en conflicto dos de las personas más importantes de su vida: su entrenador e ídolo de la infancia Jae-myung, que fue jugador profesional de béisbol; y Ha-jin, un joven ambicioso y manipulador que la despreciaba en su etapa en la escuela.

En Taiwán, el baloncesto es protagonista de *Bull Fighting (Dou Niu. Yao Bu Yao?, TTV, 2007-2008)*, donde las rivalidades entre equipos de la modalidad 3x3 sirven para mostrar, de nuevo, las historias románticas entre sus protagonistas. Igualmente, en *Game Winning Hit<sup>42</sup> (Bi Sai Kai Shi, Sanlih Television, 2009)*, un desertor del ejército se muda a un pequeño pueblo para convertirse en entrenador de un equipo infantil de baloncesto. Continuando con este deporte, *High 5 Basketball (High 5 Zhi Ba Qing Chun, GTV, 2016-2017)* muestra la pasión de dos jóvenes que son rivales en la cancha con sus respectivos equipos. Cambiando de modalidad, en *See You in Time (Yi Tu Pu Hui Te Lien Ren, TTV, 2017-2018)* Feng Ying es uno de los ciclistas más reconocidos del pelotón que, en una competición benéfica en su regreso a Taiwán, sufre un fenómeno inexplicable: debido a una anómala actividad solar, su teléfono móvil le envía mensajes de amor de una mujer a la que conocerá dentro de dos años.

---

<sup>42</sup> También conocida como *Play Ball*.

Otro de los países de esta área geográfica más destacados por su producción de series de televisión vinculadas con el deporte es Singapur. Así, en *Splash to Victory* (Lu Shui Ying Zi, SBC, 1990), dos hermanas persiguen su sueño de representar a su país en el equipo olímpico de natación en los juegos de Barcelona 1992. De manera similar, *The Champion* (Ren wo ao you, Channel 8, 2004) se centra un club de natación y en las historias personales de sus integrantes. Continuando con los deportes acuáticos, en *Polo Boys* (meWATCH, 2009-2010) Keong es un tímido universitario que logra la popularidad a través del equipo de waterpolo. Por su parte, tres chicas y dos chicos integran un equipo de vóley-playa en *Beach.Ball.Babes* (Channel 8, 2008), un conjunto que sufre constantes tensiones internas por la relación entre ellos, al mismo tiempo que se necesitan para lograr vencer en el campeonato que disputan. Mientras, el salto a la comba o la cuerda son el eje de *Jump!* (Channel U, 2012), una serie donde un profesor encuentra en esta actividad la forma de motivar a un problemático grupo de jóvenes desinteresados por los estudios. Por último, el rugby reúne a los protagonistas de *Scrum!* (Channel U, 2014), una serie en la que Huang Zhaonan es una entrenadora que tiene que buscar nuevo equipo después de ser sancionada tras un partido. En el conjunto de Greenwood Polytechnic, Zhaonan conoce a un agente que investiga el mundo de las apuestas deportivas ilegales. Centrada también en el rugby, *Scrum Tigers* (meWATCH, 2019) expone las aventuras de un equipo infantil que está a punto de lograr el torneo más importante de su categoría.

En resumen, en las series asiáticas señaladas en este subapartado destaca la elaborada caracterización del deporte desde el punto de vista narrativo, lo que permite reforzar grandes rasgos de verosimilitud especialmente en la recreación de las acciones y los espacios. Sin embargo, la influencia del *manga*, del que provienen las ideas y las adaptaciones de la mayoría de las ficciones expuestas, traslada a un aspecto secundario la incidencia del deporte en las tramas, más centradas en las vida personal y las circunstancias de cada uno de sus protagonistas.

#### 1.2.5 Sudamérica y las telenovelas sobre deporte

Como en el caso asiático, las ficciones sudamericanas y de América central están marcadas por las telenovelas como expresión de la cultura popular latinoamericana. En la mayoría de los ejemplos son series de emisión diaria con capítulos de 30 a 60 minutos, generalmente con un tono melodramático pese a que los elementos de humor son cada vez más habituales, y con tramas que se dilatan a lo largo de los episodios. Para Toledano

y Verde (2007: 47), la telenovela ha sufrido una gran evolución, destacándose diferencias entre las producciones de uno u otro país. Desde el punto de vista de la temática deportiva, el boxeo y el fútbol son las dos modalidades más representadas.

En este sentido, destaca en Argentina que Pol-Ka Producciones, con Adrián Suar como creador, haya realizado hasta tres series centradas en el mundo del boxeo. En la primera de ellas, *Campeones de la vida* (Canal 13<sup>43</sup>, 1999-2001), se dibuja un complejo entramado de amores y conflictos familiares en una comedia romántica con el boxeo como hilo argumental. La serie superó los 500 episodios y tuvo una gran acogida por parte de la crítica<sup>44</sup> y del público. Sin embargo, el éxito no se repitió en sus diferentes *remakes*, ya que fue cancelada después de tres meses de emisión tanto en México (TV Azteca, 2006) como en España, donde lo hizo bajo el título de *Ciudad Sur* (Antena 3, 2001), siendo una de las primeras ficciones nacionales que cuenta de forma tan directa con el deporte para establecer otro tipo de tramas paralelas<sup>45</sup>. En un tono similar, *Sos mi vida* (El Trece, 2006-2007) aborda la historia de la boxeadora Esperanza Muñoz *La Monita* que, tras abandonar el *ring* por una lesión en la mano, busca trabajo en una empresa dirigida por Martín Quesada, expiloto de Fórmula 1. Para la grabación se emplearon localizaciones reales durante la Copa Mundial de la FIFA Alemania 2006 y en varios circuitos de carreras automovilísticas. Con más de 200 episodios, *Sos mi vida* alcanzó una duración igual o superior en sus tres adaptaciones: en México con *Un gancho al corazón* (Canal de las Estrellas, 2008-2009), en Portugal con *Deixa-me amar* (TVI, 2007-2008) y en Polonia con *Prosto w serce* (TVN, 2010-2011). Por último, dentro de las producciones de Pol-Ka relacionadas con el boxeo, en *Sos mi hombre* (Canal 13, 2012-2013), Ringo es un profesional retirado que debe regresar al cuadrilátero, obligado por su situación económica, para enfrentarse al hombre que mantiene una relación con su esposa y pide la custodia de su hijo, al mismo tiempo que rehace su vida con una doctora de clase acomodada. ´

Sin embargo, la ficción argentina que mayor fidelidad guarda con el boxeo es la telenovela *Contra las cuerdas* (TV Pública, 2010-2011), en la que el púgil aficionado Ezequiel huye de su pueblo tras negarse a amañar una pelea, dejando atrás a su mujer y

---

<sup>43</sup> Desde el año 2008 pasó a llamarse El Trece.

<sup>44</sup> Logró un total de ocho Premios Martín Fierro entre el año 1999 y 2000.

<sup>45</sup> VERTELE [en línea]. “‘Ciudad Sur’, el día a día de un barrio obrero en las tardes de Antena 3” en VERTELE.com. 5 de enero de 2001. <http://www.vertele.com/noticias/ciudad-sur-el-dia-a-dia-de-un-barrio-obrero-en-las-tardes-de-antena-3/> [Día de consulta: 29 de julio de 2015]

su hijo. En la búsqueda de su hermano en Buenos Aires se cruza con Ana, que le da cobijo con ayuda de su padre, y con la que empieza a tener una gran complicidad. La serie argentina fue nominada en 2011 como mejor ficción al premio Emmy Internacional y tuvo una versión en Colombia con el mismo título (RCN Televisión, 2013). Precisamente en este último país, como caso opuesto, se emitió *Gallito Ramírez* (Caracol Televisión, 1986), una telenovela protagonizada por el cantante Carlos Vives y más focalizada en la vida amorosa del personaje principal que en su carrera como boxeador. Finalizando con las series argentinas relacionadas con el boxeo, *Golpe al corazón* (Telefe, 2017) muestra la historia de “El Toro”, un púgil retirado tras la muerte de su esposa que vuelve a creer en el amor tras conocer a una mujer.

El fútbol, por su parte, es el deporte más seguido y practicado en el centro y el sur del continente americano<sup>46</sup> y ha sido fuente de inspiración de diferentes historias para la ficción televisiva. La serie *Son amores* (Canal 13, 2002-2004) llegó a liderar el *primetime*<sup>47</sup> en Argentina en algunos de sus más de 450 episodios. En esta telenovela, Roberto Sánchez es un árbitro estricto tanto dentro como fuera del terreno de juego, que debe aprender a convivir con sus dos sobrinos, que se han trasladado a Buenos Aires para triunfar en el equipo de All Boys. La serie supuso un éxito de crítica<sup>48</sup>, generando incluso una adaptación teatral. Como ocurriera en el caso de *Campeones de la vida*, la creadora de la ficción, Pol-Ka Producciones, volvió a colaborar con Globomedia para su adaptación en España bajo el nombre *Tres son multitud* (Telecinco, 2003), que fue cancelada después de 15 capítulos de emisión por su baja audiencia<sup>49</sup>. La serie tuvo otros *remakes* en México, con *Dos chicos de cuidado en la ciudad* (TV Azteca Trece, 2003-2004), y en Chile, con *Buen partido* (Canal 13, 2002).

Mientras, las diferentes tramas de *Botineras* (Telefe, 2009-2010) siguen a un grupo de mujeres que aspiran a ser ricas y famosas gracias a sus maridos, novios o amantes futbolistas. Por su parte, la mexicana *La jefa del campeón* (Televisa, 2018) muestra de lo que es capaz una madre por intentar cumplir con el sueño de ser futbolista

---

<sup>46</sup> NIELSEN [en línea]. “World Football 2018” en NIELSEN.com.

<https://nielsenports.com/reports/world-football-2018/> [Día de consulta: 25 de abril de 2019]

<sup>47</sup> CLARÍN [en línea]. BRUNO, A. “Un fenómeno y varias perlas” en CLARÍN.com. 31 de diciembre de 2002.

<http://edant.clarin.com/diario/2002/12/31/c-00401.htm> [Día de consulta: 29 de julio de 2015]

<sup>48</sup> Logró seis Premios Martín Fierro entre 2002 y 2003 y el Premio INTE a la mejor telecomedia Iberoamericana del año en 2003.

<sup>49</sup> VERTELE [en línea]. “Telecinco retira ‘Tres son multitud’ y remodela su parrilla matinal” en VERTELE.com. 26 de julio de 2003. <http://www.vertele.com/noticias/telecinco-retira-tres-son-multitud-y-remodela-su-parrilla-matinal/> [Día de consulta: 29 de julio de 2015]

de su hijo. Destinada a un público más juvenil, *De pies a cabeza* (Cenpro TV, 1993-1997) es una telenovela que trata, especialmente, las relaciones amorosas de los jugadores y el entrenador de un equipo de Bogotá. Igualmente, en *Champs 12* (América TV, 2009) Charlotte se convierte en la dueña del equipo de fútbol donde juega Gonzalo, quien la humilló cuando tenía doce años por su obesidad. La comedia y el romance también se mezclan en la serie mexicana *Méteme Gol* (Multimedios, 2011), más centrada en los líos amorosos del futbolista Beny Terranova que en su sueño de ser el mejor jugador de su equipo. Para una audiencia más infantil, *Cebollitas* (Telefe, 1997-1998), que superó los 450 episodios, trata la historia de un grupo de niños de un equipo de barrio que sueñan con ser estrellas del fútbol, en una ficción cuyo título hace una clara referencia al conjunto en el que comenzó a jugar Diego Armando Maradona.

De todas las producciones anteriores, el caso más llamativo es el de la azteca *El Diez* (2011). Esta serie es la primera ficción realizada por el canal deportivo ESPN Deportes<sup>50</sup> en América latina y, en ella, se sigue la evolución del futbolista Salvador Chava Espinoza, un internacional de la selección sub-20 de México que ficha por los Lobos del Atlético Nacional. Pese a tratarse de un canal televisivo especializado, las tramas y las escenas deportivas escasean en *El Diez*, y están más centradas en los problemas de Espinoza con el presidente del club y su romance con la periodista Ximena Calleja. Este drama, con evidentes rasgos de telenovela, tuvo una duración de ocho capítulos.

Otros deportes también han estado presente en las ficciones sudamericanas, como el *wrestling* en la argentina *Gladiadores de Pompeya* (Canal 9, 2006). Se trata de una comedia que apenas duró un mes en parrilla y donde un luchador regresa al *ring*, tras diecisiete años de retiro, para enfrentarse a su acérrimo rival, casado con el amor de su vida. En *Agujetas de color de rosa* (Televisa, 1994-1995) una de sus protagonistas, Paola, quiere dedicarse al patinaje sobre hielo en una serie donde dominan las tramas sentimentales. Por otro lado, en la serie brasileña *Vidas opuestas* (*Vidas Opostas*, Rede Record, 2006-2007), que logró buenas cifras de audiencia<sup>51</sup>, Miguel es un joven millonario apasionado por la escalada que decide dedicarse de lleno a ese deporte, donde se enamora de una instructora de clase social baja cuyo antiguo novio es el jefe del narcotráfico de

---

<sup>50</sup> Canal para hispanohablantes de ESPN.

<sup>51</sup> FOLHA DE SÃO PAULO [en línea]. “‘Vidas Opostas’ volta a bater Globo e fica em 1º na audiência” en FOLHA.oul.com.br. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u68326.shtml> [Día de consulta: 29 de julio de 2015]



una *favela* de Río de Janeiro. Mientras, el mundo de la esgrima sirve como trasfondo de *Montecristo* (Telefe, 2006), una reconocida telenovela argentina<sup>52</sup> que tuvo adaptaciones bajo el mismo nombre en Chile (Mega, 2006-2007), Colombia (Caracol Televisión, 2007-2008) y México (TV Azteca, 2006-2007), en Portugal con *Vingança* (SIC, 2007) y en Rusia con *Монтекристио* (Channel 1, 2007). Por último, en *Entre correr y vivir* (TV Azteca 7, 2016), Rodrigo es un joven que arriesga su vida en carreras ilegales de coches para poder pagar el tratamiento médico al que está sometida su hermana, haciéndolo con tanta habilidad que recibe una oferta para convertirse en piloto profesional.

#### 1.2.6 Series sobre el entorno deportivo

Las series de ficción no solo se han centrado en diferentes tipos de deporte para desarrollar sus historias, sino que han puesto también su foco en todo lo que trasciende la actividad física en sí para describir su influencia. Desde la importancia en los medios de comunicación al entorno más personal del profesional, son muchas las series que han logrado una gran notoriedad basándose en todo aquello que rodea al deporte.

Al inicio de este estudio ya se ha mencionado la importancia mediática vinculada a la competición, que se ha trasladado a las series de televisión principalmente en formato de *sitcom*, sobre todo en Estados Unidos. En *The Slap Maxwell Story* (ABC, 1987-1988), un egocéntrico y malhumorado periodista deportivo vive frustrado por trabajar en un periódico de segunda línea, donde su estilo anticuado no encaja, y por tener una familia donde ni siquiera su hijo ha heredado la pasión por el deporte o la escritura. Pese a constar solamente de una temporada de 22 capítulos, logró un Globo de Oro en 1988 al mejor actor de serie de comedia o musical en televisión y fue nominado a dos Premios Emmy ese mismo año. De manera similar, la serie *Arsenio*<sup>53</sup> (ABC, 1997) centra su argumento en la figura del presentador de un programa deportivo por cable en Atlanta y en cómo es su vida junto a su mujer, su cuñado y su compañero de trabajo. En *Listen Up* (CBS, 2004-2005) Tony Kleinman presenta un *show* televisivo de deportes y, además, ha comenzado a escribir una columna en un periódico donde, más que hablar de las competiciones, acaba describiendo a su peculiar familia. Más reciente, en *Go On* (NBC, 2012-2013), Matthew Perry interpreta a un comentarista deportivo de radio que se une a un grupo de apoyo psicológico para superar la muerte de su esposa. Con dos temporadas, *Sports Night* (ABC,

---

<sup>52</sup> Logró siete Premios Martín Fierro en 2006.

<sup>53</sup> La serie estuvo protagonizada por el cómico Arsenio Hall, quien dirigió su propio *late-night show*, *The Arsenio Hall Show* (Paramount Network y CBS, 1989-1994 y 2013-2014)

1998-2000) se centra en un grupo de periodistas que realiza un programa de deportes en la televisión por cable, sus esfuerzos para que salga adelante cada noche y los sacrificios que les acarrea a nivel personal. La serie, que mezcla el drama con la comedia, trata temas transversales al deporte como el dopaje o la utilización política de los símbolos nacionales. La ficción, creada por Aaron Sorkin, obtuvo tres Premios Emmy en 1999 y 2000 y estuvo nominada a un Globo de Oro, entre la decena de reconocimientos que logró.

En el mismo sentido, continuando con las series protagonizadas por periodistas deportivos, una de las últimas *sitcom* es *Bockmire* (IFC, 2017), en la que un locutor de béisbol sufre un colapso en directo después de descubrir que su esposa le ha sido infiel. En *Mis chicos y yo* (My Boys, TBS, 2006-2010), P.J. Franklin es una joven periodista deportiva del Chicago Sun Times, que intenta equilibrar su afición por el béisbol y el póker con una vida sentimental que no logra encauzar. Para el año 2021<sup>54</sup> está prevista la emisión de *Reyes de la noche* (Movistar+), donde la comedia y el drama forman parte de la rivalidad radiofónica entre dos periodistas deportivos, los cuales se disputan los oyentes de la franja nocturna después de haber trabajado de manera conjunta en la misma emisora. La historia recuerda al duro enfrentamiento mediático vivido en España en la década de 1990 entre los periodistas José María García y José Ramón de la Morena. Por último, como curiosidad, la serie noruega *Match* (Filmin, 2018-2019) sigue las diferentes situaciones diarias en lo personal y lo sentimental a las que se enfrenta un despreocupado veinteañero llamado Stian. Sin embargo, existe un condicionante: allá donde va siempre le acompañan dos comentaristas con una cabina, desde la que narran en directo cada uno de sus movimientos con las particularidades y la emoción del lenguaje deportivo.

Por otro lado, la vida de las mujeres de los deportistas ha sido otro punto argumental en el que se han inspirado varias ficciones. De entre todas, existe un claro ejemplo representativo: la británica *Mujeres de futbolistas* (*Footballers' Wives*, ITV, 2002-2006). Este drama, de cinco temporadas de duración, retrata la vida de las esposas de tres futbolistas del equipo Earls Park FC, de la Premier League inglesa, y cómo su entorno está marcado por el acoso de los medios de comunicación, los aficionados, la fama o el lujo. La serie, que cuenta con cameos de antiguos profesionales como David Seaman o Sol Campbell, tuvo un *spin-off* titulado *Footballers' Wives: Extra Time* (ITV2,

---

<sup>54</sup> <https://comunicacion.movistarplus.es/email/reyes-de-la-noche-nueva-serie-original-movistar/>

2005-2006). A raíz de esta serie surgieron varias versiones en Europa y Norteamérica. En los Países Bajos lo hizo bajo el título *Voetbalvrouwen* (Tien, 2007-2010), en el que se trata el día a día de las mujeres de tres futbolistas y el entrenador de un equipo de Ámsterdam. La serie tuvo un notable éxito y se emitió durante tres temporadas, no así el *remake* alemán *Das geheime Leben der Spielerfrauen* (RTL, 2005), que fue cancelada tras su cuarto capítulo. En Italia, la adaptación *Ho sposato un calciatore* (Canale 5, 2005) fue concebida como una miniserie de cuatro episodios. La idea de *Footballers' Wives* es la fuente de inspiración de varias series en distintas partes del mundo, donde el fútbol es relegado por deportes más populares en esas zonas. Por ejemplo, en Sudáfrica se plasmó en *Getroud met rugby* (KykNET, 2009-2012), que sigue las historias personales de cuatro jugadores de los Johannesburg Stryders de rugby y de sus parejas<sup>55</sup>. Mientras, en Canadá se substituyó el fútbol por el hockey sobre hielo en *MVP: The Secret Lives of Hockey Wives* (CBC, 2008), que sitúa su eje temático sobre la vida de los miembros del equipo de los Mustangs y de sus parejas. En Estados Unidos surgieron dos ficciones similares basadas en las esposas de jugadores profesionales de fútbol americano: *The Game* (The CW y BET, 2006-2009 y 2011-2015), que es un *spin-off* de *Girlfriends* (UPN<sup>56</sup>, 2000-2008); y *Football Wives* (ABC, 2007), del que solo se emitió el capítulo piloto ante las supuestas presiones por parte de la National Football League por sus intereses comerciales con el canal ABC<sup>57</sup>.

Del mismo modo, las series de ficción televisivas se han inspirado en otros elementos que rodean el deporte. En la *sitcom* estadounidense *Arliss* (HBO, 1996-2002) se muestra a un agente de deportistas capaz de sobrepasar cualquier límite por ayudar a sus representados. Otra *sitcom* de Estados Unidos, *La liga fantástica* (*The League*, FX, 2009-2015), centra sus tramas en un grupo de amigos de Chicago que quieren vencer en una liga virtual de fútbol americano, en una serie con un guion poco elaborado que cuenta con cameos de futbolistas profesionales. Para Ruihley y Hardin (Yoo et al., 2013: 11), estas ligas aúnan competición y deporte en comunidad con la base del fenómeno fan, donde los aficionados tienen la posibilidad de gestionar sus propios equipos, los cuales puntúan en función de la actuación real de los jugadores en cada jornada. Por último,

---

<sup>55</sup> De la serie, que está grabada en afrikáans, derivó la película *Getroud met Rugby: Die Onvertelde Storie* (Cobus Rossouw, 2011).

<sup>56</sup> Desaparecida en 2006, en la actualidad The CW.

<sup>57</sup> DIGITAL SPY [en línea]. WELSH, J. "ABC drops US 'Footballers' Wives'", en DIGITALSPY.co.uk. 15 de mayo de 2007. <http://www.digitalspy.co.uk/ustv/s29/footballers-wives/news/a46602/abc-drops-us-footballers-wives.html#~oXz451pVqzK3Dt> [Día de consulta: 5 de diciembre de 2013]

*Terapia de choque* (*Necessary Roughness*, USA Network, 2011-2013) se acerca a una figura menos retratada mediáticamente en el deporte profesional, como es la del psicólogo deportivo. Este drama se inspira en la historia real de Donna Dannenfelser, una psicóloga que trabajó para el equipo de fútbol americano de los New York Jets. En este caso, la protagonista, Dani Santino, se ocupa del ficticio equipo de los New York Hawks, aunque su cartera de clientes va desde una boxeadora a un piloto de coches de la National Association for Stock Car Auto Racing (NASCAR). La serie generó un *spin off* en forma de *webserie* con *TK Gets Real* (2013), en el que se muestra la evolución del cliente del que más se ocupa la Doctora Santino, la estrella de los Hawks Terrence T.K. King.

### 1.2.7 Miniserias de ficción deportiva

El deporte también se ha llevado a la ficción en formato de miniserie, concebido en tramas desarrolladas en un número cerrado de episodios, generalmente de dos a cuatro, con una media de duración de 90 minutos cada uno y basado, en buena medida, en casos que despiertan un interés mediático o en adaptaciones literarias (Toledano y Verde, 2007: 45). En este sentido, son numerosas las ficciones de origen europeo, como es el caso mencionado de la italiana *Ho sposato un calciatore* (véase pág. 58). Del país transalpino es también la producción *Come un delfino* (Canale 5, 2011-2013<sup>58</sup>), basada en la historia real del nadador y campeón olímpico Domenico Fioravanti, que se retiró en la cima de su carrera por un problema cardíaco y comenzó a ayudar a un grupo de jóvenes conflictivos a reconducir sus vidas. Otra ficción biográfica es *Tiberio Mitri: Il campione e la miss* (RAI 1, 2011), que repasa la vida del actor y boxeador italiano Tiberio Mitri, especialmente su relación con la modelo y actriz Fulvia Franco. Con un tono mucho más deportivo, *10 segundos para vencer* (Rede Globo, 2019) muestra la carrera y la vida del campeón brasileño de boxeo Éder Jofre, en una miniserie que surgió después la película homónima (José Alvarenga, 2018).

Continuando con las miniserias europeas, en la francesa *Les Aventures de Michel Vaillant* (ORTF, 1967), Michel es el hijo de un constructor de coches de carreras que se introduce en el mundo de la competición y que se enamora de la fotógrafa Valérie. Esta producción es la adaptación del popular cómic *Michel Vaillant* (Jean Graton, 1957-), que ha vendido más de 17 millones de copias (Mercier, 2006: 188) y ha inspirado también una película bajo el mismo título (Louis-Pascal Couvelaire, 2003). Por su parte, el

---

<sup>58</sup> El éxito de los dos capítulos programados llevó a estrenar una segunda temporada de cuatro episodios en 2013.

atletismo, en concreto el maratón, es la temática protagonista durante sus seis episodios de la miniserie checoslovaca *Dlouhá Mile* (Ceskoslovenská Televize, 1989). En esta ficción, el campeón de Europa, Andrew Veseckému, lucha por recuperar su dominio después de ser sancionado tras superar una crisis personal que derivó en su adicción al alcohol.

De igual modo, la ficción australiana *Bodyline* (Network Ten, 1984) se centra en la gira que la selección inglesa de críquet realizó en 1932 y 1933 por el país oceánico, para que ambos combinados se enfrentasen en una serie de encuentros conocidos como *The Ashes*. La miniserie, que en sus siete capítulos mezcla la dramatización con imágenes históricas, cuenta la expectación de la época con la llegada de los ingleses y la crispación generada por la técnica de lanzamiento de la bola directamente al cuerpo del bateador, conocida como *leg theory* o *bodyline*, que causó varias lesiones en los jugadores locales. También de producción australiana, *Barracuda* (ABC, 2016) muestra los sacrificios realizados por Danny Kelly, un nadador que intentó clasificarse para los Juegos Olímpicos de Sídney 2000 mientras sus compañeros le desprecian por proceder de una clase social media. La miniserie, de cuatro episodios, está inspirada en el libro homónimo de Christos Tsiolkas (2013). Procedente del mismo país, *On the Ropes* (SBS, 2018) se centra en la figura de Amirah Al-Amir, una entrenadora de boxeo de origen iraquí. Amirah idolatra a su padre, con el que trabaja en el gimnasio familiar, pero su sueño de revolucionar el boxeo femenino provoca un gran enfrentamiento entre ambos cuando prepara el debut profesional de la joven Jess.

Siguiendo en el mismo ámbito audiovisual, la obra de teatro *And the Big Men Fly* (Alan Hopgood, 1963) fue adaptada en la televisión australiana bajo el mismo título (ABC, 1974). La miniserie cuenta la historia de Achilles Jones, un granjero que es reclutado para el equipo de fútbol australiano de los East Melbourne Crows después de que su presidente observara su potencia para lanzar sacos llenos de trigo. De esta misma obra nace una secuela, *And Here Comes Bucknuckle* (ABC, 1981), esta vez ambientada en el mundo de las carreras de caballos. Precisamente, sobre esta modalidad tratan los siete capítulos de *Dobrá Voda* (Československá televize, 1983), cuyas tramas protagoniza un criador de caballos de carreras llamado Josef Hovora.

El esquí es el deporte en el que se centra la finlandesa *Sekuntikello* (1972), cuyo título significa “cronómetro” y que se emitió en blanco y negro, siendo una de los

primeros dramas de YLE TV<sup>59</sup>. Mientras, en Canadá, como se señala a lo largo de este estudio, el hockey sobre hielo es el deporte más popular del país, lo que se refleja en su producción de ficciones audiovisuales. Así, *Le masque* (TQS, 1997) sigue en su cuatro capítulos la caída en desgracia y el regreso de un portero de hockey, al que le cambia la vida cuando su mujer le es infiel con un compañero de equipo, tiene problemas con el nuevo entrenador y sufre un accidente de tráfico. Por su parte, *Maurice Richard: Histoire d'un Canadien* (ICI Radio-Canada, 1999) se basa en la figura de Maurice “Rocket” Richard, uno de los canadienses más destacados en la historia de este deporte y que jugó durante dieciocho temporadas en los Montreal Canadiens.

El humor británico está presente en la comedia *Mike Bassett: Manager* (ITV, 2005), que da continuidad al seguimiento del técnico británico también protagonista en la película *Mike Bassett: England Manager* (Steve Barron, 2001). En el film, el carismático Bassett dirige a Inglaterra a las semifinales de la Copa del Mundo de fútbol del año 2002. La serie retoma la vida del entrenador años después, desvelando su posterior adiós de la selección y un retiro soñado en la Costa del Sol que, ya con el inicio de la serie, finaliza cuando Bassett acepta la oferta del ficticio Wirral County FC. Igualmente centrada en el fútbol, la miniserie peruana *Los Jotitas* (Frecuencia Latina, 2008) lleva a la ficción la historia de algunos de los jugadores integrantes de la selección que alcanzó los cuartos de final de la Copa Mundial sub-17 de la FIFA Corea del Sur 2007, uno de los mayores éxitos del país sudamericano. Asimismo, la vida de los futbolistas también inspira diferentes miniseries en las que se dramatizan distintas etapas personales y deportivas. Tal es el caso de *Apache: La vida de Carlos Tévez* (Netflix, 2019), que narra desde la infancia del jugador en uno de los barrios más humildes de Buenos Aires a llegar a convertirse en un ídolo en el Club Atlético Boca Juniors. Por otra parte, las noticias que rodean a este deporte también son llevadas a la ficción, como ocurre con *El Presidente* (Amazon Prime Video, 2020). Esta miniserie chilena se basa en la historia de Sergio Jadue, presidente de la Asociación Nacional de Fútbol Profesional del país andino, que primero recibió sobornos y luego colaboró con la justicia en un caso de corrupción de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA). Asimismo, en los últimos años una de las ficciones seriadas con mayor repercusión ha sido *Un juego de caballeros* (*The English Game*, Netflix, 2020), que indaga en sus seis capítulos sobre los orígenes del

---

<sup>59</sup> YLE TV [en línea]. [http://vintti.yle.fi/yle.fi/tv2draama/ruud\\_takana/historia\\_70.htm](http://vintti.yle.fi/yle.fi/tv2draama/ruud_takana/historia_70.htm) [Día de consulta: 3 de noviembre de 2020]

fútbol moderno siguiendo las aventuras del primer jugador profesional de la historia de este deporte, junto a la lucha de clases y las historias personales de los protagonistas ambientadas en el siglo XIX.

Por otro lado, en Estados Unidos, ESPN produjo *The Bronx is Burning* (ESPN, 2007) en la que, aprovechando su trigésimo aniversario, conmemora la conquista de la Serie Mundial de béisbol por parte de los New York Yankees en 1977. La miniserie de ocho capítulos, que es una adaptación del libro *Ladies and Gentlemen, the Bronx Is Burning* (Jonathan Mahler, 2005), retrata la guerra interna que se vivió en el equipo desde la llegada del jugador Reggie Jackson hasta conquistar un título que no lograban desde hace quince temporadas. Dos años antes, el canal deportivo realizó la segunda ficción de su historia después de *Playmakers* (véase pág. 70) con una miniserie, *Tilt* (ESPN, 2005), de nueve episodios, y que protagoniza un grupo de jugadores de póker en el ficticio Campeonato del Mundo de Las Vegas. Para finalizar este subapartado, una de las ficciones más recientes es *Betty* (HBO, 2020), de seis capítulos de duración y que se centra en un grupo de cinco chicas que quieren hacerse un hueco entre el resto de *skaters* de Nueva York, lo que les obliga a enfrentarse a un rechazo marcado por el sexismo. La serie es un *spinn-off* de la película *Skate Kitchen* (Crystal Moselle, 2018), que protagoniza el mismo reparto.

Por último, una de las miniseries con mayor repercusión en los últimos años ha sido *Gambito de dama* (*The Queen's Gambit*, 2020), que se convirtió a finales del año 2020 en la serie más visualizada en la historia de la plataforma Netflix<sup>60</sup>. En ella, Beth Harmon es una ajedrecista con una enorme progresión a nivel mundial que, sin embargo, sufre una dependencia del alcohol y las drogas debido a su complicado pasado y sus problemas emocionales. La ficción, que se ambienta en los años cincuenta y sesenta del siglo XX, está inspirada en un libro homónimo de Walter Tevis (1983).

En resumen, el formato de miniserie es uno de los más recurrentes para trasladar historias deportivas reales y profundizar en la vida personal de sus protagonistas, especialmente aquellas que cuentan con un componente épico o dramático. De esta manera, permite enfatizar valores asociados al deporte en un número pequeño de capítulos, como puede ser el afán de superación o el esfuerzo por superar las adversidades.

---

<sup>60</sup> VARIETY [en línea]. Spangler, T. "Queen's Gambit: Netflix Record as Most-Watched Scripted Limited Series – Variety" en variety.com. 23 de noviembre de 2020. <https://variety.com/2020/digital/news/queens-gambit-netflix-viewing-record-1234838090/> [Día de consulta: 8 de diciembre de 2020]

### 1.2.8 *Webseries* deportivas

El avance de las nuevas tecnologías y los cambios en las formas de consumo audiovisual han provocado la proliferación de series producidas por y para ser emitidas directamente en Internet, alcanzando también a las de contenidos con temática deportiva. En España, *El fútbol nos vuelve locos* (2011) se convirtió en la primera miniserie *online* dedicada al deporte y filmada en formato cinematográfico. En ella, dos aficionados intentan ganar un concurso para seguir la gira por China del Club Atlético de Madrid, el equipo de sus amores, mientras tratan de compaginarlo con sus relaciones personales. Su emisión en Internet pasó de hacerse de forma independiente<sup>61</sup> a integrarse con posterioridad dentro del portal web de Antena 3<sup>62</sup>. En la misma plataforma digital del canal español están disponibles los diez capítulos de *Banquillo F.C.* (2012), en el que se trata en clave de humor, a través de los peculiares miembros de un equipo de fútbol, diferentes aspectos como los fichajes, las polémicas arbitrales o el dopaje. Por otra parte, *Bilbainadas* (2015)<sup>63</sup> recorre el día a día de dos aficionados del Athletic Club de Bilbao en Nueva York, donde muestran su pasión por el conjunto vasco pese a la distancia.

El fútbol también es protagonista en la serie chilena *El crack* (2011), una comedia en la que Freddy sigue soñando con emular a los mejores futbolistas de su país, aunque su última oportunidad para brillar pasa por el equipo de su barrio. Por su parte, en el contexto de Estados Unidos el fútbol femenino es el eje central de *Pretty Tough* (2011), *webserie* sobre dos hermanas californianas muy diferentes fuera del terreno de juego pero obligadas a entenderse en el mismo. La serie está inspirada en un libro bajo el mismo título (Liz Tigelaar, 2007) que, junto a otros volúmenes, forma parte del proyecto *Pretty Tough*<sup>64</sup>, que lucha por promover hábitos de vida saludables entre adolescentes y que incide en el trato igualitario entre el hombre y la mujer.

Las dificultades para llegar a ser un futbolista profesional también han sido tratadas en dos *webseries*. Primero, en la alemana *WALF: We All Love Football*<sup>65</sup> (2010), en la que un jugador de origen camerunés vive una inestable carrera que le obliga a cambiar de club y de país cada año, lo que desemboca en una profunda crisis personal

---

<sup>61</sup> EL FÚTBOL NOS VUELVE LOCOS [en línea]. [www.elfutbolnosvuelvelocos.com](http://www.elfutbolnosvuelvelocos.com) [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

<sup>62</sup> ANTENA 3 [en línea] <http://www.antena3.com/elsotano/el-futbol-nos-vuelve-locos> [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

<sup>63</sup> [www.bilbainadaswebserie.com](http://www.bilbainadaswebserie.com)

<sup>64</sup> PRETTY TOUGH [en línea]. <http://www.prettytough.com> [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

<sup>65</sup> <http://walf.tv>



después de sufrir una lesión. Por su parte, *Footballers: The Dark Side of Football* (2016-2018) es una producción británica basada en la ficticia figura de Sammy, quien fuera en su día uno de los mejores jugadores de la Premier League. Esta *webserie* pretende reflejar qué ocurre cuando a un deportista se le acaba la fama y el dinero y cómo su entorno desaparece y cambia por completo.

Otra serie estadounidense, *Secret Diary of an American Cheerleader* (2012-2014), aborda el mundo de las animadoras<sup>66</sup> a través de su protagonista, Emma Franklin, una joven que aparenta una vida perfecta que en realidad no es tal. La ficción, de tres temporadas de duración, aparece integrada en la web especializada de Cheer Channel<sup>67</sup>. Con una temática muy similar, *Boss Cheer* (2018-2019) sigue las evoluciones de un grupo de *cheerleaders* junto a su nueva entrenadora. Esta serie fue producida por Brat, un conjunto de medios digitales destinado a adolescentes y que emite sus contenidos a través de *YouTube*.

Precisamente, la plataforma Brat también fue la encargada de producir *Crazy Fast* (2019-2020), en la que Violet es una joven de quince años que destaca como tenista pero que acaba expulsada del circuito nacional por su carácter. Obligada a cambiar de escuela, Violet decide crear un equipo de atletismo para canalizar su energía a través del deporte. Por su parte, *Broken At Love* (2012-2020) se centra en la relación sentimental entre sus dos protagonistas, Vivie y Holden, un tenista profesional que se comporta de manera altiva con ella. Vivie decide entonces grabar su propia *webserie* para narrar sus idas y venidas amorosas.

El baloncesto también ha sido tratado en este tipo de ficciones a través de la australiana *Dick Dribble: Pro-Baller/Private Eye* (2012-2013) en la que, de manera cómica, un frustrado jugador se convierte en detective privado para resolver delitos que tienen lugar en las canchas de Melbourne. En un tono totalmente opuesto, el fútbol americano es el eje de *Les Béliers* (2013) una ficción que, en contra de lo habitual en este deporte, es de origen canadiense. Con una notable calidad desde el punto de vista de la realización deportiva, en sus diez capítulos se centra en la trayectoria profesional y la evolución personal de tres jugadores del equipo de la Universidad de Baker. Como

---

<sup>66</sup> La importancia de las *cheerleaders* ha sido tal, especialmente dentro del ámbito del deporte norteamericano, que se ha convertido en una modalidad independiente que cuenta con competiciones propias.

<sup>67</sup> CHEER CHANNEL [en línea]. <http://www.cheerchannel.com> [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

reconocieron sus creadores<sup>68</sup>, *Les Béliers* tiene como gran referente a *Friday Night Lights*, una de las cinco series seleccionadas para este estudio.

Asimismo, el béisbol es el deporte en el que se basan otras dos *webseries* estadounidenses. En *Viva* (2014), Jeff es un arrogante jugador de los ficticios Las Vegas Rattlers que demuestra lo complicado que es ser un deportista disciplinado en una ciudad repleta de ofertas de ocio. Por su parte, *Out of My League* (2016) trata la historia de Claire, una fanática de Los Ángeles Dodgers de béisbol que conoce a Chase, un joven que no conoce nada de este deporte y del que se enamora. Los capítulos incluyen fragmentos reales de partidos y cuenta con el Dodgers Stadium como una de sus localizaciones más destacadas. Al igual que en casos mencionados anteriormente, *Out of My League* fue producida por la plataforma AwesomenessTV y distribuida en *YouTube*.

Otras modalidades como el golf se muestran en *Fore!* (2013)<sup>69</sup>, en la que un grupo de amigos no encaja en el club al que acuden por sus conversaciones y sus formas políticamente incorrectas. En otra comedia, esta vez en la alemana *Jabhook* (2010), se tratan los clichés más instaurados en el mundo del boxeo, como son los oscuros negocios que se esconden detrás de la organización de los eventos. Esta *webserie* cuenta con la particularidad de que las peleas fueron reales y emitidas a través de Internet. Mientras, en la ficción británica *Let's Go Macho* (2019), su protagonista intenta la práctica de varios deportes como el fútbol, el bádminton o el *parkour* en sus cinco capítulos de duración.

Por último, uno de los casos más destacados de *webserie* de temática deportiva es el de *Cobra Kai* (YouTube y Netflix, 2018-), que da continuidad a la historia de los personajes de *The Karate Kid* treinta y cuatro años después del estreno de la película. La trama reaviva el enfrentamiento entre Johnny Lawrence, quien atraviesa un mal momento personal, y un exitoso Daniel LaRusso. Ambos vuelven a combatir sobre el tatami para redimir sus pasados y sus frustraciones del presente. *Cobra Kai* comenzó a emitirse en *YouTube* pero, su éxito fue tal, que la plataforma Netflix se hizo con sus derechos para emitir sus las primeras temporadas y estrenar en exclusiva la tercera de ellas.

En resumen, la *webseries* se ha convertido en uno de los formatos más innovadores para la realización de ficción deportiva, logrando una gran verosimilitud en

---

<sup>68</sup> RADIO-CANADA [en línea]. "TOU.TV met en ligne les dix épisodes de la nouvelle websérie *Les Béliers*", en RADIO-CANADA.ca. 13 de marzo de 2013. <http://ici.radio-canada.ca/nouvelle/604185/les-beliers-lancement> [15 de febrero de 2018]

<sup>69</sup> <https://watchfore.com/>

la calidad con la que se recrean las acciones de las diferentes modalidades. Su presencia en Internet está vinculada a la interacción con los usuarios a través de las redes sociales, al mismo tiempo que supone otro ejemplo de transmedialidad en los casos en los que su emisión se traslada posteriormente a la televisión.

### 1.2.9 *Sketches* y ficción no seriada deportiva

Aunque no sea el objeto preferente de este estudio, cabe mencionar de manera puntual la existencia de otros formatos de ficción en diferentes programas televisivos como es el caso del *sketch*, formado por escenas cómicas breves de entre uno y diez minutos de duración. En España, el programa *Crackòvia* (TV3, 2008-2017) abordaba, entre otras temáticas, diferentes *sketches* en los que se imitan a personajes relacionados con el fútbol, principalmente de equipos como el Fútbol Club Barcelona y el Real Madrid Club de Fútbol. Del mismo modo, en Escocia se realiza un programa anual muy similar titulado *Only an excuse?* (BBC One, 1993-2020), donde se parodian a jugadores y entrenadores de la Premier League escocesa e inglesa. Igualmente, *Après Match* (RTÉ, 1996) ofrece esta visión particular de la realidad deportiva en la República de Irlanda, en un formato que se repitió con el deporte israelí en *Anachnu BaMapa* (HOT, 2015-2017). Con un formato similar, *Chiquiti Bum* (Televisa, 2006) realizaba una parodia sobre la selección mexicana convocada para el Mundial de Fútbol de la FIFA Alemania 2006. Por su parte, el *sketch* ha sido incluso utilizado por los canales de televisión para promocionar sus propios contenidos, como es el caso de *Southpaw Regional Wrestling* (WWE Network, 2017). Esta parodia, protagonizada por el luchador profesional John Cena, emplea todos los estereotipos del *wrestling* para imitar de manera cómica anuncios de combates de los años ochenta. Los diferentes capítulos fueron emitidos en el canal oficial de la principal compañía de este deporte, World Wrestling Entertainment.

Internet, como se ha señalado en el subapartado anterior, se está consolidando como una nueva ventana para la producción audiovisual sin necesidad de emplear los canales convencionales. Sirva de ejemplo el caso de *Studio C* (BYUtv, 2012-), un programa de *sketches* estadounidense que está realizando algunos de ellos para su emisión directa *online*. Uno de los que más popularidad ha alcanzado es *Top Soccer Shootout Ever With Scott Sterling* (2014), en el que un guardameta detiene los cinco lanzamientos de una tanda de penaltis con el rostro. El *sketch*, que en diez días alcanzó las diez millones de visitas en Internet, ofrece una calidad desde el punto de vista de la realización similar

a la de los encuentros reales, con cámaras desde diferentes puntos de vista, el empleo del *slow-motion replay* en las repeticiones, de rótulos y de gráficos. La fórmula volvió a repetirse con *Best Volleyball Blocks Ever With Scott Sterling*, que logró un millón de visualizaciones en menos de un día<sup>70</sup>.

Por tanto, el deporte y los atletas también han sido objeto de la sátira y de la imitación vinculada a su actualidad, principalmente a través de la exageración de sus gestos o de las particularidades en el habla. Incluso, han tenido una importante presencia en programas humorísticos como *Las noticias del guiñol* (Canal+, 1995-2008), con una sección propia de deportes dentro del informativo protagonizado por las populares marionetas<sup>71</sup>.

#### 1.2.10 Dramas basados en el deporte

Las series de televisión de temática deportiva de mayor calidad, tanto en su forma de trasladar el deporte a la ficción como en la importancia que le otorgan en sus tramas, son las dramáticas. El drama, como se define en el tercer apartado (véase pág. 80), es en principio el género al que más se ajusta el deporte, ya que la competición presenta los componentes suficientes para poder expresar realidades y sentimientos opuestos que pueden cambiar en los protagonistas en el último segundo, desde la tristeza y el fracaso a la alegría y el triunfo.

Por ejemplo, el boxeo ofrece un escenario idóneo para exponer las virtudes y los defectos del ser humano, el bien y el mal frente a frente en un escenario conformado por un cuadrilátero. La primera gran referencia dramática llevada a la pequeña pantalla se remonta al 11 de octubre de 1956 con *Requiem for a Heavyweight* (CBS, 1956), que forma parte de la segunda emisión del espectáculo *Playhouse 90* (CBS, 1956-1960), una serie de capítulos independientes de diferentes historias realizados en directo. *Requiem for a Heavyweight* está considerado el gran referente de dichas emisiones dramáticas en Estados Unidos. En sus aproximadamente 75 minutos de duración, la historia se centra en el boxeador Harlan “Montaña” McClintock, una antigua promesa que ha llegado al ocaso de su carrera. McClintock sufre la llamada “demencia pugilística o del boxeador” y, aunque un combate más podría causarle daños cerebrales irreversibles, está arruinado

---

<sup>70</sup> ESPN [en línea]. STAFF. “Viral video star Scott Sterling returns -- and he's using his head in volleyball this time” en ESPN.com. 29 de marzo de 2016. [http://www.espn.com/espn/story/\\_/page/instantawesome-scottsterling-160323/viral-video-star-scott-sterling-returns-using-head-volleyball](http://www.espn.com/espn/story/_/page/instantawesome-scottsterling-160323/viral-video-star-scott-sterling-returns-using-head-volleyball) [Día de consulta: 26 de enero de 2017]

<sup>71</sup> Basado en el programa *Les Guignols de l'Info* (Canal+, 1988-).

y endeudado con la mafia. El director, Ralph Nelson, y el guionista, Rod Soderling, fueron boxeadores en su juventud y reflejan su conocimiento sobre la modalidad deportiva en la calidad de las escenas y su verosimilitud (González-Fierro, 2006: 162). La serie logró el primer Premio George Foster Peabody a un guionista de televisión, además de cinco Premios Emmy. Con un final más pesimista (Cascajosa, 2006a: 18), la historia se llevó a la gran pantalla con *Réquiem por un campeón* (*Requiem for a Heavyweight*, Ralph Nelson, 1962), donde Anthony Quinn interpreta a Louis *Montaña* Rivera y aparecen boxeadores profesionales como Muhammad Ali. El guionista de la película fue, de nuevo, Rod Serling, quien también adaptó la historia para la BBC británica dentro de *Sunday Night Theatre* (BBC, 1950-1959), de idénticas características que la referida *Playhouse 90*. La mayoría de estas primeras obras dramáticas, al ser emitidas en directo, no fueron grabadas o desaparecieron de los archivos, aunque de la versión británica, titulada *Blood Money* (BBC, 1957) y en la que Sean Connery interpreta a “Montaña” McClintock, se conserva la grabación del audio<sup>72</sup>. La ficción tuvo otros *remakes* en los Países Bajos con *Requiem voor een zwaargewicht* (KRO, 1959) y en la extinta Yugoslavia con *Rekvijem za teskasa* (Radio-Televizija Beograd, 1974). Incluso, hubo una adaptación al teatro en Broadway en forma de musical (González-Fierro, 2006: 162).

Sudamérica es otra zona geográfica donde se han realizado más dramas sobre el boxeo, con el deporte ocupando un papel central pero con algunos rasgos de la telenovela presentes por la influencia cultural televisiva. En este sentido, una de las producciones más recientes ha sido la argentina *Monzón* (2019), una serie biográfica sobre el campeón argentino Carlos Monzón, centrada tanto en su carrera pugilística como en su vida personal, en la que fue acusado de asesinar a su última mujer. El propio canal de pago Space fue el encargado de distribuir *El César* (Space<sup>73</sup>, 2017), que lleva a la ficción la vida de uno de los boxeadores más importantes de todos los tiempos, la del mexicano Julio César Chávez. A lo largo de sus 26 capítulos se cuenta su éxito deportivo y su posterior caída en las drogas y el alcohol, la pérdida de su fortuna o las peligrosas relaciones que estableció con narcotraficantes y políticos corruptos. Otra serie de origen mexicano, *Cloroformo* (Televisa Deportes Network, 2012), focaliza su historia en un gimnasio de la capital azteca en el que se encuentran los púgiles emergentes y las viejas glorias, los representantes y los empresarios, y donde la lucha está tanto dentro como

---

<sup>72</sup> BBC [en línea]. GEOGHEGAN, K. “Lost’ Sean Connery play recording unearthed by director” en BBC.com. 2 de junio de 2014. <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-27665619> [Día de consulta: 9 de diciembre de 2014]

<sup>73</sup> Primero, los capítulos se emitían en el canal de cable Space para hacerlo, posteriormente, en TV Azteca.

fuera del cuadrilátero. En la serie, de una temporada de duración y trece capítulos, participaron boxeadores profesionales como el propio hijo del mencionado Julio César Chávez. En Perú, *Golpe a golpe* (Frecuencia Latina, 2007) se aborda la historia de dos boxeadores de clases sociales opuestas que, bajo la tutela de un mismo entrenador, inician una gran amistad fuera del *ring*, mientras que en el interior del mismo luchan entre sí por ser el mejor. Los intereses de la mafia y la atracción por la hija de su entrenador aportan elementos clásicos de la telenovela en una ficción donde hay una gran presencia de localizaciones deportivas reales.

Continuando con el boxeo pero más allá de Sudamérica, este deporte es uno de los más populares en Filipinas gracias, entre otros, a campeones mundiales como Manny Pacquiao, quien tiene un pequeño papel en la producción nacional *Totoy Bato*<sup>74</sup> (GMA Network, 2009). En la misma, Totoy encuentra en el boxeo el refugio perfecto después del asesinato de su esposa. En los cuadriláteros de Manila, el púgil comienza a gestarse una gran fama en la capital bajo el nombre de Totoy Bato. La serie obtuvo un gran seguimiento de audiencia televisiva en Filipinas<sup>75</sup>. De producción sudafricana, *Jab* (SABC, 2016) se centra en una joven que acaba desahuciada tras perderlo todo, pero que encuentra en el boxeo un medio de vida que le lleva a lo más alto del circuito profesional. De nuevo con una boxeadora como protagonista, en *Kesari Nandan* (Colors TV, 2019) se muestran las dificultades que tienen las mujeres en la India para alcanzar sus sueños como deportistas. En esta ficción, Kesari tiene que fingir que es un chico para que la dejen combatir, hasta que es descubierta y obligada a casarse. Sin embargo, la joven logra disolver su matrimonio para seguir peleando en el *ring*. Por último, centrada en la parte más oscura de este deporte, la ficción rusa *Prospekt oborony* (Проспект Обороны, NTV, 2020) sigue el recorrido de Denis, una joven promesa que se ve envuelta en tramas de corrupción y que lucha por saldar sus deudas.

Relacionado con la lucha libre, en la canadiense *Learning the Ropes* (CTV, 1988-1989) Robert Landall es un director de instituto que actúa como luchador profesional fuera del horario de trabajo, siendo conocido como el “Maniaco enmascarado”. La serie cuenta con escenas y personajes reales de la National Wrestling Alliance. Asimismo, el

---

<sup>74</sup> Inspirada en el cómic homónimo de Carlo J. Caparas, la historia también inspiró dos películas: *Totoy Bato* (Abraham Cruz, 1977) y *Durugin in Totoy Bato* (Armando A. Herrera, 1979)

<sup>75</sup> PHILIPPINE ENTERTAINMENT PORTAL [en línea]. SANTIAGO, E. “AGB Mega Manila TV Ratings (Feb. 20-23): "Totoy Bato" rocks the competition” en BBC.com. 24 de febrero de 2009. <https://www.pep.ph/guide/tv/3451/agb-mega-manila-tv-ratings-feb-20-23-totoy-bato-rocks-the-competition> [Día de consulta: 21 de septiembre de 2020]

canal estadounidense Starz produjo la serie *Heels*<sup>76</sup>, en la que dos hermanos se enfrentan por intentar continuar con el legado de su padre y lograr que su compañía independiente de *wrestling* pueda triunfar en el país. En un contexto mediático muy diferente, la iraní *Kohneh Savar* (IRIB TV3, 1997) centra su trama en un joven que sueña con convertirse en profesional de la lucha libre como su padre, aunque éste no quiere que su hijo acabe peleando como él. Otra modalidad de combate, el *vale tudo*, centra la acción de *Río Héroe* (*Rio Heroes*, Netflix, 2018-2019), una serie brasileña basada en la historia de Jorge Pereira, un antiguo luchador que creó un campeonato clandestino para rescatar las antiguas peleas, sin reglas ni guantes, con personas que buscan a través de este deporte una vida mejor.

Por su parte, el fútbol americano fue representado en uno de los episodios de *Lifestories: Families in Crisis* (HBO, 1992-1996), en los que se tratan historias basadas en hechos reales sobre diferentes problemáticas, como el sida, las drogas, el rechazo a la homosexualidad o la bulimia. En este caso, el actor Ben Affleck interpreta a un jugador de un equipo de instituto que comienza a abusar del consumo de esteroides. El capítulo, titulado *A Body to Die For: The Aaron Henry Story* (HBO, 1994), finaliza, como todos los demás, con el testimonio del protagonista real comentando su experiencia. En este sentido, la vida real de los deportistas es una de las principales fuentes de inspiración para la ficción televisiva, como es el caso de *All American* (The CW, 2018-). En este caso, la serie se basa en la trayectoria del jugador de fútbol americano Spencer Paysinger y de las dificultades que tuvo para adaptarse al equipo de la Universidad de Beverly Hills, de una clase social muy diferente a sus orígenes, ya que proviene de un barrio humilde del sur de Los Ángeles.

El deporte más seguido por la audiencia televisiva de Estados Unidos fue también el escogido en la primera ficción de la historia del canal deportivo ESPN. *Playmakers* (ESPN, 2003) se centra en el equipo de los Cougars, un conjunto profesional en el que sus jugadores se sienten dioses intocables y viven en una realidad diferente, marcada por la fama y el lujo. La fórmula empleada por esta serie muestra el lado más oscuro de los profesionales, lejos de la imagen benevolente que aparece en los medios de comunicación, con todo tipo de problemas y conflictos: las presiones exteriores, el egocentrismo de sus estrellas, la proximidad de la retirada profesional, la irrupción de los

---

<sup>76</sup> Estreno previsto para el año 2021.

jóvenes valores, las adicciones, el maltrato familiar o la impunidad por ser personajes conocidos. Pese a tratarse de la ESPN, las escenas deportivas son escasas y el foco de este drama se sitúa en las vida personal de los jugadores. Para Cascajosa (2005: 141), hubiera sido un error intentar llevar a la ficción las escenas de los encuentros porque “se hubiera convertido en algo superfluo si hubiera pretendido competir con la retransmisión de verdaderos partidos del canal”. Tras once capítulos de emisión, ESPN decidió cancelar la serie pese a su buena recepción<sup>77</sup> y los notables datos de audiencia, con más de dos millones de espectadores<sup>78</sup>. Para muchos periodistas y escritores, la imagen que ofrece *Playmakers* sobre el fútbol americano se aproximaba tanto a la realidad más negativa de este deporte que la National Football League presionó para su cancelación, máxime cuando la ESPN estaba negociando la prórroga de los derechos televisivos de la liga profesional, impidiendo incluso que se emitiera en otro canal de la filial<sup>79</sup>. Siguiendo una temática similar, más recientemente HBO produjo *Ballers* (2015-2019), una serie con tintes cómicos en los que un antiguo jugador de fútbol americano se convierte en representante de jóvenes estrellas de la NFL.

En *La sombra blanca* (*The White Shadow*, CBS, 1978-1981), Ken Reeves es un jugador de baloncesto de los Chicago Bulls que se ve forzado a la retirada tras una lesión. Entonces, Reeves acepta un trabajo como entrenador en el Carver High School, de mayoría negra e hispana. El nuevo técnico tiene que luchar por la integración de sus jugadores, contra las trabas de la propia dirección del centro y de los prejuicios sociales. Esta ficción se convirtió en un referente<sup>80</sup>, ya que fue la primera serie emitida en *primetime* con una mayoría afroamericana en su reparto<sup>81</sup>. *La sombra blanca* logró un gran éxito internacional, en especial en Turquía, donde el periódico *The New York Times* analizó la incidencia de la serie y su contribución al desarrollo y la popularidad del baloncesto en el país otomano<sup>82</sup>. De hecho, casi tres décadas después, hubo una adaptación local en forma de comedia con *Koçum benim* (TRT, 2002-2004). También de

<sup>77</sup> Premio American Film Institute al programa del año en 2004.

<sup>78</sup> LOS ANGELES TIMES [en línea]. STEWART, L. “Playmakers' Is Sacked by ESPN” en LATIMES.com. 5 de febrero de 2004. <http://articles.latimes.com/2004/feb/05/sports/sp-ESPN5> [Día de consulta: 26 de enero de 2017]

<sup>79</sup> NY TIMES [en línea]. SANDOMIR, R. “PRO FOOTBALL; Citing N.F.L., ESPN Cancels 'Playmakers'” en NYTIMES.com. 5 de febrero de 2004. <http://www.nytimes.com/2004/02/05/sports/pro-football-citing-nfl-ESPN-cancels-playmakers.html> [Día de consulta: 10 de diciembre de 2014]

<sup>80</sup> Logró un Premio Emmy a la mejor dirección en una serie dramática para Jackie Cooper.

<sup>81</sup> ARCHIVE OF AMERICAN TELEVISION [en línea]. “White Shadow, The” en EMMYTVLEGENDS.org. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/shows/white-shadow-the> [Día de consulta: 10 de diciembre de 2014]

<sup>82</sup> THE NEW YORK TIMES [en línea]. THAMEL, P. “Turkey Channeled ‘White Shadow’ as Basketball Caught On” en NYTIMES.com. 9 de septiembre de 2010.

[https://www.nytimes.com/2010/09/10/sports/basketball/10whiteshadow.html?\\_r=1&src=me&ref=sports](https://www.nytimes.com/2010/09/10/sports/basketball/10whiteshadow.html?_r=1&src=me&ref=sports) [Día de consulta: 19 de octubre de 2020]



producción turca es *Adi Efsane* (Kanal D, 2017), un drama con rasgos de telenovela en la que su protagonista, Tarik Aksoy, es un jugador de baloncesto que sufre una grave lesión en el mejor momento de su carrera. Tras ello, Tarik pierde todo lo que le rodea: la fama, el dinero y hasta la custodia de sus hijos. Para recuperarles, necesita un nuevo empleo y lo encuentra como entrenador de baloncesto en un instituto, en un nuevo entorno repleto de dificultades para lograr sus objetivos.

Continuando con el baloncesto, *The Hoop Life* (Showtime, 1999-2000), de forma similar a *Playmakers*, se centró en los problemas derivados de la fama, el dinero y la presión exterior que reciben los jugadores del equipo de baloncesto de New England Knights, de la ficticia United Basketball Association. Más reciente en el tiempo, la serbia *Zigosani u reketu* (Nova S, 2018-2020) mezcla la comedia y el drama en una serie sobre las segundas oportunidades en la vida, donde un grupo de amigos regresan a su club de Belgrado para intentar reflotarlo después de desarrollar sus carreras deportivas como jugadores de baloncesto tanto dentro como fuera del país. En sus dos temporadas de duración aparecen deportistas reales del país, como el seleccionador nacional de baloncesto Aleksandar Sasa Djordjevic o el jugador Milos Teodosic. Por último, en relación a esta modalidad, la plataforma Apple+TV anunció el desarrollo de la serie *Swagger*<sup>83</sup>, que se inspira en la etapa juvenil de la estrella estadounidense Kevin Durant para explorar el entorno personal y deportivo de los jugadores que sueñan con llegar a ser profesionales<sup>84</sup>.

Por su parte, el fútbol también ha sido representado en series dramáticas, principalmente en Inglaterra, el país donde se originaron las normas actuales de este deporte. La primera de ellas fue *United!* (BBC, 1965-1967), que durante 147 episodios y cuatro temporadas sigue la evolución del Brentwich United, un equipo de segunda división. La serie podría considerarse un predecesor de ficciones como *Mujeres de futbolistas*, ya que buscaba un equilibrio entre el deporte y las relaciones entre los personajes para atraer al público masculino y femenino<sup>85</sup>. La mayoría de escenas deportivas fueron rodadas en el antiguo estadio del Stoke City Football Club, el Victoria

---

<sup>83</sup> Estreno previsto para el año 2021.

<sup>84</sup> DEADLINE [en línea]. PETSKEI, D. "O'Shea Jackson Jr. To Star In Apple's Kevin Durant Basketball Drama 'Swagger' In Recasting". 5 de febrero de 2020. <https://deadline.com/2020/02/oshea-jackson-jr-apple-kevin-durant-basketball-drama-swagger-recasting-winston-duke-1202852122/> [Día de consulta: 28 de octubre de 2020]

<sup>85</sup> THE GUARDIAN [en línea]. KELNER, M. "Spot the intellectual - he's the one wearing the glasses" en THEGUARDIAN.com. 13 de enero de 2003. <http://www.theguardian.com/football/2003/jan/13/sport.comment3> [Día de consulta: 10 de diciembre de 2014]

Ground. De la serie no se conserva ningún capítulo, ya que era normal por entonces reutilizar las cintas de video para posteriores grabaciones<sup>86</sup>. Por otro lado, *Playing the field* (Kay Mellor, BBC, 1998-2002) se centra en las vidas, tanto dentro como fuera del terreno de juego, de las jugadoras del Castlefield Blues, un conjunto ficticio de fútbol femenino del norte de Inglaterra<sup>87</sup>. Una vez más, en estos ejemplos señalados se constata la prevalencia de las tramas personales sobre las deportivas, que quedan relegadas tan solo a algunas subtramas.

De la misma forma, aunque potenciando el aspecto deportivo, *Dream Team* (Sky 1 y Sky 3, 1997-2007) es uno de los grandes referentes de ficciones relacionadas con el fútbol. Con diez temporadas de emisión y 419 episodios, se trata de una de las series más longevas de temática deportiva. *Dream Team* se centra en el Harchester United, un club que pasa desde sus momentos más complicados a lo más alto de la Premier League. Uno de los aspectos más significantes es que las escenas deportivas ofrecen una gran verosimilitud, aunque las tramas principales y secundarias evolucionaron dejando de lado el fútbol para centrarse en la vida de sus protagonistas. La serie generó un gran impacto fuera de la pantalla al crear un equipo con unas señas de identidad propias. De hecho, el Harchester United, conocido también como *The Dragons*, ha pasado de ser un club en la ficción a tener una presencia real ya que, entre otros productos, se pusieron a la venta las equipaciones del equipo de cada temporada. Además, en Internet varias páginas webs ofrecen todo tipo de datos<sup>88</sup>, desde la plantilla a los récords logrados en la ficción e, incluso, mantienen cuentas activas en redes sociales como *Facebook*<sup>89</sup> o *Twitter*<sup>90</sup> añorando la serie y pidiendo su regreso. La ficción llegó a tener incluso un *spin-off* en forma de miniserie con *Dream Team 80's* (Sky 1, 2006), que se aproxima a la vida de los jugadores del Harchester antes del Mundial de fútbol de México de 1986.

Europa es una de las zonas geográficas donde más producciones de series dramáticas relacionadas con el fútbol se han producido a lo largo de la historia. Así, la alemana *Fußballtrainer Wulff* (Das Erste, 1972-1973) sigue la carrera como entrenador de Harry Wulff, un técnico que no puede evitar el descenso del 1.F.C. Nürnberg pero al

---

<sup>86</sup> THE INDEPENDENT [en línea]. “BBC archives - Gone but not forgotten” en INDEPENDENT.co.uk. <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/bbc-archives--gone-but-not-forgotten-1778128.html> [Día de consulta: 10 de diciembre de 2014]

<sup>87</sup> La serie está inspirada en la novela *I Lost My Heart To The Belles* (Pete Davies, 1996), basada en hechos reales.

<sup>88</sup> Páginas web como <http://www.harchester.net> y <http://harchesterunited.org>.

<sup>89</sup> FACEBOOK [en línea]. <https://www.facebook.com/harchesterunited> [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

<sup>90</sup> TWITTER [en línea]. <https://twitter.com/harchesterutdfc> [Día de consulta: 22 de abril de 2016]

que sigue entrenado en la segunda categoría. Por su parte, *Ljubav u zaledju* (HRT1, 2005-2006) es una serie croata que se centra en grupo de amigos que se reencuentra en Zagreb dos décadas después. Todos ellos soñaban con ser futbolistas profesionales, pero solo uno de ellos lo logró, y las tramas tratan su pasión por este deporte y las relaciones amorosas entre sus protagonistas. De manera similar, *Agadat Deshe* (13 TV, 2006-2007) es un drama romántico israelí que se centra, principalmente, en la vida personal de los miembros de un equipo de fútbol. Por otro lado, en la ficción belga *Spitsbroers* (VMT, 2015) dos hermanos persiguen su sueño de ser futbolistas profesionales, pero solo el menor de ellos lo logrará después de fichar por el Racing Club de Gante. Sin embargo, su rápido ascenso a la fama cambia por completo su personalidad, alejándole de su familia y de su hermano mayor, que atraviesa una grave crisis personal observando su éxito y tras ser descartado por el Gante. La serie destaca por sus tramas vinculadas al fútbol y por la realización de las escenas deportivas.

Siguiendo con el fútbol, una de las series que mejores críticas ha recibido en los últimos años ha sido la noruega *Heimebane* (NRK1, 2018-)<sup>91</sup>. En ella, la protagonista es Helena Mikkelsen, que se convierte en la primera mujer en la historia del fútbol de su país en entrenar en la primera división a un equipo masculino. La figura de Helena emerge en un mundo predominantemente de hombres, en el que se ve obligada de manera constante a reivindicar su valía. La trama también se centra en qué supone el ascenso del Varg II para la comunidad de la pequeña ciudad donde su ubica el club. De esta manera, *Heimebane* ha sido comparada con *Friday Night Lights*, una de las series seleccionadas en este estudio, ya que la figura principal es la del entrenador y cómo afecta el deporte en su entorno social<sup>92</sup>. Entre el reparto de la serie destaca el ex futbolista profesional noruego John Carew, que interpreta a uno de los jugadores más importantes del Varg II. De manera similar, aunque con un tratamiento inferior de las escenas deportivas, *The Manageress* (Channel 4, 1989-1990) ya centró su trama principal en el personaje ficticio de Gabriella Benson, quien se convierte en la entrenadora de un equipo de hombres de la segunda categoría del fútbol inglés. La primera temporada de esta serie fue adaptada en forma de novela por Stan Hey bajo el mismo título (1989).

---

<sup>91</sup> Premio Gullruten 2018 al mejor drama.

<sup>92</sup> EL DIARIO [en línea]. CERDEÑO, M. “‘Heimebane’: la apasionante historia de la primera entrenadora de fútbol masculino de la Eliteserien noruega”, en ELDIARIO.es. 21 de mayo de 2018. [https://www.eldiario.es/clm/lunes\\_seriefilos/Heimebane-apasionante-entrenadora-masculino-Eliteserien\\_6\\_773132687.html](https://www.eldiario.es/clm/lunes_seriefilos/Heimebane-apasionante-entrenadora-masculino-Eliteserien_6_773132687.html) [Día de consulta: 13 de enero de 2019]

En Colombia, una de las series más exitosas relacionadas con el deporte ha sido *La Selección* (Caracol Televisión, 2013-2014), que en sus dos temporadas lleva a la ficción la historia real del combinado nacional a final de la década de 1980 y principios de 1990. La serie se centra, principalmente, en la carrera profesional y la vida de cinco de los integrantes de aquel equipo: Faustino Aspilla, Carlos Valderrama, René Higuita, Freddy Rincón e Iván Valenciano. *La Selección* se ambienta en la época dorada del fútbol colombiano a nivel de selección, donde logró volver a disputar una Copa Mundial de la FIFA tras 30 años de ausencia, después de una fase de clasificación en la que consiguió, incluso, una histórica goleada ante Argentina en Buenos Aires por 0-5. Los jugadores colombianos dieron un salto de calidad en sus carreras deportivas y muchos de ellos emigraron a ligas de mayor prestigio. Fue el caso del “Pibe” Valderrama, que jugó en equipos como el Real Valladolid o el Montpellier Hérault SC, ciudades a la que se trasladó la ficción para crear la mayor verosimilitud posible, lo que provocó que las localizaciones exteriores superaran a las de interiores y se elevara el coste de producción<sup>93</sup>. Las escenas deportivas son abundantes en una serie marcada por el tono melodramático de la telenovela y que se centra, además de en las carreras futbolísticas de los jugadores, en sus vidas familiares y sentimentales. Con una media de nueve millones de telespectadores en su primera temporada, *La Selección*, el programa con mayor audiencia en 2013, es una de las 20 emisiones más vistas de la historia de la televisión privada colombiana<sup>94</sup> y un claro ejemplo de que el fútbol puede ser trasladado a la ficción de forma exitosa.

Otra de las ficciones seriadas más recientes relacionadas con el fútbol es *Todo por el juego* (DirecTV, 2018-2019) y que aborda, entre otros temas, la corrupción o las apuestas en este deporte a través del máximo dirigente del Deportivo Leónés, club de la segunda división de España. La serie está basada en la novela *El fútbol no es así* (2014), escrita por Pedro Torrens y Javier Tebas, presidente de la Liga de Fútbol Profesional española. Por otro lado, Netflix comenzó a emitir en 2015 la serie de producción mexicana *Club de Cuervos* (2015-2019). En ella, los hermanos Isabel y “Chava” Iglesias Junior tratan de hacerse con el control del equipo ficticio de Los Cuervos de Nuevo Toledo, de la primera división azteca de fútbol, después del fallecimiento de su padre y

---

<sup>93</sup> MARCA [en línea]. TORRES, F. “Una selección de película”, en MARCA.com. 8 de enero de 2014. [http://www.marca.com/2014/01/08/futbol/futbol\\_internacional/colombia/1389177745.html](http://www.marca.com/2014/01/08/futbol/futbol_internacional/colombia/1389177745.html) [Día de consulta: 12 de diciembre de 2014]

<sup>94</sup> RATING COLOMBIA [en línea]. “Records de audiencia” en RATINGCOLOMBIA.com. 2 de enero de 2015. <http://www.ratingcolombia.com/p/records-de-audiencia.html> [Día de consulta: 12 de diciembre de 2014]

carismático presidente, Salvador Iglesias. *Club de Cuervos* se convirtió en la primera serie de habla hispana producida por Netflix<sup>95</sup>. La propia compañía comenzó a distribuir la serie de producción canadiense *21 Thunder* (CBC, 2018), que sigue la evolución de los jugadores sub-21 del equipo ficticio Montreal Thunder, en una etapa de su vida en la que están cerca de convertirse en futbolistas profesionales pero que no todos logran alcanzar por las circunstancias externas y personales. Al igual que Netflix, otros de los grandes proveedores actuales de contenidos por Internet es Amazon Prime Video, que ha realizado una de las series más ambiciosas sobre Diego Armando Maradona, con dos temporadas de duración. En *Maradona: sueño bendito*<sup>96</sup> se dramatiza en la ficción la vida del jugador argentino, desde sus inicios como futbolista a su etapa como entrenador de su selección en la Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2020.

En relación con la plataforma de Amazon Prime Video, otro de sus estrenos más reciente es *Inside Edge* (2017-2019). En esta ficción, la trama gira en torno al equipo ficticio de críquet de los Mumbai Mavericks, un conjunto que está al borde de la quiebra y al que su dueña intenta salvar con la entrada de nuevos inversores. Mientras, los problemas fuera del campo se mezclan con los del propio vestuario donde su capitán, una leyenda en el país, convive con la irrupción de una joven estrella. La serie supone la primera ficción de televisión hindú producida por la plataforma digital de Amazon, en un país y una zona geográfica donde el críquet es el deporte más popular. De hecho, *Inside Edge* ha logrado un gran éxito de crítica y público, entre otras cosas por su manera de reflejar el mundo del críquet y la calidad alcanzada en la filmación de las escenas deportivas<sup>97</sup>. Mientras, Netflix produjo *Selection Day* (2018), en la que dos hermanos sufren las presiones de su padre para que se conviertan en jugadores profesionales de críquet pero comprueban que, más allá del talent, factores como el económico o la posición social influyen en el desarrollo de sus carreras. Dos años antes se emitió la serie *Tamanna* (Star Plus, 2016)<sup>98</sup>, que gira entorno a Dharaa, una prometedora jugadora de críquet que rompe con los estereotipos sociales en su país. Sin embargo, la joven es

---

<sup>95</sup> BBC [en línea]. NÁJAR, A. “Cómo será "Club de cuervos", la primera serie de Netflix en español”, en BBC.com. 7 de agosto de 2015.

[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150806\\_club\\_cuervos\\_primera\\_serie\\_espanol\\_netflix\\_an](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150806_club_cuervos_primera_serie_espanol_netflix_an) [Día de consulta: 22 de enero de 2018]

<sup>96</sup> Estreno previsto para el año 2021.

<sup>97</sup> THE ECONOMIC TIMES [en línea]. ANI. “'Inside Edge' becomes the top watched show on Amazon Prime Video”, en ECONOMICTIMES.indiatimes.com. 28 de julio de 2017.

<https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/inside-edge-becomes-the-top-watched-show-on-amazon-prime-video/articleshow/59808097.cms> [Día de consulta: 12 de diciembre de 2014]

<sup>98</sup> La serie está basada en la novela *Selection Day* (Aravind Adiga, 2016).

obligada a casarse en un matrimonio concertado con Mihir, quien resulta ser un déspota y un maltratador. Dharaa logra el divorcio y encuentra en el críquet su mayor motivación como entrenadora de un equipo en el que hay jugadores hindúes y musulmanes.

Unido a los bates y regresando de nuevo a los canales televisivos tradicionales, *Clubhouse* (CBS, 2004-2005) es un drama familiar en el que el joven Pete Young sueña con jugar al béisbol en los New York Empirees, equipo del que es *bat boy*, el encargado de llevar los bates a los jugadores. Young mantiene en secreto su afición por el béisbol a su madre soltera, que sufre por su hija mayor, envuelta en problemas de sexo, drogas y alcohol. La serie está inspirada en el libro *Bat Boy: Coming of Age with the New York Yankees* (Matthew McGough, 2005), en la que el autor recoge sus propias experiencias como *bat boy* del equipo de los New York Yankees. Por su parte, la protagonista de *Pitch* (Fox, 2016) es Ginny Backer, que se convierte en la ficción en la primera mujer lanzadora de la historia de las Grandes Ligas de Béisbol, jugando en los San Diego Padres. Pese a contar con las licencias oficiales de los equipos de la liga estadounidense y la calidad de sus escenas, *Pitch* no fue renovada por una segunda temporada<sup>99</sup>.

De nuevo en el ámbito norteamericano, ya se ha comentado anteriormente la importancia que adquieren disciplinas unidas a los deportes más clásicos, como es el caso de las *cheerleaders*, que van más allá de ser equipos de animación para pasar a organizar torneos propios. En este sentido, en la serie *Hellcats* (The CW, 2010-2011), Marti Perkins es una estudiante universitaria de Derecho que rehúye de las competiciones deportivas. Sin embargo, ante la imposibilidad de lograr una beca, el único remedio que le queda es el de conseguir una de las destinadas a las animadoras, por lo que decide entrar en las Hellcats, un grupo de gran tradición venido a menos. Este drama juvenil con tintes de comedia está basado en el libro *Cheer! Inside the Secret World of College Cheerleaders* (Kate Torgovnik, 2009), que narra la historia de varios equipos reales de animadoras del estado de Texas e introduce temas como las presiones que reciben los jóvenes o el uso de anabolizantes. La calidad de los ejercicios realizados en la ficción es muy similar a la de la serie *Hit the Floor* (VH1, 2013-2016). En este caso, la trama gira en torno al equipo ficticio de *cheerleaders* de Los Ángeles Devil Girls, focalizada en los triángulos amorosos, los secretos y sus dramas personales mezclados con las rutinas de baile. Por

---

<sup>99</sup> HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. GOLDBERG, L. "Pitch' Canceled After One Season at Fox", en hollywoodreporter.com. 1 de mayo de 2017. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/pitch-canceled-one-season-at-fox-999300> [Día de consulta: 3 de noviembre de 2020]

último, *Cheer Squad* (ABC Spark, 2016) es una producción canadiense basado en el ficticio equipo de animación de los Tiburones Blancos, mostrando los diferentes desafíos a los que se enfrentan sus integrantes.

El hockey sobre hielo vuelve a aparecer en una serie canadiense con *Lance et compte* (ICI Radio-Canada, CBC, TVA y TQS; 1986-1989 y 2002-2015), una de las ficciones más populares de la historia de este país. En ella, se sigue al equipo ficticio de Le National de Quebec de la National Hockey League (NHL) y a su estrella, Pierre Lambert. Este drama comenzó con tres temporadas entre 1986 y 1989, en las que transita desde la lucha por el máximo trofeo del hockey en la NHL, la Copa Stanley, al Campeonato Mundial de Hockey sobre Hielo, con presencia mayoritaria de jugadores de Le National con Canadá. En la última de ellas, el equipo sufre graves problemas para continuar con la franquicia en Quebec, mientras Lambert atraviesa un periodo de lesiones. Durante las dos primeras temporadas, la serie tuvo la peculiaridad de convertirse en la primera ficción que fue emitida de forma simultánea en francés e inglés en los canales CBC e ICI Radio-Canada<sup>100</sup>, para hacerlo después solo en el idioma galo<sup>101</sup>. Posteriormente, la ficción evolucionó hasta un total de seis *TV Movies* (Richard Martin, 1990-1991, TVA) para que, en 2002, volviera a renacer la serie, manteniendo algunos personajes del pasado junto a la irrupción de nuevas figuras en el equipo. En 2010, *Lance et Compte* (Frédéric D'Amours, 2010) fue llevado a la gran pantalla, en un film en el que el equipo de Le National debe volver a resurgir después de que falleciera la mitad de su plantilla en un accidente de autobús. El drama canadiense basó muchas de sus tramas en noticias reales lo que, junto a la realización de las escenas deportivas, aportó una gran verosimilitud a la ficción. En el mismo ámbito audiovisual, en la serie *Power Play* (CTV, 1998-2000) es un antiguo agente de deportistas el que se convierte en el gerente de un equipo de la primera categoría de hockey, aunque mantiene grandes desavenencias con la propietaria del club.

Continuando con este deporte, resulta llamativa la apuesta de *Tek Yürek* (TRT 1, 2019), al tratarse de la primera serie producida y emitida en Turquía centrada en el hockey sobre hielo, en un país donde esta modalidad tiene un seguimiento minoritario. La ficción está basada en la historia real del equipo Zeytinburnu Belediyespor, un club que nació

---

<sup>100</sup> En inglés bajo el título *He Shoots, He Scores*.

<sup>101</sup> THE GLOBE AND MAIL [en línea]. TAYLOR, K. "Why is Quebec's TV success getting lost in translation?" en THEGLOBEANDMAIL.com. 2 de marzo de 2011. <http://www.theglobeandmail.com/arts/television/why-is-quebecs-tv-success-getting-lost-in-translation/article568726/> [Día de consulta: 13 de diciembre de 2014]

con la idea de integrar a jóvenes con problemas sociales de un distrito de Estambul y que, con el tiempo, logró el ascenso a la máxima categoría del país e, incluso, disputar competiciones europeas. Mientras, en España, la serie *Les de l'hoquei* (TV3, 2019-) se basa en la modalidad del hockey sobre patines, que tiene una gran tradición deportiva en Cataluña. En la ficción, siete de las componentes del Club Martí Minerva tratarán de salvar la sección femenina del equipo. Esta ficción, que nació tras un proyecto final de grado universitario, se emite en horario de *prime time* en TV3 y ha alcanzado notables cuotas de audiencia, especialmente entre el público juvenil<sup>102</sup>.

Por otro lado, el mundo de las carreras de caballos está representado en el drama romántico *Wildfire* (ABC Family, 2005-2008), donde Kris Furillo encuentra una nueva oportunidad en un rancho familiar tras salir de un centro de detención de menores. Pablo, un entrenador local, descubre su talento con los caballos y le da una oportunidad para que se salve ella misma y ayude a hacerlo al rancho, que atraviesa una complicada situación financiera. Unas décadas atrás, la alemana *Rivalen der Rennbahn* (1989, ZDF) centró sus tramas en Christian Adler, un exitoso jinete obligado a retirarse tras una caída. Alder recibe la oferta de una condesa para que lleve la gestión de su establo, donde se inician varias historias de intrigas junto a uno de los propietarios.

Siguiendo con el contexto televisivo alemán, en *All the matters* (*Alles Was Zählt*, RTL, 2006-) Diana Sommer sueña con convertirse en una estrella mundial del patinaje sobre hielo. Mientras, trabaja en un prestigioso centro deportivo propiedad de una familia déspota, en el que se enamora de Julian Herzog. Con más de tres mil quinientos episodios, la serie se inserta en el formato dramático de la *soap opera*, con finales abiertos y cuyo contenido gira, entre otros, por las luchas internas de poder (Gordillo, 2009: 118). Asimismo, en el año 2020 la plataforma Netflix estrenó *Spinning Out*, centrada en la carrera de la patinadora artística Kat Baker. La joven promesa sufre una grave caída, pero lucha para recuperarse y cumplir así su sueño de ser deportista olímpica, aunque para ello tendrá que enfrentarse a sus miedos y sus propias inseguridades dentro y fuera de la pista. Por último, *Sport Crime*<sup>103</sup> es una original producción en la que un entrenador y una periodista se unen para investigar diferentes delitos que implican a deportistas de distintas modalidades. Cada capítulo está dedicado a un deporte concreto, desde la hípica al rugby

---

<sup>102</sup> LA VANGUARDIA [en línea]. PUIG, F. “Las creadoras de ‘Les de l’hoquei’: de la universidad a la televisión” en LAVANGUARDIA.COM. 10 de junio de 2019. [Día de consulta: 8 de diciembre de 2020]

<sup>103</sup> Al finalizar este estudio continuaba el rodaje de la serie, como puede observarse en su página oficial de *Facebook* <https://www.facebook.com/SPORTCRIMETVSERIES/>



o el baloncesto, con los que trata de guardar una gran fidelidad en la grabación de sus escenas.

En resumen, este apartado ha permitido realizar una visión global de buena parte de las series en la que, al menos, el deporte se emplea como un nexo de unión entre los personajes o las tramas. En el mismo se han examinado diferentes géneros, formatos y zonas geográficas con características culturales televisivas muy particulares: con la *sitcom* o la comedia, en la que supone la base de las historias personales en tono de humor; los deportes de aventura y de acción en las series destinadas a un público juvenil; la influencia del *manga* y el *anime* en Asia o de la telenovela en el centro y el sur de América; así como su presencia con distinta incidencia en otros formatos como las miniseries, *webseries*, *sketches* o ficción no seriada; concluyendo con el drama como uno de los géneros que mejor permite la representación de sus valores. En este último sentido, cabe destacar la proliferación de títulos relacionados con el deporte y producidas y distribuidas por plataformas de video bajo demanda como Netflix, Amazon Prime Video, HBO, Apple+TV o Filmin, que han reconfigurado el consumo televisivo a través del acceso a Internet y a los diferentes dispositivos móviles (Evans, 2011: 40). Una vez finalizado el repaso, en el próximo apartado se pasa a detallar cuáles han sido las ficciones seleccionadas para su análisis en este estudio y por qué.

### **1.3 Cuerpo de estudio: las series de temática deportiva seleccionadas**

Como se ha señalado en las series mencionadas, la mayor eclosión de las ficciones relacionadas con el deporte se inicia con la entrada del siglo XXI, aunque ya en las décadas de 1980 y 1990 se produce un primer anticipo. La gran mayoría de estas ficciones se caracteriza por emplear el deporte como un elemento de unión entre los personajes para desarrollar otro tipo de historias y conflictos. De esta manera, el deporte queda desplazado a las tramas secundarias y, en determinados casos, apenas se muestran escenas sobre este tipo de temáticas.

Sin embargo, la representación del deporte ha ido creciendo de forma cuantitativa y cualitativa en los últimos años y su importancia en las series televisivas se ha transformado hasta llegar a convertirse, en algunos casos, en el eje principal de las mismas. Desde las tramas principales y muchas de las secundarias, los espacios y escenarios, los diálogos, la realización de las escenas o los personajes, cada vez son más

las ficciones en las que el deporte supone el asunto central. Precisamente, ese es el caso de las cinco series seleccionadas para este estudio, de las que a continuación pasan a describirse sus aspectos preliminares.

La primera de ellas es la estadounidense *Friday Night Lights* (NBC, 2006-2011), de la que se hizo una aproximación inicial a su análisis en *Series de temática deportiva. Estudio comparativo entre Friday Night Lights y Pelotas* (Calderón, 2011). La serie muestra la obsesión de los habitantes de la ciudad ficticia de Dillon, en Texas, por el equipo de fútbol americano de su instituto, los Panthers, y la presión que reciben los jugadores y entrenadores por lograr el Campeonato Estatal. La ficción acaparó numerosas críticas positivas, especialmente por sus inicios<sup>104</sup>. El periodista Bill Simons lo calificó como el mejor espectáculo realizado nunca, en una columna en la revista *ESPN The Magazine*<sup>105</sup> en la que defendía a la serie ante la posibilidad de su cancelación tras la segunda temporada:

"It's the greatest sports-related show ever made (...). Quite simply, FNL is the best date show ever, an improbable cross between The O.C. and every sports show you ever wanted Hollywood to make.

(...) So please, please help me and every other FNL fanatic. Watch the show. Spread the gospel."

Para Cascajosa (Bort, 2010: 13), *Friday Night Lights* tiene "la mejor primera temporada de una serie que he visto y seguramente veré jamás". Por su parte, Torre (2010: 107) hace referencia a los valores humanos que aparecen representados:

"(...) aunque no sepas qué posición es la de quarterback, sí conoces el significado de palabras como sufrimiento, esfuerzo, sueño, voluntad o esperanza.

(...) Lo que la serie explica no es el espectáculo deportivo, sino cómo viven todas estas personas, a través de los jugadores, la consecución de sus propios sueños."

Writers Guild of America, el gremio que representa a escritores y guionistas de cine y televisión de Estados Unidos, elaboró una lista con las 101 mejores series de televisión escritas de la historia<sup>106</sup>, en la que *Friday Night Lights* ocupa el puesto 22, por delante de ficciones como *Friends* (NBC, 1994-2004), *Perdidos* (Lost, ABC, 2004-2010) o *Juego de Tronos* (Game of Thrones, HBO, 2011-2019). El valor cualitativo de la serie también

---

<sup>104</sup> THE NEW YORK TIMES [en línea]. HEFFERMAN, V. "Friday Night Lights. On the Field and Off, Losing Isn't an Option" en NYTIMES.COM. 3 de octubre de 2006.

[http://www.nytimes.com/2006/10/03/arts/television/03heff.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2006/10/03/arts/television/03heff.html?_r=0) [Día de consulta: 18 de diciembre de 2014]

<sup>105</sup> ESPN [en línea]. SIMONS, B. "Please, help me keep the 'Lights' on" en ESPN.go.com. 19 de septiembre de 2007. <http://sports.espn.go.com/espn/page2/story?page=simmons/070919> [Día de consulta: 18 de diciembre de 2014]

<sup>106</sup> WRITERS GUILD OF AMERICA [en línea]. "101 Best Written TV Series" en WGA.org. 2 de junio de 2013. <http://www.wga.org/content/default.aspx?id=4925> [Día de consulta: 18 de diciembre de 2014]

estuvo refrendado por numerosos premios (véase pág. 101). Las cinco temporadas de *Friday Night Lights* avalan su importancia por su larga permanencia en la parrilla televisiva ya que, como señalan Toledano y Verde (2007: 47), “en la actualidad, dos temporadas de emisión ya es todo un éxito”.

La segunda de las series seleccionadas también supone un ejemplo de cómo el deporte y la ficción televisiva pueden estar unidos con criterio, calidad y verosimilitud. Se trata de *El declive de Patrick Leary* (*Lights Out*, FX, 2011), focalizada en los problemas del excampeón de boxeo de los pesos pesados, Patrick “Luces” Leary, cinco años después de retirarse tras perder su título en un polémico combate. “Luces” vive de forma acomodada junto a su mujer y sus tres hijas, pero se encuentra al borde de la ruina económica y acepta los trabajos más oscuros relacionados con empresarios mafiosos, justo cuando aparece una segunda oportunidad en su carrera: regresar al *ring* y volver a reeditar la final perdida. El boxeador pondrá en juego la estabilidad de su familia y su matrimonio además de su salud, después de que le hayan diagnosticado la enfermedad neurodegenerativa conocida como “demencia pugilística”. Para algunos críticos, *El declive de Patrick Leary* fue el estreno americano de la temporada<sup>107</sup> mientras que, por otro lado, destacaban cómo la serie recoge la esencia del boxeo y la inclusión de tramas basadas en las relaciones familiares y personales de Patrick Leary no desvía la atención sobre ese deporte<sup>108</sup>. La ficción, creada por Justin Zackham, fue cancelada al finalizar su primera temporada por no cumplir las expectativas de audiencia (véase pág. 123), pero su anuncio se realizó con suficiente antelación como para permitir a los guionistas cerrar de forma pausada todas sus tramas.

La tercera serie seleccionada para este trabajo apareció también en 2011, en el canal HBO. Se trata de *Luck* (HBO, 2011-2012), una producción centrada en el mundo de las carreras de caballos y su entorno, desde las apuestas deportivas a la relación entre los propietarios, los entrenadores, los jinetes y los animales. El drama, creado por David Milch, comienza con la salida de la cárcel de Chester “Ace” Bernstein, que inicia su venganza contra aquellos que le han hecho pasar tres años en prisión. Entre sus planes está la compra del hipódromo de Santa Anita, que sirve como punto de unión de los

---

<sup>107</sup> EL MUNDO [en línea]. REY, A. “Lights Out” en ELMUNDO.es. 3 de febrero de 2011.

<http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/asesinoenserie/2011/02/03/lights-out.html>

[Día de consulta: 23 de diciembre de 2014]

<sup>108</sup> TIME [en línea]. PONIEWOZIK, J. “Tv Tonight: Lights Out” en TIME.com. 11 de enero de 2011.

<http://entertainment.time.com/2011/01/11/tv-tonight-lights-out/> [Día de consulta: 22 de diciembre de 2014]

diferentes personajes de la serie y cuyas historias adquieren un peso tan importante como las del propio Bernstein. La diversificación en la importancia de los protagonistas crea un mundo complejo de representar y que constituye, además, una de las principales críticas sobre la serie, por su lenta evolución a lo largo de los capítulos<sup>109</sup> y lo confuso de sus tramas en determinados momentos, como se señala en *The New York Times*<sup>110</sup>:

“There are thrilling, gorgeous horse-racing scenes and some intriguingly weird characters wedged deep inside the narrative, but it takes patience and even charity to wait them out. This nine-episode series is maddeningly and needlessly opaque (...) it’s not really until the finale that “Luck” quickens its pace and builds suspense and a sense of urgency.”

Pese a la complejidad de los personajes, las tramas y el desarrollo de las mismas, la serie tuvo una aceptación positiva por su realización<sup>111</sup>. La ficción fue cancelada tras el fallecimiento de un caballo mientras se encontraba inmersa en el rodaje del segundo capítulo de su segunda temporada<sup>112</sup>. Durante la primera, otros dos caballos fueron sacrificados tras sufrir diversas heridas durante la grabación de escenas cortas. Todo ello provocó protestas de grupos animalistas como People for the Ethical Treatment of Animals (PETA). HBO, que trabajó durante el rodaje bajo la supervisión de la American Humane Association (AHA) para cumplir todas las normas de seguridad, realizó el anuncio de la cancelación con un comunicado en su página web<sup>113</sup>:

“It is with heartbreak that executive producers David Milch and Michael Mann together with HBO have decided to cease all future production on the series ‘Luck’.

(...) While we maintained the highest safety standards possible, accidents unfortunately happen and it is impossible to guarantee they won't in the future. Accordingly, we have reached this difficult decision.”

---

<sup>109</sup> NEW YORK POST [en línea]. STASI, L. “Odds-on favorite” en NYPOST.com. 27 de enero de 2012. <http://nypost.com/2012/01/27/odds-on-favorite/> [Día de consulta: 9 de enero de 2015]

<sup>110</sup> THE NEW YORK TIMES [en línea]. STANLEY, A. “Where Fortune Is Just Around the Bend” en NYTIMES.com. 27 de enero de 2012. <http://www.nytimes.com/2012/01/28/arts/television/luck-starring-dustin-hoffman-on-hbo.html> [Día de consulta: 22 de diciembre de 2014]

<sup>111</sup> HITFIX [en línea]. SEPINWALL, A. “Review: Dustin Hoffman and Nick Nolte head to the track in HBO's ‘Luck’” en HITFIX.com. 25 de enero de 2012. <http://www.hitfix.com/blogs/whats-alan-watching/posts/review-dustin-hoffman-and-nick-nolte-head-to-the-track-in-hbos-luck> [Día de consulta: 9 de enero de 2015]

<sup>112</sup> THE HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. BAUM, G. “What really happened on HBO’s ‘Luck’ – and why nobody was held accountable” en HOLLYWOODREPORTER.com. 25 de noviembre de 2013. <http://www.hollywoodreporter.com/feature/what-really-happened-on-hbos-luck-and-why-nobody-was-held-accountable.html> [Día de consulta: 14 de mayo de 2015]

<sup>113</sup> HBO [en línea]. “Luck Ceases Future Production” en HBO.com. 14 de marzo de 2012. <http://www.hbo.com/luck/#/luck/talk/news/2012-03-14-luck-ceases-future-production> [Día de consulta: 9 de enero de 2015]

Tras su prematura finalización, el canal estadounidense realizó un documental con cuatro de los protagonistas pasando un día de carreras en el hipódromo, titulado *Luck: A Day at the Races* (Jesse Gordon, 2012)<sup>114</sup>.

La cuarta serie objeto de estudio para esta investigación es *Ahora o nunca* (*Make It or Break It*, ABC Family, 2009-2012), una producción que se centra en la gimnasia artística, un deporte que, como en el caso de *Luck* con las carreras de caballos, ha tenido una escasa presencia en la ficción televisiva. En este drama juvenil, un grupo de gimnastas sueña con llegar a los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Las adolescentes entrenan en un centro conocido como “The Rock”, donde los conflictos se hacen latentes al llevar la competitividad al extremo, desde las preselecciones iniciales a los momentos decisivos para entrar en el equipo nacional. A ellos se suman los problemas asociados a la edad, en ocasiones incompatibles con esta modalidad, como las relaciones sexuales, las salidas nocturnas, la anorexia o el alcohol. De este modo, las metas y las líneas argumentales unidas al deporte predominan, pese a que las tramas sobre los conflictos personales de los protagonistas adquieren una mayor importancia que en el resto de series, algo que generaría comentarios negativos desde los sectores más especializados en la gimnasia<sup>115</sup>. Sin embargo, *Ahora o nunca* ha llevado a la ficción, con una elevada fidelidad, un deporte complejo por su nivel técnico, con escenas para las que han empleado a antiguas gimnastas profesionales que han ejercido como actores y actrices de doblaje (véase pág. 117). La novedad de realizar una serie de televisión en torno a la gimnasia no pasó desapercibida para los críticos por el potencial dramático que posee en el desarrollo de las historias, al competir las atletas de manera individual y colectiva<sup>116</sup>. Por otra parte, las referencias y comparaciones con *Friday Night Lights* han sido recurrentes e, incluso, la creadora de la serie, Holly Sorensen, reconoció inspirarse en algunas de sus tramas<sup>117</sup>. *Ahora o nunca* renovó por una tercera temporada que finalizó antes del verano de 2012,

---

<sup>114</sup> Asimismo, uno de los guionistas de la serie, John Perrotta, publicó *Out of Luck* (2017), un libro con ilustraciones que otorga cierta continuidad a las tramas de *Luck* y que ofrece un final a aquellas historias que quedaron sin concluir tras la cancelación prematura de la ficción.

<sup>115</sup> INTERNATIONAL GYMNAST MAGAZINE [en línea]. NORMILE, D. “Stretching Out: ‘Make It Or Break It’” en INTLGYMNAST.com. 22 de junio de 2009.

[http://www.intlgymnast.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=986:make-it-or-break-it&catid=8:stretching-out&Itemid=130](http://www.intlgymnast.com/index.php?option=com_content&view=article&id=986:make-it-or-break-it&catid=8:stretching-out&Itemid=130) [Día de consulta: 16 de enero de 2015]

<sup>116</sup> LOS ÁNGELES TIMES [en línea]. McNAMARA, M. “Make It or Break It” en LATIMES.com. 22 de junio de 2009. <http://articles.latimes.com/2009/jun/22/entertainment/et-makeit22> [Día de consulta: 16 de enero de 2015]

<sup>117</sup> SLATE [en línea]. THOMAS, J. “How a Teen Show About Gymnasts Is Like a Workplace Drama” en SLATE.com. 9 de abril de 2012.

[http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/04/09/holly\\_sorensen\\_interview\\_talking\\_with\\_the\\_creator\\_of\\_abc\\_family\\_s\\_teen\\_gymnast\\_drama\\_make\\_it\\_or\\_break\\_it.html](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/04/09/holly_sorensen_interview_talking_with_the_creator_of_abc_family_s_teen_gymnast_drama_make_it_or_break_it.html) [Día de consulta: 19 de noviembre de 2015]

para aprovechar así el interés mediático de los Juegos Olímpicos de Londres (véase pág. 121).

Para finalizar, la última de las series recopilada para este estudio es una de las escasas ficciones que versa sobre el deporte más mediático a nivel mundial: el fútbol. La brasileña (*hdp*) (*fdp*), 2012, HBO<sup>118</sup>) ofrece una nueva visión del denominado “deporte rey”, centrándose en una figura tan solitaria e incomprensida como es la del árbitro. En esta mezcla de comedia y drama, el colegiado Juarez Gomes da Silva es designado para arbitrar en la Copa Libertadores de América, un primer paso en su sueño por dirigir algún día la final de una Copa Mundial de la FIFA. Sin embargo, su vida personal atraviesa uno de sus peores momentos tras divorciarse de su mujer. Mientras intenta recuperar a su familia, Juarez debe olvidar sus problemas en el terreno de juego, donde aún las quejas de jugadores, directivos y aficionados, tanto que cada episodio finaliza con el mismo insulto hacia él: “hijo de puta”. La ficción, realizada por Adriano Civita, además de mostrar a una figura inexplorada en las series como es la del colegiado, se caracteriza por el modo en el que ejecuta las escenas deportivas y que, hasta ahora, ha supuesto uno de los grandes problemas para representar el fútbol tanto en cine como en televisión, algo que destaca el diario *Folha de Sao Paulo*<sup>119</sup>:

“(…) driblam bem a principal dificuldade das produções esportivas, seja no cinema o uma TV: filmar a ação do jogo. As jogadas, que normalmente parecem muito inverossímeis, são bem executadas. Nesse sentido, ajuda o fato de o principal interesse não ser o lance em si, mas as reações de Juarez, espectador mais perto de qualquer jogada.”

La serie, pese a tener una buena acogida, solo ha contado hasta la fecha con una temporada de 13 capítulos. Según explicó la columnista de *O Globo* Patricia Kogut<sup>120</sup>, la posibilidad de realizar una segunda temporada era remota, ya que la ley brasileña audiovisual de 2010 solo permite tener durante cinco años los derechos de distribución de las series que hayan recibido incentivos económicos públicos<sup>121</sup>. El propio Adriano Civita, en la entrevista

<sup>118</sup> El canal de emisión fue HBO en Brasil, perteneciente al grupo HBO Latin America.

<sup>119</sup> FOLHA DE SÃO PAULO [en línea]. MACEDO, S. “Crítica: Com bons diálogos e atores entrosados, “(fdp)” marca um belo gol” en FOLHA.oul.com.br. 26 de agosto de 2012. <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1142197-critica-com-bons-dialogos-e-atores-entrosados-fdp-marca-um-belo-gol.shtml> [Día de consulta: 19 de enero de 2015]

<sup>120</sup> O GLOBO [en línea]. KOGUT, P. “Preamar’ e ‘(fdp)’ não terão novas temporadas na HBO” en OGLOBO.globo.com. 17 de noviembre de 2012. <http://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/coluna/noticia/2012/11/preamar-fdp-nao-terao-novas-temporadas-na-hbo-475254.html> [Día de consulta: 19 de enero de 2015]

<sup>121</sup> AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA [en línea]. “Deliberação nº 95 de 08 de junho de 2010” en ANCINE.gov.br. 20 de junio de 2011. <http://www.ancine.gov.br/legislacao/deliberacoes-decisoes-ancine/delibera-o-n-95-de-08-de-junho-de-2010> [Día de consulta: 19 de febrero de 2015]

realizada para este estudio, señala que “ya ha pasado mucho tiempo” para retomar la serie pese al retorno de los derechos televisivos a su productora y a HBO (véase pág. 691).

En resumen, las cinco series han sido seleccionadas considerando como criterios clave la calidad que ofrecen en cuanto a sus códigos narrativos -principalmente por la verosimilitud mostrada en la representación de las acciones deportivas-; la fidelidad de los espacios, los personajes y los diálogos; y la presencia del deporte en las tramas principales y secundarias. Las series son clasificadas, a priori, dentro del género del drama, como es el caso de *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary* y *Luck*, del drama juvenil con *Ahora o nunca* y de la comedia dramática con (*hdp*). Esta última pertenece al ámbito audiovisual brasileño, mientras que las cuatro primeras pertenecen al estadounidense donde, como señala Alba (2011: 47), por su volumen de producción, de vez en cuando “surgen series innovadoras o con personajes diferentes”.

#### **1.4 Dificultades del estudio**

Uno de los aspectos que dificultan la elaboración de este trabajo es la escasez de investigaciones previas sobre las series de televisión de temática deportiva, lo que al mismo tiempo resalta su originalidad y provoca la necesidad de explorar nuevas vías de análisis. En este sentido, al tratarse de un campo aún con pocos estudios académicos, la falta de referentes es lógica y tan solo se han encontrado menciones de *Friday Night Lights* y (*hdp*) en libros y artículos de investigación, especialmente de la primera, lo que provoca un desequilibrio respecto al resto de series seleccionadas.

Respecto a las series, la carencia de investigaciones puede responder a la proximidad en el tiempo de sus emisiones, comprendidas entre los años 2006 y 2012. Por otra parte, históricamente ha existido un desinterés por abordar la relación entre la comunicación y el deporte desde el ámbito académico, algo que ha cambiado notablemente en las dos últimas décadas. Hyland (Jones, 2008: 5) señala que, pese a tratarse de un fenómeno popular que forma parte de la cultura, no se ha considerado que el deporte esté legitimado como un objeto de investigación intelectual. Sirva como ejemplo el caso del filósofo Simon Critchley, que en su libro *En qué pensamos cuando pensamos en fútbol* (2018: 27) señala que tuvieron que contenerle para no dedicar su tesis doctoral al jugador del Liverpool FC Kenny Dalglish, ya que por entonces -en 1988- el fútbol no era digno merecedor de un acercamiento desde el ámbito académico, una

posición que celebra que se haya cambiado desde entonces. A esta línea se suman Bonnet y Lochard (2013, 38), que creen que la relación entre el deporte y la comunicación no ha sido considerada correcta al suponer un cruce entre las prácticas sociales y los estudios mediáticos. Por su parte, para Boyle y Haynes (2009: 9):

“Considering the amount of literature given over to other television genres (in particular news, current affairs and popular drama) or the other aspects of sporting configurations (...) it is surprising that academic research has taken so long to recognize one of the most pervasive aspects of our popular culture.”

Sin embargo, Yoo et al. (2013: 8) creen que esta tendencia se ha ido corrigiendo en las últimas décadas y consideran que el futuro del estudio sobre la comunicación y el deporte debe cimentarse en el terreno práctico y el teórico:

“Until the 1980s, there had been a dearth of scholarly inquiry in the field of sport communication. Considering the vitality of sport communication and the existence of sport and communication studies for several decades, this seems incomprehensible. While sport is one of the most extensive and popular subjects, compared with other áreas (such as sociology, anthropology), it has caught the attention of communication researches relatively late.

(...) research has proliferated and sport communication as an academic discipline is showing remarkable scholarly potential.”

Estos mismos autores consideran que las investigaciones al respecto se encuentran todavía en una etapa inicial, que son numerosas las áreas que quedan por explorar y el descubrimiento de nuevas teorías que expliquen la unión entre la comunicación y deporte (2013: 15). En la misma línea, Sanderson (2013: 56) expone que es una evidencia la expansión y el incremento de publicaciones basadas en investigaciones académicas en diferentes direcciones en relación a este fenómeno, a lo que Billings, Butterworth y Turman (2012: 7) añaden el gran número de jornadas y conferencias que se imparten desde la entrada en el nuevo milenio. Para Nicholson y Sherwood (2017: 338), el área de estudio se ha diversificado y va más allá de los primeros estudios sobre el análisis de contenido deportivo en los textos mediáticos. En este sentido, Andrade de Melo considera que “el deporte está rompiendo esas fronteras de los prejuicios intelectuales o académicos” con estudios e investigaciones, incluso, que proceden de ámbitos ajenos al mismo (véase pág. 713). A nivel español ocurre una situación muy similar, como destacan Marín (2004a: 18) y Blanco (2009: 76), para quien “afortunadamente, cada vez existen más miembros que se animan a realizar trabajos en este ámbito”. Por tanto, el escenario ha cambiado y proliferan las investigaciones sobre diferentes aspectos de la comunicación y el deporte, como pueden ser los estudios sobre el género radiofónico, el lenguaje deportivo o la transformación que han provocado las redes sociales en el acceso a la información y el modo de trabajar de los profesionales.



Este estudio se convierte, por tanto, en una oportunidad para explorar una temática poco analizada dentro de dicha relación, debido a la falta de referentes académicos específicos sobre la ficción seriada en este sentido.

### **1.5 Motivaciones personales**

La presente investigación responde a un triple interés por parte del doctorando. Desde el punto de vista académico, este análisis supone un avance respecto a la investigación realizada en *Series de temática deportiva. Estudio comparativo entre Friday Night Lights y Pelotas* (Calderón, 2011), con motivo del trabajo final del Máster Oficial en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual de la Universidad de Sevilla durante el curso 2010-2011. En dicho texto se planteaban posibles líneas de estudio para el futuro que, en la presente tesis, tratan de ser desarrolladas. Paralelamente, el doctorando ha continuado con análisis similares, participando como conferenciante en 2014 en el III Congreso de História e Desporto de la Universidade Nova de Lisboa (Portugal), con la ponencia titulada “De la Primera a la Segunda Guerra Mundial. La representación del fútbol en el cine”, o en las III Jornadas de Comunicação e Desporto de la Universidade de Coímbra (Portugal), con el estudio sobre “Series de televisión de temática futbolística”. Además, ha sido coorganizador de las VIII Jornadas sobre Comunicación y Deporte de la Universidad de Sevilla en 2015, además de ponente en su edición de 2018.

Por otra parte, esta investigación se enmarca dentro de la especialización profesional del postgraduado, cuya labor como periodista siempre ha estado ligada al deporte en los medios de comunicación desde hace más de una década. Desde 2011, el doctorando ejerce en la sección de deportes de Castilla-La Mancha Media como redactor, editor y presentador en informativos. Al mismo tiempo, participa como reportero en el canal estadounidense Univision, en la cobertura de partidos de fútbol de la UEFA Champions League; así como de *freelance* en el medio internacional Euronews, en su sede principal en la ciudad francesa de Lyon. Anteriormente, ha sido colaborador de Canal Sur Radio, Canal Extremadura Radio y Onda Regional de Murcia, y realizado prácticas profesionales en varios medios nacionales como Televisión Española o 20 Minutos, siempre ligado a la misma especialidad.

Por último, el interés también reside en la oportunidad y la responsabilidad de poder aportar y fomentar una nueva visión en la relación entre el deporte y los medios de

comunicación. Con este análisis, por tanto, el doctorando pretende ahondar en su especialización académica y profesional, aportando una investigación sobre un objeto poco explorado y permitiendo nuevas formas de análisis del fenómeno deportivo frente al frenesí de la información deportiva. Al mismo tiempo, busca contribuir a abrir nuevos horizontes en la relación del deporte con los medios de comunicación y con el que espera, además, incrementar su presencia como objeto de estudio en el ámbito universitario, relativizando de esta forma su importancia y dimensión en el contexto audiovisual actual.

## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS

### 2.1 Metodología

Desde el punto de vista de la investigación científica, el método se entiende como el conjunto de técnicas empleadas para la obtención de un resultado (García y Martínez, 2013: 101). El primero de los requisitos que debe cumplir la investigación es que el objeto de la misma sea reconocible y definido (Eco, 2006: 43). Como se ha señalado anteriormente, las cinco series seleccionadas han sido escogidas por la calidad y la fidelidad que reflejan sus códigos narrativos en relación con el deporte. Es decir, todas ellas presentan una gran verosimilitud o la habilidad de reproducir el mundo deportivo lo más cercano posible a su apariencia real en cada una de sus modalidades. Para permitir un mejor desarrollo y seguridad de la investigación (Colás, 2009a: 14), se ha decidido acotar la muestra analizada de las series de temática deportiva más representativas a las ficciones que han surgido desde la aparición en 2006 de *Friday Night Lights*, como su máximo exponente, hasta el año 2013<sup>122</sup>. Por ello, se han seleccionado cuatro series televisivas que completan el objeto de estudio: *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca* y *(hdp)*. Debido a la diferencia de duración entre ellas, se ha optado por delimitar el análisis a la primera temporada de las series seleccionadas para establecer un mayor equilibrio en la investigación. En todo caso, para autoras como Tous (2010: 17) la primera temporada “supone el establecimiento de las reglas de juego de aquel producto, en lo que se refiere al diseño de la serie en la configuración de temas, tramas, estructura y personajes”.

La segunda característica de las investigaciones científicas es que deben establecer contenidos novedosos o revisar otros antiguos, ofreciendo una contribución original al conocimiento (Phillips y Pugh, 2001: 83). En este caso, como se ha señalado anteriormente, existe una escasez de referentes sobre el objeto de estudio de esta investigación. Por un lado, desde un punto de vista académico en forma de tesis doctorales, no se ha abordado la cuestión sobre qué impacto y repercusión aporta la ficción de temática deportiva en las series de televisión. Por otro, tras la revisión bibliográfica realizada<sup>123</sup>, tan solo se ha hallado un artículo científico (Bort, 2010) y dos libros relacionados con *Friday Night Lights* (Sepinwall, 2012; y Wilson, 2011), además de otra publicación académica que aborda, en parte, la serie *(hdp)* (Massarolo, 2013). La

---

<sup>122</sup> Fecha de inscripción de la presente tesis doctoral.

<sup>123</sup> Búsqueda realizada en bases de datos como *Teseo*, *Dialnet* o *Google Scholar*.

ausencia de menciones de estudio en el resto de los títulos escogidos puede deberse, entre otros motivos, a que su incidencia en el público y la crítica ha sido menor. Todo ello justifica la novedad de la presente investigación, al mismo tiempo que condiciona el contraste de sus resultados con estudios similares.

En tercer lugar, los datos y las conclusiones aportadas durante todo el análisis científico tienen que ser útiles y funcionar como un estímulo para poder indagar más en el propio tema de investigación o en alguno derivado del mismo, con la apertura de nuevas perspectivas y horizontes (Carreras, 1994: 153). En este sentido, este trabajo podría aportar un modelo teórico que sirva como guía para analizar la ficción televisiva de temática deportiva. Por tanto, el objeto de la investigación genera un interés en una materia específica como para indagar y profundizar en la comprensión de cómo el fenómeno deportivo se traslada a la ficción en las series de televisión (Booth, Colomb y Williams, 2001: 56).

Por último, la investigación científica tiene que exponer los elementos suficientes para aprobar o rechazar la hipótesis que presenta (Eco, 2006: 46). Esta característica resalta la pertinencia de emplear un sistema de análisis adecuado a las exigencias de este estudio, que muestre de forma clara y concisa el camino en el que se ha desarrollado y a través del cual se extraigan los datos más significativos que permitan, en última instancia, obtener las conclusiones finales y garantizar que la investigación sea válida y verificable. Según Sierra (1984: 81), el método científico se puede calificar como:

“(…) el proceso de aplicación del método y técnicas científicas a situaciones y problemas teóricos y prácticos concretos en el área de la realidad social para buscar respuestas a ellos y obtener nuevos conocimientos, que se ajusten lo más posible a la realidad.”

Por tanto, el método científico se caracteriza por su carácter empírico, ya que el objeto que se investiga es observable y medible. Al mismo tiempo es objetivo, puesto que los hechos deben ser obvios para distintos observadores, que pueden verificar o replicar sus conclusiones. Además, el conocimiento científico es acumulable, al basarse en datos previos y, precisamente con la intención de cumplir con esa misma finalidad, destaca por su carácter público (Igartua y Humanes, 2004: 4).

Con el objetivo de indagar en los códigos narrativos de las cinco ficciones seleccionadas en relación al deporte, se han combinado diferentes tipos de metodologías dentro de la investigación social sin perder de vista su utilidad en función del objeto (Beltrán, 1985: 29). La triangulación metodológica empleada incluye un enfoque

estructuralista o de métodos cuantitativos, aunque el que mejor se adapta y cuenta con un mayor peso es el enfoque hermenéutico o cualitativo. En este sentido, la metodología cualitativa ha adquirido una gran relevancia en los trabajos de investigación y tesis doctorales, como señala Colás (2009b: 97-99):

“La metodología cualitativa supone la adopción de unas determinadas concepciones epistemológicas, unas formas singulares de trabajar científicamente y fórmulas específicas de recogida y análisis de datos, lo que origina un nuevo lenguaje metodológico.

(...) pretende averiguar lo que es único y específico en una situación dada, así como lo que es transferible a otras situaciones”.

Por tanto, la metodología cualitativa posibilita cierta universalización a través del estudio y la comparación de casos teóricamente significativos.

Igualmente, en este trabajo se recurre a un método de análisis narrativo, una técnica que permite comprender y explicar las obras audiovisuales, generando un conocimiento específico sobre las mismas. García (1996: 13) define la narrativa audiovisual como:

“(...) la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.”

Por su parte, Gordillo (2009: 25) señala que el análisis narrativo cumple una de las funciones más importantes dentro del medio:

“La televisión supone un fenómeno complejo y diverso que conlleva ámbitos de investigación y enfoques disciplinares muy diferentes entre sí. (...) Situada en el marco de las Ciencias Sociales, la Narrativa Televisiva constituye una parte esencial de este territorio epistemológico, debido a las diversas perspectivas que abarca.”

Para realizar el análisis narrativo de las series escogidas, se va a “descomponer” el texto audiovisual en varias partes para extraer, de forma individualizada, los datos vinculados con el deporte. Posteriormente, se estudiará la relación existente entre los diferentes elementos para obtener los resultados finales (Vanoye y Goliot-Lété, 2008: 11).

Los textos audiovisuales establecen unos códigos narrativos con la audiencia que hacen reconocibles sus estructuras a través de diferentes elementos técnicos de su lenguaje, que van desde los tipos de planos a los efectos especiales; y de elementos simbólicos, como son los objetos, los actores, el sonido o el espacio (Hansen, Cottle, Negrine y Newbold, 1998: 132). En este sentido, Fernández-Tubau (2012: 170) alude a las variables interdependientes que tiene un guion, entre las que destaca los personajes y sus relaciones, las tramas y su estructura, el diálogo, el ritmo o la acción.

El universo deportivo permite establecer muchas variantes en términos narrativos a partir de un patrón similar: se introducen a unos deportistas o equipos, la acción se desarrolla durante la competición y el clímax concluye con la victoria de uno y la derrota de otro, sin permitir una ambigüedad sobre ello (Whannel, 2008, 91). Desde el punto de vista de la ficción, Rowe (2008: 40) considera que las posibilidades de una película de temática deportiva son más creativas incluso que las del evento en directo, gracias al tratamiento especial de la acción, el lenguaje audiovisual, la temporalidad, el espacio o la focalización en un personaje o grupo. Por su parte, González (2004: 14) añade que el deporte representa, a la vez, “una realidad social específica y parte del entramado social en su conjunto, por lo que ha de estudiarse dentro de una realidad espacial, temporal y de relación determinada”.

En la presente investigación se ha optado por un modelo de análisis, basado en el estudio de las características relacionadas con el deporte, a partir de los siguientes elementos narrativos de las series seleccionadas (véase Anexo 3):

- 1- Personajes. La formación del elenco principal y buena parte del secundario está basado en características y roles deportivos: desde los entrenadores a los representantes, los dirigentes de los clubes y los propios atletas, pasando por la importancia del grupo en los deportes de equipo.
- 2- Estructura. Las tramas principales se centran en las metas deportivas de los protagonistas. Del mismo modo, las tramas secundarias permiten desarrollar otras cuestiones relacionadas con el deporte, que van desde aspectos como el dopaje a las lesiones, el trabajo en equipo o el sacrificio individual. Cada modalidad representada, por su propia naturaleza, solo permite que haya vencedores y vencidos.
- 3- Diálogos. La cantidad y la calidad de las conversaciones deportivas son factores determinantes para dotar de verosimilitud al lenguaje técnico empleado, como sucede con la jerga especializada de cada modalidad.
- 4- Espacio. Los escenarios donde se desarrollan las acciones recrean las localizaciones deportivas reales, como son los estadios o los pabellones. La variedad de estos y la ambientación generada también ejercen un papel fundamental en su puesta en escena, así como el modo en que se emulan las retransmisiones televisivas reales de las competiciones.

- 5- Tiempo. Al igual que en la realización televisiva en el deporte, el uso de la repetición, de la cámara lenta o de la interrupción del tiempo inciden en los momentos decisivos de cada una de las acciones. Además, las series seleccionadas escogen los lances más importantes de cada una de las competiciones para ajustarlo a la duración real de sus capítulos.
- 6- Banda sonora. La captación de los sonidos propios de cada deporte es otro componente narrativo esencial que permite potenciar su dramatismo. A ellos hay que sumar la importancia de otros componentes como la música o el silencio.

Como resultado, la segmentación narrativa propuesta en esta investigación está en consonancia con los principales módulos impartidos en el Máster Oficial en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla durante el curso académico 2010-2011, siguiendo de esta forma la progresión académica del doctorando. Para el estudio individualizado de cada una de las partes y la búsqueda de patrones comunes (Flick, 2002: 170), se han analizado escena por escena cada uno de los capítulos de la primera temporada de las cinco series seleccionadas, siguiendo el ejemplo expuesto en el Anexo 2 (véase pág. 630).

En consecuencia, para afrontar con garantías el análisis narrativo de este trabajo se propone desarrollar un doble punto de vista en la investigación: primero, para analizar los fundamentos de la estructura visual del relato desde una posición lo más neutral y objetiva posible para, posteriormente, interpretarlo (Casetti y Di Chio, 1991: 23). Por tanto, la metodología cualitativa, que en su interior da cabida a diversas perspectivas y métodos de investigación, permite abordar objetivos descriptivos, un modelo que Fox (Colás, 1998: 177) define de la siguiente forma:

“(...) tienen como principal objetivo describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comprobable. Desempeñan un papel importante en la ciencia al proporcionar datos y hechos e ir dando pautas que posibilitan la configuración de teorías”.

Por un lado, los métodos descriptivos identifican un fenómeno relevante, que en este caso se corresponde al intento de delimitar el género deportivo en las series de ficción televisivas. Por otra parte, dicha metodología sugiere el uso y la relación entre diversas variables. A lo largo del estudio se analizan diferentes características que convierten a las cinco series seleccionadas en referentes de las ficciones de temática deportiva. Asimismo, se ponen en relación distintos elementos de sus estructuras narrativas a nivel interno, lo que aporta coherencia en el diseño, la recogida y la exposición de los datos.

A partir de los elementos señalados, la aplicación del análisis de contenido resultará pertinente para la interpretación de los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos en la investigación. Bardin (1996: 32) define de la siguiente forma el análisis de contenido:

“Conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones tendentes a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes permitiendo la inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción/recepción (contexto social) de estos mensajes”.

Aplicado a los medios de comunicación, Igartua y Humanes (2004: 6) señalan el análisis de contenido como “una técnica de investigación que permite descubrir el ADN de los mensajes mediáticos, dado que dicho análisis permite reconstruir su arquitectura, conocer su estructura, sus componentes básicos y el funcionamiento de los mismos”. En este sentido, para Clemente y Santalla (1991:16) se trata de método sistemático, objetivo y cuantitativo, “una técnica de recogida de información (...) que, empleado dentro del esquema general de una investigación, obtiene información numérica y cuantificable”.

La importancia de los métodos cualitativos se ha ido igualando en el tiempo a la de los métodos cuantitativos e, incluso, algunos autores indican que sus resultados se llegan a solapar (Blaxter, Hughes y Tight, 2008: 216). Mientras que estos últimos apelan a la objetividad de la representación y la manipulación de las cifras a través de la evaluación y la relación entre las variables, los cualitativos avalan también los beneficios particulares que puede aportar la interpretación (Gómez, 1999: 120-129). Beltrán (1985: 26) se refiere a la necesidad de emplear ambas metodologías en las ciencias sociales:

“Las ciencias sociales (...) pueden y deben utilizar el método cuantitativo, pero solo para aquellos aspectos de su objeto que lo exijan o lo permitan.

(...) el método cuantitativo es siempre empírico, pero no es cierto lo contrario, pues empírica es también la investigación cualitativa, en la medida en que no es puramente especulativa, sino que hace referencia a determinados hechos.”

En esta investigación, los resultados obtenidos sobre la representación del deporte en las ficciones seleccionadas contienen datos cualitativos y cuantitativos para poder resolver la hipótesis, utilizando tablas y figuras para facilitar la comprensión de los datos numéricos (Booth et al., 2001: 200).

Tras el visionado de las series y el estudio de su contenido, se procederá al análisis comparativo, de la que se obtienen datos concretos para evaluar la posibilidad descrita en la hipótesis (Eco, 2006: 126). De esta manera, se reflejará la constatación de las informaciones extraídas de las cinco ficciones en cada uno de los apartados seleccionados.



En este sentido, el estudio comparativo parte de la existencia de ciertas semejanzas entre las series en su estructura narrativa (Raventós, 1990: 48), en sus periodos de emisión y en las televisiones de origen, que comparten un espacio nacional en Estados Unidos, salvo la excepción de la brasileña (*hdp*), que lo hace desde una perspectiva supraestatal (Nohlen, 2006). Para Lesemann (2007), el análisis comparativo establece una distancia objetiva con la muestra analizada, ya que facilita la comprensión de su estudio y permite ampliar el conocimiento con la verificación o no de los objetivos iniciales.

Por otra parte, el análisis comparativo busca crear generalizaciones causales a partir de las relaciones entre las variables de la investigación (Llamazares, 2009). En este sentido, el método inductivo está en consonancia con la metodología cualitativa, ya que se parten de casos particulares hacia el intento de extraer conclusiones genéricas que puedan facilitar la comprensión de una amplia variedad de situaciones pertinentes (Jurado, 2002: 3). Por tanto, la información obtenida va a ser determinante para dar respuesta a la hipótesis.

Por último, dentro de las consideraciones previas a la investigación, resultará fundamental hacer referencia a los recursos materiales y humanos (Hernández y Maquilón, 2009: 35) accesibles para elaborar el estudio, especialmente en lo relativo a los documentos audiovisuales y escritos. Como señala Eco (2006: 62), los programas de televisión no son textos escritos, pero pueden plasmarse mediante transcripciones o datos estadísticos, un procedimiento que se sigue en este trabajo. Para ello, se han recurrido a diferentes tipos de fuentes que han facilitado su desarrollo. La principal base del trabajo la conforman los propios capítulos de cada una de las series, que son imprescindibles para su estudio narrativo y constituyen la fuente primaria más importante. A los episodios de las primeras temporadas se ha accedido a través de los DVD oficiales de cada una de ellas, excepto en *El declive de Patrick Leary*, cuyo visionado se ha llevado a cabo a través de su emisión en el canal FOX en España. Igualmente, en dichos DVD se ha podido examinar contenidos extras de las series, algo que también se ha realizado mediante el acceso a las páginas webs oficiales de las ficciones.

A todo ello hay que sumar el resto de recursos utilizados con la bibliografía relacionada con la propia metodología y los diferentes apartados analizados en la ficción. Asimismo, destaca la aportación de las entrevistas realizadas a Adriano Civita y Holly Sorensen, creadores de (*hdp*) y *Ahora o nunca* respectivamente, al guionista de *Luck John*

Perrotta, así como a diferentes directores y directoras de festivales de cine deportivo, productores, investigadores y académicos (véase pág. 553). Por otro lado, se ha hecho uso de los materiales de las diversas clases impartidas en los módulos del Máster Oficial en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual de la Universidad de Sevilla durante el curso 2010-2011. Igualmente, se ha recurrido a revistas científicas y se ha empleado Internet para el acceso a diferentes bases de datos y como motor de búsqueda. El uso de esta herramienta se ha llevado a cabo de forma sistemática y organizada, siempre con un espíritu crítico y tratando de asegurar la fuente original de su procedencia, así como su fiabilidad (Walker, 2012: 138).

Para finalizar, cabe mencionar que la elaboración de esta investigación se ha hecho en base a la normativa dictada por la American Psychological Association (APA), siguiendo su séptima edición de 2019.

### **Tabla 2.1. Resumen de la metodología empleada.**

Fuente: elaboración propia.

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1- Requisito de la tesis.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Objeto reconocible y definido: análisis de la primera temporada de <i>Friday Night Lights</i>, <i>El declive de Patrick Leary</i>, <i>Luck</i>, <i>Ahora o nunca</i> y (<i>hdp</i>).</li><li>b) Contenidos novedosos: originalidad ante la falta de referentes en el estudio de la hipótesis planteada.</li><li>c) Utilidad: nueva perspectiva en el ámbito académico en la relación del deporte y los medios de comunicación y, especialmente, ofrecer un modelo de análisis para la ficción deportiva en televisión.</li><li>d) Aportación de elementos suficientes para aprobar o refutar la hipótesis principal planteada.</li></ol></li><li>2- Metodologías.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Cualitativa: aplicación de métodos descriptivos para establecer la relación entre los diferentes módulos del análisis narrativo de las cinco series seleccionadas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Personajes</li><li>- Estructura</li><li>- Diálogos</li><li>- Espacio</li></ul></li></ol></li></ol> |
|--|

- Tiempo
  - Banda Sonora
- b) Cuantitativa: a través del método narrativo.
- c) Análisis comparativo: relación de los datos cualitativos y cuantitativos para dar respuesta a la hipótesis e intentar aplicar el método inductivo.
- 3- Recursos: documentos audiovisuales, bibliografía, Internet y entrevistas en profundidad.

## 2.2 Objetivos

### 2.2.1 Principales

- Detectar elementos narrativos suficientes que permitan **identificar la ficción deportiva como un género propio** dentro de las series de televisión.
- Analizar el **tratamiento y el alcance que se le otorga a las manifestaciones deportivas** en las series de ficción televisivas.
- Establecer el estudio sobre las **series de ficción de temática deportiva como una línea de investigación específica** dentro de aquellas que relacionan la comunicación y el deporte.

### 2.2.2 Específicos

- Identificar **cómo la narrativa audiovisual emplea los elementos de la narrativa deportiva para aplicarlos a la ficción seriada**, a través de la comparativa de las cinco series seleccionadas: *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca* y (*hdp*).
- Exponer los esquemas narrativos específicos que sigue cada ficción en función de la modalidad deportiva tratada, permitiendo **hallar diferentes subgéneros dentro del género deportivo**.
- Desarrollar premisas que conformen un **modelo genérico de análisis para identificar el género deportivo** en la ficción seriada televisiva.

### 2.3 Hipótesis para el estudio

La hipótesis supone el elemento central de toda investigación científica, una vez que se ha delimitado el fenómeno que se desea analizar. Su función es la de orientar el avance del estudio durante la aplicación del método científico y, su finalidad, la de exponer “posibles respuestas a las preguntas del investigador” (Igartua y Humanes, 2004: 4). Por tanto, la hipótesis cumple una triple función: define el camino de la investigación, concreta los aspectos a analizar e indica las técnicas que se van a emplear para recabar los datos y las informaciones (Gómez, 2003: 99). Son varias las características que debe cumplir la hipótesis como, por ejemplo, ser clara y concisa para que sea operativa (Boudon y Lazarsfeld, 1985: 50). Por otro lado, ha de ser exhaustiva y explicar, con el mayor detalle posible, qué se espera obtener de la investigación. Además, la hipótesis tiene que ser comprobable, por lo que se debe poder extraer de los resultados los datos suficientes que la respalden o no.

Con todo ello, a través de los objetivos marcados, esta investigación pretende resolver la principal cuestión planteada inicialmente sobre si puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva.

La hipótesis central de partida establece que:

**(H1): El estudio de los códigos narrativos de la series de temática deportiva identifica unos rasgos propios, estrechamente relacionados con las diferentes disciplinas tratadas, que permiten reconocer la existencia del género deportivo en la ficción televisiva seriada.**

Si la respuesta a la hipótesis principal fuera positiva, permitiendo considerar al género deportivo dentro de las series de ficción televisiva, se elaborará un modelo con el que identificar los diferentes puntos de su estructura narrativa en relación con el deporte. De este modo, se define el texto audiovisual y se puede realizar un estudio del análisis del contenido de cualquier serie de dicha temática, con el fin de plantear si pertenece al género deportivo o no.

Para ello, se plantean varias hipótesis secundarias que permitan verificar la cuestión central planteada en la presente investigación. Las series de temática deportiva deben cumplir las siguientes características:

- **(H<sub>1</sub>)**: Sus personajes están basados en perfiles afines a cada una de las modalidades deportivas representadas desempeñando, por lo general, los puestos o los cargos más determinantes en las mismas. Asimismo, dichos personajes asumen el rol de protagonistas dentro de la serie.
- **(H<sub>2</sub>)**: La estructura fundamenta su trama principal en unas metas u objetivos de carácter deportivo, mientras que las tramas secundarias profundizan en otros aspectos relacionados con las modalidades representadas o con el deporte en general.
- **(H<sub>3</sub>)**: En relación a las tramas, dentro de su totalidad, el porcentaje de acciones deportivas es muy elevado respecto a aquellas de otra naturaleza.
- **(H<sub>4</sub>)**: Los diálogos de carácter deportivo predominan sobre el resto y permiten profundizar en su temática aportando también una mayor verosimilitud al relato a través de la jerga deportiva.
- **(H<sub>5</sub>)**: La variedad y el uso de espacios deportivos contribuyen a la verosimilitud, además, a través de la ambientación y de la recreación de las retransmisiones deportivas reales.
- **(H<sub>6</sub>)**: La temporalidad de cada capítulo o del conjunto de la ficción se adapta a la duración real de las competiciones representadas e incide en acciones deportivas determinantes a través de recursos como la repetición, la cámara lenta o la pausa.
- **(H<sub>7</sub>)**: La banda sonora potencia los sonidos de carácter deportivo y el ambiente de los grandes eventos para enfatizar las acciones y subrayar los instantes más dramáticos, pudiendo ser apoyado por el empleo de la música.

## CAPÍTULO 3: DATOS DE LAS SERIES SELECCIONADAS

### 3.1 Ficha técnica

Antes de profundizar en el análisis comparativo, resulta conveniente contextualizar algunos datos referentes a las series de televisión seleccionadas, relativos a los siguientes aspectos: el título, la dirección, el reparto, los canales y las fechas de emisión, la idea por la que surgen, los referentes anteriores y el género. De esta manera, se busca justificar los criterios de selección para esta investigación centrada en la temática deportiva. A modo de resumen, sus características se reflejan en las siguientes fichas técnicas:

**Tabla 3.1. Ficha técnica de *Friday Night Lights*.**

Fuente: elaboración propia.

<p><b>Título y cartel oficial de la temporada</b></p> <p>Año 2006 Temporada 1</p>	<p style="text-align: center;"><b>FRIDAY NIGHT LIGHTS<sup>124</sup></b></p>  <p style="text-align: center;"><b>FRIDAY NIGHT LIGHTS</b> <small>ONLY FOOTBALL. THROUGHOUT THE YEAR.</small></p>
<p><b>Sinopsis</b></p>	<p>Los habitantes de una pequeña ciudad viven por y para su gran obsesión: los Panthers de Dillon, el equipo de fútbol americano del instituto que juega cada viernes noche para volver a lograr el Campeonato Estatal de Texas. La llegada del nuevo entrenador, Eric Taylor, es vista con escepticismo por toda la comunidad, sobre todo después de su primer partido de la temporada, donde sufre la baja de su capitán y jugador estrella, el <i>quarterback</i> Jason Street, que queda paralítico tras un mal placaje. Sin Street, Taylor confía en su suplente, Matt Saracen, un joven demasiado tímido e inseguro como para liderar al equipo. Junto a él, busca la mejor versión del engreído <i>runningback</i> Brian “Smash” Williams y de su antítesis, el autodestructivo <i>fullback</i> Tim Riggins. El entrenador Taylor debe convivir con las presiones e intromisiones de todos los vecinos de Dillon, empezando por las del representante de los accionistas, Buddy Garrity, además de hacerlo con las trabas deportivas y extradeportivas, como son la imposición de fichajes, el dopaje o los casos de racismo dentro de los Panthers. Los jugadores se enfrentan a los problemas propios de la juventud con la particularidad de ser el centro de atención de toda la ciudad. Los sueños de futuro de Jason Street quedan truncados tras la lesión y su vida da un vuelco por completo porque, en primer lugar, frustra su idílica relación con Lyla Garrity, jefa de las animadoras. Matt Saracen vive solo con</p>

<sup>124</sup> Datos y cartel obtenidos de NBC [en línea]. <http://www.nbc.com/friday-night-lights> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

	su abuela, que padece alzhéimer, aunque encuentra mayor confianza en sí mismo gracias al entrenador y a su hija, Julie Taylor, con la que inicia un noviazgo. “Smash” Williams lleva su cuerpo al límite para lograr su meta de ser futbolista profesional y poder darle a su familia una vida mejor. La dejadez de Tim Riggins le impide aprovechar sus excelentes cualidades deportivas y parece alejarse cada vez más de todas aquellas personas que le quieren. Mientras, el entrenador Taylor se refugia en su mujer, Tami, que es su principal apoyo y consejera.
<b>Director / Creador</b>	Peter Berg
<b>Género</b>	Drama
<b>Temporadas</b>	5
<b>Capítulos</b>	76 (por temporada: 22, 15, 13, 13 y 13)
<b>Duración del capítulo</b>	40-45 minutos
<b>Emisión capítulo piloto</b>	3 de octubre de 2006
<b>Emisión capítulo final</b>	9 de febrero de 2011
<b>Canal</b>	NBC (dos primeras temporadas), The 101 Network (de la tercera a la última temporada, primero emitidas en este canal para hacerlo posteriormente en NBC)
<b>Productoras</b>	Imagine Entertainment, Universal Media Studios y Film 44
<b>Reperto principal</b> Temporada 1	Kyle Chandler (Eric Taylor), Connie Britton (Tami Taylor), Gaius Charles (Brian Williams), Zach Gilford (Matt Saracen), Minka Kelly (Lyla Garrity), Adrienne Palicki (Tyra Collette), Taylor Kitsch (Tim Riggins), Jesse Plemons (Landry Clarke), Scott Porter (Jason Street), Aimee Teegarden (Julie Taylor), Brad Leland (Buddy Garrity).
<b>Premios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emmy 2011 al mejor actor principal para Kyle Chandler y al mejor guion para serie dramática para Jason Katims, ambos por el capítulo <i>Always</i> (5x13).</li> <li>- Emmy 2007 al mejor casting para serie dramática para Linda Lowy, John Brace y Beth Sepko.</li> <li>- American Film Institute en 2006, 2007 y 2009 al mejor programa de televisión del año.</li> <li>- American Cinema Editors en 2007 a la mejor edición para series de una hora de televisión comercial para Conrad M. González, Keith Henderson y Stephen Michael por el capítulo <i>Pilot</i> (1x01).</li> <li>- Satellite 2010 a la mejor actriz de serie dramática para Connie Britton<sup>125</sup>.</li> <li>- Television Critics Association 2011 al programa del año<sup>126</sup>.</li> <li>- Television Critics Association 2007 al mejor programa de estreno del año<sup>127</sup>.</li> <li>- NAACP Image 2008 a la mejor dirección de serie dramática para Seith Mann por el episodio <i>Are You Ready For Friday Night?</i> (2x03)<sup>128</sup>.</li> <li>- Humanitas Prize 2009 y 2011 en la categoría 60 minutos para Jason Katims por <i>Tomorrow's Blues</i> y <i>Always</i> (3x13).</li> </ul>

<sup>125</sup> ACADEMY [en línea]. [http://www.pressacademy.com/award\\_cat/2010/](http://www.pressacademy.com/award_cat/2010/) [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>126</sup> TV CRITICS [en línea]. <http://tvcritics.org/tca-awards/> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]


<sup>127</sup> TV CRITICS [en línea]. <http://tvcritics.org/tca-awards/> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>128</sup> IMDB [en línea]. [http://www.imdb.com/event/ev0000345/2008?ref\\_=ttawd\\_ev\\_27](http://www.imdb.com/event/ev0000345/2008?ref_=ttawd_ev_27) [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Honorífico especial de la Austin Film Critics Association 2010<sup>129</sup>.</li> <li>- Young Hollywood 2011 a la actriz del año de television para Aimee Teegarden<sup>130</sup>.</li> <li>- George Foster Peabody 2007 a la excelencia.</li> <li>- Texas Film Hall of Fame 2011.</li> </ul>
<b>Web oficial</b>	<a href="http://www.nbc.com/friday-night-lights">http://www.nbc.com/friday-night-lights</a>

**Tabla 3.2. Ficha técnica de *El declive de Patrick Leary*.**

Fuente: elaboración propia.

<p><b>Título y cartel oficial de la temporada</b></p> <p>Año 2011</p> <p>Temporada 1</p>	<p><b>EL DECLIVE DE PATRICK LEARY (LIGHTS OUT)<sup>131</sup></b></p> 
<b>Sinopsis</b>	<p>Cinco años después de abandonar el <i>ring</i>, Patrick “Luces” Leary lucha por encontrar su identidad tras perder el título de los pesos pesados en su último y polémico combate. Desde entonces, lleva una acomodada vida junta a sus tres hijas y su mujer, Theresa, a la que prometió no volver a boxear. “Luces” también es el sustento de su padre y entrenador, con el que mantiene un gimnasio para formar a jóvenes valores, y de su hermana Margaret, a la que compró una cafetería. Su hermano, Johnny, es el encargado de gestionar el patrimonio, pero su escasa eficiencia acaba por ahogar la economía de la familia. Al borde de la ruina, y sin otra fuente de ingresos, “Luces” se ve obligado a hacer las veces de “matón” para cobrar algunas deudas del promotor Hal Brennan. Cuando el prestigio del excampeón parece tocar fondo, surge una oportunidad de mano del polémico Barry K. Word: la de volver al cuadrilátero y enfrentarse, de nuevo, a Richard “Verdugo” Reynolds, en el combate más esperado de los últimos años que acabará con las dudas sobre quién mereció ganar en su último enfrentamiento. Se trata de una opción para salvar a su familia, pero que puede acabar con la salud de “Luces”: le han detectado la enfermedad conocida como “demencia del boxeador” y regresar al <i>ring</i> le dejaría secuelas irreversibles.</p>
<b>Director / Creador</b>	Justin Zackham
<b>Género</b>	Drama

<sup>129</sup> AUSTIN FILM CRITICS [en línea]. <http://austinfilmcritics.org/awards/2010-awards/>

[Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>130</sup> TV LINE [en línea]. <http://tvline.com/2011/05/21/young-hollywood-awards-2011/>

[Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>131</sup> Datos y cartel obtenidos de FX NETWORKS [en línea].

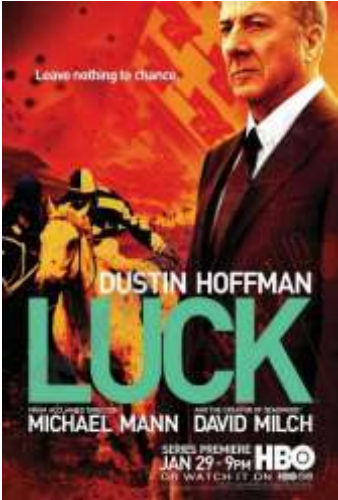
<http://www.fxnetworks.com/shows/originals/lightsout> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]



<b>Temporadas</b>	1
<b>Capítulos</b>	13
<b>Duración del capítulo</b>	40 minutos
<b>Emisión capítulo piloto</b>	11 de enero de 2011
<b>Emisión capítulo final</b>	5 de abril de 2011
<b>Canal</b>	FX
<b>Productora</b>	Two Ton Films / Fineman Entertainment / FOX Television Studios / FX Productions / TVM Productions
<b>Reparto principal</b> Temporada 1	Holt McCallany (Patrick Leary), Catherine McCormack (Theresa Leary), Pablo Schreiber (Johnny Leary), Stacy Keach (Robert Leary), Billy Brown (Richard Reynolds), Reg E. Cathey (Barry K. Word), Bill Irwin (Hal Brennan), Eamonn Walker (Ed Romeo), Meredith Hagner (Ava Leary), Ryann Shane (Daniella Leary), Lily Pilblad (Katherine Leary), Elizabeth Marvel (Margaret Leary).
<b>Premios</b>	-
<b>Web oficial</b>	<a href="http://www.fxnetworks.com/shows/originals/lightsout">http://www.fxnetworks.com/shows/originals/lightsout</a>

**Tabla 3.3. Ficha técnica de *Luck*.**

Fuente: elaboración propia.

<p><b>Título y cartel oficial de la temporada</b></p> <p>Año 2011</p> <p>Temporada 1</p>	<p style="text-align: center;"><i>LUCK</i><sup>132</sup></p> 
<p><b>Sinopsis</b></p>	<p>Tras su salida de prisión, Chester “Ace” Bernstein planea una compleja venganza contra los antiguos socios que provocaron su encierro. “Ace” pone su mira en Santa Anita, un hipódromo en el que quiere incluir un casino y en el que conviven entrenadores, jinetes, representantes, propietarios y corredores de apuestas. A través de su mano derecha y confidente, Gus Demitriou, consigue acercarse a Santa Anita mediante la adquisición del caballo Pint of Plane, perteneciente al entrenador Turo</p>

<sup>132</sup> Datos y cartel obtenidos de HBO [en línea]. <http://www.hbo.com/luck/#/> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

	Escalante. Llegado desde lo más bajo en el mundo de las carreras, Escalante se ha convertido en uno de los entrenadores más importantes a base de su duro y tirano carácter que le ha llevado, incluso, a manipular la competición en busca del beneficio propio. Por contra, Walter Smith es un entrenador veterano y respetado por todos, que mima a sus caballos por encima de los resultados y que tiene en Gettn' Up Morning a su corcel máspreciado. Los <i>jockeys</i> se disputan montar a sus caballos, sobre todo los jóvenes Leon y Rosie, junto al veterano y autodestructivo Roonie, representados todos ellos por el agente Joey. Mientras, un peculiar grupo compuesto por Marcus, Lonnie, Renzo y Jerry dominan las apuestas y comienzas a generar grandes volúmenes de ingresos con un sueño: el de convertirse en propietarios de Mon Gateau y ser parte activa de las carreras. Todos ellos piensan en el Western Derby como el principal evento de la temporada en el hipódromo. Mientras, "Ace" conoce a Claire, miembro de una fundación que emplea a los caballos de carreras retirados de la competición para terapias con reclusos, y que despierta su lado más humano y su amor por los animales.
<b>Director / Creador</b>	David Milch
<b>Género</b>	Drama
<b>Temporadas</b>	1
<b>Capítulos</b>	9
<b>Duración del capítulo</b>	45 - 60 minutos
<b>Emisión capítulo piloto</b>	11 de diciembre de 2011
<b>Emisión capítulo final</b>	25 de marzo de 2012
<b>Canal</b>	HBO
<b>Productora</b>	HBO
<b>Reparto principal</b> Temporada 1	Dustin Hoffman (Chester Bernstein), Dennis Farina (Gus Demitriou), John Ortiz (Turo Escalante), Nick Nolte (Walter Smith), Kevin Dunn (Marcus Becker), Ian Hart (Lonnie McHinery), Ritchie Coster (Renzo Calagari), Jason Gedrick (Jerry Boyle), Richard Kind (Joey Rathburn), Kerry Condon (Rosie Shanahan), Gary Stevens (Ronnie Jenkins), Tom Payne (Leon Micheaux), Jill Hennessy (Jo Carter), Michael Gambon (Michael Smythe), Loan Allen (Claire Lachay).
<b>Premios</b>	- California on Location 2012 a la mejor ubicación profesional del año en series de televisión para Gregory Alpert <sup>133</sup> . - Online Film & Television Association 2012 al mejor actor invitado en una serie dramática para Michael Gambon <sup>134</sup> .
<b>Web oficial</b>	<a href="http://www.hbo.com/luck#/">http://www.hbo.com/luck#/</a>

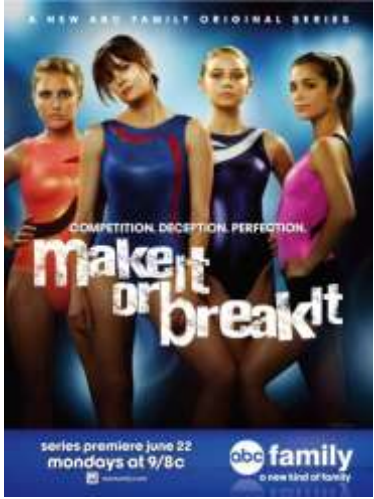
<sup>133</sup> CALIFORNIA LOCATION AWARDS [en línea]. [http://www.californiaonlocationawards.com/?page\\_id=13](http://www.californiaonlocationawards.com/?page_id=13) [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>134</sup> ONLINE FILM & TELEVISION ASSOCIATION [en línea].

<http://ofta.cinemasight.com/Awards/Television/1112.html> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

**Tabla 3.4. Ficha técnica de *Ahora o nunca*.**

Fuente: elaboración propia.

<p><b>Título y cartel oficial de la temporada</b></p> <p>Año 2011</p> <p>Temporada 1</p>	<p><b>AHORA O NUNCA (MAKE IT OR BREAK IT)<sup>135</sup></b></p> 
<p><b>Sinopsis</b></p>	<p>El centro deportivo “The Rock” en Boulder, Colorado, es uno de los más punteros del país en la formación de jóvenes gimnastas. Lauren, Kayle y Payson son las más destacadas, pero la llegada de Emily desestabiliza su unión. En las pruebas clasificatorias para acudir junto al equipo del club a los campeonatos nacionales, Emily acaba tercera y deja fuera a Lauren, pese a sus intentos de sabotearla desde su llegada. El padre de Lauren, Steve, chantajea al entrenador, Marty, y le obliga a marcharse a Denver junto a su hija y otras gimnastas. Finalmente, Marty se rebela y Steve quiere convencer a Sasha Belov para que sea el nuevo entrenador. Belov, el único que fue capaz de derrotar a Marty en su etapa como gimnasta profesional, pone una condición: que Lauren regrese a “The Rock”. Comienza entonces una nueva etapa marcada por una férrea disciplina y la inclusión de nuevas técnicas para obtener los mejores resultados de sus atletas. Todas comparten un mismo objetivo: derrotar en los campeonatos nacionales a la mejor gimnasta del país, Kelly Parker, y ser seleccionadas para acudir a los Juegos Olímpicos de 2012 en el equipo de Estados Unidos, que será dirigido por Marty. Sin embargo, los problemas extradeportivos amenazan a las jóvenes con desestabilizarlas antes de las pruebas. Así, Lauren es una joven caprichosa y mimada que siempre ha tenido todo lo deseado, capaz de hacer lo que sea por obtener un beneficio propio. Kaylie, hija de un exjugador de béisbol y una cantante, observa como su idílica vida se desmorona después de saber que su madre mantuvo una aventura con Marty y que su novio, el también gimnasta Carter, se acostó con Lauren. Por su parte, Payson vive obsesionada por y para la gimnasia las 24 horas del día y oculta sus problemas de espalda antes de los campeonatos nacionales. Por último, Emily, que vive con su madre y su hermano, oculta que trabaja por las noches en una pizzería para poder ayudar económicamente en casa, algo que está prohibido por el centro deportivo.</p>
<p><b>Director / Creador</b></p>	<p>Holly Sorensen</p>
<p><b>Género</b></p>	<p>Drama juvenil</p>
<p><b>Temporadas</b></p>	<p>3</p>

<sup>135</sup> Datos y cartel obtenidos de ABC FAMILY [en línea]. <http://abcfamily.go.com/shows/make-it-brake-it> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<b>Capítulos</b>	48 (por temporada: 20, 20 y 8)
<b>Duración del capítulo</b>	42 - 45 minutos
<b>Emisión capítulo piloto</b>	22 de junio de 2009
<b>Emisión capítulo final</b>	14 de mayo de 2012
<b>Canal</b>	ABC Family
<b>Productora</b>	ABC Family Original Productions
<b>Reparto principal</b> Temporada 1	Cassandra Scerbo (Lauren Tanner), Josie Loren (Kaylie Cruz), Chelsea Hobbs (Emily Kmetko), Ayla Kell (Payson Keeler), Susan Ward (Chloe Kmetko), Neil Jackson (Sasha Belov), Candace Cameron (Summer Van Horne), Peri Gilpin (Kim Keeler), Johnny Pacar (Damon Young), Anthony Starke (Steve Tanner), Rosa Blasi (Ronnie Cruz), Jason Manuel Olazábal (Alex Cruz), Erik Palladino (Marty Walsh), Brett Cullen (Mark Keeler), Nicole Anderson (Kelly Parker).
<b>Premios</b>	- ASCAP Film and Television Music Awards 2013 al compositor Michael Suby <sup>136</sup> . - BMI Film & TV Awards 2010 al compositor Michael Suby <sup>137</sup> . - Gracie Allen 2010 a la mejor actriz de reparto en una serie dramática para Peri Gilpin <sup>138</sup> .
<b>Web oficial</b>	<a href="http://abcfamily.go.com/shows/make-it-brake-it">http://abcfamily.go.com/shows/make-it-brake-it</a>

**Tabla 3.5. Ficha técnica de (*hdp*).**

Fuente: elaboración propia.

<b>Título y cartel oficial de la temporada</b> Año 2012 Temporada 1	<p style="text-align: center;"><b>(HDP) ((FDP))<sup>139</sup></b></p> 
<b>Sinopsis</b>	Juarez Gomes da Silva sueña con dirigir algún día la final de un Mundial de fútbol y su carrera profesional avanza de forma positiva, ya que ha sido designado para arbitrar en la Copa Libertadores de América. Sin embargo, su vida personal ha sufrido un vuelco tras su reciente divorcio y la pérdida de la custodia de su hijo, Vinícius. Su exmujer, Manuela,

<sup>136</sup> AMERICAN SOCIETY OF COMPOSERS, AUTHORS AND PUBLISHERS [en línea]. <http://www.ascap.com/eventsawards/awards/filmtv/2013/top-television-series.aspx> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>137</sup> BROADCAST MUSIC [en línea] [http://www.bmi.com/news/entry/2010\\_bmi\\_film\\_tv\\_award\\_winners](http://www.bmi.com/news/entry/2010_bmi_film_tv_award_winners) [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>138</sup> ALL WOMEN IN MEDIA [en línea]. <http://allwomeninmedia.org/gracies/2010-gracies-winners/> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

<sup>139</sup> HBO [en línea] <http://www.hbomax.tv/fdp/> [Día de consulta: 6 de mayo de 2015]

	<p>ha iniciado una relación con su abogado defensor mientras su madre, con la que ha vuelto a casa, ha encontrado en Guzmán su nuevo amor. Juárez decide irse a vivir con su mejor amigo y compañero, el linier Romeu Carvalhosa, e inicia una aventura con su nueva asistente en la banda, Vitória. Entre partidos por Brasil y Sudamérica, Juárez intentará volver a reorientar su vida y recuperar a su familia, al mismo tiempo que soporta la parte más ingrata de su profesión: la presión ejercida por jugadores, aficionados, directivos y medios de comunicación, a los que parece poner de acuerdo siempre en su contra. Todos le acaban despidiendo al final de cada encuentro de la misma forma: llamándole “hijo de puta” (“<i>filho da puta</i>”).</p>
<b>Director / Creador</b>	Adriano Civita
<b>Género</b>	Comedia-Drama
<b>Temporadas</b>	1
<b>Capítulos</b>	13
<b>Duración del capítulo</b>	30 min
<b>Emisión capítulo piloto</b>	26 agosto 2012
<b>Emisión capítulo final</b>	18 noviembre de 2012
<b>Canal</b>	HBO (Latin America)
<b>Productora</b>	Prodigo Films
<b>Reparto principal</b> Temporada 1	Eucir de Souza (Juarez Gomes da Silva), Cynthia Falabella (Manuela Moura da Silva), Vitor Moretti (Vinícius Moura da Silva), Fernanda Franceschetto (Vitória da Matta), Gustavo Machado (Rui Zwiebel), Paulo Tiefenthaler (Romeu Carvalhosa), Saulo Vasconcelos (Sérgio Balado), Maria Cecília Audi (Rosali Gomes da Silva), Adrián Verdaguer (Guzmán), Carlos Mecen (Ladislau Caponero).
<b>Premios</b>	Associação Paulista de Críticos de Artes 2012 a la mejor serie de televisión.
<b>Web oficial</b>	<a href="http://www.hbomax.tv/fdp/">http://www.hbomax.tv/fdp/</a>

### 3.2 Título

La elección del título de una serie es de gran importancia, ya que supone el primer elemento de contacto con el espectador, al que posiciona y prepara ante la experiencia audiovisual que va a vivir. En él se pueden expresar y reforzar, de forma concisa, diferentes elementos sobre la propuesta de la ficción relativos a la trama, los personajes, las localizaciones o las cuestiones ideológicas tratadas (Toledano y Verde, 2007: 52).

Así, *Friday Night Lights* hace referencia a la temática de la serie a través de elementos espaciales y temporales. Por un lado, el título menciona el día de la semana y la franja horaria en la que se sitúa el eje principal de la ficción, la noche de los viernes, cuando la ciudad de Dillon se paraliza para seguir al equipo de los Panthers. Por otro, las luces del estadio trasladan al espectador al espacio donde se desarrolla la acción más trascendental. En este sentido, los focos del recinto deportivo constituyen un elemento de continua referencia en la serie desde la secuencia de apertura del capítulo piloto («Piloto», 1x01), en la que un operario comprueba que su funcionamiento sea correcto, hasta el resto de episodios en los que se emplaza la acción en los diferentes estadios. De igual modo, en el cartel oficial de la serie se aprecian a los protagonistas vestidos con la equipación del equipo sobre el terreno de juego.

Las luces también son protagonistas en *Lights Out*, cuyo título en versión original se asocia con diversos aspectos de la serie: desde el principal elemento iluminado en una velada de boxeo, el *ring*, a cómo los focos se han ido apagando en la vida de Patrick Leary en lo profesional y lo personal, pasando por el propio apodo del boxeador, conocido como “Luces”. En su traducción adaptada para el mercado español, *El declive de Patrick Leary* tiene un título más explícito en el que se intuyen los problemas de su protagonista. Igualmente, los carteles promocionales utilizados por FX muestran a un boxeador golpeando a un rival o en su esquina con el rostro ensangrentado y con moratones, como se aprecia en la ficha técnica, y que sirven para aportar más datos sobre la temática de la ficción abordada.

De manera concisa, el título de la serie *Luck* está vinculado a un deporte muy arraigado en el mundo de las apuestas, como son las carreras de caballos. Así, la suerte también es un elemento crucial en el plano deportivo y, de ella, depende la fortuna de muchas personas, como pueden ser los propietarios, los entrenadores o los propios apostantes. A su vez, el cartel oficial resulta significativo en esta ficción seriada por un

doble motivo: atraer al espectador por su actor principal, Dustin Hoffman, y unir a *Luck* con las carreras de caballos.

En *Ahora o nunca*, tanto su título original como en español señalan la importancia de determinados instantes en el deporte, especialmente en modalidades tan exigentes como la gimnasia artística, donde el margen de error es mínimo y una pequeña equivocación puede determinar el futuro de los atletas. El título propuesto inicialmente para la serie, *Perfect 10*<sup>140</sup>, fue utilizado posteriormente en algunos países de Sudamérica con la traducción *Un perfecto diez*, con una referencia más directa a las puntuaciones en gimnasia. Además, en su cartel oficial aparecen las cuatro protagonistas con sus respectivos maillots, la indumentaria característica del deporte tratado.

Por último, (*hdp*) pertenece a las siglas del insulto “hijo de puta”, “*filho da puta*” en su versión original en portugués. La labor del colegiado suele ser una de las más desagradecidas en el mundo del fútbol porque, acierte o no, acapara críticas de todo tipo. De ahí que el árbitro reciba con gran frecuencia insultos y cánticos en contra y en (*hdp*), de hecho, constituye una de las marcas de la serie, ya que todos los capítulos se cierran con algún personaje llamando “hijo de puta” al protagonista, Juarez Gomes da Silva. Como señala Adriano Civita, creador de la serie, ese insulto de gran parte de la grada es un fenómeno que se produce en Brasil antes del inicio de cada partido, por lo que su intención era reflejar en el título de la serie que “estamos ante una comedia “ácida”” (véase pág. 691). Además, en la imagen del cartel aparece Juarez mostrando una cartulina roja, en un gesto habitual del colegiado cuando expulsa a un jugador.

De esta forma, las cinco ficciones ofrecen títulos directamente ligados a sus contenidos deportivos. Los hay de carácter espacial y temporal, como *Friday Night Lights*; directamente ligado al protagonista, como *El declive de Patrick Leary*; o a aspectos relacionados con las modalidades deportivas como *Luck*, *Ahora o nunca* o (*hdp*).

---

<sup>140</sup> USA TODAY [en línea]. STRAUSS, G. “‘Make It or Break It’ puts spotlight on gymnastics” en USATODAY.com. 22 de junio de 2009. [http://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2009-06-21-make-it\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2009-06-21-make-it_N.htm) [Día de consulta: 20 de mayo de 2015]

### 3.3 Director(a) / Creador(a)

En relación a la ficción deportiva, autores como Tharrats (2001: 13) consideran que “para hacer una buena película o serie de televisión deportiva u olímpica, hace falta que quienes la rueden conozcan al menos dos caras, el cine y el deporte”. Además, el sello personal de cada uno de los directores y creadores de las series resultará significativo en su propio desarrollo. Para Tous (2010: 82), en la denominada “era del drama” (véase pág. 138) se potencian las grandes producciones televisivas, en ocasiones similares al cine, en las que la dirección y la escritura de los capítulos se llevan a cabo con grandes equipos de personas. Canet y Prósper (2009: 105) también consideran que los guionistas están desviando su dedicación a la creación de series porque son el formato por excelencia para poder desarrollar historias más extensas. Dentro de esa autoría difusa, se suelen destacar a los líderes más visibles de los proyectos, como es el caso de las ficciones deportivas seleccionadas, donde algunos de sus creadores también han ejercido como directores.

En la primera de las series abordadas, Peter Berg emplea un estilo personalista en la grabación de *Friday Night Lights* en la misma línea que desarrolló como director en la película previa a la producción televisiva (véase pág. 127). Sepinwall (2012: 274) señala que, en la serie *Wonderland* (ABC, 2000), Berg ya demostró su singular forma de dirigir representando sus atmósferas con un estilo visual diferente. Para Bort (2010: 14), esos formalismos continúan aplicándose en obras posteriores del autor, como *La sombra del reino* (*The Kingdom*, 2007). Berg desarrolló *Friday Night Lights* y ejerció como director ejecutivo de la serie, además de haber escrito y dirigido capítulos como el «Piloto» (1x01). Posteriormente, volvería a formar parte de una serie ligada con el fútbol americano como es *Ballers* (véase pág. 71), en la que también dirigió el primer capítulo y fue uno de los productores;

Por su parte, *El declive de Patrick Leary* supone la primera experiencia como creador y productor ejecutivo de Justin Zackham en una serie de televisión. Al igual que Berg, Zackham fue el encargado de desarrollar el guion del capítulo piloto. Anteriormente, sus principales proyectos fueron dirigir *Going Greek* (2001) y escribir el guion de *Ahora o nunca* (*The Bucket List*, Rob Reiner, 2007). Su única experiencia profesional en el ámbito deportivo fue como guionista en la película documental *The Fastest Man in the World* (Corey Pearson, 2003), sobre un atleta de salto de longitud.



En cuanto a la tercera elección de la presente investigación, también se trata de la primera incursión en la ficción deportiva por parte de David Milch, creador de *Luck* y reconocido anteriormente por series como *Canción triste de Hill Street (Hill Street Blues, NBC, 1981-1987)*<sup>141</sup>, *Policías de Nueva York (NYPD Blue, ABC, 1993-2005)*<sup>142</sup> o *Deadwood (HBO, 2004-2006)*<sup>143</sup>. Junto a él, Michael Mann ejerció de productor ejecutivo y de director del capítulo piloto. Su mandato durante el rodaje era superior al del propio Milch, lo que provocó ciertas fricciones entre ambos que llegaron a ser reconocidas por la propia cadena<sup>144</sup>. Mann es el único de los dos con experiencia previa en la ficción de temática deportiva, como director de la película *Ali* (2001).

Por su parte, Holly Sorensen es una periodista y escritora que, tras empezar su carrera como guionista, creó y ejerció como productora ejecutiva de *Ahora o nunca*, su primera serie televisiva en la que, además, desarrolló el guion en varios de sus episodios. De los autores expuestos, Sorensen es la única que cuenta con una experiencia previa menor en la ficción audiovisual, participando tan solo como productora en el film *The Auteur Theory* (Evan Oppenheimer, 1999).

Por último, Adriano Civita es un productor brasileño con experiencia en la gestión de los derechos de retransmisión de eventos deportivos para la televisión de su país (véase pág. 691). Civita tuvo una primera aproximación al fútbol a través del documental *O Dia em Que o Brasil Esteve Aquí* (João Dornelas y Caito Ortiz, 2005), en el que se observa el impacto que tuvo en Haití la visita de la selección de Brasil para la disputa de un encuentro amistoso. Anteriormente, fue productor del documental *Choke* (Robert Goodman, 1999), en el que se muestra al luchador brasileño de artes marciales mixtas Rickson Gracie en su preparación para el torneo de Vale Tudo en Tokio. Junto a Caito Ortiz, Johnny Araújo y Kátia Lund, Civita ejerce por primera vez en la dirección con (*hdp*), en una ficción en la que el que el coordinador de guionistas, Giulano Cedroni, aparece como coproductor y creador de la misma. Se trata de la segunda participación de Civita en una serie de televisión después de *Oscar Freire 279* (Multishow, 2011-2012) en la que también fue su productor ejecutivo. Tras (*hdp*), Civita volvió a ejercer de productor en la comedia *O*

---

<sup>141</sup> Ganador de tres Globos de Oro y 26 Premios Emmy.

<sup>142</sup> Ganador de cuatro Globos de Oro y 20 Premios Emmy.

<sup>143</sup> Ganador de un Globo de Oro y ocho Premios Emmy.

<sup>144</sup> HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. MASTERS, K. "Michael Mann, David Milch Split Duties to Settle Power Struggle on HBO's 'Luck'" en HOLLYWOODREPORTER.com. 21 de abril de 2011. <http://www.hollywoodreporter.com/news/michael-mann-david-milch-split-181092> [Día de consulta: 21 de mayo de 2015]

*Roubo da Taça* (Caito Ortiz, 2016), que trata el robo del trofeo Jules Rimet de la sede de la Confederación Brasileña de Fútbol en 1983.

En resumen, los precedentes de los creadores y los directores en las series de televisión de temática deportiva seleccionadas discurren desde la experiencia previa en el cine o el género documental, como son los casos de Peter Berg, Justin Zackham, Michael Mann o Adriano Civita, a su estreno en la ficción televisiva, como ocurre con Holly Sorensen. De esta manera, su vinculación previa con la ficción deportiva contribuye a ofrecer un retrato más auténtico de cada una de las modalidades representadas en las series escogidas para este estudio.

### 3.4 Reparto

La especialización que demanda el tratamiento deportivo en la ficción requiere, además de un profundo conocimiento de directores y creadores de la modalidad en cuestión, de las capacidades del propio elenco para dotarla de una mayor verosimilitud. Así, los actores y actrices deben emular distintos roles en cada uno de los deportes, además de mostrar ciertas habilidades. A ellos hay que sumar el empleo de atletas en activo o retirados para grabar las escenas más complejas que demandan una mayor técnica para representar las acciones deportivas. Además, la aparición de profesionales reconocidos contribuye a la contextualización y el reconocimiento de la temática de la serie.

*Friday Night Lights* supuso un cambio en la carrera profesional de la mayoría de sus actores que, hasta entonces, habían tenido una participación secundaria en otras ficciones. El mayor protagonismo recayó en Kyle Chandler, quien antes del 2006 obtuvo sus principales papeles en las series *Edición Anterior* (*Early Edition*, CBS, 1996-2000) y *What about Joan?* (ABC, 2001), además de en la película *King Kong* (Peter Jackson, 2005). Su interpretación en *Friday Night Lights* como el entrenador Eric Taylor le valió el Premio Emmy 2011 al mejor actor de televisión. Desde entonces, Kyle Chandler ha participado en películas como *La sombra del reino*, también bajo la dirección de Peter Berg; *Super 8* (J. J. Abrams, 2011), *Argo* (Ben Affleck, 2012) o *El lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, Martin Scorsese, 2013). Dos de los protagonistas principales participaron tanto en la serie como en la película de *Friday Night Lights* cumpliendo, además, un papel similar: la actriz Connie Britton, que representa uno de los mayores cambios en la adaptación al asumir más peso en su personaje como esposa del entrenador,

y Brad Leland, como representante de los accionistas de los Panthers. Sin embargo, la mayor habilidad de Peter Berg fue la de optar en la elección del reparto por un grupo de actores y actrices semidesconocidos para interpretar a los estudiantes del instituto de Dillon. David Nevins, presidente de la productora de la serie Imagine Television, afirmaba que nunca se había sentado en una sala de *casting* con un director que tuviera semejante capacidad para convertir malos actores en buenos y buenos actores en excelentes (Sepinwall, 2012: 276). Por ejemplo, Minka Kelly era enfermera, Zach Gilford trabajaba en una tienda de artículos deportivos, Scott Porter hacía pequeños papeles en Broadway y solo Jesse Plemons jugó al fútbol americano hasta el instituto (Biggsby, 2013: 320).

En relación al elenco actoral de *El declive de Patrick Leary*, Holt McCallany centra la atención de la serie con su papel como boxeador. El actor estadounidense asume por primera vez el rol de protagonista en una ficción, después de participar como personaje secundario en más de una veintena de series y películas, como *CSI: Miami* (CBS, 2002-2012), *Ley y orden (Law & Order)*, (NBC, 1990-2010) o *Tres Reyes (Three Kings)*, (David O. Russell, 1999). McCallany, que siguió un duro entrenamiento para aproximarse al físico de un campeón de los pesos pesados, se declara amante del boxeo, un deporte que ya había practicado con anterioridad<sup>145</sup>. De hecho, su corpulencia le ha permitido obtener papeles similares en películas como *Tyson* (Uli Edel, 1995) o *El club de la lucha (Fight Club)*, (David Fincher, 1999). El resto de personajes principales, al contrario que en *Friday Night Lights*, presenta una amplia trayectoria como Catherine McCormack, Bill Irwin o Eamonn Walker. De entre ellos destaca el caso de Stacy Keach quien, al igual que en *El declive de Patrick Leary*, ya ejerció como entrenador de boxeo en *The Boxer* (Thomas Jhan, 2009), en este caso como preparador de un joven convicto al que quiere convertir en profesional. Anteriormente, Keach había participado en la película de temática deportiva *Cuando fuimos campeones*<sup>146</sup> (*That Championship Season*, Jason Miller, 1982), en la que asume el papel de un antiguo jugador de baloncesto que se reúne con sus compañeros 25 años después. Otro de los actores principales de la serie, Pablo Schreiber, participó tras la finalización de la misma en la película para televisión

---

<sup>145</sup> MENS FITNESS [en línea]. “‘Lights Out’ Star Holt McCallany” en MENSFITNESS.com. <http://www.mensfitness.com/life/entertainment/lights-out-star-holt-mccallany> [Día de consulta: 15 de mayo de 2015]

<sup>146</sup> Basada en la obra de teatro *That Championship Season*, también dirigida por Jason Miller (1972) y galardonada con el Premio Pulitzer de teatro en 1973, y de la que derivó una *TV Movie* en 1999 bajo el mismo título (Paul Sorvino).

*El gran combate de Muhammad Ali*<sup>147</sup> (*Muhammad Ali's Greatest Fight*, Stephen Frears, 2013), cuyo argumento versa sobre el juicio del boxeador ante su negativa a realizar el servicio militar en la Guerra de Vietnam.

En cuanto a la serie *Luck*, el protagonismo lo centra la figura de Chester “Ace” Bernstein, interpretado por Dustin Hoffman. El veterano y reconocido actor, con dos premios Oscar y seis Globos de Oro entre sus más de sesenta distinciones individuales, asume aquí su primer papel como personaje principal en una ficción televisiva. El caso de Hoffman se corresponde con la tendencia que en los últimos años señala Cascajosa (2006b: 289):

“La fuerte línea que separaba a los actores del cine de los de televisión se ha ido estrechando (...). Muchos actores conocidos por sus papeles en el cine aparecen en ficciones de prestigio producidas por canales como HBO o Showtime”.

De las cinco series analizadas, *Luck* es la que cuenta con un reparto con una carrera más consolidada y un mayor recorrido profesional, como es el caso de Dennis Farina, Michael Gambon o Jill Hennessy. Otros actores han participado en series de temática deportiva, como John Ortiz en *Clubhouse* (véase pág. 77). En este sentido, el intérprete con más precedentes es Nick Nolte, que cuenta con varios papeles relacionados con el deporte en cine y televisión. En la película *Warrior* (Gavin O'Connor, 2011)<sup>148</sup> se convierte en un antiguo boxeador que, tras intentar rehabilitarse por sus problemas con el alcohol, entrena a su hijo para competir en un campeonato de artes marciales mixtas. De manera similar, en *El guerrero pacífico* (véase pág. 31) ejerce como guía espiritual de un problemático gimnasta. En la comedia dramática *North Dallas Forty* (Ted Kotcheff, 1979), Nolte se convierte en un jugador de fútbol americano, mientras que en la serie *Hombre rico, hombre pobre*<sup>149</sup> (*Rich man, poor man*; ABC, 1976) vuelve a hacer de boxeador.

Al igual que en *Friday Night Lights*, gran parte del reparto de *Ahora o nunca* lo conforman actrices que han tenido en la serie su primera gran participación en una ficción. Sin embargo, algunas de las protagonistas ya habían conseguido anteriormente papeles similares relacionados con el deporte. Este es el caso de Chelsea Hobbs, que en la película para televisión *Perfect Body* también aparece como gimnasta. Posteriormente, en otra *TV Movie*, *La entrenadora personal* (*The Trainer*, Ron Oliver, 2013), interpreta a una

---

<sup>147</sup> Basada en el libro *Muhammad Ali's Greatest Fight: Cassius Clay vs. the United States of America* (Bingham y Wallace, 2000).

<sup>148</sup> Nolte tuvo ocho nominaciones en diferentes premios como mejor actor secundario, entre ellos al premio Oscar en 2011.

<sup>149</sup> Nominado como mejor actor al premio Emmy y Globo de Oro en 1976 y 1977, respectivamente.

entrenadora física obsesionada con una de sus alumnas. Otra protagonista, Cassie Scerbo, asume uno de los roles principales en *A por todas: Vamos a triunfar (Bring It On: In It to Win It*, Steve Rash, 2007), en el que capitanea a un conjunto de animadoras. Precisamente, sobre este deporte trata la serie mencionada *Hit the Floor* (véase pág. 77), en la que aparece la actriz Josie Loren, mientras que Neil Jackson lo hizo en un par de capítulos de la ficción británica *Dream Team* (véase pág. 73).

Por último, los actores de (*hdp*) han desarrollado principalmente su carrera profesional en Brasil, tanto en cine como en televisión. Es el caso de Eucir de Souza, quien interpreta al colegiado Juarez Gomes da Silva; de Cynthia Falabella; Fernanda Franceschetto; Paulo Tiefenthaler o Adrián Verdaguer; sin que ninguno de ellos haya asumido interpretaciones relacionadas con el deporte en el pasado. En el capítulo extra «Los secretos de la serie», Eucir señala que compartió entrenamientos con árbitros profesionales, para lograr así la condición física necesaria para la interpretación del protagonista y entender mejor su profesión hasta lograr realizar sus movimientos de una forma automatizada.

Además, dentro del reparto de las series seleccionadas, destacan otros dos aspectos importantes: los cameos y los doblajes. Como puede ocurrir en las ficciones de una temática determinada (Sepulchre, 2011: 131), en las series de televisión de contenido deportivo es habitual la participación de profesionales en activo o retirados que adquieren un papel puntual, en ocasiones para hacer de ellos mismos. El cameo de estas celebridades atrae a los espectadores y responde a la lógica de contextualizar la temática de la ficción. El caso más destacado es el de (*hdp*), donde aparecen numerosos periodistas, jugadores y personajes de la vida pública brasileña relacionados con el fútbol, como son Neymar Junior, Bruno Ferreira “Dentinho”, Juca Kfourri, Julio Cesar, Roberto Rivellino o Ana Paula Oliveira, la juez de línea que inspira la historia del personaje de Vitória da Matta (véase pág. 317). La mayoría de ellos realizan pequeñas apariciones ajenas al fútbol, como es el caso de Neymar como criado o de Roberto Rivellino como cura, con las que el director de la serie pretendía “acercar la serie a los espectadores”<sup>150</sup> y aproximar la realidad a la ficción (véase pág. 695). En relación a *Friday Night Lights* tienen un paso testimonial por la serie los entrenadores texanos Mack Brown, mencionado al inicio de la

---

<sup>150</sup> YOUTUBE [en línea]. UNIVERSIDADE DO FUTEBOL. “Entrevista Adriano Civita - Bloco 01 - (fdp)” en YOUTUBE.com. 26 de octubre de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=s287ZLKcTMs> [Día de consulta: 3 de enero de 2018]

serie, y Mike Leach, aunque en las siguientes temporadas lo hacen varios jugadores y entrenadores profesionales, como Thomas Davis o Nnamdi Asomugha (Papa, 2011: 77). Del mismo modo, en *El declive de Patrick Leary* aparece Bas Rutten, luchador de artes marciales mixtas que interpreta un papel similar en el cuarto capítulo («Bolo Punch», 1x04). En *Ahora o nunca* también tienen presencia las medallistas Tasha Schwikert («Sigue al líder», 1x12 y «¿Somos familia?», 1x20) y Courtney Kupets («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), además de Nastia Liukin, Carly Patterson y el técnico Béla Károlyi en la segunda temporada. El caso de *Ahora o nunca* es uno de los más destacados de las series tratadas por la necesidad de recurrir a profesionales, en activo o retirados<sup>151</sup>, para la grabación de diferentes escenas deportivas debido a su complejidad, y que contribuyen a incrementar la verosimilitud de la ficción en su tratamiento narrativo. En este sentido, en *Luck* participa de manera destacada Gary Stevens, uno de los jinetes profesionales más prolíficos de las últimas décadas, que ya había aparecido en la película *Seabiscuit: más allá de la leyenda* y en la serie *Wildfire*, ficciones sobre el mundo de las carreras de caballos. De igual modo, la serie *Luck* cuenta también con la colaboración de Jeffrey Copland, ligado a las carreras de caballos como entrenador y agente.

En resumen, el reparto de las series analizadas fluctúa entre la experiencia de actores veteranos, como es el caso de *Luck*; a la de intérpretes casi debutantes, ejemplificados en *Friday Night Lights* y *Ahora o nunca*; pasando por los que cuentan con experiencia local, como los de (*hdp*); o en roles similares, como el protagonista de *El declive de Patrick Leary*. Además, destacan los papeles de antiguos profesionales en *Luck* ejerciendo de jinetes, o en *Ahora o nunca* para la realización de escenas deportivas que requieren dobles, así como de personalidades del deporte para aportar una mayor verosimilitud y atraer la atención de los aficionados a las series.

---

<sup>151</sup> USA GYMNASTICS [en línea]. “Jen Hansen - Begin Here and Still Going” en USAGYMNASTICS.com. 14 de septiembre de 20011. <https://usagym.org/pages/post.html?PostID=8567&prog> [Día de consulta: 17 de diciembre de 2015]

### 3.5 Canales y fechas de emisión

Las cinco series seleccionadas han sido emitidas en cuatro compañías televisivas distintas, pertenecientes tanto a cadenas de cable como a televisiones comerciales o grupos *networks*. Igualmente, los canales NBC, FX, HBO y ABC Family cuentan con precedentes de ficciones relacionadas con el deporte aunque, como se ha expuesto en el apartado introductorio, no al mismo nivel narrativo que las series a analizar (véase Anexo 1, pág. 616).

Para una mejor contextualización de los grupos de comunicación a los que se vinculan las series tratadas, hay que referirse a las tres etapas históricas que los investigadores diferencian en la televisión estadounidense. La primera se sitúa en las décadas de 1940 y 1950, donde se consolidaron los tres grandes canales comerciales de radio y televisión, formados por NBC, ABC y CBS, a los que se sumaría FOX a partir de 1986. Las *networks*, sujetas a la regulación por parte de la Federal Communications Commission (FCC), debían moderar sus contenidos, primero, para la búsqueda de un público generalista que atrajera más publicidad para su financiación y, después, para no causar desencuentros que pudieran poner en riesgo la renovación de sus licencias (Douglas, 2011: 38). En este sentido, la llegada de la televisión por cable supuso una ruptura con el modelo tradicional, dando paso al inicio de la segunda “edad de oro” entre 1980 y 1990 (Thompson, 1996), con canales como HBO, Showtime o AMC, dependientes de un modelo de financiación mixto entre publicidad o suscriptores o solo de estos últimos en los canales *premium*. La programación de las cadenas de cable, más avanzada que el de las tradicionales *networks* (Boutet, 2011: 17), permitió arriesgar en sus contenidos y emitir ficciones con tramas articuladas con una mayor libertad creativa, así como la elaboración de temporadas de menor duración, de diez a quince capítulos, que posteriormente emularían los canales tradicionales. La tercera “edad de oro” de la televisión coincide con la entrada en el nuevo milenio, como se hará referencia en el subapartado de género (véase pág. 135).

*Friday Night Lights* comenzó a emitirse en la cadena NBC entre 2006 y 2011, coincidiendo con un periodo en el que se generan datos históricos en las retransmisiones de fútbol americano en Estados Unidos. Además, NBC siempre ha estado ligado a este deporte, siendo la primera televisión de la historia en retransmitir un partido de fútbol

americano en directo, en 1939 bajo las siglas del canal W2XBS<sup>152</sup> (Deninger, 2012: 8). Así, desde 2007 se alterna cada año con CBS y FOX en la retransmisión de la final de la *Super Bowl*, siendo la de 2015 -hasta la fecha de presentación de este estudio- el espacio más visto en la historia de la televisión en Estados Unidos, coincidiendo con el turno de emisión de NBC (véase pág. 25). Además, su programa *NBC Sunday Night Football* (2006-) es uno de los de mayor audiencia dentro del canal<sup>153</sup>. Sin embargo, la huelga de guionistas de Hollywood en los últimos meses de 2007 e inicios de 2008 afectó al transcurso de la segunda temporada de *Friday Night Lights*, que acabó tras el episodio número 15. Con la incertidumbre sobre la continuidad del proyecto, unido a un descenso de la audiencia (véase pág. 122), NBC anunció un acuerdo con la plataforma de pago DirecTV para la emisión de una tercera temporada en el canal The 101 Network<sup>154</sup>. De esta forma, DirecTV, que distribuye televisión vía satélite desde 1994, pasaría a abonar un millón de dólares de los 2,2 que costaba cada capítulo a cambio de obtener sus emisiones en exclusiva ya que, posteriormente, sería repuesta por NBC durante el periodo estival (Sepinwall, 2012: 291). Como resultado, la serie recondujo sus tramas y, aunque las audiencias no aumentaron, se volvió a emplear la misma fórmula con la siguiente renovación por dos temporadas más, hasta la quinta y última emitida de esta ficción (Levinson, 2011: 182). Pese a comenzar sus emisiones en una *network* como NBC, *Friday Night Lights* apuesta por contenidos propios de la televisión por cable con tramas heterogéneas que abordan el sexo, el racismo, la lucha de clases, el alcoholismo, el aborto o la guerra de Irak. Para Wilson (2011: 14), la serie de Peter Berg demuestra que el nivel actual de las ficciones emitidas en la televisión comercial no tiene por qué ser inferior al cable, gracias a su estilo caracterizado por el uso de la cámara en mano, sus raíces basadas en hechos reales y su voluntad de participar en tramas con fuertes contenidos.

*El declive de Patrick Leary* fue emitido en FX, perteneciente al conglomerado FOX Entertainment Group (Tubau, 2011: 69). Se trata de un canal de pago orientado principalmente al público masculino, en el que se incluyen dramas y comedias de

<sup>152</sup> El 17 de mayo de 1939, el mismo canal emitió la que es considerada la primera retransmisión en directo de un evento deportivo, con un partido de béisbol desde la Universidad de Columbia.

<sup>153</sup> TV BY THE NUMBERS [en línea]. “Cowboys-Redskins is Most-Watched & Highest Rated NBC Regular-Season Primetime Game Ever” en TVBYTHENUMBERS. 3 de enero de 2013. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/01/03/cowboys-redskins-is-most-watched-highest-rated-nbc-regular-season-primetime-game-ever/163618/> [Día de consulta: 17 de diciembre de 2015]

<sup>154</sup> DIRECTV [en línea]. “View Summary NBC, Universal Media Studios and DIRECTV Form Bold Partnership to Renew 'Friday Night Lights' for a Third Season” en DIRECTV.com. 4 de febrero de 2008. <http://investor.directv.com/press-releases/press-release-details/2008/View-Summary--NBC-Universal-Media-Studios-and-DIRECTV-Form-Bold-Partnership-to-Renew-Friday-Night-Lights-for-a-Third-Season/default.aspx> [Día de consulta: 11 de mayo de 2015]



producción propia que buscan una mayor calidad en su competencia con otras televisiones de cable, como HBO o Showtime. Al igual que el caso anterior, FX también ha estado ligada a retransmisiones deportivas de béisbol, fútbol o competiciones automovilísticas de NASCAR, hasta el nacimiento de los canales FOX Sports1 y FOX Sports2. Igualmente, llama la atención cómo el interés mediático del boxeo solo se ha visto recuperado de manera puntual en los últimos años por combates como los que ha enfrentado a Floyd Mayweather y Manny Pacquiao<sup>155</sup>, mientras que ha ido incrementándose por la emisión de las peleas de artes marciales mixtas<sup>156</sup>.

Por su parte, HBO ha sido el canal televisivo responsable de producir *Luck*, su primera gran serie ambientada en el mundo de las carreras de caballos donde el deporte y su entorno conforman el eje principal de esta ficción. La irrupción de este canal supuso uno de los grandes cambios en la industria audiovisual con la entrada de la televisión por cable (Tubau, 2011: 66). Para autores como el propio David Milch (Douglas, 2011: 60) existen diferencias al escribir guiones para un canal generalista o para HBO, que quiere vender el producto audiovisual a un *target* concreto, de ahí que estén “más dispuestos a permitir que la gente lleve a cabo sus ideas originales. (...) Tienen un concepto determinado de lo que constituye la calidad”. Además, desde sus inicios el sello HBO ha estado ligado a la retransmisión de diferentes eventos deportivos. De hecho, la inauguración del canal se produjo el 8 de noviembre de 1972 y, tras su estreno con la película *Casta invencible* (Sometimes a Great Notion, Paul Newman, 1970), se emitió el partido de hockey sobre hielo de la NHL entre New York Rangers y Vancouver Canucks desde el Madison Square Garden. El 1 de octubre de 1975, HBO comenzó sus retransmisiones por satélite con el combate por el título mundial de los pesos pesados de boxeo entre Muhammad Ali y Joe Frazier, conocido como “Thrilla in Manila”, desde la capital de Filipinas (Edgerton, 2008: 2), sentando el precedente de los grandes eventos deportivos en las televisiones de pago a través del sistema *Pay-Per-View*. Como señalan Miller y Kim (2008: 217-236), el deporte tiene una importancia capital en HBO a través

---

<sup>155</sup> BBC [en línea]. FAIN BINDA, R. “Mayweather vs. Pacquiao y la decadencia del boxeo como deporte” en BBC.com. 1 de mayo de 2015.  
[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/05/150501\\_deportes\\_boxeo\\_mayweather\\_pacquiao\\_debate\\_etico\\_lalo\\_jmp](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/05/150501_deportes_boxeo_mayweather_pacquiao_debate_etico_lalo_jmp) [Día de consulta: 1 de marzo de 2017]

<sup>156</sup> FOX [en línea]. “FOX UFC Fight Night Ratings Up 29 Percent” en FOXSPORTS.com. 26 de julio de 2016.  
<http://www.foxsports.com/presspass/latestnews/2016/07/26/fox-ufc-fight-night-ratings-up-29-percent> [Día de consulta: 1 de marzo de 2017]

de la retransmisión de grandes competiciones y de programas especiales dedicados a diferentes modalidades.

ABC Family es un canal por cable perteneciente a Disney-ABC Television Group, un conglomerado audiovisual que ha emitido, entre otros deportes, fútbol, fútbol americano, carreras de caballos, automovilismo o golf en sus cerca de setenta años de historia. Igualmente, ABC Family cuenta con un gran número de series y películas dirigidas a un *target* juvenil y femenino. *Ahora o nunca* fue su primera producción relacionada directamente con el deporte y una de las más exitosas del canal, obteniendo buenas cifras de audiencia y permanencia en pantalla. Además, la cercanía de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 facilitó su renovación por una tercera temporada para intentar aprovechar la expectación generada por uno de los mayores eventos deportivos del mundo<sup>157</sup>.

Por último, la versión brasileña de HBO, perteneciente a HBO Latin America Group, ha sido el sello encargado de elaborar (*hdp*), una serie que destaca por un “tratamiento diferenciado entre las producciones de televisión de pago (...) Se remite al estándar de calidad de HBO” (Massarolo, 2013: 289). Esta serie es una de las más originales dentro de las de temática deportiva, al centrarse en una modalidad poco llevada a la ficción televisiva, como es el fútbol, y hacerlo además en torno a la figura del árbitro. Aunque se trata del deporte más popular en Brasil y, por tanto, no necesita una justificación latente su contexto temporal, hay que destacar que (*hdp*) comenzó a emitirse en plena preparación de diferentes megaeventos en este país sudamericano: la Copa FIFA Confederaciones Brasil 2013, la Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 o los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016. Además, en la serie se desarrolla un torneo internacional de clubes con clara referencia a la Copa Libertadores de América, competición en la que ganaron equipos brasileños durante los dos años anteriores y posteriores a la emisión de la serie televisiva.

En definitiva, las cinco series seleccionadas han sido emitidas en cuatro grandes grupos de comunicación ligados históricamente al deporte: NBC con el fútbol americano, HBO desde los propios inicios del canal y FX con el béisbol o el automovilismo, al igual que Disney-ABC Television Group, al que pertenece ABC Family. Además, las fechas

---

<sup>157</sup> DEADLINE [en línea]. ANDREEVA, N. “ABC Family Renews 'Make It Or Break It', Gives Back Order To 'Lying Game', Picks Up 4 Pilots, Cancels 'State Of Georgia'” en DEADLINE.com. 16 de septiembre de 2011. <http://deadline.com/2011/09/abc-family-renews-make-it-or-break-it-gives-back-order-to-lying-game-and-picks-up-4-pilots-2-dramas-2-comedies-172185/> [Día de consulta: 16 de enero de 2015]

en las que aparecen las ficciones coinciden con la eclosión de audiencias reales en fútbol americano en Estados Unidos, el resurgimiento del boxeo y la llegada de la conocida como “década de oro de los megaeventos deportivos” en Brasil, que abarca desde el año 2007, con los Juegos Panamericanos; al 2016, con la celebración de los Juegos Olímpicos de Río<sup>158</sup>.

### 3.6 Idea

La idea por la que surgen las ficciones tratadas en este estudio permite apreciar desde su concepción un tratamiento preferentemente deportivo. De esta forma, su capacidad de venta, la originalidad de los planteamientos o el grado de realismo en relación a los valores humanos que realiza son algunos de los factores más importantes que serán determinantes como clave del éxito.

#### 3.6.1 Capacidad de venta

Influida por la originalidad de la idea, del humanismo que transmite o de sus posibilidades para lograr la catarsis, la capacidad de venta se refiere al atractivo que tiene la ficción, primero, para convencer de su emisión a productores y directivos, y posteriormente, para hacerlo con el espectador (Alvort, 2002: 57). Respecto a sus canales de emisión, las series analizadas en este estudio han sido respaldadas por grandes grupos de televisión tanto en Estados Unidos como en Brasil.

Sobre la acogida del público, *Friday Night Lights* pasó en NBC de seis millones de espectadores a cinco en su segunda temporada (Levinson, 2011: 177), finalizando con tres millones y medio en la quinta y última<sup>159</sup>. En su estreno en DirecTV, la serie rozó el medio millón de seguidores, una audiencia pequeña pero con mayor impacto y más significativa, ya que los suscriptores encontraban una razón añadida para optar por dicha plataforma de pago y no otra (2011: 183). De igual modo, el comportamiento de la audiencia de *Friday Night Lights* manifestó las dificultades de equilibrar la balanza entre el deporte y las historias personales. Al principio, las tramas deportivas fueron impulsadas para atraer al género masculino, circunstancia que fue decayendo conforme se centró en

---

<sup>158</sup> Tras la etapa de los “megaeventos deportivos” se disputó la Copa América de fútbol, celebrada en 2019 en Brasil.

<sup>159</sup> TV BY THE NUMBERS [en línea]. GORMAN, B. “2010-11. Season Broadcast Primetime Show Viewership Averages” en TVBYTHENUMBERS.com. 1 de junio de 2011. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/06/01/2010-11-season-broadcast-primetime-show-viewership-averages/94407/> [Día de consulta: 13 de diciembre de 2014]

las relaciones humanas para hacer lo mismo con el femenino. En este sentido, Sepinwall (2012: 282) señala que a las mujeres les costaba ver una serie sobre fútbol americano y a los hombres una *soap opera* de instituto. *Friday Night Lights* es la ficción más duradera de las seleccionadas en el presente estudio junto a *Ahora o nunca*, que se mantuvo tres temporadas pese a comenzar con una audiencia de 2,5 millones de espectadores<sup>160</sup> y reducirla en un millón a su finalización<sup>161</sup>. Por su parte, *El declive de Patrick Leary* sufrió un descenso de telespectadores de 1,5 millones en su estreno a la mitad<sup>162</sup>, algo que se repitió en la serie *Luck* tras alcanzar más de un millón de seguidores iniciales<sup>163</sup>. En cuanto a la compañía HBO, decidió renovar *Luck* tras emitir su primer episodio, aunque se plantearía la duda de qué tendencia hubiera seguido el público si la segunda temporada no hubiera sido cancelada tras la muerte de tres caballos durante el rodaje. Por último, pese a que (*hdp*) fue la serie de estreno de 2012 con mayor audiencia de la televisión privada en Brasil (Massarolo, 2013: 271), cabe recordar que la legislación de ese país sobre derechos de distribución hubiera complicado la realización de una segunda temporada. Al respecto, el creador de la serie, Adriano Civita, destaca que la serie fue vendida como contenido audiovisual para compañías aéreas, en Estados Unidos para su emisión en HD y en el Reino Unido, donde se convirtió en una de las cinco mejores ficciones de televisión del año (véase pág. 692).

Respecto al consumo televisivo, hay dos factores determinantes que influyen en la era actual. Por un lado, la aparición de los canales por cable generó una mayor fragmentación de los espectadores, frente a una audiencia generalista de las *networks*, lo que favoreció la especialización temática (Rincón, 2006: 173), como ocurre con las series inspiradas en el deporte. Un ejemplo es el caso estadounidense, donde los productores han encontrado cuotas de mercado en audiencias de tres millones de personas, una fragmentación positiva desde el punto de vista creativo (Sepinwall, 2012: 4). Frente a esta

<sup>160</sup> TV BY THENUMBERS [en línea]. GORMAN, B. “The Secret Life of the American Teenager Returns At Record Levels” en TVBYTHENUMBERS.com. 23 de junio de 2009. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/06/23/the-secret-life-of-the-american-teenager-returns-at-record-levels/21316/> [Día de consulta: 16 de enero de 2015]

<sup>161</sup> TV BY THE NUMBERS [en línea]. KONDOLOJY, A. “Monday Cable Ratings: 'WWE RAW,' 'Basketball Wives,' 'Secret Life of the American Teenager,' 'Pawn Stars' & More” en TVBYTHENUMBERS.com. 27 de marzo de 2012. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/03/27/monday-cable-ratings-wweraw-basketball-wives-secret-life-of-the-american-teenager-pawn-stars-more/126127/> [Día de consulta: 17 de junio de 2015]

<sup>162</sup> DEADLINE [en línea]. ANDREEVA, N. “FX Cancels 'Lights Out' After One Season” en DEADLINE.com. 24 de marzo de 2011. <http://deadline.com/2011/03/fx-cancels-lights-out-116902/> [Día de consulta: 23 de diciembre de 2014]

<sup>163</sup> TV BY THE NUMBERS [en línea]. GORMAN, B. “Sunday Cable Ratings: 'Kourtney & Kim' Finale Goes Large + Atlanta 'Housewives,' 'Ax Men,' 'Mob Wives 2,' 'Shameless' & More” en TVBYTHENUMBERS.com. 31 de enero de 2012. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/01/31/sunday-cable-ratings-kourtney-kim-finale-goes-large-atlanta-housewives-ax-men-mob-wives-2-shameless-more/118082/> [Día de consulta: 9 de enero de 2015]

circunstancia, en los canales comerciales se exigen al menos 10 millones de telespectadores de media para considerar los proyectos viables y manejar su continuidad (Bigsby, 2013: 321).

Por otro lado, el avance de la tecnología permite a los espectadores la visualización de los contenidos en múltiples dispositivos y horarios diferentes a los establecidos por el canal. El lanzamiento de las ficciones en DVD o BluRay y, especialmente, Internet, han provocado que el impacto de la audiencia ya no sea inmediato al desligar su consumo de la programación tradicional, si bien sigue primando la recepción de los primeros episodios en televisión para evaluar la continuidad de las series. Su recorrido ahora es mayor, gracias a las plataformas de video bajo demanda, las descargas o a las propias páginas webs de las televisiones, que permiten ver los capítulos cuándo y cómo deseen los espectadores, incluso de forma gratuita. Este fue el caso de *Ahora o nunca* en [abcfamily.go.com](http://abcfamily.go.com) o de *Friday Night Lights* en [nbc.com](http://nbc.com), que ofreció en *streaming* íntegramente la primera temporada para atraer más público después del estreno de cada capítulo (Douglas, 2011: 313). De esta forma, canales como HBO o FX ya no publican audiencias diarias, sino que mantienen un margen de entre tres y siete días para valorar su impacto total<sup>164</sup>. Además, Internet constituye un punto de encuentro que ha redefinido la relación entre los productores y el público, capaz de determinar las líneas argumentales en función de sus gustos y comportamientos (Cascajosa, 2016: 9). Como consecuencia, este nuevo escenario ha provocado una apuesta más arriesgada en los contenidos de las ficciones ante la pérdida de espectadores en la emisión televisiva (Gómez y García, 2010: 24).

Asimismo, los cambios en las formas de consumo del producto audiovisual a través de las nuevas tecnologías han permitido a las ficciones tener un alcance que no lograron obtener en el momento de su emisión. Además, el público es más activo que nunca e interactúa con la serie desde los diferentes dispositivos que tiene a su alcance, como el ordenador, el móvil, las tabletas electrónicas o en la propia *Smart TV*. Para Barthes (2011: 60), estas opciones de consumo sirven para establecer las denominadas “series de culto”, entre las que cita a *Friday Night Lights*, y que logran mantener el espíritu de la ficción entre sus seguidores o el descubrimiento de la misma por aquellos

---

<sup>164</sup> VERTELE [en línea]. “La medición de audiencias de TV en 'diferido', una tendencia mundial que ya está en España” en VERTELE.com. 9 de enero de 2015. <http://www.vertele.com/noticias/la-medicion-de-audiencias-de-tv-en-diferido-una-tendencia-mundial-que-ya-esta-en-espana/> [Día de consulta: 16 de junio de 2015]

que no la conocían. Tous (2010: 81) señala que este tipo de series tienen detrás a un público que alcanza una gran identificación con los personajes o la historia, generando una especie de mitología a su alrededor. Ese fenómeno social es explotado por las productoras a través del *merchandising*, proporcionando contenidos extras en la Red o a través del DVD (Buxton, 2010: 9).

El mejor ejemplo de las series seleccionadas es el de *Friday Night Lights*. La ficción estadounidense ha mantenido una base de seguidores muy importante, hasta el punto de organizarse la elaboración de campañas a través de Internet para pedir su continuidad tras el final de la segunda temporada. La web oficial estuvo actualizando contenidos hasta un año después de su finalización, aunque las cuentas de la serie en *Twitter* y *Facebook*<sup>165</sup> permanecen activas, informando principalmente sobre la actualidad de sus actores. Otra de las características por las que *Friday Night Lights* encaja dentro de las “series de culto” es por la explotación comercial que ha tenido la ficción. Así, en la tienda virtual oficial de la serie se vendían todo tipo de productos: desde tazas a las camisetas de los jugadores, gorras, sudaderas, ropa de animadora, bolsas de viaje o fundas para *iPhone* (Calderón, 2011: 151). En todos los materiales estaban presentes los símbolos y los colores de los Panthers de Dillon, lo que permitía a los *fans* alcanzar un mayor grado de identificación, como si se tratara de un grupo de seguidores de un equipo real de fútbol americano.

Además, las páginas web de las cinco series seleccionadas en este estudio han ofertado contenidos adicionales de las ficciones, con resúmenes y guías de los capítulos, videos sobre el *making of*, entrevistas en exclusiva a los actores y directores, biografías completas de los personajes o juegos virtuales, además de fomentar la participación a través de los foros. En este sentido, en *Ahora o nunca* ha sido la otra serie que ha logrado una gran interacción con sus seguidores, especialmente a través de las principales redes sociales<sup>166</sup>. Por su parte, la página web oficial de *Luck* incluye un glosario sobre terminología empleada en las carreras de caballos para facilitar el seguimiento de la serie. Pero, sin duda, una de las campañas más originales fue la de (*hdp*) que, para promocionar su lanzamiento, propuso un juego en la página oficial de *Facebook*<sup>167</sup> de HBO en Brasil

---

<sup>165</sup> TWITTER [en línea]. <https://twitter.com/nbcfnl>

FACEBOOK [en línea]. <https://www.facebook.com/nbcfnl>. [Día de consulta: 17 de junio de 2015]

<sup>166</sup> FACEBOOK [en línea]. <https://www.facebook.com/makeitorbreakit?fref=ts>.

TWITTER [en línea]. <https://twitter.com/ABCfmiobi>. [Día de consulta: 17 de junio de 2015]

<sup>167</sup> FACEBOOK [en línea]. <https://www.facebook.com/HBOBR>. [Día de consulta: 17 de junio de 2015]

en el que los usuarios ganaban puntos en función de los insultos que escribían al árbitro protagonista en la serie.

En resumen, las cinco ficciones lograron tener el respaldo de algunos de los canales de televisión más importantes del mundo, si bien la respuesta de la audiencia fue decreciendo con el paso de los capítulos. En el caso de *Friday Night Lights* o *Ahora o nunca*, lograron continuar con sus proyectos durante varias temporadas, mientras que en *Luck* la muerte de los caballos provocó su cancelación, en (*hdp*) se descartó una nueva temporada debido a los impedimentos de la legislación brasileña en materia audiovisual y en *El declive de Patrick Leary* se pudieron cerrar las tramas a tiempo. Por otro lado, y como tendencia generalizada en la actualidad, las cinco series han tenido su desarrollo en Internet, ofreciendo desde contenidos adicionales a los propios capítulos de forma gratuita, además de la venta de todo tipo de productos promocionales asociados como hizo *Friday Night Lights*.

### 3.6.2 Originalidad

Para Toledano y Verde (2007: 49), la originalidad es uno de los elementos más determinantes de diferenciación entre las series. El guion puede partir de una idea inédita, donde su singularidad proviene de desarrollar para la ocasión la acción, las tramas, los personajes o el estilo. Por otra parte, su origen puede estar en la adaptación de una obra de otro medio, como el cine o la literatura, y en la que se realice una interpretación de la misma que puede guardar una alta fidelidad con el original o que ésta suponga un punto de partida, respetando su atmósfera básica. Igualmente, la fuente de inspiración también puede llegar por otras vías: surgidas a través de noticias aparecidas en los medios de comunicación; por el conocimiento o experiencia en algún suceso; por las tendencias sociales en una determinada época o las del sector audiovisual en el momento de emisión. Como se tratará en los diferentes apartados dedicados a los personajes, espacios o diálogos, la originalidad de las series seleccionadas también radica, además de su idea primaria, en el tratamiento narrativo que realizan orientada hacia la temática deportiva.

*Friday Night Lights* supone un claro ejemplo del largo trayecto que puede recorrer la inspiración de una idea y cómo se adapta de forma transmediática (Gordillo, 2009: 144). Así, la historia original de esta serie comienza con el libro publicado en 1990 por H. G. Bissinger, titulado *Friday Night Lights: A Town, A Team and A Dream*. Bissinger, escritor y periodista galardonado con un premio Pulitzer, que cubrió durante la temporada

de 1988 al equipo de los Permian Panthers de Odessa y su camino por intentar ganar el Campeonato Estatal de Texas. El autor, que se trasladó durante un año con su familia a Odessa (Bigsby, 2013: 299), convivió con los jugadores del equipo del instituto de Permian, con sus técnicos, profesores, amigos, familiares y vecinos para comprobar a qué se enfrentaban los jóvenes de dieciséis y diecisiete años cada viernes noche al jugar ante 20.000 personas. De este modo, Bissinger refleja en el texto las presiones, los sueños y frustraciones, las alegrías y tristezas, los problemas relativos a las clases sociales, el racismo o el dopaje: en definitiva, la obsesión de una pequeña ciudad tradicional texana con un equipo de adolescentes. El libro, que tuvo grandes reacciones en contra por parte de los seguidores de los Panthers por cómo reflejaba su pasión por el fútbol americano (Smokler, 2011: 27), es considerado una referencia entre los de temática deportiva para medios norteamericanos especializados como la revista *Sports Illustrated*<sup>168</sup> o el canal deportivo ESPN<sup>169</sup>. Precisamente, fue el primo de H. G. Bissinger, Peter Berg, como coescritor y director, quien adaptó la historia real del libro a la gran pantalla con la película *Friday Night Lights* (2004). Sin embargo, como recoge Sepinwall (2012: 274) en palabras del propio Peter Berg, el director no quedó del todo satisfecho pese a las buenas críticas recibidas:

“[Bissinger] was able to hit upon pretty complex issues: racism, education, parent-child relationships, celebrity, all these different issues. And in the film, we were limited. It was a 90-minute movie. And afterwards, I sat down with Brian Grazer, the producer, and Buzz [Bissinger] and said, ‘Well, you know, wouldn’t it be kind of neat to be able to go deeper and to explore these issues?’ And that’s what brought me back one more time, because, a television series, if we’re lucky, we’ll have the opportunity to go deep.”

Junto a Peter Berg se asoció el productor David Nevins, quien ya intentó adaptar el libro en televisión pero, al no adquirir sus derechos comerciales, solo se tomó como referente de partida en la miniserie de ocho capítulos *Contra corriente* (*Against the Grain*, NBC, 1993-1994), en la que un entrenador intenta cambiar la decadente situación de un equipo de instituto de fútbol americano. De esta forma, la serie *Friday Night Lights* iba a permitir desarrollar en mayor profundidad todas las historias y valores que subyacen de la obra literaria de Bissinger. En esta ocasión se realiza una adaptación ya que, al contrario que en su película, Peter Berg sí introduce variaciones. Así, el creador opta por trasladar la acción a la época en la que se emitió la serie en lugar de 1988, al igual que emplaza su

---

<sup>168</sup> SPORTS ILLUSTRATED [en línea]. “The Top 100 Sports Book of All Time” en SI.com. 16 de diciembre de 2002. <http://www.si.com/vault/2002/12/16/334173/the-top-100-sports-books-of-all-time> [Día de consulta: 18 de mayo de 2015]

<sup>169</sup> ESPN [en línea]. “The “Lights” Go On” en ESPN.go.com. <http://sports.espn.go.com/espn/page2/story?page=bookclub/october> [Día de consulta: 18 de mayo de 2015]



desarrollo a la ficticia ciudad texana de Dillon, donde los personajes no tienen los mismos nombres que en el libro y la película y el equipo pasa a llamarse los Panthers de Dillon, en vez de los Panthers de Permian. Además, Berg estudió la posibilidad de realizar una nueva película con los actores de la serie, pero finalmente el proyecto no se llevó a cabo. Sin embargo, el plan fue retomado por Bissinger, que escribió la secuela *After Friday Night Lights* (2012), en la que continúa la historia de uno de los protagonistas reales de su primer libro, James *Boobie* Miles. Además, y como curiosidad, la propia cadena NBC realizó, en formato de *webserie*, una parodia de la ficción denominada *Draftsville* (2017-2018). En ella, la figura del entrenador Taylor la sustituye un técnico llamado Larry Stanton que, al igual que su compañero de profesión, siente la presión por los resultados pero un sentido muy diferente: la comunidad de Draftsville vive pendiente de sus predicciones para saber qué jugadores de fútbol americano alineará en sus ligas fantásticas virtuales. La *webserie*, de dos temporadas de duración, recrea de manera muy similar desde los ambientes, a los rótulos o los planos audiovisuales de *Friday Night Lights*.

En el caso de *El declive de Patrick Leary*, la inspiración inicial parte de Ross Fineman, productor-ejecutivo de la serie, quien cuatro años antes del estreno presentó la idea de realizar una ficción sobre un boxeador con “demencia pugilística” a la cadena FOX. Fineman se basó en la historia de los hermanos Quarry, tres boxeadores que sufrieron daños neuronales y que tienen un origen irlandés como el protagonista de la serie, Patrick “Luces” Leary<sup>170</sup>. El capítulo piloto fue escrito y rodado por su director, Justin Zackham, pero el canal estadounidense contrató al productor Warren Leight para rehacerlo y presentar el guion del segundo episodio (Kallas, 2014: 34). Posteriormente, Leight reconoció que fue el mejor guion de un capítulo piloto que había leído ese año y que siempre se había interesado por cómo sería la vida de un deportista después de su retirada<sup>171</sup>:

"I've always been fascinated by what happens to athletes when the game is over, how they make the adjustment to a life after the crowds are gone. The (protagonist) also is a father struggling to keep the standard of living he's set for his family, and that is something a lot of people are going through right now."

---

<sup>170</sup> ENTERTAINMENT NEWS [en línea]. ARROW, J. “*Lights Out* boss explains why the boxing drama is so relevant: “We’re all on the ropes”” en EONLINE.com. 12 de enero de 2011.

<http://www.eonline.com/news/219850/lights-out-boss-explains-why-the-boxing-drama-is-so-relevant-we-re-all-on-the-ropes> [Día de consulta: 4 de enero de 2018]

<sup>171</sup> THE HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. ANDREEVA, N. “Warren Leight’s in for ‘Lights Out’” en HOLLYWOODREPORTER.com. 23 de julio de 2009.

<https://www.hollywoodreporter.com/news/warren-leights-lights-86875> [Día de consulta: 29 de diciembre de 2017]

Tras el final de la primera temporada y la cancelación de la serie, Leight subrayó que la historia tenía suficiente capacidad como para alcanzar “otros cinco años”<sup>172</sup>. Pese a que la idea original de la serie fue presentada a FOX, finalmente acabó emitiéndose en uno de sus canales de pago, FX<sup>173</sup>.

Por su parte, la serie *Luck* supone una muestra de cómo la idea de una ficción se puede inspirar en las experiencias personales de sus creadores, como confirma el guionista de la serie, John Perrotta, en la entrevista realizada para este estudio (véase pág. 701). En ella, Perrotta señala la pasión por las carreras de caballos de él mismo, Bill Barich, Jay Hovdey o David Milch, quienes trabajaron en la creación de la ficción. Especialmente destaca el caso de este último, David Milch, cuya afición por las carreras comenzó en la infancia, cuando su padre le llevaba al hipódromo de Saratoga. Posteriormente, alcanzó cierto éxito como propietario de “pura sangre” con los que logró, entre otros, la prestigiosa Breeders’ Cup en dos ocasiones. Sin embargo, en paralelo desarrolló desde muy joven una gran adicción a las apuestas que le llevó a perder hasta 25 millones de dólares solo entre los años 2000 y 2011, como publicó The Hollywood Reporter en un amplio artículo en 2016<sup>174</sup>. Con *Luck*, el objetivo de Milch era reflejar el mundo que se desarrolla alrededor de las carreras de caballos a través de los propietarios, los jinetes, los agentes, los “pura sangre” o los apostantes. El director de la serie, que tenía en mente el proyecto 25 años antes de llevarlo a cabo<sup>175</sup>, basó algunos de los personajes en sus propias experiencias en los hipódromos e, incluso, situó la acción en el recinto de Santa Anita, lugar donde él mismo sufrió sus principales pérdidas por la adicción a las apuestas<sup>176</sup>:

“Once you enter into that world, your chemistry changes, and your chemistry changes in the same ways it would if you became a drug addict. The paradox is, as all of this alternation is going on, you still have the opportunities and challenges of being a human being. That's

---

<sup>172</sup> THE HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. GOLDBERG, L. “‘Lights Out’ Executive Producer Pitching Canceled FX Show to Other Networks” en HOLLYWOODREPORTER.com. 23 de julio de 2009. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/lights-executive-producer-pitching-canceled-176175> [Día de consulta: 29 de diciembre de 2017]

<sup>173</sup> COLLIDER [en línea]. RADISH, C. “Holt McCallany and Executive Producer/Showrunner Warren Leight Interview LIGHTS OUT” en COLLIDER.com. 19 de enero de 2011. <http://collider.com/holt-mccallany-warren-leight-interview-lights-out/> [Día de consulta: 20 de mayo de 2015]

<sup>174</sup> THE HOLLYWOOD REPORTER [en línea]. GALLOWAY, S.; JOHNSON, S. “How the \$100 Million 'NYPD Blue' Creator Gambled Away His Fortune” en HOLLYWOODREPORTER.com. 17 de febrero de 2016. <https://www.hollywoodreporter.com/features/david-milch-made-100m-gambled-866184> [Día de consulta: 29 de diciembre de 2017]

<sup>175</sup> LOS ANGELES TIMES [en línea]. PUGMIRE, L. “Q&A: David Milch on horse racing and iconic TV series” en LATIMES.com. 25 de diciembre de 2011. <http://articles.latimes.com/2011/dec/25/sports/la-sp-pugmire-qa-20111226> [Día de consulta: 20 de mayo de 2015]

<sup>176</sup> NATIONAL PUBLIC RADIO [en línea]. “David Milch: Trying His 'Luck' With Horse Racing” en NPR.org. 25 de enero de 2012. <https://www.npr.org/2012/01/25/145706854/david-milch-trying-his-luck-with-horse-racing> [Día de consulta: 29 de diciembre de 2017]

the rest of the story: how to be a human being, and the fascination with how these people live their lives."

Por su parte, la idea de *Ahora o nunca* surgió por la afición de Holly Sorensen por los Juegos Olímpicos y los valores que transmite. Sorensen, que proviene de una familia de deportistas, se inspiró en los sacrificios que realizan los atletas y sus familias desde la adolescencia para llegar a participar en una olimpiada (véase pág. 698). En concreto, la autora recordaba el caso de una amiga de la infancia<sup>177</sup>:

"Those people were always interesting to me, and when I was a kid I had a friend who was trying to be a professional ice skater and I felt so sorry for her: she had to get up at four in the morning and leave school at three in the afternoon, and couldn't go to any of the dances. And I thought it was like child abuse. And the older I got the more I realized there were people that just sacrificed big chunks of their life for that."

Inicialmente, Sorensen dudó en escoger algún deporte de invierno en el que basar su ficción, pero al final se decantó por la gimnasia, una fuente de contenidos dramáticos debido a que los adolescentes "tienen que ser disciplinados y exigentes en el momento exacto de su vida en el que desean mayor libertad e independencia"<sup>178</sup>. Así mismo, el centro deportivo "The Rock" en el que se desarrolla la serie, y que existe en la realidad, supone un punto de encuentro para jóvenes con diferentes personalidades y sus familias, obligados a convivir varias horas al día en un espacio cerrado como es un pabellón, lo que genera diferentes tipos de conflictos. En resumen, Sorensen optó por un deporte que aúna belleza y fuerza para mostrar el recorrido de las gimnastas desde sus inicios hasta cumplir el sueño de acudir a unos Juegos Olímpicos<sup>179</sup>:

"It's superhuman and it's just amazing what these young girls can do with their bodies. Part of the fun of making the show is we have that caliber of athlete on the set actually doing the tricks and it never gets old. Physically, just to watch it, I think it's a beautiful and amazing sport and it's an interesting sport to me because it requires such amazing power and strength by these young women. Also, the pressure... your career lasts from maybe 14-21 so to put all that pressure on such a young person is interesting and then the whole Olympic dream and ideal and sacrificing so much for one event."

---

<sup>177</sup> THE TV CHICK [en línea]. "CATCHING UP MIDSEASON: EXCLUSIVE INTERVIEW SERIES: Holly Sorensen (Creator) of Make It Or Break It" en THE TV CHICK.wordpress.com. 29 de diciembre de 2009. <https://thetvchick.wordpress.com/2009/12/29/catching-up-midseason-exclusive-interview-series-holly-sorensen-creator-of-make-it-or-break-it/> [Día de consulta: 2 de enero de 2018]

<sup>178</sup> THE NEW YORKER [en línea]. SYME, R. "Women's Gymnastics: The Olympics As Reality TV" en NEWYORKER.com. 2 de agosto de 2012. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/womens-gymnastics-the-olympics-as-reality-tv> [Día de consulta: 30 de diciembre de 2017]

<sup>179</sup> THE FUTON CRITIC [en línea]. HALTERMAN, J. "Interview: "Make It Or Break It" Creator Holly Sorensen" en THEFUTONCRITIC.com. 18 de enero de 2010. [http://www.thefutoncritic.com/interviews/2010/01/18/interview-make-it-or-break-it-creator-holly-sorensen-34249/20100118\\_makeitorbreakit/#8ADVszO0a7JgCTIS.99](http://www.thefutoncritic.com/interviews/2010/01/18/interview-make-it-or-break-it-creator-holly-sorensen-34249/20100118_makeitorbreakit/#8ADVszO0a7JgCTIS.99) [Día de consulta: 2 de enero de 2018]

Finalmente, el proyecto presentado al canal televisivo ABC Family fue aprobado tras los Juegos Olímpicos de Pekín 2008<sup>180</sup>.

Por último, la serie brasileña (*hdp*) comenzó a gestarse cuatro años antes de su estreno en televisión. La idea de la ficción surgió cuando su director, Adriano Civita, supo que su preparador físico era árbitro de fútbol en la segunda división brasileña:

“Me contou uma situação que tinha acontecido com ele no fim de semana e eu na verdade nem sabia que ele era arbitro de futebol. Ele um árbitro de segunda divisão que teve que dar um certo lance e no meio tempo teve que ir ao vestiário. Mas ele foi comerciais se trocavam tinha um vestiário para que a segunda divisão cidadezinha natal aí o time que deu o lance contra sei lá se foi um penalti eu não me lembro descobrirem de porrada.

Foi muito mais interessante o que Felipe estava me contando da vida dele do que o que esse cara não falando aí então pintou?”

Civita, a través de su productora Pródigo Films, quiso convertir la idea en un documental centrado en los árbitros “que no tienen protección policial y que prácticamente pagan por trabajar” (véase pág. 691). Sin embargo, acabó adaptando la idea a una serie de televisión cuando descubrió el interés del canal HBO en un proyecto de ficción sobre fútbol en Latinoamérica<sup>181</sup>:

“A história de “(fdp)” começou há quatro anos, quando a HBO buscava entre as produtoras brasileiras — e até algumas sul-americanas — um projeto sobre futebol. A Pródigo, que já tinha a intenção de fazer um documentário sobre árbitros, acabou adaptando a ideia para transformá-la numa série de ficção.”

Giuliano Cedroni, socio de la productora y coordinador de guionistas, señaló que el proceso de negociación con HBO duró seis meses y el desarrollo del guion un año para una serie, que en principio, iba a titularse *Los Libertadores*<sup>182</sup>. En el capítulo extra «Los secretos de la serie», el propio Cedroni indica que se aporta una perspectiva distinta a este deporte porque el fútbol nunca ha sido mostrado desde el punto de vista del árbitro. En el mismo episodio, Adriano Civita señala que quería conocer qué impulsa a una persona a llamar “hijo de puta” a un colegiado.

En definitiva, las ideas por las que surgen las series objeto de análisis provienen de diferentes fuentes de inspiración. En el caso de *Friday Night Lights* se parte de una historia real convertida en libro, adaptada al cine para luego convertirse en ficción

---

<sup>180</sup> USA TODAY [en línea]. STRAUSS, G. “‘Make It or Break It’ puts spotlight on gymnastics” en USATODAY.com. 22 de junio de 2009. [http://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2009-06-21-make-it\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2009-06-21-make-it_N.htm) [Día de consulta: 20 de mayo de 2015]

<sup>181</sup> O GLOBO [en línea]. BRITTO, T. “Nova série da HBO, “(fdp)” coloca um juiz de futebol no centro da trama” en OGLOBO.com. 25 de agosto de 2012. <http://oglobo.globo.com/revista-da-tv/nova-serie-da-hbo-fdp-coloca-um-juiz-de-futebol-no-centro-da-trama-5886543> [Día de consulta: 21 de mayo de 2015]

<sup>182</sup> NET LAB TV [en línea]. “Série FDP” en NETLABTV.com.br. <http://netlabtv.com.br/serie-fdp/> [Día de consulta: 21 de mayo de 2015]

televisiva. En *Luck*, su origen está en las propias experiencias personales de su director. Mientras, los creadores de *El declive de Patrick Leary*, *Ahora o nunca* o (*hdp*) se inspiran respectivamente, en historias ajenas: la de tres hermanos boxeadores que sufren “demencia pugilística”, la de una amiga de la infancia que soñaba con ser patinadora olímpica o la de un árbitro de la segunda división brasileña.

### 3.6.3 Humanismo y catarsis

Además de la originalidad, el grado de verosimilitud de la ficción y las claves de su éxito dependen, en buena medida, de factores como la solidez de la idea y de su estructura, de su capacidad para transmitir valores humanos y de que el espectador alcance la catarsis (Rincón, 2006: 187). La posibilidad de provocar una emoción específica en la audiencia es uno de los elementos más importantes para valorar la idea abordada y conduce a su identificación con la historia y los personajes, con experiencias cercanas que los propios espectadores han tenido o les gustaría tener (Seger, 1993: 127).

En las cinco series analizadas se exponen valores en común relacionados con el deporte, como son el esfuerzo, la superación, el trabajo o la constancia con la culminación, principalmente, del éxito deportivo. En *Friday Night Lights* hay que añadir la importancia del trabajo en equipo y su unidad en la persecución de una meta común. Por su parte, la solidaridad y liderazgo de Patrick Leary con su familia se muestran en *El declive de Patrick Leary*, donde el protagonista lucha contra su propia enfermedad para salvar a los suyos. En *Luck* resaltan los extremos del ser humano, ya que sus personajes oscilan entre la venganza y el perdón, el compañerismo y el egoísmo, el odio hacia otras personas y el amor por los animales. Estas situaciones son similares a los que subyacen en *Ahora o nunca*, en su caso a través de un grupo de adolescentes y los problemas propios de esa etapa vital. Por último, en (*hdp*) la lucha de su protagonista no está solo en lograr el éxito profesional, sino también el personal, y no cesa de ejercer como protector de su mujer, su hijo y su madre aún en las situaciones más adversas.

Por tanto, las series tratadas en este estudio evocan, especialmente, emociones y sensaciones en los espectadores, a los que su perfil les identifica como un aficionado más al deporte en cuestión: siente las alegrías y frustraciones de los Panthers de Dillon, alienta a Patrick Leary en su último combate, se compadece por “Ace” Bernstein y su pasión por los caballos, se solidariza con el sacrificio de las jóvenes gimnastas y pasa de la grada al césped para sufrir junto a Juarez Gomes da Silva.

### 3.7 Tema

El tema es la propuesta ideológica que transmiten las series, la reflexión que subyace del argumento y que se defiende a lo largo del relato. Su trascendencia le sitúa como la cuestión central de la obra, ya que es más importante lo que se quiere transmitir que la historia en sí, por lo que debe tener la suficiente fuerza y nitidez (Selinger, 1999: 28). En este sentido, el tema responde a la pregunta de qué es lo que realmente ha querido comunicar el autor con su proyecto y supone uno de los valores más importantes para fidelizar al espectador. Del mismo modo, las ficciones pueden abordar una misma temática, basada en una experiencia compartida por los seres humanos, pero es su tratamiento lo que diferencia a unas de otras y las hace únicas. Para Machalski (2009: 51) son dos los factores fundamentales que influyen en su singularidad: el punto de vista empleado y la razón de ser o propósito del autor.

Las posibilidades temáticas son muy diversas y, junto al núcleo principal, pueden exponerse otras propuestas para que la historia logre profundidad (Sánchez-Escalonilla, 2001: 105). En este sentido, las cinco series desarrollan un tema universal, que no depende de una moda concreta o un contexto audiovisual determinado, y que se adapta a la época y el lugar donde se emplazan las ficciones (Toledano y Verde, 2007: 22). El tema más recurrente en las series analizadas, en buena parte marcado por el deporte y sus valores, ha sido la capacidad de superación del ser humano y la idea de que, con esfuerzo y dedicación, cualquiera puede alcanzar sus metas y sus sueños superando las adversidades que se encuentra en el camino.

Así, en *Friday Night Lights*, esta temática se muestra a través de un grupo de jóvenes que aspira a evolucionar en sus vidas a través del fútbol americano, al mismo tiempo que transmite el sentido de comunidad en una pequeña ciudad y el sentimiento de familia. Leitch (2011: 3) considera que esta serie trata sobre la ilusión de cómo cada uno puede llegar a ser aquello con lo que sueña. Mientras, Smokler (2011: 38) cree que esta ficción se centra en cómo se viven los días entre un partido y otro, a diferencia del libro y la película que lo hacían en los encuentros en sí. En cuanto a *El declive de Patrick Leary* el afán de superación se personaliza en la figura de “Lucas” Leary, quien debe luchar contra su propia enfermedad para salvar a su familia de la ruina económica y, por tanto, de la pérdida de un estatus social que les devuelva a sus orígenes más humildes. Como en el caso anterior, “Lucas” solo puede lograr su meta haciendo lo único que sabe: boxear.

Del mismo modo, en (*hdp*) Juarez Gomes da Silva se enfrenta a todas las adversidades que se le presentan en su intento por recuperar a su familia y por lograr sus metas profesionales, en un camino repleto de tentaciones en el que las decisiones que tome puede determinar el futuro de su mujer y su hijo, además de los equipos de fútbol y sus aficionados. En relación a *Ahora o nunca* el sacrificio personal se emplaza a un grupo de jóvenes gimnastas que muestran la plena dedicación por conseguir sus sueños deportivos en una de las etapas más complejas de la vida. En este caso, además, el tema es contextual, ya que refleja la realidad de un periodo temporal vinculado al éxito femenino en el deporte. De todas las series tratadas, hay que destacar que tan solo *Luck* ofrece un tema algo diferente respecto a los anteriores, como es la venganza del ser humano y sus miserias, al mismo tiempo que se produce un pulso interno por su amor a la naturaleza y a los animales.

## **CAPÍTULO 4: GÉNERO**

El género constituye uno de los puntos esenciales de este estudio ya que, como se ha indicado en la hipótesis de investigación (véase pág. 99), se pretende dar respuesta a considerar como propio o específico el género deportivo en las series de televisión.

En términos generales, el género puede definirse como un conjunto de reglas, de combinaciones de elementos narrativos y estructuras repetitivas que garantiza la estabilidad de la comunicación entre los creadores de la ficción y los espectadores, a los que ayudan a generar unas expectativas respecto a la obra audiovisual (Jones, 2008: 5). Su clasificación depende, en buena medida, del reconocimiento de directores, promotores, distribuidores, críticos y audiencia. Por tanto, uno de sus principales cometidos es que, ante la diversidad de opciones del mercado, el público se oriente mediante la creación de unas perspectivas comunes asociadas a una serie de códigos que hagan más fácil identificar sus preferencias (Crosson, 2013: 50). Dentro de las clasificaciones de género más clásicas en televisión, pueden distinguirse la teleserie, la *sitcom*, la miniserie, la telenovela y la *TV Movie*.

La clasificación de los géneros constituye una de las discusiones más abiertas entre los investigadores y se sitúa al frente de los debates contemporáneos sobre cine porque, como señala McKee (2011: 107), “no se ha llegado jamás a un acuerdo sobre el número y tipo de géneros que existen”. En este sentido, la ruptura de las fronteras que les separaban ha provocado el fenómeno de la hibridación, en el que confluyen los elementos de unos y otros géneros en una misma ficción, especialmente entre aquellos que tradicionalmente han estado más alejados, como es el caso del drama y la comedia (Gordillo, 2006: 245). La principal consecuencia derivada es que se produce una constante reconstrucción de los géneros. En esta etapa de redescubrimiento, las películas y las series reciben diferentes designaciones y su clasificación resulta compleja, al haber una mayor flexibilidad en el empleo de los elementos narrativos (Altman, 2000: 192).

La televisión, como medio más dinámico y en constante evolución, ha favorecido la mutación de los géneros, sobre todo con el inicio de su tercera “edad de oro” (véase pág. 135). Para Toledano y Verde (2007: 42) esto se debe a que, al contrario que en el cine, el medio televisivo ha arriesgado más en el producto audiovisual, hasta el punto de que “las nuevas series han provocado un maremoto en toda regla entorno a los géneros televisivos clásicos”. Por tanto, la ficción televisiva se aproxima cada vez más al lenguaje



cinematográfico, en un intento de imitar su imagen y su sistema de producción (Bort, 2010: 12).

Con todo ello, la clasificación de los productos audiovisuales ha discurrido en paralelo a la evolución de los medios de comunicación. En este sentido, la televisión se suscribe en la actualidad a discursos narrativos transmedia, con producciones que inician sus emisiones en plataformas de contenidos bajo demanda y que continúan su recorrido en los canales tradicionales o viceversa, siendo uno de sus productos estrella las series de ficción de calidad. Pese a que los géneros evolucionan, por lo general mantienen sus convenciones en cuanto a las ambientaciones, los acontecimientos o los valores específicos que los definen. Por tanto, estas categorías de clasificación tienen la suficiente firmeza y estabilidad como para trabajar con ellas y sus normas, lo que permite a los creadores seguir unas pautas en el proceso creativo, a las cadenas vender mejor su producto y a que el espectador se genere unas expectativas previas (McKee, 2011: 116).

#### **4.1 El drama**

El género de la ficción se puede clasificar por su contenido y su tono, en función del uso que realiza de los extremos drama y humor o comedia y tragedia (Gordillo, 2009: 113). Dentro de las novedades surgidas por la hibridación, parte de modelos establecidos y asentados para referirse al *teledrama*, en el que se engloba todos los registros que se sitúan fuera de la comedia. En él se incluyen subgéneros clásicos, como las series dramáticas en las que se encuadran las cinco seleccionadas, en concreto dentro del drama personal (Parker, 2010: 233).

En términos generales, las ficciones dramáticas tienen una duración aproximada de 45-50 minutos por episodio, en un formato que permite la especialización temática, como es el caso del deporte en general y de sus diferentes modalidades en cada serie analizada. Además, cada temporada tiene una extensión media de 13 capítulos, en los canales por cable, y de 22-24 episodios en las *networks*, que tienden a imitar la durabilidad de las primeras. Como se observa en la ficha técnica de cada ficción analizada (véase pág. 101), el tiempo de duración de cada capítulo y el número de episodios son aproximados a los mencionados, con una primera temporada algo más extensa en *Ahora o nunca* y en *Friday Night Lights*, reducida posteriormente cuando su emisión pasa de una *network* a la televisión por cable.

Para Bigsby (2013: XIII), el drama en televisión suele centrarse más en el personaje que en la trama, permitiendo la evolución de los primeros a través del tiempo. El número de personajes fijos suele ser poco extenso, con mínimas variaciones por temporada, ya que la serie se centra en un protagonista o un número reducido de ellos (Alvort, 2002: 201). De esta forma, el drama personal e interno está fuertemente marcado en *El declive de Patrick Leary* y (*hdp*), donde la presencia de sus protagonistas es prácticamente absoluta. Por su parte, en *Friday Night Lights* la importancia recae, principalmente, en el entrenador Eric Taylor y algunos de sus jugadores, además de hacerlo en el equipo de los Panthers de Dillon, que actúa como un protagonista más. De manera similar, en *Ahora o nunca* la ficción se centra en un grupo determinado de gimnastas. Mientras, en *Luck*, si bien la trama principal gira entorno a “Ace” Bernstein, el universo de la serie incluye a otros protagonistas con un peso similar en su estructura, como son los propietarios, entrenadores o jinetes.

Como se analiza en el apartado dedicado a la estructura (véase pág. 332), la trama principal, vinculada al deporte, se extiende a lo largo de la temporada: la consecución del Campeonato Estatal en *Friday Night Lights*; la lucha de Patrick “Luces” Leary por recuperar el Campeonato del Mundo de los Pesos Pesados; la venganza de Chester “Ace” Bernstein en *Luck*; el sueño de representar a Estados Unidos en los Juegos Olímpicos en *Ahora o nunca*; y el de Juarez Gomes da Silva de arbitrar en un Mundial de fútbol. Junto al tema deportivo central predominan las estructuras episódicas, donde las tramas secundarias se van cerrando después de una media de tres capítulos e incorporando otras nuevas (Gómez, 2006: 264).

Además de la tipificación clásica de los géneros, autores como Toledano y Verde (2007: 46) consideran que la clasificación de las series actuales se puede simplificar en función de sus contenidos. Por un lado, están aquellas ficciones que tienen como objetivo tensar al espectador, influyendo en su estado de ánimo a través de la excitación, el esfuerzo o la exaltación, algo que precisamente ocurre en las cuatro series estadounidenses tratadas. Por otro lado, están aquellas otras que buscan la relajación y la despreocupación. En este caso, la serie brasileña (*hdp*) se distingue por el tono cómico empleado en su estructura, donde se diluyen las fronteras entre lo serio y lo humorístico con elementos secundarios propios de la comedia.

## 4.2 La “era del drama”

La tercera “edad de oro” de la televisión en Estados Unidos se inicia a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, dando paso a la denominada “era del drama”, como la define Longworth (2000-2002). Igualmente, Tous (2010: 78) sitúa su eclosión con los inicios de los títulos *CSI* (CBS, 2000-2015) y *El ala oeste de la Casa Blanca* (*The West Wing*, NBC, 1999-2006), dos series dramáticas que nacen en “un mercado saturado de realidad, con una calidad consolidada a base de una competencia creciente entre la múltiple, variada y compleja oferta televisiva”.

A la libertad temática expuesta en la televisión por cable (véase pág. 118) hay que sumar la influencia cinematográfica en los nuevos contenidos, ya que ha permitido la creación de personajes más complejos, la multiplicación de las tramas y la búsqueda de desenlaces contrarios a la estabilidad (Balló y Pérez, 2007: 27). Esta introducción de elementos estéticos y narrativos propios del cine, unido a la creación de proyectos con presupuestos y recursos cada vez más importantes, se ha traducido en un transvase de actores consagrados hacia la televisión y viceversa, como el mencionado caso de Dustin Hoffman en *Luck*, o de guionistas y directores, como señala Boutet (2011: 17):

“La perméabilité de plus en plus forte entre la télévision et le cinéma hollywoodien fait que les carrières de la plupart des acteurs, des scénaristes et des réalisateurs se développent désormais sur les deux types d’écrans. Quoi qu’il en soit, le manque de recul temporel par rapport à ces trois décennies empêche une analyse définitive.”

Las series seleccionadas, por tanto, se sitúan en una etapa audiovisual donde predomina el drama, y en la que el deporte posee el marco ideal para encajar en ella debido a su propia naturaleza, imprevisible y competitiva, asociada a valores como el sacrificio la superación, la victoria o la derrota.

## 4.3 Influencia audiovisual

Por su temática y contexto temporal reciente, la realización de las series abordadas en este estudio está influenciada por la retransmisión televisiva de los eventos deportivos y su propio lenguaje narrativo. Junto a ella, la cultura audiovisual de cada país o zona geográfica también ha repercutido en su presencia, como se ha mencionado en la clasificación elaborada sobre las series que tratan el deporte (véase pág. 33). Para Rincón (2006: 107), “cada sociedad tiene preferencia por los géneros que mejor dan cuenta de sus modos de significar desde la narración” y, en este sentido, Estados Unidos es un fuerte

productor de series, *sitcoms*, *realities* y deportes. Por su parte, Toledano y Verde (2007: 46) consideran a Brasil como el rey del género de la telenovela, por haberlo convertido en una industria de grandes superproducciones. Por tanto, esa influencia audiovisual es notable en (*hdp*), donde se introducen desde tramas amorosas a escenas con gran carga sexual, mientras que las series estadounidenses seleccionadas se vinculan más al modelo actual del drama.

#### 4.4 El género deportivo

Respecto a la televisión y a las series de ficción, este estudio pretende dar respuesta a si se puede considerar como propio el género deportivo. Históricamente, hasta hace unos años dicha cuestión no había sido lo suficientemente tratada por los investigadores y los críticos, pese a la importancia del deporte en las sociedades occidentales. En este sentido, Crosson (2013: 12) señala cómo su desarrollo ha sido desigual en comparación con los géneros más clásicos, como la comedia, el musical o el terror, pese a que el género deportivo cuenta con unos convencionalismos en cuanto a los personajes, la estructura o la narrativa. Jones (2008: 5) coincide en la existencia de unos patrones comunes que, sin embargo, no parecen reconocidos por la audiencia, la industria ni el ámbito académico:

“Without doubt sports films contain a considerable number of conventions, expectations, characteristics and iconography (visual imagery), that would readily suggest that these films are constructed in such a way as to manifest particular genre identification. However, that does not appear to be the case and the reason as to why this should be is baffling.”

Su reconocimiento tampoco ha llegado en términos comerciales. Pocas veces el deporte ha sido tratado como un género propio y sus películas son categorizadas dentro de otros, como la comedia, el drama o la biografía (Cashmore, 2000: 133). Otro método habitual es llevar a cabo la clasificación de los largometrajes por deportes, como hace Altman (2000: 140) con las películas de boxeo, surf y béisbol. En este sentido, autores como Mérida (1994: 7) o González-Fierro (2006: 5) van más allá y consideran al boxeo como un género en sí mismo por la gran cantidad de películas realizadas, superior a cualquier otro tipo de deporte, aunque ambos coinciden en que dichos largometrajes llevan implícitos argumentos propios del drama, la comedia o el cine policiaco, y que en muchas ocasiones el boxeo solo es empleado de forma referencial.

Uno de los principales problemas a los que hacen frente las películas deportivas es sobre su credibilidad. Por un lado, se ha comentado que la tendencia más general ha

sido la de conducir sus historias a través de lo trágico y lo sentimental. La cuestión de la verosimilitud es un debate recurrente donde es difícil aunar a directores y actores en relación al deporte: los primeros, para que sepan captar su esencia, y los segundos para mostrar las habilidades necesarias en cada modalidad (Jones, 2008: 8).

Para otros investigadores como Whannel (2013: 91), el cine no es capaz de recoger la emoción de deportes como el fútbol, cuyo resultado al inicio de un encuentro es imprevisible, mientras que la mayoría de las películas se intuye cómo pueden finalizar. Además, resulta complicado que aporten la inmediatez y la versatilidad de las retransmisiones en directo que sí tiene la televisión, de ahí que se centren más en las circunstancias personales que en las acciones deportivas. Del mismo modo, Syed añade que el deporte y el cine son dos mundos diferentes<sup>183</sup>:

“Sport is an exercise in unpredictability, an unscripted battle in which the viewer is absorbed in the plot precisely because he does not know how it will end. A movie is necessarily the reverse: scripted, plotted and directed; a confection in which the drama is choreographed in advance.”

Otro obstáculo que se plantea es que el espectador sepa identificar el género deportivo. En este sentido, hay que diferenciar aquellas películas en las que se representa un deporte de las que convierten a la modalidad en la cuestión central de la narración (Wallenfeldt, 1989: 6-7). En esa misma línea, Williams, junto a Pearson, Curtis, Haney y Zhang (Crosson, 2013: 59) creen que una modalidad concreta, un equipo, un atleta, un entrenador o un agente deben ser la principal atracción de un largometraje para referirse al mismo como género específico.

Con todos estos argumentos, autores como Sánchez, Bada y Sesé (2008: 403) creen que la respuesta sobre si puede considerarse el género deportivo como propio es negativa, ya que más bien se trata de una temática que aborda al deporte desde otro punto de vista distinto a la actualidad del acontecimiento. Igualmente, Whannel (2013: 81) rechaza su existencia por no compartir un estilo, un tema o unas imágenes características y recuerda los escasos éxitos de este tipo de películas en taquilla.

De esta forma, el debate sobre el género deportivo permanece latente en el mundo académico y cinematográfico, especialmente por el incremento de películas deportivas en los últimos años que han reclamado la atención de los críticos. De hecho, autores como

---

<sup>183</sup> THE TIMES [en línea]. SYED, M.: “What makes the perfect sports film?”, en THETIMES.co.uk. 5 de febrero de 2010. <https://www.thetimes.co.uk/article/what-makes-the-perfect-sports-film-8k20m0g3bqx> [Día de consulta: 12 de octubre de 2018]

Poulton y Roderick (2008: 107) señalan un mayor número de estudios en la intersección entre el deporte y el cine al tratarse de dos formas centrales de expresión de la cultura popular. En este sentido, la tendencia mundial actual es la de reconocer el cine deportivo como un género propio (Babington, 2014: 10), desde los propios directores a los investigadores. Desde el punto de vista institucional, The American Film Institute presentó, en un programa especial de la CBS, la “AFI’s 10 Top 10”, referente a una lista de las diez mejores películas distribuidas en diez géneros clásicos<sup>184</sup>. Uno de ellos era el deportivo, al que define como el género que agrupa películas con protagonistas que desarrollan un papel de atleta u otros juegos competitivos. Jones (2008: 11), pese a la ausencia de convencionalismos, recalca que puede considerarse el género deportivo como tal y añade que en Internet aparecen cada vez más webs que lo definen, al menos, como un subgénero. Como muestra cita a la página FILMSITE.org<sup>185</sup>, del canal temático de cine AMC, que la califica así:

“Sports Films are those that have a sports setting (...), competitive event (...), and/or athlete (...) that are central and predominant in the story. (...) Fictional sports films normally present a single sport (the most common being baseball, football, basketball, and boxing), and include the training and rise (and/or fall) of the underdog or champion in the world of sports.”

Para cineastas como Leni Riefenstahl (Marín, 2002: 6), existen suficientes razones para considerar el cine deportivo como un género. ”. Por su parte, Rowe (1998: 351) reclama al deporte como un género cinematográfico propio al igual que la ciencia-ficción, el terror o la comedia. Mientras, McKee (2011: 114), dentro del sistema de clasificación empleado por los guionistas basados en el tema, la ambientación o los valores que se transmiten, también considera al género deportivo como “un crisol para cambios de personajes”. En la misma línea, Perales (2012: 191) cree que “ha llegado el momento de reivindicarlo como un género autónomo al que se ha recurrido en multitud de ocasiones”. Para el guionista Arthur Miller (Marín, 2004a) “puede hablarse de cine deportivo como género, porque hay muchas películas buenas sobre deporte, pero deben contar algo más, como una historia personal y no hablar solo del logro deportivo”. Al respecto, una de las definiciones sobre el género deportivo más completas la realiza Huston (2010: 61):

“The core features so far include (1) that the film has to be a representation of an actual sport as understood by a culture, (2) that the representation needs to be literal, not merely metaphorical, (3) that there is a culminating sporting event or moment, and (4) that the protagonist plays athletics or sports. (...) Another point (5) is that there needs to be a fairly

---

<sup>184</sup> AMERICAN FILM INSTITUTE [en línea] <http://www.afi.com/10top10/default.aspx> [Día de consulta: 15 de febrero de 2016]

<sup>185</sup> FILM SITE [en línea] <http://www.filmsite.org/sportsfilms.html> [Día de consulta: 15 de febrero de 2016]

substantial amount of the sport actually being played in the film. (...) proper genre categorization depends on the overlapping of the five elements, not on just one or two being present, and on how those features are emphasized.”

En resumen, la falta de interés por el estudio del género deportivo en la ficción audiovisual se ha ido modificando en los últimos años con nuevas investigaciones al respecto. Su reconocimiento sitúa las opiniones en dos extremos. De un lado, el de aquellos autores que consideran que no se puede identificar como un género específico ante la carencia de suficientes características propias que lo hagan reconocible, la falta de verosimilitud en su traslado a la ficción o su incapacidad para recoger la emoción real que transmite. Por otro, los que creen que ya se puede mencionar el género deportivo como tal, al existir unos rasgos identificativos relacionados con determinados códigos narrativos, como son la temática, los personajes, el ambiente o sus tramas, algo que se desarrolla a continuación en este estudio. Asimismo, en el capítulo resumen de las entrevistas realizadas para este estudio, se sigue profundizando en la idea del género deportivo tanto en la ficción cinematográfica como en la seriada televisiva (véase pág. 553).

Tras exponer la ficha técnica de las series seleccionadas, en los siguientes capítulos se desarrolla el marco teórico de los diferentes elementos narrativos, en relación al deporte, que van a ser analizados en cada una de las cinco ficciones: los personajes, la estructura, los diálogos, los espacios, el tiempo y la banda sonora.

## CAPÍTULO 5: PERSONAJES

La base sobre la que están creados los personajes de una ficción ofrece una gran cantidad de información acerca de la temática tratada. En este sentido, a partir de las series seleccionadas en este estudio, resultará esencial que los personajes principales y una parte importante de los secundarios estén contruidos entorno a la modalidad deportiva representada.

Más allá del debate existente sobre si el peso recae en las tramas o en los personajes (Seger, 1993: 162), el estudio de estos últimos constituye una de las principales claves del texto narrativo, ya que la acción desarrollada la provoca o le sucede a alguno de ellos en su persecución de una meta específica. Por su parte, Toledano y Verde (2007: 72) consideran que, sobre todo en las ficciones estadounidenses, sus perfiles están más cuidados que en el cine norteamericano, al ser más complejos, maduros y originales. Por tanto, uno de los objetivos centrales en las series actuales es el de conseguir la mayor identificación posible con el público, por lo que el elenco seleccionado suele ser variado en términos de edad, sexo o perfiles sociales. Es, especialmente en las series familiares, donde existe un equilibrio entre el género masculino y femenino. Además, la heterogeneidad de los personajes permite dar cabida a colectivos tradicionalmente marginados, como el de homosexuales o inmigrantes (Igartua, 2007: 41).

Para su clasificación en términos narrativos, Casetti y Di Chio (1991: 173) proponen la distinción entre personajes y ambientes, ambos pertenecientes a la categoría de los existentes y que engloba a todo aquello que se presenta en el interior de la historia. Los primeros son esenciales en el relato, mientras que los segundos son elementos que pueblan la trama y actúan como trasfondo. Para diferenciarlos, ambos autores utilizan tres tipos de razonamientos que, además, permiten valorar su importancia en la historia. De este modo, el criterio anagráfico separa a los personajes, que tienen nombres propios y unas identidades definidas, de los ambientes, que son anónimos. A su vez, el criterio de relevancia distingue a los personajes en función de su peso en la historia, mientras que el criterio de focalización lo hace en relación a su presencia en la pantalla.

Así, dentro de la subcategoría de los personajes se emplea una triple perspectiva para su observación: el personaje como persona, el personaje como rol y el personaje como actante. A continuación, se pasará a desarrollar las características de cada uno de ellos.



## 5.1 Personaje como persona

Los personajes deben ser verosímiles, creíbles y responder a la veracidad del mundo ficcional en el que se desarrollan. Para ello, son contruidos pensando en la totalidad de la historia, así como en mantener la coherencia a lo largo del relato (Machalski, 2009: 68). Por tanto, la aspiración es la de imitar a una persona real adquiriendo características similares, desde la ideología o sus gestos a las manías más íntimas. Para Alba (2011: 42), los personajes de las series deben ser muy diferentes entre sí en cuanto a aspecto físico, biografía, carácter, personalidad, gustos y aficiones, para que surjan todo tipo de conflictos por oposición o afinidad de caracteres. De esta forma, la suma de todos los rasgos que componen la caracterización de los mismos crea perfiles únicos y establece entidades individuales que se distinguen de las demás (McKee, 2009: 131).

Aunque son numerosos los factores que inciden en la creación del personaje, influenciados por el pasado, el presente y las aspiraciones de futuro, este estudio se centra especialmente en su aspecto tridimensional, distinguiendo sus circunstancias sociológicas, físicas y psicológicas (Macías, 2003: 127).

### 5.1.1 Circunstancias sociológicas

El personaje puede concebirse como un producto de su entorno, envuelto por un contexto social que le dota de datos específicos tanto a él como a la historia. En este sentido, para su caracterización se destacan nueve factores (Davis, 2004: 36):

1- Familia: supone la base del ambiente que rodea al personaje desde que nace e influye en las relaciones entre parejas, hijos y familiares. La existencia de tensiones entre ellos eleva el dramatismo en las escenas, provocando unas respuestas emocionales más intensas por parte de los afectados y reconfigurando sus relaciones.

2- Relaciones sociales: las vinculaciones con el entorno social o profesional marcan las tensiones existentes con las personas más próximas.

3- Clase social: afecta a cómo se perciben los personajes a sí mismos, cómo son vistos por los demás y cómo observan el mundo que les rodea. De ahí que las diferencias entre las clases más pudientes y las más modestas influyan en los comportamientos y la forma de afrontar la vida.

4- Formación y ocupación: para Maggio (1992: 181), se trata de “algo más que una oficina y un título”, porque lo más importante de la profesión de un personaje es su relación con

el trabajo y el uso que hace de sus aptitudes. En el caso de las series deportivas y sus protagonistas, la ocupación es un elemento fundamental en su definición, ya que ejerce una enorme influencia sobre el argumento. De este modo, tanto la formación como la profesión están relacionadas con factores como la clase social o la búsqueda de objetivos.

5- Raza: aunque está implícita en las circunstancias físicas, la raza destaca porque puede llegar a influir en el entorno social del personaje como, por ejemplo, con la posibilidad de sufrir algún tipo de marginación. Por otro lado, la sensibilización respecto a las cuestiones raciales está vinculada a otros factores como la educación recibida, la formación cultural o la vida social.

6- Sexualidad: de manera similar a la raza, la orientación sexual o las actitudes respecto al sexo pueden llegar a ser determinantes en el contexto de creación de los personajes.

7- Creencias: la religión condiciona, limita, reprime o provoca que los personajes actúen de una u otra forma en contra de su propia tendencia natural.

8- Uso del lenguaje: el habla, por aquello que dice y cómo lo dice, constituye un reflejo de la procedencia de los personajes, su clase social, su formación o la pertenencia a un determinado grupo cultural, como ocurre con el uso de la jerga juvenil. Por otro lado, el tono, los silencios o la tartamudez también pueden exponer un estado ánimo o una excesiva timidez (Canet y Prósper, 2009: 78). Este factor se desarrollará de forma específica en el capítulo dedicado a los diálogos (véase pág. 371).

9- Nombre: junto al apellido, este elemento puede revelar el origen del protagonista (Chion, 2006: 95). Además, en el caso del deporte, los apodos suelen reflejar una cualidad o una habilidad del personaje dentro de la modalidad a la que se dedica.

#### 5.1.2 Circunstancias físicas

El físico establece la diferenciación de los personajes desde el punto de vista visual, tanto por la genética como por todos aquellos elementos que están bajo su control. Así, el peso, la altura, el sexo, la mirada, la vestimenta, el maquillaje, la manera de caminar, los gestos, los *tics* o los defectos físicos o del habla aportan unas características propias a cada uno de ellos (Gordillo, 2009: 66). Como consecuencia, el aspecto físico del personaje repercute en su personalidad y viceversa. Del mismo modo, el escenario de ámbito privado en el que conviven los personajes constituye otro elemento esencial en su definición.

### 5.1.3 Circunstancias psicológicas

Se trata de un factor que es producto de las circunstancias sociológicas y físicas, la vida interior y el marco psicológico del personaje intensifican su humanidad y la manera en que transmite sus actitudes, su forma de pensar o de ver el mundo (Seger, 2000: 42). Las emociones, el estado anímico, las ambiciones, los sueños y frustraciones, los traumas, el humor o el nivel de tensión construyen toda una red psicológica que marca al propio personaje y a sus relaciones con los demás. Junto a ellos, hay que añadir el temperamento, componente innato a cada persona desde su nacimiento y que establece la base sobre la que se forja el carácter. El personaje revela su mundo interior a través de los conflictos, en su modo de actuar, en la forma que los demás le observan, la manera en la que se ve a sí mismo reaccionando o al autoengañarse para evitar afrontar la realidad (Davis, 2004: 73).

### 5.1.4 El pasado de los personajes

A raíz de lo expuesto anteriormente, se evidencia cómo el personaje es el resultado de todas las experiencias previas que ha vivido hasta el punto de inicio de la historia, lo que ayuda a comprender cómo el pasado influye en su sistema actual de creencias, en su comportamiento y en la forma en la que afronta sus metas y deseos. Para Aranda y De Felipe (2006: 110), el “pasado irrenunciable determina más que ninguna otra cosa cómo son, cómo reaccionan, cómo actúan y cómo se relacionan entre ellos”.

Como no es posible conocer la totalidad del pasado y del presente de las personas, el interés en la ficción representada reside en incidir sobre los puntos más destacados de su biografía. Por tanto, se selecciona qué es lo que necesita saber el espectador para poder seguir el desarrollo de la historia y si se le revela por medio del propio personaje, por la intervención de otro o empleando recursos narrativos como el *flashback* (Canet y Prósper, 2009: 232). En este sentido, la aparición puntual de figuras importantes en el pasado de los personajes también provoca diferentes reacciones en función de las experiencias previas que hayan vivido juntos. Asimismo, la historia de fondo no tiene por qué ser desarrollada durante la serie, pero sí que se establece como punto de referencia e, incluso, puede llegar a constituir la trama principal (Gómez y García, 2010: 23).

En definitiva, la construcción del personaje está marcada por elementos pasados, presentes y futuros, influenciados desde sus circunstancias físicas a las sociológicas. Dichos rasgos contribuyen a la verosimilitud del personaje en su definición como

persona, la cual ejerce un rol en el mundo desarrollado, tal y como se analiza a continuación.

## **5.2 Personaje como rol**

El ser humano vive en sociedad y desempeña un rol en su entorno familiar, laboral y comunitario, por lo que los personajes en la ficción se crean en función de ese papel que van a ejercer dentro de la historia (Propp, 1998: 32-35). Sirva de ejemplo el personaje activo, que realiza la acción, y el pasivo, que la recibe. Por otro lado, el modificador busca convertir las situaciones en positivas o negativas, mientras que el personaje autónomo actúa por sí solo y el conservador pelea por recuperar el equilibrio. Más allá de los diferentes tipos de clasificaciones, y en función de su ubicación jerárquica en la historia, los roles más importantes en la ficción son los de personajes principales y secundarios (Davis, 2004: 169), que a continuación van a ser tratados.

### **5.2.1 Personajes principales**

Según Toledano y Verde (2007: 86), “los personajes principales son aquellos que centran el interés de las series, que vertebran sus contenidos e intensifican la acción dramática de las mismas”, es decir, cuentan con una mayor presencia en el discurso narrativo. Las series solistas giran en torno a un único protagonista que domina toda la escena narrativa, lo que facilita su identificación por parte del espectador. Por su parte, en las ficciones corales la acción afecta especialmente a una comunidad establecida y diferentes personajes protagonizan las tramas principales, donde sus metas pueden ser propias y diversas para recrear un mundo determinado (Parker, 2010: 50).

De entre todos los personajes principales destaca el protagonista, que es el que mayor interés despierta en el espectador. Se trata de aquel que toma las decisiones más determinantes, tiene el viaje emocional más comprometido, mayor voluntad para lograr sus metas y el que más tiempo se ve proyectado en la pantalla (McKee, 2009: 176). Además, el protagonista debe poseer algún rasgo atractivo o seductor, normalmente relacionado con la personalidad, para lograr que el espectador se identifique con él. Para ello, esta tipología de personaje es sometida a determinadas tensiones que revelan su verdadera naturaleza interna, con sus virtudes y sus debilidades, lo que les humaniza y les dota de mayor verosimilitud (Chion, 2006: 119). En otras ocasiones, el protagonista

posee unas particularidades que lo alejan de su arquetipo clásico. De este modo, esta especie de antihéroe busca las mismas metas, pero no cuenta con un atractivo físico o moral similar y, de hecho, puede emplear métodos socialmente cuestionables para cumplir con sus objetivos (Sangro, 2007: 196).

Dentro de los personajes principales hay que destacar también la figura del antagonista que, a veces, ocupa un papel secundario. En términos generales, puede tratarse de un único individuo, al que se le otorga un mínimo de seducción física o intelectual, o de un grupo que constituye una fuente de conflicto al ser una fuerza que se oponen a la voluntad del protagonista y el deseo de alcanzar sus metas (Seger 2000: 122).

### 5.2.2 Personajes secundarios

Con una presencia menor en pantalla, los personajes secundarios aportan una mayor profundidad y textura a la historia, aunque no participan directamente en el conflicto principal de la serie (Toledano y Verde, 2007: 89). La mayoría de las características de los personajes principales pueden ser aplicables a los secundarios, que ayudan a la definición del protagonista, al que apoyan actuando como conciencia o animadores en sus conflictos y objetivos. Cougénas (Sepulchre, 2011: 128), resume en cuatro sus funciones principales: la referencial, donde se convierte en un elemento más del entorno; la narrativa, porque asume un papel similar al de narrador; la dramática, al tomar parte de la historia; y la ideológica, al tener un sistema propio de valores.

Dentro de los secundarios, los personajes esporádicos o eventuales aparecen durante un número determinado de capítulos para obstaculizar o colaborar en la consecución de las metas del protagonista o para dar a conocer parte de su historia interior. Tras llegar a dominar secuencias enteras, generalmente este tipo de personajes desaparecen para no regresar más al desarrollo de la historia (Gordillo, 2009: 163).

### 5.2.3 Grupo

En las series seleccionadas del presente estudio se muestran deportes tanto individuales como colectivos. En estos últimos, el grupo actúa como un personaje más en la búsqueda de objetivos comunes. En su camino, el equipo se enfrenta al peligro de ruptura o destrucción por amenazas que provienen del exterior o del seno interno del propio grupo, aspectos que aportan una mayor viveza y actividad al desarrollo de las tramas. Así, las tensiones internas en el mismo pueden surgir por diversas razones, como el malentendido,

el desgaste por el paso del tiempo, el cruce de tramas amorosas, la persecución de metas dispares o la de un bien que no se puede compartir. De este modo, cuando uno de los principales componentes del grupo sufre cambios positivos o negativos, estos repercuten en los demás con la misma intensidad que le afecta a sí mismo. Por otro lado, es habitual que al inicio de la historia haya que sustituir a uno de sus integrantes en el último instante por algún motivo que requiera la narración (McKee, 2009: 172).

Así, el equipo juega un papel fundamental en el desarrollo de la identidad individual de sus miembros, que en ocasiones basan su propia vida en la pertenencia a un grupo (Yoo et al., 2013: 13). Tanto el espectador como los propios personajes pueden identificarse con uno o varios de sus integrantes, de ahí que, cuando éste se separa en dos partes, exista la duda sobre a cuál de ellos apoyar (Machalski, 2009: 121). Por tanto, el equipo actúa como un sujeto común que aúna a diferentes personajes principales y secundarios que retroalimentan sus conflictos desde lo grupal a lo individual y viceversa, afectando de forma transversal a unos y otros de manera positiva o negativa. Una vez analizada la perspectiva del personaje como persona y en función de su rol, seguidamente se expone el estudio en su categoría como actante.

### **5.3 Personaje como actante**

En esta categoría genérica se entiende al personaje como un elemento que provoca que la narración avance con sus actos, independientemente de que sea una persona, animal, objeto o fenómeno natural. Por ello, el sujeto principal se mueve hacia una meta que desea conquistar y actúa e incide en el mundo que le rodea, superando los obstáculos con la ayuda u oposición del resto de personajes. De esta forma, dichas actitudes influyen en las historias, marcan su dirección y determinan sus estructuras (Sánchez-Escalonilla, 2001: 291).

#### **5.3.1 Motivación**

El impulso inicial de las series, marcadas por el primer punto de giro, modifica el entorno de los personajes y provoca en ellos un estímulo para perseguir sus objetivos. En este sentido, varios personajes pueden tener una misma meta, pero la diferencia en sus motivaciones da lugar a perfiles diversos, siendo claves para su caracterización y la identificación por parte del público. Los protagonistas son conscientes de sus deseos más

superficiales, pero puede que no ocurra lo mismo con los más profundos (Macías, 2003: 136).

Según Chion (2006: 122), algunas de las principales motivaciones que mueven a los personajes son las dificultades, como base de los conflictos; la perturbación, que modifica el estado inicial de los mismos; el dilema, cuando deben escoger entre dos opciones en la que siempre pierden algo; el temor, relacionado con los conflictos internos y la personalidad; la piedad, que surge cuando aumenta su sufrimiento; el malentendido, que suele tener un cariz cómico; o el *Macguffin*, que representa aquello que está en juego y que, desde el punto de vista del espectador, es menos fundamental por su naturaleza que por la importancia que le dan los protagonistas.

### 5.3.2 Meta

La meta representa aquello que desea lograr el personaje, como resultado de su motivación, y cuya resolución coincide con el clímax narrativo final. El objetivo está marcado por la distancia que le separa del protagonista inicialmente y por la dirección que éste toma para alcanzarlo, por lo que tiene que ser concreto y estar fuertemente motivado para despertar el interés del espectador. Son tres sus características básicas: ha de haber algo en juego, enfrentar al protagonista con otros personajes y ser lo suficientemente difícil de lograr como para que estos cambien en su recorrido hacia ella (Seger, 1993: 173).

En ocasiones, son dos las metas que persigue un mismo personaje y que no siempre son compatibles entre sí. Por otro lado, junto a los objetivos principales existen otros secundarios. Todos ellos deben estar resueltos antes de que finalice la ficción o bien aportar los datos necesarios para conocer si han sido logrados, si siguen siendo una aspiración o, por el contrario, si ya son inalcanzables (Machalski, 2009: 135).

### 5.3.3 Conflicto

El conflicto se produce cuando dos o más personajes comparten la misma meta del protagonista y la victoria de uno supone la derrota del otro (Seger, 1994: 129). Al surgir en el momento más crítico de su vida se revela la verdadera personalidad, ya que su elección “en una situación de verdadero dilema será una poderosa expresión de su humanidad” (McKee, 2009: 302). Como consecuencia, este elemento despierta en el espectador el interés necesario para mantener situaciones de peligro en diferentes tramas,

puesto que las nuevas acciones comienzan cuando las anteriores aún no han acabado para proporcionarle continuidad al relato. De esta forma, los conflictos surgen por la relación con otros personajes o de forma interna, cuando dudan sobre sí mismos, sobre sus actos o sobre sus deseos; mientras que los conflictos extrapersonales se producen con un grupo ajeno a su círculo de relaciones (Davis, 2004: 121).

#### **5.4 Transformaciones**

La búsqueda de la consecución de unas metas y los conflictos que se generan permiten la evolución de la historia y de los personajes. Se trata de un camino vital, un viaje donde la toma de decisiones termina por afectar y perfilar la personalidad inicial de los protagonistas, dando lugar a su evolución y transformación (Toledano y Verde, 2007: 77).

Para Douglas (2011: 28), el arco de evolución de los personajes en las películas y en las series varía, ya que los de estos últimos “se parecen más a las personas de la vida real que a las figuras de una trama”. El cambio no se produce de repente de un capítulo a otro, sino a lo largo de las temporadas y el conjunto global de la serie. De hecho, Canet y Prósper (2009: 84) consideran que, debido al número de capítulos por temporada, “el formato más adecuado para desarrollar en profundidad la evolución de la personalidad del personaje es, sin duda alguna, las series de televisión”. Sin embargo, autoras como Alba (2011: 43) creen que la incertidumbre sobre la duración de una serie no favorece la creación de grandes arcos de transformación. En esta línea, Gordillo (2009: 70) y Escalonilla (2001: 107) también defienden que la evolución de los personajes en las series es más compleja, ya que su crecimiento depende de las reacciones del público y del equipo creativo, cuyo encuentro se ha visto facilitado, en los últimos años, gracias a la irrupción de Internet (véase pág. 124).

De una u otra manera, las transformaciones de los personajes han de estar fuertemente motivadas y serán más o menos radicales en función de la intensidad de las acciones, que proceden de las decisiones propias o ajenas de los protagonistas. Los cambios moderados refuerzan el carácter y los circulares provocan que regrese a una situación similar a la del inicio, mientras que los traumáticos abren paso a una nueva personalidad (Sánchez-Escalonilla, 2001:296). Por otra parte, el personaje no tiene por qué aprender de sus experiencias y sufrir una evolución en la historia, de ahí que pueda diferenciarse los perfiles más simples y planos de los complejos y variados, los estables



de los contradictorios y los estáticos de los que evolucionan constantemente (Casetti y Chio, 1991: 178).

Como se ha indicado anteriormente en relación a la meta, para remarcar aún más el arco de transformación del personaje se le sitúa al inicio alejado de su objetivo, para observar hasta dónde está dispuesto a llegar por el mismo (Davis, 2004: 128). De este modo, el desarrollo de las acciones puede provocar que actúe de una forma diferente a la que se le presupone o que descubra capacidades que desconocía (Machalski, 2009: 99).

### **5.5 Presentación del personaje**

La primera escena en la que el espectador visualiza al personaje resulta fundamental para mostrar buena parte de las características señaladas hasta ahora. Así, en los primeros instantes en los que aparece en pantalla se puede desvelar cómo es su personalidad, cuáles son los conflictos que mantiene con otros personajes, las metas y los objetivos que persigue o la profesión que ejerce. En términos generales, la presentación del personaje puede realizarse de dos maneras. Por un lado, de forma directa lo presenta un narrador, otro personaje habla de él o lo hace el propio protagonista sobre sí mismo en primera persona. De otra parte, de manera indirecta el personaje se describe a través de sus acciones externas; de sus conversaciones, el tono que emplea o sus silencios; por el ambiente en el que vive, principalmente por la representación de los espacios privados; a través de su rol social, laboral o familiar; o por su propia apariencia física, especialmente por aquellos elementos que están bajo su control, como es la elección de la ropa o los complementos y que pueden desvelar su estado actual de ánimo (Canet y Prósper, 2009. 77).

De esta manera, desde el punto de vista de las series de temática deportiva, la presentación de los personajes ofrece al espectador la posibilidad de establecer ciertos paralelismos entre los personajes y los roles principales de las modalidades representadas, como puedan ser quién desempeña el papel de entrenador o de estrella en un equipo. Asimismo, establece un primer acercamiento a la personalidad, a los objetivos o a los posibles conflictos que viven cada uno de los protagonistas en ese punto de partida, también basado en ciertos estereotipos de los deportistas, como por ejemplo pueda ser el atleta autoexigente, aquel que cometería cualquier acto con tal de cumplir su sueño, el

que desperdicia sus habilidades o el que tiene que ejercer de líder sin estar preparado para ello.

Tras exponer el apartado teórico referente a los personajes, a continuación se aborda la categoría narrativa relativa a la estructura de las series, esencial para la composición de los elementos de la ficción.

## **CAPÍTULO 6: ESTRUCTURA**

Los diferentes apartados del análisis narrativo que se tratan en este estudio, como los personajes, el espacio, el tiempo, los diálogos o la banda sonora, son piezas determinantes del relato audiovisual que necesitan articularse dentro de una disposición específica. En este sentido, la estructura se refiere al modo en que se relacionan las diversas partes del guion entre todas las opciones posibles para ordenar la historia (Toledano y Verde, 2007: 106).

Para Crosson (2013: 13), las características del deporte propician para la pantalla una estructura narrativa muy atractiva, especialmente en las competiciones más importantes relacionadas con el fútbol, el fútbol americano, el baloncesto o el béisbol. Para el mencionado autor, dicha estructura la conforma la presentación de un deportista o un equipo; el desarrollo de la competición, que genera los conflictos entre los protagonistas; y el clímax, con la victoria de unos y la derrota de otros en un gran evento final. Al mismo tiempo, Crosson considera que en la ficción audiovisual el final no tiene por qué ser único o tan evidente, lo que permite crear giros inesperados y sorprender al espectador para ofrecer unas estructuras más atractivas para los espectadores.

En este capítulo, por tanto, el estudio de las acciones permitirá diferenciar entre aquellas que tienen una naturaleza deportiva de las que no, al igual que ocurre con las tramas principales y secundarias. De igual forma, a través del recurso narrativo de la focalización, se detectará el punto de vista desde el cual el espectador percibe el relato.

### **6.1 Acción**

En función de la incidencia del personaje en los hechos pueden establecerse distintas categorizaciones. Algunos autores diferencian, por un lado, los sucesos o acontecimientos cuando estos son causados por factores externos ajenos a los protagonistas, que únicamente pueden sobrevivir, huir o adaptarse a las nuevas circunstancias. Por otro lado, cuando la responsabilidad recae sobre los personajes se consideran acciones, que surgen por su deseo de conquistar unas metas concretas (Canet y Prósper 44: 2009). Todo ello provoca en el público una mejor identificación con la historia, que evoca diferentes sentimientos que pueden variar desde la indignación o el miedo a la alegría o la esperanza (Seeger, 1993: 137). De esta forma, las acciones marcarán el ritmo y la evolución de las

tramas. Sin embargo, Chion (2006: 84) puntualiza que la acción no se identifica con la historia en sí ya que, dependiendo de ésta, puede haber mucha acción física y poco argumento o al contrario. Se trata de un problema especialmente latente en las ficciones de temática deportiva, en las que existen muchas escenas de este tipo que se suelen intercalar con las de intriga.

Al igual que con los personajes, las acciones pueden analizarse desde tres niveles diferentes: desde las perspectivas del comportamiento, de la función y del acto (Casetti y Di Chio 1991: 189). La acción como comportamiento revela la respuesta de un personaje ante una situación concreta y unas circunstancias determinadas, pudiendo ser, por ejemplo, de tipo voluntaria o involuntaria, consciente o inconsciente, individual o colectiva. En los deportes de equipo cabe destacar cómo algunas reacciones personales pueden incidir en la forma de actuar de un grupo ante diversos estímulos, externos o internos, y que generan respuestas positivas como conjunto o todo lo contrario, desembocando en su disgregación. Por ejemplo, un enfrentamiento entre dos compañeros puede desencadenar en la ruptura del conjunto en dos bandos enfrentados, mientras que el mensaje de ánimo o la visita de un jugador que haya sufrido una grave lesión suponen una gran motivación para el equipo antes de empezar un partido. De esta forma, las acciones exponen al espectador la forma de ser de los personajes con sus manifestaciones, sus gestos o sus expresiones. La toma de decisiones provoca que las tramas giren hacia una dirección y generan otras nuevas, en función de si el personaje es el impulsor o el receptor de las mismas.

Por su parte, la acción es referente de la singularidad de unos hechos generales. Las funciones más recurrentes en los relatos fílmicos engloba elementos como la privación, el alejamiento, el viaje, la prohibición, la obligación, el engaño, la prueba, la reparación de la falta, el retorno o la celebración. Del mismo modo, la acción como acto desvela las relaciones existentes entre los personajes y deja al descubierto el entramado de coordinaciones y subordinaciones entre ellos. En este sentido, existen dos formas de enunciados narrativos elementales, en función de si las relaciones entre los protagonistas son simples contactos o alteraciones derivadas de los mismos. En el primer caso, se alude a los enunciados de estado y se refiere a la posesión o la pérdida del objeto por parte de un personaje. En segundo lugar, muestran el paso de un estado a otro tras las acciones y que pueden acabar en aspectos como la privación o el viaje interior de los personajes. A la realización de los actos, por tanto, les suceden y preceden otras acciones de los cuales

emanan las relaciones de los personajes entre sí y de la propia historia. Esta *performance*, como lo denominan Casetti y Di Chio (1991: 195), puede ser autoimpuesta por un personaje o concedida por otro ajeno, además de encontrar apoyo o provocar rechazo. En el caso del deporte, podría servir como ejemplo la lesión que sufre un atleta destacado y que le aleja de la posibilidad de lograr sus objetivos, de cómo repercute en el equipo y las consecuencias que provoca al buscarle un sustituto que rinda al mismo nivel que la figura titular.

En definitiva, las acciones de carácter deportivo condicionan la evolución de los personajes, al reaccionar de una u otra manera ante las adversidades y los obstáculos que deben superar para alcanzar sus metas, en un camino en el que unos logran el éxito en la competición y otros no. En las series analizadas, estas acciones se ven reflejadas a través de unas tramas autoconclusivas y horizontales, además de las tramas secundarias que permiten introducir otros aspectos relacionados con el deporte. Posteriormente, se examinará la estructura del relato, desde la escena inicial al clímax, marcada por la persecución de unos logros deportivos. Junto a ello, se tratará el punto de vista empleado en las cinco ficciones seleccionadas para trasladar la historia al espectador.

## 6.2 Trama

Las tramas se han convertido en una de las señas de identidad del medio televisivo a través de las series de ficción, ya que permite que estas sean más complejas para atraer a la audiencia (Gordillo, 2009: 95). Mientras que la historia compete a la ordenación cronológica de los hechos, la trama lo hace a la disposición de los mismos y la manera en la que el espectador tiene conocimiento de ellos (Aranda y De Felipe, 2006: 67). Por tanto, se trata de un elemento que eligen los creadores de una serie para expresar los acontecimientos y realizar el diseño de los episodios y las temporadas, dentro del amplio abanico de posibilidades existentes (McKee, 2009: 65).

En las ficciones seriadas hay dos tipos de tramas: las autoconclusivas y las horizontales. Las primeras son aquellas que nacen y mueren en cada capítulo, mientras que las segundas suelen mostrarse en un episodio, desarrollarse en otro y finalizar en un tercero, lo que permite incrementar una mayor fidelización del espectador, ofreciendo una mayor continuidad al personaje. Ambos tipos pueden alternarse, dando lugar a las llamadas tramas miniserie (Toledano y Verde, 2007: 117).

Además de la trama principal, las series presentan subtramas o tramas secundarias, que son líneas narrativas paralelas a los hechos más importantes y que aportan diversas informaciones, un mayor ritmo, así como una profundización en la historia. En última instancia, estas subtramas pueden enlazarse con los acontecimientos principales, a los que enriquece (Chion, 2006: 82). Además, las series, al tener mayor extensión que las películas, permiten el desarrollo de más tramas secundarias, si bien las principales siempre han de prevalecer por su importancia y su peso en la historia, ya que abarcan todos los bloques o capítulos mientras que las secundarias solo lo hace en una parte de los mismos (Canet y Prósper 2006: 117). Mientras que la trama principal guía la acción, las secundarias inciden en el tema. En cuanto a la cantidad de subtramas, las mismas están determinadas también por el número de personajes que participan en la historia y las relaciones que se establecen entre los mismos (Alvort, 2002: 148).

Por tanto, la evolución de las tramas principales y las secundarias pueden conducir a caminos divergentes. En este sentido, Toledano y Verde (2007: 118) señalan que las tramas espejo son aquellas en las que uno de los protagonistas puede ver reflejada su situación en algún acontecimiento que le ocurra a un personaje secundario. Este tipo de recurso se relaciona con las tramas paralelas, que avanzan en la misma dirección sin llegar a cruzarse para observar cómo reaccionan los personajes ante sucesos similares. Por último, las tramas múltiples se refieren a aquellas que surgen a raíz de un único acontecimiento.

Como se indicará posteriormente en el análisis, las tramas principales de las series seleccionadas están marcadas por la presencia de las metas deportivas de sus protagonistas, mientras que las secundarias alternan dicha temática con las derivadas de sus conflictos personales.

### **6.3 Estructura del relato**

En la mayor parte de los relatos ficcionales, la estructura es necesaria para permitir eficazmente la construcción de la historia desarrollada (McKee, 2009: 53). La división clásica de los tres actos, con planteamiento, nudo y desenlace, responde a la lógica de crear una catarsis en el espectador, por lo que tiene que haber un conflicto que haya sido presentado y planteado al inicio y que, además, posea la suficiente intensidad dramática como para mantener el interés en él (Alvort, 2002: 75). Al proporcionar hechos novedosos

y sorprendentes, se producen unos puntos de giro que conducen al relato hacia direcciones inesperadas y que, a su vez, marcan la diferencia entre los actos.

Para Parker (2010: 51), la estructura de tres actos “ha sido fuente de controversia y seguridad para muchos de los que se han dedicado a la escritura de guiones en la pasada década”, al mismo tiempo que considera que las estructuras dramáticas para la televisión no han sido tomadas en consideración. En este sentido, las series han evolucionado y pueden organizarse en cuatro o cinco actos, llegando incluso a ser de seis y siete (Douglas, 2011:132). La estructura, además, está en muchos casos determinada por unas pausas artificiales para la publicidad planificadas de antemano por los guionistas, aunque existen excepciones en los canales y plataformas de pago como HBO, Netflix o Amazon Prime Video donde, por lo general no se producen esos cortes por su modelo de financiación (Tubau, 2011: 78).

Pese a todo, las marcas clásicas sobre el planteamiento, el nudo y el desenlace permanecen presentes en la ficción televisiva seriada y, en función de su rigidez, pueden diferenciarse varios tipos de estructuras narrativas (Toledano y Verde, 2007: 109). La monograma cerrada es aquella distribución en la que toda la atención narrativa la recibe la historia principal, al no haber subtramas ni omisión de las partes. Frente a la anterior, en la estructura cerrada multitrama se desarrollan varias acciones en paralelo, pudiendo tener o no una coincidencia espacio-temporal y debiendo estar resueltas antes de la finalización del capítulo (Ganz-Blaettler, 2011: 183). Por último, la estructura abierta es la empleada por aquellas series que tienen más de tres tramas por episodio, pero que no deben concluir antes del final del mismo y que pueden sufrir alteraciones en el tiempo e, incluso, omisiones de los actos.

Para Gordillo (2009: 98), en términos generales el discurso narrativo de las series utiliza un modelo híbrido: mezcla las estructuras seriales, basada en la descomposición en partes de un relato ordenado; con las tramas episódicas, conformadas por relatos independientes, y lo hace de una manera diversa, donde las historias que se agotan en cada entrega se entrelazan con otras que perduran varios capítulos. Precisamente, este último tipo de estructura narrativa es la que emplean las series seleccionadas en este estudio que, además, tienen unos componentes fijos en lugar de variables. Es decir, la división interna de los capítulos se realiza de manera similar en los distintos episodios de

cada una de las series, lo que las hace más reconocibles para el espectador y facilita el seguimiento de las mismas (Toledano y Verde, 2007: 112).

### 6.3.1 Inicio

#### 6.3.1.1 *Apertura*

Las series televisivas, especialmente las estadounidenses, suelen incluir antes de su inicio una especie de recurso narrativo recordatorio o *teaser*<sup>186</sup> que recoge todo el material dramático en la que, a modo de resumen, destacan lo más relevante del último capítulo y rescatan antiguas tramas o subtramas que vuelven a recobrar su protagonismo. De esta forma, a través de este recurso se facilita que el espectador no pierda el hilo argumental o pueda seguirlo si es la primera vez que ve la ficción.

#### 6.3.1.2 *Escena inicial*

La escena inicial proporciona la información básica de la historia y presenta a los personajes, dando respuesta a las premisas fundamentales. De esta forma, se ofrecen informaciones sobre el tono, quiénes son los protagonistas y sus circunstancias, sus conflictos, sus ambientes o su estilo (Gordillo, 2009: 48). Por tanto, el punto de partida suele ser la representación de un grupo de personajes unidos por lazos familiares, motivos de trabajo o cualquier otro vínculo imaginable dentro de un medio o espacio donde coincidan y en el que se presentan en un estadio inicial inalterado (Alba, 2011: 40). Así, la escena inicial proporciona el tema principal de cada una de las series.

La importancia del primer acto en televisión es diferente a la del cine, ya que el espectador tiene la posibilidad de cambiar de canal cuando lo que está presenciando no le gusta. Para Parker (2010: 239), los momentos iniciales en la pequeña pantalla son cruciales para transmitir al público qué tipo de narrativa se plantea, sobre todo, el género y el estilo. Por la incidencia señalada, la escena inicial tiene que poseer una gran fuerza dramática para revelar la esencia de la serie y despertar el interés del espectador (Chion, 2006: 152). Por una parte, se difunden informaciones básicas a través de recursos narrativos como los elementos estéticos o las anticipaciones. De entre ellos destaca el gancho dramático, que es la acción que conduce al primer punto de giro y al resto de acontecimientos. Por otro lado, el planteamiento tiene que suscitar una incógnita que será resuelta en el clímax y sobre la que gira toda la historia (Seger, 1993: 44). De este modo,

---

<sup>186</sup> También conocido como *cold open*.



cuanto mayor sea el deseo del personaje por lograr la meta, más elevado será el riesgo que corre por conseguirla y, por tanto, la identificación del espectador con él y con la historia. El conflicto, por tanto, rompe con la situación inicial de equilibrio (McKee, 2009: 189).

#### *6.3.1.3 Primer punto de giro o punto de arranque*

En el cine, el primer punto de giro es el último elemento del planteamiento inicial o presentación y el primero del segundo acto, donde se encuentra la base del referido conflicto. La acción que se desarrolla en este momento de inflexión cambia por completo el equilibrio de fuerzas existente en la vida de los protagonistas, que deben reaccionar ante ello al complicarse la consecución de sus objetivos (Sánchez-Escalonilla, 2001: 194). A partir de aquí, comienza un nuevo escenario en el que cambia el mundo conocido hasta ahora y donde el interés del espectador crece al replantearse la cuestión central (Serrano, 2010: 26).

Por otro lado, este punto de giro debe cumplir con varios requisitos: el inicio de la historia tiene que ser impactante, al contener una situación que impresione y desconcierte al espectador, además de novedoso y mutante para evitar que sea previsible, así como generar dudas sobre todo lo que pueda ocurrir a partir de entonces (Toledano y Verde, 2007: 54). En consecuencia, los personajes son situados lejos del mundo normalizado que conocen hasta ese momento. En este sentido, Chion (2006: 158) denomina “efecto teatral” cuando se desvela algún secreto, llega un personaje nuevo o cambia la suerte de alguien en este inicio.

#### *6.3.2 Desarrollo*

En el cine, el segundo acto es el que tiene una mayor duración, ya que profundiza en la acción y en los personajes a través de las tramas principales y secundarias, está repleto de dificultades para que surjan los conflictos y donde cada escena hace progresar la historia (Blacker, 1993: 47). En las series televisivas, este desarrollo suele aparecer durante los distintos episodios con la exposición de los diferentes conflictos.

##### *6.3.2.1 Conflicto principal*

El conflicto principal abarca toda la historia y se basa en la persecución de una meta por parte del personaje. Se trata de un elemento que puede tener su origen en los obstáculos, entendidos como accidentes ajenos a ellos mismos; en las conrstraintenciones, cuando el

protagonista y el antagonista luchan por un mismo objetivo de forma exclusiva; o en las barreras, en las que el personaje se ve forzado a tomar nuevas decisiones para encontrar la senda correcta que le ayude a alcanzar sus metas (Seger, 1993: 88). Por su parte, el revés es el punto de acción más fuerte, ya que produce un cambio de ciento ochenta grados en la historia y aleja el objetivo cuando más cercano parece. Puede tratarse de un revés tanto físico como emocional y mostrarse en todo el relato, además de hacerlo en los mencionados puntos de giro (Canet y Prósper, 2006: 47).

#### *6.3.2.2 Conflicto de relación*

El conflicto de relación es aquel que se deriva del contacto entre los personajes y afecta tanto a los principales como a los secundarios. Además, se trata de un componente necesario para que existan los conflictos internos y, por ende, los arcos de transformación, ya que antes de su evolución se debe conocer cómo actúa el personaje en su entorno. Aunque el acontecimiento más importante que se deriva de ello es el conflicto principal, hay que señalar que las subtramas aportan un mayor equilibrio a la historia y permiten relajar al espectador respecto a los hechos fundamentales (Chion, 2006: 182).

#### *6.3.2.3 Conflicto interno*

Este tipo de conflicto hace referencia a la disputa interna que tiene el personaje consigo mismo, generalmente cuando no sabe qué decisión escoger entre dos contrarias, pudiendo llegar a convertirse en su peor enemigo. En muchas ocasiones marcado por las relaciones con otros personajes, el conflicto interno suele ser uno de los componentes narrativos más importantes en las series televisivas al ser una de las principales motivaciones que les mueve en la búsqueda de nuevos objetivos (Canet y Prósper 2006: 60).

#### *6.3.2.4 Segundo punto de giro*

El segundo punto de giro comparte las mismas características que el primero, con la diferencia de que éste conduce a la resolución de la historia. Es el momento más crítico para el personaje, puesto que no hay marcha atrás en su intento de conquista del objetivo. Presenta la paradoja de advertir al espectador de que el final está cerca, pero sin mostrar claramente las posibilidades completas de triunfo por parte del protagonista. Por tanto, a través de este recurso narrativo la acción tiene una gran carga dramática para acelerar el desenlace, que no tiene por qué ser el esperado (Alvort, 2002: 98).

### 6.3.3 Tercer acto

La ley de progresión continua hace referencia a la evolución de la tensión dramática desde el inicio de la historia hasta el clímax final, que supone el eje central del tercer acto y en el que están previstas las emociones más fuertes del relato (McKee, 2009: 64). Se trata del momento más esperado del guion, es sin duda el punto culminante tanto en emoción como en dramatismo y que se resuelve de forma irreversible. En este sentido, Frandsen (2013: 26) añade que, en especial, el deporte se distingue porque tiene un final muy claro, con un resultado que da un ganador y un perdedor.

De igual forma, el clímax no debe encontrarse muy lejos de la conclusión de la historia, porque después del mismo solo puede haber escenas que resuelvan los últimos detalles. Este acto ofrece una gran cantidad de información y de forma muy intensa en un escaso margen de tiempo. La tercera parte del relato suele estar formada por una escena ininterrumpida, por lo que la resolución de los acontecimientos equivale aproximadamente al tiempo real de las acciones (Seger, 1993: 93).

#### 6.3.3.1 Escena final

La escena final define los últimos detalles del relato, pudiendo añadir alguna información relativa a los arcos de transformación o a las tramas secundarias. Por un lado, la conclusión de la historia puede ser cerrada al acabar todas sus tramas, lo que autores como McKee (2009: 68) denominan “guion clásico o tradicional”. Por otra parte, puede que la cuestión central no quede resuelta, pero al espectador se le ofrecen los datos suficientes como para saber cómo puede acabar la historia.

En relación a este momento, Tubau (2011: 95) considera que “la audiencia no debe tener malos sueños, hay que ofrecer un rayo de esperanza al final”. En este sentido, Chion (2006: 157) denomina “*happy end*” cuando todo finaliza de manera óptima, la perturbación es eliminada y los protagonistas alcanzan aquello que ambicionaban. En este sentido, la escena final en las series deportivas muestra que ocurre o cuál puede ser el destino de los protagonistas después de su éxito o su derrota a la conclusión de un campeonato.

## 6.4 Focalización

La focalización se concibe como una tarea crucial en el proceso de distribución de los contenidos de la historia en el relato (Canet y Prósper, 2009: 203). La realización de cualquier tipo de ficción audiovisual permanece marcada por la asignación de un punto de vista concreto, definido por el autor al narrar la historia y desde el cual sitúa al espectador (García, 2006: 28). El punto de vista, como tal, es un concepto que hace referencia tanto a la cámara como instrumento que capta imágenes como también a la perspectiva de la posición que ocupa el espectador en una sala de cine o en el salón de su casa cuando visualiza una serie o una película.

Pero, más allá de su significado puramente perceptivo, la focalización incluye el punto de vista físico, el cognitivo y el ideológico, refiriéndose a la elección concreta para mostrar la historia de entre todas las posibilidades existentes (Canet y Prósper, 2009: 159). Se trata del lugar ideal para captar las imágenes desde el que se construye el mundo ficcional expuesto en pantalla y sus perspectivas. En este sentido, el director de la serie es el que elige qué porción de la realidad se escoge, a qué informaciones se acceden y cuáles se descartan. Por tanto, gracias a este elemento, unos aspectos de la narración adquieren unos rangos privilegiados y estarán acentuados sobre el resto.

En función de ello se puede distinguir la focalización externa, la interna y la omnisciente (Arocena, 2006: 30). La focalización externa simula el desarrollo de una historia sin la mediación de los personajes ni de un narrador, algo complicado de realizar ya que estos continuamente manifiestan sus sentimientos mediante la palabra o sus gestos. Por su parte, la focalización interna se produce cuando la historia es relatada por uno o varios personajes de la misma que, dependiendo de su implicación, dan lugar a tres tipos: la fija, en la que un personaje que forma parte del relato cuenta cómo ha vivido unos hechos; la variable, en la que son varios los que aportan su visión sobre distintos fragmentos de un acontecimiento; y la múltiple, en la que un mismo hecho se cuenta con diferentes versiones.

Los dos tipos de focalización anteriores no son utilizadas en las series analizadas en este estudio, que sí se sustentan en la denominada focalización cero u omnisciente. En este caso, la figura enunciativa posee un mayor conocimiento de la historia que los propios personajes, ya que recorre las actuaciones de todos ellos y llega a acceder a sus propios sentimientos o pensamientos. Este recurso narrativo también es conocido como

focalización invisible o no focalización, puesto que ofrece tantos puntos de vista que no toma ninguno en particular, y se emplea a través de la alternancia en el montaje de las acciones. De este modo, el sujeto de la enunciación otorga al espectador la capacidad de conocer más datos de la historia que los propios personajes. Cuando los protagonistas están presentes en la mayoría de las escenas puede decirse que la historia está narrada desde su punto de vista, lo que permite al espectador adquirir una mayor empatía e implicación hacia ellos (Chion, 2006: 165).

## CAPÍTULO 7: DIÁLOGOS

El cine y la televisión, como medios audiovisuales, cuentan con la fuerza y la principal ventaja de poder contar historias mediante el uso de imágenes sin necesidad de recurrir a la palabra. De ahí, que en ocasiones el componente visual prevalezca sobre la expresión verbal, cuya presencia es efímera, y actúe como el complemento junto al que se yuxtapone (Parker, 2010: 261), salvo que, de forma intencional, busque reforzar la información mostrada a través de las imágenes (Selinger, 1999: 87). Dentro de la narrativa visual, participan además otros sonidos como el de ambiente que contribuyen a hacer más creíble su comprensión (García, 1996: 227). McKee (2011: 397), reflexiona al respecto sobre las posibilidades del medio audiovisual, donde no es necesario que se verbalice constantemente todo lo que ocurre alrededor de los personajes. En este sentido, existen otros recursos unidos a la imagen que pueden sustituirlo, como las expresiones físicas, los silencios, la banda sonora o el montaje. Así, desde el punto de vista narrativo, se huye de la explicación excesiva y se naturalizan las escenas donde la asimilación de los datos no requiere ningún esfuerzo para el espectador (2011: 397). De esta forma, el uso de los diálogos tiene que ser comprensibles para no causar confusión, salvo que se busque el efecto contrario.

En términos generales, la importancia de la representación icónica no releva al diálogo a un papel menor, sino en relación a la imagen. Para García (1996: 232), se recurre a las formas dialogadas cuando el escenario, la acción y el uso de la cámara no pueden aportar información, ofrecer un contenido dramático ni hacer avanzar el relato. Así, hay momentos en los que el diálogo resulta más eficaz que la imagen. De hecho, es un pilar básico de la estructura narrativa en el que se fundamenta buena parte de su éxito o fracaso, ya que incide directamente en la forma en la que el espectador percibe el argumento (Fernández-Tubau, 2012: 169). Además, el diálogo influye en la credibilidad de los personajes, el ritmo o la verosimilitud.

Por otro lado, las conversaciones de la vida real son una “comunicación imperfecta” (Fernández-Tubau, 2012: 191), en la que se pueden producir defectos en la emisión, transmisión o recepción del mensaje, llena de pausas, de equivocaciones, de repeticiones, de cambios de tema o de malas interpretaciones. Sin embargo, en la ficción audiovisual el objetivo no es copiar los diálogos abiertos del mundo real, sino imitarlos, respondiendo a la veracidad y coherencia de la historia y de los personajes (Machalski, 2009: 110). De este modo, las condiciones propias que impone la mecánica de producción

televisiva y cinematográfica provocan que las palabras deban ser medidas para lograr un sentido y un ritmo que no tienen las conversaciones cotidianas.

A su vez, hay que señalar cómo en la televisión se introducen algunas variaciones en los diálogos respecto al cine, provenientes de su propia naturaleza como medio o de su producción seriada en la ficción. A este respecto, una de las principales diferencias es que el acto del consumo en la pequeña pantalla es discontinuo y el espectador tiene mayores distracciones que en una sala de cine, por lo que se justifica la presencia de recursos como la reiteración de ciertas informaciones esenciales para la asimilación de la historia (Rodríguez, 2009: 105).

## **7.1 Funciones del diálogo**

El diálogo es una herramienta fundamental para informar al espectador acerca de la historia y de las acciones, así como para caracterizar a los personajes (Chion, 2006: 87). Además, su posición subordinada a la imagen exige una coordinación entre el plano verbal y el visual, de la que se derivan dos funciones principales: una narrativa, al revelar la historia y sus personajes; y otra lingüística, referida a su relación con lo mostrado en pantalla (Rodríguez, 2009: 63).

### **7.1.1 La función narrativa**

El diálogo es un componente significativo, ya que está enfocado hacia una dirección y un objetivo concreto. Su valor es doble: informativo, al transmitir los contenidos de la historia; y emocional, al expresar los sentimientos de los personajes, sus intenciones y sus deseos.

#### **7.1.1.1 Argumento**

El desarrollo de la historia depende en buena medida del diálogo, ya que le proporciona al espectador la información necesaria en cada momento para que conozca los hechos del pasado, anticipa los que puedan ocurrir en el futuro y explica, comenta y completa las referencias del presente junto a las informaciones visuales (Rodríguez, 2009: 63).

Del mismo modo, la información debe ser suministrada de forma racionalizada, huyendo de la explicación excesiva y de la aportación de todos los datos de una sola vez (Machalski, 2009: 117). De ahí que, para mantener el interés del espectador, el diálogo

oculte parte de los datos y solo exprese los necesarios para la comprensión de los hechos, siempre de forma elaborada para dotarlo de veracidad (McKee, 2011: 399). Por lo general, los diálogos introducen al comienzo de las escenas o las secuencias los conocimientos esenciales para establecer el contexto en el que se desarrolla la acción dramática. Igualmente, en el conjunto de la historia el diálogo avanza en la exposición partiendo de los hechos más leves a los más críticos (Parker, 2010: 260).

#### *7.1.1.2 Acción*

Las informaciones derivadas de los diálogos actúan como motores del tiempo dramático. Por un lado, proporcionan a la acción un mayor ritmo y aportan una mayor verosimilitud, especialmente en los conflictos que implican un cambio en la trayectoria de la historia, al mismo tiempo que conducen a su resolución (Aranda y de Felipe, 2006: 127). Del mismo modo, los diálogos con frases cortas y simples imprimen más velocidad a la acción, sobre todo los que están basados en los momentos de réplica–contrarréplica entre personajes. Por su parte, los parlamentos más largos retardan el devenir de los acontecimientos, pero también implican una mayor intensidad dramática o son utilizados para dar a conocer el contexto de la acción (Rodríguez, 2009: 64). Además, la versatilidad de los diálogos permite que el subtexto alcance su máxima expresión con frases o conversaciones donde el espectador recurra a su propia experiencia (o sus conocimientos) para interpretar la intencionalidad real del personaje (Macías, 2003: 180).

#### *7.1.1.3 Personajes*

El diálogo tiene una especial incidencia en el desarrollo y definición de los personajes, ya que se trata de la principal herramienta por la que revela su psicología y su personalidad, tanto por lo que dicen, por cómo se refieren a ellos mismos y cómo los demás los describen (Rodríguez, 2009: 64). Por tanto, a través del diálogo el espectador puede acceder a sus pensamientos y sus sentimientos al comprobar cómo afrontan el mundo que les rodea, cómo les afectan los cambios o cuáles son sus egos, así como se dan a conocer datos sobre su pasado, presente o futuro (Alba, 2011: 143).

Por una parte, los personajes deben ofrecer un lenguaje acorde a su condición dentro del relato audiovisual que implica permanecer coherente a lo largo del mismo. Para Fernández-Tubau (2012: 176), cada uno de ellos tiene su propio idiolecto, definido como “la lengua tal y como la usa un individuo particular”. Cada sujeto es único y tiene unas características marcadas por un pasado, presente y futuro propio, por un estatus



social y económico diferente, así como por un círculo familiar y de amistades distintas. En muchas ocasiones, ese lenguaje propio queda definido además por el uso de un argot, entendido como el habla propia de determinados grupos sociales, o por un léxico determinado. Precisamente, en las series de contenido deportivo es fácilmente perceptible una gran cantidad de jerga profesional ligada a cada una de las disciplinas, donde también se emplean tecnicismos propios de otras áreas profesionales como la medicina o la legislación, y cuyo lenguaje exclusivo se representa de la manera más cercana a la realidad para aportar así una mayor verosimilitud al espectador. Por tanto, en las ficciones de temática deportiva será determinante analizar las características de su lenguaje propio. Por otro lado, en ciertas ocasiones las particularidades de los personajes añaden el uso de *tics*, tartamudeos o de muletillas, algo que permite perfilar una mayor definición en la caracterización de los mismos (Machalski, 2009: 146).

Igualmente, el uso de la palabra se apoya en el marco contextual de la escena: el físico, el timbre de voz o el lenguaje no verbal contribuyen a la propia definición del personaje (Rodríguez, 2009: 65). Estos elementos adquieren una especial importancia en el deporte, donde los gestos de los atletas y los jugadores, de los entrenadores o de los colegiados conforman un lenguaje propio en función de cada una de las modalidades.

#### 7.1.2. La relación del diálogo con las imágenes

El relato televisivo es el resultado de la suma del significado visual y verbal y, de la relación entre ambos planos, se desprenden una serie de funciones (Rodríguez, 2009: 66). Por ejemplo, el diálogo ayuda a resolver la polisemia de las imágenes, fijando el sentido correcto o actuando como contrapunto a lo que el espectador visualiza. Además, las acciones también pueden ser comentadas mediante el uso de la voz *over* u *off*, de especial importancia en las series de temática deportiva por la simulación del espacio mediático representado. Por otro lado, el diálogo complementa el significado icónico y aporta información, así como nuevos datos, favoreciendo la riqueza expresiva del componente visual. En este sentido, Parker (2010: 260) señala que el uso del discurso reproducido o grabado permite para exponer otros detalles de la acción o de los personajes, por ejemplo, a través de la televisión, la radio, los titulares de los periódicos o los tablones de anuncios. De igual modo, los diálogos breves permiten modificar la intensidad de las escenas, aumentando o rebajando la tensión e incidiendo de forma notable en el ritmo, ya que favorecen visualmente los movimientos de cámara así como facilitan un montaje más

rápido de los planos (Alvort, 2002: 252). Por otro lado, el uso del silencio aumenta el dramatismo, al potenciar otros códigos narrativos como los gestos o el espacio apoyados en el subtexto (Montes, 2009: 7).

## 7.2 Tipos de diálogos

Son varias las modalidades en las que se pueden clasificar los diálogos, en función de diferentes criterios. Según su forma de expresión, el recurso dialógico más empleado en el discurso audiovisual para hacer avanzar la acción en referencia al uso de la palabra es la fórmula réplica-contrarréplica. Otra forma corresponde al soliloquio, donde el personaje habla solo y expone sus pensamientos, mientras que en el monólogo se accede a sus pensamientos a través de la voz *off* u *over*. Asimismo, puede emplearse la figura del narrador con un personaje conocido o de manera impersonal si se ignora su origen (Aranda y de Felipe, 2006: 124).

En función de su vinculación con la historia, lo más habitual es que los parlamentos de los personajes sean diegéticos, frente a los extradiegéticos, que son ajenos a la historia (Rodríguez, 2009: 78). En este sentido, en relación con las imágenes, la voz *in* tiene su origen dentro del encuadre y permite reconocer de forma más directa otro rasgo relacionado con la definición de los personajes, como es el tono. Por su lado, la voz en *off* se sitúa fuera de la imagen mostrada de manera momentánea, siendo además una fórmula empleada para esclarecer los pensamientos internos de los protagonistas. Mientras, la voz *over* pertenece a un personaje no representado en la narración. Según su estilo de expresión en el discurso audiovisual, en términos generales predomina el diálogo realista, que aporta naturalidad y credibilidad en función del género al que se aplica (Díaz, 2011: 27).

Por otro lado en el discurso ficcional audiovisual, dependiendo de las historias narradas, se utiliza el diálogo de exposición, cuya finalidad es proporcionar una información o explicación y que suele tener un valor introductorio. Igualmente, para caracterizar la vida cotidiana y aportar una mayor verosimilitud, se emplea el denominado diálogo de ambiente o de comportamiento, por ejemplo, a través de los saludos o las despedidas. Por último, los diálogos de carácter sirven para conocer las emociones y afectos de los personajes, mientras que los de acción provocan conflictos y hacen avanzar a la historia (Rodríguez, 2009: 85).

### **7.3 Comunicación no verbal**

Los diálogos son algo más que palabras y deben entenderse de una manera global, como una simple interacción entre personajes. Para García (1996: 197), en este "diálogo visual" influyen diversos factores que van desde el tono y el volumen a la presencia física. Igualmente, en este proceso comunicativo participan los movimientos corporales, las expresiones, los silencios o el propio espacio donde tiene lugar la conversación. Estos códigos no verbales forman parte del subtexto, que ayudan a enriquecer el relato en diferentes aspectos, desde los escenarios a los propios personajes.

La comunicación no verbal tiene una especial incidencia en el deporte, ya que posee "un lenguaje específico hasta en sus gestos, porque estos representan las formas de realizar la actividad deportiva y la de responder a los principios básicos de la reglamentación" (Alcoba, 1987: 64). De esta manera, se trata de un recurso muy importante en la ficción audiovisual deportiva, en el que la comunicación no verbal se potencia con las imágenes a través de diferentes técnicas, como es el uso de la cámara lenta o de la repetición. A nivel televisivo, por ejemplo, entre las series seleccionadas para su análisis destacan los gestos de los jugadores de fútbol americano para marcar una jugada, la del colegiado de un partido de fútbol para indicar que siga el juego o señalar una infracción, la de las gimnastas visualizando su ejercicio antes de ejecutarlo, la de los entrenadores de caballos marcando el ritmo de los jinetes como si ellos mismos llevaran las riendas o la de los boxeadores golpeando al aire como si se estuvieran enfrentando a su rival. Por tanto, el deporte ofrece un lenguaje no verbal suficientemente amplio, que implica desde la táctica empleada en las modalidades de equipo, la coreografía de los atletas o el entendimiento de la propia reglamentación.

## CAPÍTULO 8: ESPACIO

El análisis del espacio está necesariamente conectado a otras categorías narrativas, como la acción, los personajes o el sonido pero, sobre todo, con el tiempo, con el que conforma el eje espacio-temporal y junto al que condiciona la percepción de la realidad por parte del espectador (Marchis y García, 2006: 83). Pese a que “el espacio cinematográfico se construye, básicamente, a partir de la conjunción de dos materias significantes: imagen y sonido” (Martínez, 2012: 63), ambos se van a tratar en este estudio por separado para poder profundizar más en sus características narrativas.

La primera distinción a considerar es la de no confundir el espacio con el lugar, ya que este último hace referencia al sitio o posición geográfica donde ocurren los acontecimientos y habitan los actores (Gordillo, 2009: 71). El espacio, por su parte, se configura como un aspecto del discurso audiovisual relacionado con la representación icónica y el plano sonoro, en el que influyen diversos factores, que van desde su propio tamaño a través del encuadre a la iluminación del lugar. De este modo, el espacio deja de ser un mero marco de referencia para convertirse en propulsor de la acción (Sánchez, 2006: 35).

En segundo lugar, la televisión posee una serie de características propias que le distinguen como medio. De esta forma, el espectador asiste a la recreación de un espacio construido para él y que, por lo general, se le muestra directamente y no descrito a través de un tercero (Gutiérrez, 2006: 69). Como señala Gordillo (2009: 72), además de ser visible y tener un carácter descriptivo que facilita la ilusión de realidad y profundidad, el encuadre televisivo ofrece una fragmentación y discontinuidad del espacio que está marcada por los elementos del área representada, como son los objetos o el color, así como del encuadre elegido, que abarca desde los tipos de plano a los ángulos seleccionados. Como consecuencia, se genera un fuera de campo que interactúa con los elementos captados dentro de la pantalla y que, juntos, conforman un espacio global que asimila al espectador (Tarkovski, 2008: 128).

Por otro lado, la posibilidad de selección del espacio por parte de los directores provoca que dos planos consecutivos puedan mostrar una continuidad o una ruptura espacial y temporal. Este encadenamiento es el que organiza el espacio de la narración audiovisual y en él intervienen otros códigos narrativos que pueden aportar diferentes informaciones sobre los mismos, en especial el plano sonoro a través de la voz en *off*, los

ruidos o la música (véase pág. 190). Además, de este espacio se derivan dos tipos de significados que se intercambian de forma constante: uno objetivo, que se corresponde con el área grabada, y otro subjetivo, que lo hace con el valor que adquiere la imagen por sí misma (Catalá, 2007).

En el discurso televisivo, las retransmisiones deportivas en directo permiten crear la sensación de trasladar a los espectadores al estadio, con la libertad de alternar el tiempo y el espacio desde varios puntos de vista o velocidades (Rowe, 2008: 32). En este sentido, la elección espacial de los planos es una de las herramientas más atractivas para los directores de cine en las películas deportivas, al poder crear la sensación de acción continua en dos espacios diferentes (Crosson, 2013: 21).

Para profundizar en el tratamiento narrativo del espacio, en el próximo apartado se van a analizar los ejes del mismo a través de los propios márgenes del encuadre y el movimiento en su interior, así como el de las propias cámaras para captar las acciones de carácter deportivo. Además, hay que añadir la verosimilitud aportada por la puesta en escena a través de las localizaciones donde se desarrollan las competiciones, los decorados y la representación de los ambientes.

## **8.1 Los ejes del espacio**

Casetti y Di Chio (1991: 138) hacen referencia al “espacio del film” como aquel que está construido y representado en la pantalla, originando tres ejes. Por un lado, el espacio *in* y *off* que surgen por los límites de la propia definición del encuadre, distinguiendo entre aquellas imágenes que quedan dentro o fuera del mismo. Por otro lado, el movimiento o no de los objetos o las personas en su interior, o de la propia cámara, permite diferenciar el espacio dinámico del estático. Asimismo, de la oposición entre el espacio orgánico y *disorgánico* surge la relación entre los elementos filmados. A continuación, pasan a tratarse las distintas modalidades referidas.

### **8.1.1 Espacios *in* y *off***

La propia naturaleza de la cámara registra tan solo la parte de la realidad que queda dentro de los límites del encuadre. A esta porción se le denomina como imagen dentro de campo o espacio *in* y, por oposición, existe un componente fuera de campo con el que entra en relación a través de recursos como el plano sonoro, la interpelación directa a través del

diálogo o el tránsito de elementos que operan en los dos espacios señalados (Gordillo, 2009: 73). De esta manera, la elaboración del discurso audiovisual se basa en la constante dependencia e interrelación entre el espacio representado y el mostrado (Sánchez, 2006: 103).

Por su parte, el fuera de campo es una medida temporal que desempeña diferentes funciones en el espacio, dependiendo de la necesidad de extraer elementos del mismo. Por tanto, el verdadero interés en esta categoría reside en conocer cómo se evoca ese espacio *off* a través de una triple dimensión: por su colocación, por su determinación y por el plano sonoro, como se detalla a continuación (Casetti y Di Chio, 1991: 140).

#### *8.1.1.1 Espacio off según su colocación*

Por su propia naturaleza física, la captación de una parte concreta de la realidad esconde, al mismo tiempo, otros seis fragmentos de la misma que impiden que exista un absolutismo visual (Catalá, 2007). Por un lado, cuatro de esas porciones corresponden a los límites del encuadre que se observan en la pantalla: los elementos que quedan fuera de campo por la izquierda, por la derecha, por arriba y por debajo de la imagen filmada. En este sentido, por razones físicas tampoco se suele mostrar lo que hay detrás de la cámara cuando está grabando ni aquello que se oculta detrás de los elementos que aparecen en pantalla. A partir de aquí, gran parte de los planos relacionados con las acciones deportivas en las series seleccionadas pueden servir como ejemplo representativo de los límites del encuadre y de la propia captación de la cámara. Este es el caso de del seguimiento del balón o de los jugadores en los encuentros de fútbol o fútbol americano, del galope de los caballos en las carreras en el hipódromo, de los movimientos de los boxeadores en el *ring* o de las acrobacias de las gimnastas.

#### *8.1.1.2 Espacio off según su determinación*

La parte no mostrada en la pantalla permite diferencias tres grados de actuación en función de su importancia narrativa. Primero, el espacio no percibido o fuera de campo es aquel que no se representa porque no existe ninguna motivación para ello. Por ejemplo, en *Friday Night Lights* no se enseña el vestuario de los colegiados porque no es pertinente para el desarrollo narrativo de la serie, mientras que en (*hdp*) ocurre lo contrario, ya que el protagonista de dicha ficción es un colegiado.

Por otro lado, los espacios imaginables evocan una zona que está siendo parcialmente representada por cualquier elemento. En el caso de las series analizadas, en los instantes de acción deportiva se puede encontrar un plano sobre el terreno de juego, el *ring* o la pista de carreras que presuponen la existencia del resto del escenario, como la zona de banquillos, las gradas o los propios límites que existen en un estadio, pabellón o hipódromo, aunque no se muestren en ese preciso instante.

Por último, el espacio definido o fuera de campo concreto está directamente relacionado con la generación de expectativas por parte del espectador, ya que hace referencia al espacio que, por un momento invisible, ha sido o está a punto de ser mostrado. En las series analizadas tendrían cabida, por ejemplo, cuando concluyen los partidos, los combates o las carreras, en la mayoría de los casos la acción se traslada posteriormente a los vestuarios o las gradas.

#### 8.1.1.3 *Espacio off según el plano sonoro*

La categoría narrativa del espacio está caracterizada por su complejidad en el medio televisivo, ya que éste puede ser recreado también mediante elementos sonoros. De esta forma, a cada espacio le corresponde un sonido, que debe ser captado de forma nítida independientemente de la lejanía en el plano de la fuente que lo origina, algo a lo que Chion (1999: 282) denomina “imantación espacial”. Esta capacidad del plano sonoro desvela una amplitud diferente al componente visual, ya que permite llegar allá donde no lo hace la imagen, por lo que actúa como un elemento unificador entre ambas categorías (Marchis y García, 2006: 105).

De las dimensiones *in*, *off* y *over* en las que se puede dividir el sonido, son estas dos últimas las que evocan distintas acciones, al captar lo que ocurre tanto dentro como fuera del encuadre sin poder visualizar cuál es la fuente que lo produce. De las ficciones deportivas tratadas, se puede extraer como ejemplo significativo en la serie *El declive de Patrick Leary*, cuando se enfoca a Theresa Leary presenciando un combate de su marido, se escuchan los golpes y el sonido de los comentaristas en modo *off*, sin ser mostrados en ese momento. Este aspecto se tratará de forma más amplia en el capítulo dedicado a la banda sonora (véase pág. 190).

### 8.1.2 Espacios estáticos y dinámicos

La retransmisión televisiva de los eventos deportivos necesita de las más avanzadas técnicas de captación para el registro de los cuerpos en movimiento de los atletas, contribuyendo así a proporcionar una mayor espectacularidad. Dentro de las múltiples opciones que permite la edición y los puntos de vista televisivos, desde primerísimos primeros planos a otros más distantes desde ubicaciones aéreas, al espectador se le suele colocar en una distancia media entre los atletas y el público que acude al recinto deportivo y que muestra parte o la totalidad del espacio representado (Bonnet y Lochard, 2013: 41). Respecto a la acción, los movimientos de los deportistas pueden ser registrados a través de planos medios y primeros planos para así captar la tensión del momento. Incluso, se intenta imitar el propio punto de vista del protagonista con planos subjetivos para convertir al espectador en testigo directo de lo que ocurre, como es el caso de las cámaras *on board* en los deportes de motor.

Dentro del espacio fílmico existen dos tipos de movimientos: el producido por el desplazamiento de la cámara y el que se origina dentro del encuadre, que se corresponde generalmente con el de los personajes y los objetos. La composición de la imagen pasa a configurarse como una unidad abierta y en constante evolución. Atendiendo a las relaciones que se establecen entre el movimiento de la cámara y el de los personajes y los objetos, el eje dinámico y estático puede dividirse, a su vez, en cuatro situaciones distintas: el espacio estático fijo, el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo (Casetti y Di Chio, 1991: 144).

#### 8.1.2.1 Espacio estático fijo

El espacio estático fijo es aquel en el que no se produce ningún tipo de movimiento de la cámara ni en el interior del encuadre y que, principalmente, se emplea para la captación de ambientes o para marcar la transición de una escena a otra. Dentro del mismo se incluye el denominado *frame-stop*, procedimiento técnico que consiste en congelar la imagen, y que en el deporte resulta de gran utilidad narrativa, por ejemplo, para capturar un instante en una repetición. Este es el caso de las carreras de caballos, donde se emplea el recurso de la *photo finish* en los finales ajustados para dilucidar al campeón de la prueba.



### 8.1.2.2 *Espacio estático móvil*

Al igual que en el espacio estático fijo, la cámara permanece inmóvil en su registro con la diferencia de que en este caso sí existe algún tipo de movimiento en el interior del encuadre. De esta forma, el desplazamiento de los personajes, de los objetos o el cambio de algunos elementos como la luz modifican el espacio de una forma limitada. En este sentido, es una herramienta habitual para registrar los diálogos de los personajes en las series analizadas salvo en *Friday Night Lights*, donde se emplea la técnica documental.

En las retransmisiones deportivas, se trata de uno de los recursos más empleados con las *replays*, tanto para la captura de momentos decisivos como polémicos, como puede ser el fuera de juego en el fútbol, la llegada a meta de los caballos en una carrera o los planos fijos generales del cuadrilátero en el boxeo, en cuyo interior se desarrolla la pelea.

### 8.1.2.3 *Espacio dinámico descriptivo*

Esta modalidad espacial pone en relación directa al movimiento de la cámara con el de los personajes o los objetos. Los procedimientos más utilizados son las panorámicas horizontales y verticales, junto al uso de la *dolly* y de la *steady-cam*, que permiten un seguimiento cercano de las acciones más rápidas (Hansen et al., 1998: 135). Otra de las técnicas usadas es el *reframing*, con el que se realiza pequeños reajustes del encuadre de forma casi imperceptible para seguir a los personajes y a los objetos, que en cierta forma subordinan a la cámara con sus movimientos (Casetti y Di Chio, 1991: 145). Su importancia es fundamental en las retransmisiones deportivas, sobre todo en las modalidades donde los desplazamientos son continuos, como ocurre en el fútbol americano o las carreras de caballos. Del mismo modo, este tipo de espacio se aplica en el fútbol, donde una de las mayores dificultades que siempre ha existido es la de trasladar su acción de forma verosímil a la ficción. Según Perales (2012: 161), esto ocurre unas veces por la incapacidad de los actores para recrear jugadas reales y, otras, por la continua reincidencia en hacer cada jugada o cada gol tan espectacular que pierde su naturalidad y credibilidad.

### 8.1.2.4 *Espacio dinámico expresivo*

El espacio dinámico expresivo conecta el movimiento de la cámara con su vertiente más creativa y dialéctica en relación a la figura filmada. En esta ocasión, es la cámara la que

decide qué es lo que hay que mostrar dentro del espacio, adquiriendo así un valor didáctico. Para ello se emplean varios recursos, como el encuadre de los detalles o el uso de lentos *travellings* o panorámicas. De esta forma, los personajes están subordinados a su poder de decisión y de selección. Esta fórmula es empleada en *Friday Night Lights* a través de la técnica documental, como se desarrollará en el análisis de los resultados obtenidos de la serie (véase pág. 455).

#### 8.1.2.5 Espacio orgánico y disorgánico

Los objetos de la escena ocupan un lugar concreto por su relación con el resto de elementos, los cuáles carecen de sentido por separado (Catalá, 2007). Juntos, mantienen una unidad que configuran la obra en su totalidad y evocan en el espectador unos sentimientos derivados de su propia experiencia (Tarkovski, 2008: 132). En función del grado de unidad que presentan todas las partes de la imagen filmada, puede tener lugar un espacio orgánico o *disorgánico* si es más o menos conexo. Por ejemplo, en la competición deportiva es habitual observar cómo las horas previas a un encuentro pueden mostrar la implicación de una ciudad o de sus aficionados con su equipo, vistiendo la camiseta o la bufanda con su escudo y sus colores o con pancartas o carteles de apoyo. Estas características se profundizan posteriormente en el análisis de los ambientes (véase pág. 452).

## 8.2 Tipos de relaciones espaciales

El espacio se configura como un elemento capaz de tener diferentes grados de influencia en la acción desarrollada. En función de varias categorías narrativas, se establecen diferentes relaciones espaciales que pueden combinarse entre sí (Canet y Prósper, 2009, 90):

- Referencial: se trata de la función más habitual, donde el espacio está subordinado a la acción, su papel es meramente estático y decorativo, dotando de verosimilitud y realismo a la historia. Por ejemplo, en los estadios y los pabellones de las series seleccionadas se desarrollan las acciones deportivas en esas localizaciones específicas.
- Dramática: el escenario no se ofrece solo como el contexto en el que la acción se desarrolla, sino que interactúan entre ambos e, incluso, provoca que su transformación. Lo más habitual es que la función referencial y la dramática coincidan, aunque en

ocasiones no es así (Marchis y García, 2006: 96). Uno de los aspectos más destacados en las ficciones tratadas es que emplean el deporte como un mero nexo de unión donde se desarrollan tramas ajenas al mismo en los propios espacios deportivos.

- Descriptiva y expresiva: el escenario ofrece información de la historia o sirve de fondo para caracterizar a los personajes y sus estados anímicos (Toledano y Verde, 2007: 126).

- Estructural: el espacio es el que determina el desarrollo de la acción y adquiere un papel protagonista. Por ejemplo, las ficciones audiovisuales suelen presentar una estabilidad climática, pero puede ocurrir que ésta se altere por alguna inclemencia que se exagera para ser más notoria a nivel narrativo, como puede ser la lluvia (Gámir y Valdés, 2007: 176). De hecho, en uno de los capítulos de *Friday Night Lights* («Barro-bowl», 1x20), el encuentro de las semifinales del Campeonato Estatal se ve condicionado por un fuerte aguacero que dificulta el desarrollo del partido.

- Atmosférica: el escenario crea un ambiente que provoca unas reacciones en los personajes y que son trasladadas al espectador. En este caso, esta función aplicada a las series analizadas, los deportistas conviven con la presión ambiental que se genera en los propios recintos donde actúan, pudiendo ver afectado su rendimiento.

### **8.3 Lugares y decorados**

El cine clásico ya mostró la necesidad de situar al personaje desde el inicio del relato dentro del espacio donde se desarrolla la acción. Según Gutiérrez (2006: 70), el número de escenarios es acotado para facilitar al espectador la creación de un mapa conceptual sobre dónde se va a desarrollar la ficción y que, en función del protagonismo de los personajes, gozan de un mayor o menor interés (Sánchez, 2006: 34).

Respecto a los decorados, Gómez (2011: 127) señala su importancia y afirma que están al servicio de la puesta en escena gracias a su “capacidad de generar espacios con la atmósfera conveniente para cada tema, expresando y ayudando a comprender el mundo interior de los personajes y provocando inquietudes en el espectador”. Atendiendo a su naturaleza, los decorados pueden ser interiores o exteriores y naturales o artificiales, es decir, contruidos para la ocasión (García, 1996: 348). Según su función, se pueden diferenciar tres tipos de decorados: los realistas, que potencian la verosimilitud y apuntan a un máximo de naturalización; los impresionistas, con arreglo a la acción y que reflejan

el drama del personaje o su estado de ánimo, y los expresionistas, de origen artificial y que expresa los sentimientos y emociones de los personajes (Gómez, 2011: 129).

En este sentido, la mayoría de las localizaciones que aparecen en las series seleccionadas con el deporte son realistas y naturales, alternando los exteriores en los estadios de fútbol, fútbol americano y el hipódromo con los interiores en los pabellones de boxeo y de gimnasia.

#### **8.4 Ambiente**

Por último, el ambiente en la ficción audiovisual hace referencia a todos los elementos que conforman la trama. Por un lado, este elemento remite al decorado donde se mueven los personajes y confiere al espacio una dimensión estética y, por otro, lo hace a las coordenadas espaciotemporales en las que operan (Marchis y García, 2006: 83). El ambiente, por tanto, amuebla y sitúa la escena en el espacio y el tiempo, pudiendo ser rico y minucioso o pobre y discreto, repleto de contrastes o armónico. Además, el ambiente puede ser histórico cuando hace referencia a épocas y regiones precisas, o metahistórico, donde las alusiones son más genéricas y vagas (McKee, 2011: 94). De igual modo, puede presentarse un ambiente caracterizado, dotado de propiedades específicas, o un entorno representativo, que incide en los cánones más conocidos. Su creación, al que también contribuyen la música y los efectos sonoros (Tarkovski, 2008: 138), tiende a una visión reducida de un mundo limitado y fácilmente reconocible por parte del espectador para profundizar en su conocimiento. Dicha acotación permite que el escenario se enriquezca y guarde una armonía temática en cada una de las ficciones seleccionadas.

En las series de temática deportiva, además, hay que hacer una especial mención a la simulación del ambiente mediático y la presión resultante que ejercen sobre los propios protagonistas o sobre los equipos. Precisamente, la identificación con el grupo a través de una entidad deportiva canaliza el sentido de pertenencia de los aficionados, que se puede extender a toda una comunidad (Raney, 2009: 349).

Por su parte, el atrezzo contribuye a la composición del ambiente, entendido como “el conjunto de objetos que pueblan los decorados. Con su presencia se consigue hacerlos más creíbles y verosímiles” (Gómez, 2011: 135). Otro elemento a considerar de toda la puesta en escena es el vestuario, que realza la apariencia física del personaje, su verosimilitud y le dota de una simbología o estatus social concreto (Carmona, 1991, 131).

Su importancia es especial en el deporte, ya que permite identificar y diferenciar, por ejemplo, a los integrantes de uno u otro equipo, a los jueces o árbitros y reivindica la pertenencia de un seguidor (Crosson, 2013: 17). De igual manera, otro componente referido al ambiente es la iluminación, que en términos generales suele ser neutra, aunque puede ejercer un papel dramático con un uso intencional, por ejemplo, creando ambientes místicos o resaltando determinados aspectos de los personajes. En el caso de las series analizadas, en *El declive de Patrick Leary* se emplea una iluminación más dura para resaltar dramáticamente el *ring* dentro del pabellón, mientras que algunos capítulos de *(fdp)* o *Friday Night Lights* se muestran unos escenarios más oscuros para reforzar el estado de ánimo del protagonista o las condiciones del estadio. En resumen, todos estos elementos forman parte de la puesta en escena y contribuyen de forma decisiva a generar el espacio propio para el desarrollo narrativo.

## CAPÍTULO 9: TIEMPO

Al igual que la dimensión espacial, el tiempo constituye una categoría esencial dentro del discurso narrativo audiovisual con la que conforma una unión intrínseca e indisoluble, ya que ambos se articulan de forma conjunta (Gordillo, 2009: 76). A través de su manipulación, las dos categorías configuran una unidad que organiza la percepción del mundo ficcional representado (Catalá, 2007). Sin embargo, su análisis por separado permite una mejor aproximación de sus características narrativas aplicadas al deporte.

Para Rowe (2008, 38-40), las retransmisiones deportivas en directo en televisión requieren de la repetición de las acciones desde diferentes puntos de vista y su reproducción a diferentes velocidades. Por su parte, el discurso cinematográfico plantea un sentido más metafórico del tiempo y establece una narrativa y una estructura menos coherente y significativa que la retransmisión en vivo:

“This is a tensión with more creative possibilities than is generally available in live, action-oriented sport television, with its more limited audio-visual vocabulary organized around commentary and restrictive repertoire of available temporalities emphasizing plan and replay (...) sport film can provide the time and space to illuminate a subject so often obscured by its very availability and visibility”.

Dentro de su aplicación a los contenidos audiovisuales, Casetti y Di Chio (1991: 151), distinguen dos tipos de temporalidades interrelacionadas que hacen frente a realidades distintas. Por una parte, el denominado “tiempo-colocación” se refiere a la duración del tema narrado, es decir, al que se emplea en la vida real para desarrollar las acciones representadas dentro del relato audiovisual. En este sentido, si en las series analizadas para este estudio se disputa un encuentro de fútbol, éste equivale a una extensión aproximada de 90 minutos. Igualmente en esta modalidad temporal, puede ocurrir que los capítulos de una ficción audiovisual representen la duración de una temporada real o de una competición en concreto, refiriéndose la historia al transcurso de varios meses (Selinger, 1999: 72). De esta forma, resultará fundamental la verosimilitud para trasladar adecuadamente la percepción de las acciones y la extensión de los torneos (Parker, 2010: 45).

Por otro lado, el “tiempo-devenir” se define como la organización temporal de los acontecimientos dentro de los propios límites que impone el discurso narrativo televisivo. Se trata de un elemento que mide la capacidad de las obras audiovisuales para interactuar con el tiempo real, así como sus posibilidades para organizarlo dentro de la duración de un capítulo, que generalmente es distinto al que sería en la vida real (Gaudreault y Jost,

1995: 112). De este “tiempo-devenir” se extrae que los sucesos, tomados en su globalidad, se disponen en un orden con otros anteriores y posteriores, con una duración concreta y una frecuencia que representa los hechos un determinado número de veces (Canet y Prósper, 2009: 245). Por ejemplo, en las series analizadas se recurre asiduamente al recurso de las repeticiones de acciones deportivas en los encuentros de fútbol o fútbol americano; así como a una alteración del tiempo lineal a través del *flashback*, como es el caso de *El declive de Patrick Leary*, utilizado para incidir en los momentos más importantes del pasado de su protagonista. A continuación, se exponen de forma específica las particularidades narrativas del tiempo: el orden, la duración y la frecuencia.

## 9.1 Orden

El orden define el flujo temporal en el que están expuestas las acciones y las relaciones de sucesión, que se establecen en el interior de la historia a través de una línea temporal que define un pasado, un presente y un futuro (Casetti y Di Chio, 1991: 151). De ahí que los hechos no deban ser expuestos necesariamente de forma cronológica, ya que el montaje audiovisual permite romper su progresión con saltos temporales (Gordillo, 2009: 77). De este modo, el relato audiovisual impone un tiempo presente de referencia, que puede mostrarse de forma explícita mediante un narrador, el diálogo o la rotulación; o bien tomar el de inicio de la ficción como punto de partida (Canet y Prósper, 2009: 268).

Dependiendo de cómo se disponen los acontecimientos, se distinguen varios tipos de temporalidades: el tiempo circular, el tiempo cíclico, el tiempo lineal y el tiempo anacrónico (Casetti y Di Chio, 1991: 152). El tiempo circular se corresponde con aquel esquema en el que el punto de partida del relato y su final son idénticos. Por su parte, el tiempo cíclico esa coincidencia no es exacta, sino similar. Mientras, en el tiempo anacrónico no existe ningún tipo de ordenación y el relato no está sujeto a una línea cronológica. En este sentido, en las series seleccionadas para este trabajo, el orden temporal desarrollado mayoritariamente es de tipo lineal, cuyas características se pasan a analizar a continuación.

### 9.1.1 Tiempo lineal

En la estructura temporal lineal, el orden de los acontecimientos narrados se presenta de tal forma que el punto de partida y de llegada de los mismos es diferente. Dentro de este

tipo, se pueden considerar dos variantes principales: el tiempo lineal vectorial y el no vectorial.

Por un lado, el relato posee un tiempo lineal vectorial cuando el orden de los acontecimientos es continuo y homogéneo. Por tanto, la historia adquiere un equilibrio cronológico donde al presente le antecede el pasado y le sucede el futuro. Lo más frecuente, en este caso, es que los hechos avancen de forma progresiva, donde el interés principal está en conocer qué está por llegar (Canet y Prósper, 2009: 138).

Por otro lado, el tiempo lineal no vectorial presenta una progresión de la historia de forma fragmentada y discontinua. Como resultado, estas rupturas responden a la voluntad extradiegética del autor para intervenir en la línea temporal, construyendo el relato como si fuera un puzle que deshace la lógica narrativa habitual de la fórmula causa-efecto (Sánchez, 2006: 108). De esta forma, los saltos temporales pueden realizarse hacia el pasado, con el *flashback* o analepsis, o hacia el futuro, mediante el uso del *flashforward* o prolepsis. En cualquiera de los casos, esas fracturas tienen un alcance, en cuanto a la distancia que le separa del tiempo de referencia, y una amplitud, referida a la duración de ese salto temporal en sí mismo (Canet y Prósper, 2009: 271). En términos generales, tanto el *flashback* como el *flashforward* suele implicar un cambio de escenario mediante el uso de algún tipo de transiciones sonoras o visuales, acompañado de elementos de refuerzo formales como el desenfoco o el uso del blanco y negro. En el caso de que ocurra en el mismo escenario, lo más habitual es que haya un cambio en las características físicas que permitan deducirlo. Por último, cabe señalar que dichos saltos temporales son considerados como tales cuando son representados de manera visual, no cuando un personaje simplemente menciona el pasado o el futuro de forma oral (Machalski, 2009: 64).

#### 9.1.1.1 *Flashback*

El *flashback* o analepsis es un salto al pasado respecto al tiempo presente tomado como referencia en la narración. Su uso responde a la necesidad que se crea en el espectador para conocer más datos sobre el personaje o la historia para ayudar a interpretarlos mejor (McKee, 2011: 407). Es habitual que este recurso se introduzca mediante el *racconto*, cuando un personaje habla de un hecho del pasado y luego se representa, o mediante la visualización mostrada de su propia memoria (Machalski, 2009: 63).



Dependiendo de la parte del eje cronológico en el que sitúe, pueden considerarse diferentes tipos de *flashback* en función de si lo hacen o no fuera del tiempo de referencia. En este sentido, si empieza y acaba fuera del mismo, se le denomina *flashback* externo. Por su parte, si se inicia fuera del tiempo de referencia pero acaba en su interior, se considera *flashback* mixto; mientras que si se desarrolla por completo en el mismo, se denomina *flashback* interior (Canet y Prósper, 2009: 271).

Del mismo modo, el salto al pasado juega un papel fundamental en los comienzos de las ficciones cuando son *in media res*, es decir, cuando inician la historia en un punto avanzado de su eje temporal. Así, conforme evolucionan los acontecimientos, se recuperan sucesos anteriores al punto de partida para buscar el origen de la situación actual, mientras que la historia progresa hacia adelante para comprobar cuál es la solución de la misma (Gordillo, 2009: 54).

Además de las modalidades temporales señaladas, hay que distinguir el *flashback* del *flash*, este último entendido como un recuerdo de escasos segundos, a modo de reacción emocional, que carece de un hilo narrativo por sí mismo. Para Chion (2006: 160), se trata de un “*flashback* trauma” que permite ahondar en el relato de manera más intensa y precisa a través de la mente de alguno de los protagonistas. Este recurso es empleado en numerosas ocasiones en *El declive de Patrick Leary*, donde se muestran durante escasos segundos recuerdos de combates o acciones violentas en las que el protagonista ha estado involucrado.

#### 9.1.1.2 *Flashforward*

El *flashforward* o prolepsis es un recurso narrativo que permite anticipar el futuro respecto al tiempo presente de referencia. Esta visualización de los hechos, previamente al lugar que le corresponde en el eje cronológico, responde a la necesidad de predecir o anunciar un acontecimiento de forma explícita (Gaudreault y Jost, 1995: 121). Posteriormente, a su finalización hay que regresar al presente porque, en caso contrario, se trataría de una elipsis como tal. Como se observa en las series seleccionadas, desde un punto de vista deportivo el uso del *flashforward* es menor comparado con el *flashback* para no anticipar las acciones o los resultados de las competiciones. El recurso del salto temporal al futuro tan solo se emplea en el primer capítulo de *Friday Night Lights* («Piloto», 1x01), para anticipar las entrevistas iniciales de los medios de comunicación a los jugadores, y en *El declive de Patrick Leary*, donde el inicio del séptimo episodio

(«Encrucijada», 1x07) muestra un pequeño fragmento del combate entre Patrick Leary y “Diablo” Morales, antes de regresar al tiempo presente narrativo, previo a su disputa.

## 9.2 Duración

La duración se define como la extensión del tiempo en relación a la historia y al discurso. Desde el punto de vista narrativo, resulta fundamental su utilización al marcar el ritmo del relato que está determinado, entre otros, por la propia duración de las escenas, por la tensión que transcurre entre los planos y por la presión temporal que se efectúa en su interior (Tarkovski, 2008: 142).

El análisis de la duración se puede llevar a cabo por cada secuencia, por escenas o por el conjunto de la historia y, en cada caso, permite establecer distintos tipos de relaciones temporales (Canet y Prósper, 2009: 248). Para ello, hay que diferenciar entre la duración real y la duración aparente. El primer caso se refiere a la extensión efectiva del tiempo, que puede verse alterada por factores del lenguaje audiovisual como el tipo de encuadre aplicado o el montaje. En el segundo, por duración aparente se entiende la sensación temporal que percibe el espectador. Por ejemplo, un primerísimo primer plano puede tener una duración real de varios segundos, pero la duración aparente que percibe el espectador es mayor porque el ojo humano emplea menos tiempo en recorrer su imagen.

La duración aparente, por tanto, es la que condiciona a la real. A su vez, para relacionar el tiempo del discurso con el tiempo de la historia se emplean distintas fórmulas, dependiendo si las acciones se reproducen con una duración normal o anormal (Casetti y Di Chio, 1991: 156). A continuación, se pasará a desarrollar dichas modalidades.

### 9.2.1 Duración normal

La duración normal se corresponde con el acontecimiento cuya representación mantiene una alta fidelidad a la extensión real del mismo, es decir, cuando el tiempo de la historia y del discurso son prácticamente iguales (Gordillo, 2009: 78). En este sentido, para lograr esta equivalencia se emplean dos recursos principalmente desde el punto de vista narrativo. Por un lado, el plano-secuencia, que consiste en una toma en continuidad de un acontecimiento y en el que existe una coincidencia total entre el tiempo representado y el

real. Asimismo, ese efecto de continuidad se logra artificialmente en postproducción, al descomponer y reconstruir el eje temporal de la manera más natural posible. A su vez, este recurso se utiliza junto a pequeñas elipsis que facilitan el ritmo y las transiciones (Canet y Prósper, 2009: 266).

### 9.2.2 Duración anormal

La duración anormal se muestra cuando la representación del acontecimiento no coincide con su extensión, es decir, cuando el tiempo de la narración es mayor o menor que el tiempo narrado. Su resultado se consigue a través de la dilatación o la contracción del tiempo, a los que hay que sumar diferentes efectos audiovisuales como acelerar la imagen o su ralentización extrema (Casetti y Di Chio, 1991: 158). En el caso de la dilatación, las principales formas de intervención son la extensión o la pausa, para que el tiempo del discurso sea mayor que el tiempo de la historia. Por su parte, la contracción temporal es la herramienta más empleada en los relatos audiovisuales, especialmente por su economía narrativa, cuando el tiempo de la historia es mayor que el del discurso en el conjunto del relato. Para ello, los principales recursos utilizados son la recapitulación y la elipsis (Canet y Prósper, 2009: 261). A continuación, se analizan específicamente estas técnicas que permiten alterar el transcurso natural del tiempo.

#### 9.2.2.1 Pausa

La pausa o *frame-stop* se produce cuando la acción se detiene por completo en un fotograma que permanece fijo, de manera explícita y artificiosa, mientras el tiempo de proyección continúa (Catalá, 2007). Precisamente, este tiempo “congelado” tiene su aplicación deportiva en las repeticiones de acciones polémicas, para que el espectador pueda reconocer la imagen y detenerse en los detalles, o igualmente para dilucidar los ganadores en pruebas donde los finales son tan ajustados que se necesita de una *photo finish*, como es el ejemplo de las carreras de caballos.

#### 9.2.2.2 Extensión

La extensión, como ocurre con la pausa, es un mecanismo de dilatación en el que el tiempo representado es mayor que la duración real del acto en sí (Casetti y Di Chio, 1991: 160). Una de las herramientas más empleadas para su aplicación es la ralentización de la imagen, que en las retransmisiones deportivas en televisión se emplea habitualmente en las repeticiones para analizar a cámara lenta una acción polémica o resaltar su

espectacularidad. Según Bordwell y Thompson (2010: 173), el público está lo suficientemente familiarizado con el recurso denominado *slow-motion replay* como para que sea una de las técnicas más recurrentes en la mayoría de las películas deportivas. Además, Hansen et al. (1998: 132) destacan la capacidad de este recurso técnico para potenciar la carga dramática de las acciones.

Otra forma de provocar la extensión temporal es mediante el montaje, con la representación sucesiva de acontecimientos simultáneos. Para Gaudreault y Jost (1995: 123), se trata de la figura por excelencia de la expresión fílmica y permite al espectador conocer varios hechos que se producen en uno o varios espacios de manera sincrónica. De esta forma, la simultaneidad dota al relato del don de la ubicuidad, ya que tiene acceso a informaciones que algunos personajes desconocen, lo que refuerza aún más la tensión dramática al potenciar un clima de suspense y de generación de expectativas (Machalski, 2009: 67). Aplicado al deporte, las retransmisiones televisivas aplican la extensión temporal para incidir en el dramatismo de determinadas acciones. Por ejemplo, en los partidos de fútbol se alternan los primerísimos primeros planos del portero y del jugador encargado de chutar un penalti antes de que el colegiado autorice su lanzamiento. Asimismo, en las repeticiones es habitual mostrar las imágenes desde diferentes puntos de vista para configurar un discurso en el que se observa cómo han vivido los protagonistas una acción, como en el ejemplo anterior señalando a los compañeros de equipo, al entrenador, al presidente del club o al público en las gradas.

### 9.2.2.3 Recapitulación

La condensación temporal puede reflejarse de forma ordinaria a través del uso de elipsis de mínima incidencia, producidas por el montaje en las que no se aprecian los saltos temporales. Por otra parte, la recapitulación marcada actúa mediante la abreviación temporal y suprime parte de los acontecimientos, a los que posteriormente se puede hacer referencia o no (Canet y Prósper, 2009: 254). En este último caso, los saltos temporales son más evidentes y, para ello, se emplean diferentes recursos para indicar cuánto tiempo ha transcurrido, como pueden ser la inserción de los rótulos, los calendarios o los cambios entre el día y la noche o de invierno a verano (Chion, 2006: 108). De igual forma, la recapitulación tiene una gran importancia en las retransmisiones deportivas televisivas a través de recursos como los *highlights*, que resumen en una pieza de pocos segundos las acciones más importantes desarrolladas hasta ese momento.

#### 9.2.2.4 *Elipsis*

La denominada “ley de economía narrativa” consiste en eliminar aquellas partes de la historia que no son necesarias para su comprensión (Canet y Prósper, 2009: 97). En este sentido, el recurso más empleado para ello es la elipsis, que permite pasar de una unidad espacial y temporal a otra a través de un corte limpio entre dos acciones e imprime una mayor velocidad al ritmo de la historia. Posteriormente, ese fragmento suprimido puede ser mencionado de forma explícita si responde a una motivación narrativa (Chion, 2006: 172). En este sentido, la elipsis resulta clave para sintetizar las competiciones deportivas dentro de las ficciones audiovisuales. Por ejemplo, un combate de boxeo puede alcanzar hasta los doce asaltos con una duración de tres minutos cada uno de ellos, a los que hay que añadir los respectivos descansos, lo que resulta muy complicado de reproducir de manera íntegra en capítulos de cuarenta minutos como es el caso de la serie analizada *El declive de Patrick Leary*.

### 9.3 Frecuencia

La frecuencia es una coordenada esencial que pone en relación el número de veces que los acontecimientos de la historia son representados en el discurso audiovisual y que afecta directamente al ritmo de la misma (Gordillo, 2009: 80). La más común de todas es la frecuencia simple, donde un suceso es representado en el discurso una sola vez. Mientras, la frecuencia múltiple implica que una acción que ha ocurrido varias veces se reproduzca otras tantas. Por otro lado, en la frecuencia repetitiva, un único hecho es repetido en varias ocasiones generalmente desde diferentes perspectivas (Canet y Prósper, 2009: 283). Ese último caso es el más recurrente en las retransmisiones deportivas en televisión, donde se repite una misma acción desde varios puntos de vista. En el caso de la ficción deportiva analizada, puede encontrarse un ejemplo con los ejercicios de gimnasia más determinantes en la serie *Ahora o nunca*. De esta forma, la frecuencia repetitiva denota cierta obsesión del director por un acontecimiento concreto que deja huella en la historia (Sánchez, 2006: 48).

En resumen, el orden temporal define la linealidad con la que se muestra la historia y si dentro de la misma tiene o no relevancia el uso del *flashback* o el *flashforward* para resaltar un suceso del pasado o del futuro. Asimismo, en el apartado de resultados se analizará de forma específica la trascendencia de recursos como la pausa o la extensión

temporal en las acciones deportivas y cómo se emplea la elipsis y la recapitulación para sintetizar las competiciones en pocos minutos. Del mismo modo, en el bloque de análisis se desarrollará cómo la incidencia de la frecuencia repetitiva y múltiple permite destacar la importancia de determinados instantes en los diferentes deportes de las series analizadas.

## CAPÍTULO 10: BANDA SONORA

La banda sonora de una producción audiovisual integra diferentes elementos como son las voces, la música, los efectos y el silencio, convirtiendo todo su conjunto en un factor decisivo para su calidad estética final. Para su análisis, deben considerarse una serie de condicionantes que influyen en la organización narrativa del contenido, unificando o separando el componente visual, con el que guarda tal relación de interdependencia que es capaz de llegar a modificar su sentido o de potenciar determinados estados de ánimo. En este sentido, la unidad sonora tiene la capacidad de llegar allá donde no lo hace la imagen a través de diferentes niveles relacionados con la distancia aparente del sonido respecto a su escucha, que dan lugar a las cuatro modalidades de plano sonoro, pudiendo ocupar un primerísimo primer plano, un primer plano, un plano de fondo o un plano general. Por tanto, la banda sonora contribuye a la construcción final del espacio audiovisual, plasmando un ambiente determinado, anticipando información o aportando continuidad a las escenas (Gordillo, 2009: 39). Al mismo tiempo, adquiere una gran importancia para crear la sensación de verosimilitud, al focalizar los elementos sonoros que van a centrar la atención del espectador en una u otra parte de la imagen, ocultando aquellos que no contribuyen a la escena (Gértrudix, 2006: 215).

Por otro lado, el tratamiento sonoro se puede clasificar de tres maneras diferentes según la percepción del espectador: el sonido *in*, que es aquel que proviene de la imagen mostrada; el sonido *off*, cuya fuente está dentro del espacio de la historia pero que no está encuadrado en ese instante; y el sonido *over*, que se origina en elementos que no se ven en ningún momento (Casetti y Di Chio, 1991: 100). Además, dentro de este último se distingue también el sonido subjetivo, que es aquel que escucha el personaje en su cabeza a modo de monólogo o de ruido interior para revelar como le afecta una situación, por ejemplo, un golpe (Gutiérrez, 2006: 106).

Junto a los elementos señalados anteriormente, hay que referirse a las tres cualidades que se distinguen en la percepción del sonido: la intensidad, el tono y el timbre (Roldán, 2006: 194). La primera se relaciona, desde una perspectiva narrativa, con la distancia de la fuente que lo emite y que en la ficción audiovisual se manipula para crear espacialidad. Por su parte, el tono transmite significados propios de los sonidos, al permitir diferenciar entre los más graves y los más agudos. Por último, el timbre se asocia a la cualidad personal del sonido y lo identifica con la fuente cuando ésta no aparece en

pantalla. A través de estos códigos, es posible encontrar rasgos comunes que permiten relacionar un tipo de voz, de efecto, de música o de ausencia de sonido con una intencionalidad expresiva determinada que ayuda a perfilar e identificar a la ficción audiovisual, como se analizará a continuación. De manera especial en el deporte, el sonido es un componente crucial en las competiciones televisadas en directo, aspecto que se verá reflejado en los resultados expuestos de las series analizadas.

### 10.1 La voz

La voz es el elemento sonoro más importante del ser humano, tanto por su capacidad comunicativa como por su versatilidad como instrumento musical. Salvo que el interés dramático resida en que no se escuche nítidamente la palabra, el resto de los sonidos de la banda sonora están supeditados a la voz para que llegue con claridad al espectador, ya que se trata de la principal vía para trasladar la información (Rodríguez, 2009: 59). En las series de ficción audiovisual en las que interviene, sus características sonoras, expresivas e interpretativas contribuyen a la creación del personaje, informando sobre sus circunstancias físicas y psicológicas (Canet y Prósper, 2009: 336). De esta manera, la voz indica, entre otros aspectos, el género de los personajes, su tono o su manera de expresarse, tal como se ha señalado en el apartado dedicado a los diálogos (véase pág. 371). En función de su procedencia puede distinguirse tres tipos de voces: *in*, *off* y *over*.

La voz *in* es la más común de todas de todas las modalidades sonoras, al ser la que tiene origen en alguno de los personajes encuadrados. Por tanto, en ella existe una sincronía entre la imagen y el movimiento de labios con el sonido, al producirse dentro del campo registrado (Roldán, 2006: 198). Este tipo de voz puede emplearse con la intencionalidad de desvelar el origen de un personaje a través de su acento o entonación, así como complementar las características físicas mediante el tono, la intensidad o el ritmo (Marín, 2017: 254). A nivel narrativo, las mismas cualidades pueden aplicarse a la voz *off*, con la particularidad de que su procedencia en este caso está fuera del encuadre de manera momentánea, casi siempre provocado por el movimiento de la cámara o el cambio de plano. En las series seleccionadas en este estudio, la mayoría de las escenas en las que se producen un diálogo entre dos o más personajes sirven como ejemplo para mostrar la alternancia de la voz *in* y *off*.



Por su parte, la voz *over* es aquella que proviene de una fuente que nunca es encuadrada, es decir, que forma parte de otro espacio-tiempo diferente de lo que ocurre en la ficción y que no interactúa directamente con los personajes (Díaz, 2011: 27). Junto al sonido *off*, este tipo de voz comparte funciones como la de centrar la atención del espectador en una parte concreta de la acción, la de contextualizar el espacio y el tiempo o la de relacionar diferentes escenas (Canet y Prósper, 2009: 334). En este sentido, la voz *over* tiene una especial incidencia en las series de temática deportiva analizadas, al simular las narraciones en radio o televisión y aportar así una mayor verosimilitud respecto al escenario mediático real. Además, gracias a esta forma sonora los comentaristas trasladan la información de lo que está ocurriendo, al mismo tiempo que ejercen un papel didáctico para facilitar la comprensión de aquellas pruebas con la que el espectador no está familiarizado. En el apartado de resultados se exponen diferentes ejemplos a través de los periodistas deportivos o de los *speakers* de los estadios y pabellones.

## 10.2 Ruidos y efectos sonoros

La existencia de ruidos dentro de la ficción contribuye a naturalizar el mundo construido, al proporcionar un mayor realismo y credibilidad a la imagen representada (Gutiérrez, 2006: 110). Su origen proviene de diferentes fuentes, como pueden ser las personas, los objetos, los animales o la naturaleza. Sin la presencia de ellos, se crearía un incómodo silencio ambiental con el que se perdería la sensación de verosimilitud aunque, por otro lado, si se reprodujeran todos los sonidos de la vida diaria a un mismo nivel se crearía una saturación excesiva. En su lugar, en posproducción se destacan los elementos más importantes a través de los efectos sonoros, con los que se potencia la carga dramática, y se ignoran los demás (Tarkovski, 2008: 187). En el caso de las series de temática deportiva su incidencia es especial ya que, como menciona Crosson (2013, 19), este tipo de componentes sonoros activa la interpretación de las imágenes e, incluso, dirige la atención del espectador hacia uno u otro lado. Así, cada deporte genera sus propios sonidos que deben ser captados para facilitar su comprensión y que, a través de la realización televisiva, ofrecen una mayor cercanía a la acción (Marín, 2014: 107). En las ficciones seleccionadas se destacan sonidos específicos como los choques entre jugadores

en el fútbol americano, los puñetazos en el boxeo, el galope de los caballos en las carreras, los saltos en la gimnasia o los golpes al balón en el fútbol.

Igualmente, como sucede con la voz, en función del encuadre pueden diferenciarse los ruidos *in*, que simulan lo más fielmente posible cómo sería una situación real vista por el espectador; y los ruidos *off*, que contribuyen a crear la sensación de espacialidad y le otorgan a la escena una mayor viveza. Respecto al sonido *over*, más abstracto al no verse la fuente que lo origina en ningún momento, no se han apreciado ejemplos significativos relacionados con el deporte en las series seleccionadas.

### 10.3 Música

El componente musical ejerce un gran poder en la percepción que tiene el espectador de las imágenes por su carga simbólica, por su capacidad para enfatizar el dramatismo de las mismas o por establecer un paralelismo temporal para influenciar en su ritmo. Los temas musicales utilizados en las series y películas pueden ser originales aunque, dependiendo de los recursos presupuestarios de cada una de ellas, se emplean también piezas preexistentes o versiones que sirven como un elemento más de comercialización e identificación de la ficción (Lack, 1999: 281).

Dentro de la banda sonora, el uso más común de la música es como sonido *over*, utilizada como un recurso de acompañamiento de la escena sin formar parte de la acción e, incluso, sin que los personajes tengan constancia de la misma. Por su parte, la música *in* u *off* se produce cuando un cantante o un grupo aparecen en la imagen, entre otros motivos, porque forma parte de la acción narrativa o porque contribuye a la creación de un ambiente determinado (García, 1996: 251). Mediante las tres dimensiones sonoras señaladas, las funciones de la música ofrecen diferentes variantes, exponiéndose a continuación las más destacadas.

#### 10.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

La música en la ficción audiovisual se caracteriza, especialmente, por la doble dependencia provocada por su vínculo con la imagen, afectando a aspectos estructurales y emocionales (Nieto, 1995: 95). Primero, se ajusta a la construcción temporal ya predeterminada y, como ocurre con el montaje de las imágenes, ejerce un gran poder en la percepción del espectador sobre el transcurso del tiempo, al generarle mayor impacto en

su sentido interno de duración. Relacionado con la ficción deportiva, la música interviene en el ritmo y puede enfatizar la composición pausada o rápida del montaje, como pueden ser los planos ralentizados en los que se muestran a los caballos en el tramo final de la carrera, en las jugadas decisivas del fútbol o el fútbol americano, así como en los ejercicios de gimnasia. En cuanto a la acción a tiempo real, el componente musical influye en la rapidez con la que se ejecutan las acciones puesto que, como señala Lack (1999: 357), “la música imita los ritmos acelerados de los cuerpos en la pantalla”.

En segundo lugar, la pieza musical es capaz de provocar en el espectador que, ante una misma imagen, reaccione de distinta manera. Por ejemplo, una situación de tensión puede cambiar su significado si el acompañamiento musical que tiene aporta un sentido cómico. Por tanto, se trata de un elemento que permite evocar unos sentimientos en el espectador de entre todos los posibles y subraya el valor emocional de la acción (Tarkovski, 2008: 185).

### 10.3.2 Corte brusco y unión de las escenas

La música tiene la capacidad de recalcar el corte que se produce entre una escena y otra. En este caso, el sonido va *in crescendo* durante el desarrollo de la acción hasta que pasa a un primer plano sonoro, donde coincide con el final de las imágenes de la escena que desaparecen de forma brusca (Casetti y Di Chio, 1991: 103). Dentro de esta función dramática, cabe mencionar la importancia que tienen los cortes publicitarios en televisión, especialmente en las series estadounidenses, donde aparecen planificados en la estructura de cada capítulo. Por lo general, este recurso denominado *Act-out* o salida a la publicidad se resuelve con un primer plano de uno de los protagonistas de la acción junto a un fundido a negro, lo que reclama el empleo de algún tipo de música. Además, esta situación también se suele producir a la vuelta de la pausa o *Act-in* (Nieto, 1995: 104).

Al igual que para remarcar el corte brusco, la música también se emplea para enlazar dos o más escenas consecutivas en las que se mantiene la continuidad narrativa de las acciones. De este modo, los sucesos no guardan una relación entre sí, por lo que los temas musicales permiten suavizar las transiciones espacio-temporales (Canet y Prósper, 2009: 337).

### 10.3.3 Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente

La música puede ser representada a través de una fuente directa con la actuación de un cantante o de un grupo. Además de formar parte de acción narrativa, el escenario contribuye a la ambientación del espacio e, incluso, ubica al espectador en una zona geográfica concreta si se representa la cultura musical característica de ese lugar (Roldán, 2006: 204). En su vertiente extradiegética, algunos autores distinguen el sonido *on the air* cuando la fuente de procedencia se identifica con la radio o la televisión (Chion, 1997:78).

### 10.3.4 Sintonías y fondo musical

Por último, la música ejerce un gran papel como elemento identificativo de la series al establecer diferentes piezas sonoras como sintonía de las mismas, entendidas estas como un “fragmento musical que aparece al inicio y el final del programa o en las diferentes pausas” (Barberá, 2013: 147-157). Estos temas deben llamar la atención del espectador y causar impacto desde las primeras notas musicales. En este sentido, el *opening* se repite en cada uno de los capítulos de la temporada de las series seleccionadas, mostrando las mismas imágenes acompañadas de la misma música. En ficciones como *Luck* el tema es un título preexistente, mientras que en otras como (*hdp*) se trata de un elemento original de la ficción.

En ocasiones, la sintonía asociada a la serie se reproduce como fondo musical, acompañando el desarrollo de las acciones. El fondo musical, como elemento narrativo de la ambientación, es un recurso utilizado en una acción dramática para apoyar al parlamento del personaje y tiene como función completar la información del contexto en el que se desarrolla la acción narrativa (Iapichino, 2011: 73). En este sentido, existe un gran contraste entre aquellas ficciones con un sonido musical en un segundo plano prácticamente constante, como es el caso de *Friday Night Lights*, a otras donde su intervención es más puntual, como ocurre en *El declive de Patrick Leary*.

## 10.4 Ausencia de sonido

La ausencia total del sonido es una herramienta que, al igual que las escenas donde predomina el silencio de los personajes (véase pág. 167), resulta muy eficaz como un elemento narrativo que genera contraste e interés en el espectador. Se trata de un recurso que se asocia a determinados estados anímicos al trasladar, por ejemplo, cómo le afecta a

un personaje una noticia, cuáles sus miedos o si se mantiene en un estado de tranquilidad. Del mismo modo, puede imitar los ambientes de intimidad, duelo o de expectación (Alvort, 2002: 257).

El uso adecuado de la ausencia de sonido cumple diferentes funciones narrativas, como la de enfatizar los momentos dramáticos a través de la creación de la sensación de vacío. Por otra parte, este componente de la banda sonora actúa como contrapunto de la palabra, llegando a ser en determinados momentos más importante que la misma. La ausencia sonora, por tanto, tiene una gran importancia en la percepción del ritmo de la acción por parte del espectador (Machalski, 2009: 130). Los mayores ejemplos detectados sobre su uso que se muestra en las series analizadas están relacionados con los instantes deportivos más determinantes, especialmente cuando alguno de los protagonistas sufre una grave lesión o un golpe importante, provocando una sensación de máxima expectación dentro del mundo representado que se traslada al espectador.

En resumen, en el apartado de resultados se podrá observar el valor que tienen los alcanzan los elementos de la banda sonora en los aspectos deportivos de las series analizadas, desde la voz que procede de fuente en *over* a los ruidos y los elementos sonoros para potenciar los golpes o los impactos en las acciones de la competición, pasando por la utilización de la música o del silencio para enfatizar el dramatismo de las escenas más importantes.

## **II. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

## CAPÍTULO 11: ANÁLISIS DE PERSONAJES

Para poder facilitar un mejor conocimiento de las series seleccionadas para este estudio, el primero de los capítulos analizados es el de los personajes, destacando en los siguientes apartados aquellos que responden con mayor verosimilitud a los perfiles deportivos de cada modalidad tratada. Basándose en la ficha de análisis del Anexo 3.1 (véase pág. 644), pueden observarse los siguientes resultados:

### 11.1 Personajes de *Friday Night Lights*

*Friday Night Lights* es una serie coral donde la acción afecta a los jugadores de los Panthers de Dillon y su entorno aunque, a lo largo de sus cinco temporadas, ocupa un papel principal la evolución del entrenador Eric Taylor. En la primera de ellas, objeto de este estudio, el técnico comparte protagonismo con tres figuras esenciales dentro de un equipo de fútbol americano: la del *quarterback*, ejercida por Matt Saracen y Jason Street; el *runningback*, por Brian “Smash” Williams; y el *fullback*, por Tim Riggins. Todos ellos son analizados a continuación, junto al representante de los accionistas del equipo, Buddy Garrity, y uno de los mayores rivales de los Panthers, el también *quarterback* Ray “Voodoo” Tatum. Los personajes principales de *Friday Night Lights*, por tanto, representan aspectos reales del deporte profesional en cuanto a su organización de estructuras y cargos, lo que potencia la verosimilitud de sus características deportivas.

En el Anexo 4 (véase pág. 647), referente a los personajes que aparecen en la ficción y cuántos de ellos están inspirados en perfiles deportivos reales, se observa cómo varios secundarios o esporádicos también están basados en el fútbol americano, como es el caso del ayudante Mac McGill, de los miembros del cuerpo técnico, de otros jugadores de los Panthers y de los componentes de los conjuntos rivales, además de las integrantes del grupo de animadoras, lideradas por Lyla Garrity. En el mismo anexo se muestra, de manera gráfica, la situación de partida y la evolución de las relaciones entre los principales personajes de la serie.

#### 11.1.1 Eric Taylor

##### 11.1.1.1 Personaje como rol

Eric Taylor es el principal protagonista de la serie, ya que las cinco temporadas se centran en su evolución como entrenador. Durante la primera, comparte su importancia con Jason Street, Matt Saracen, Tim Riggins y “Smash” Williams.

### 11.1.1.2 Presentación del personaje

En las primeras imágenes del capítulo inicial («Piloto», 1x01), Eric Taylor aparece pisando el césped de su nuevo estadio, controlando que todo esté en orden antes del inicio de la temporada y seguido de cerca por los medios de comunicación. La presión que tiene ejercer el cargo de entrenador es notable desde el primer instante: los locutores de radio cuestionan su llegada a Dillon, su foto aparece en las portadas de la prensa y los programas de televisión hablan de las altas expectativas generadas con su equipo por lograr el Campeonato Estatal. Algunos periodistas y aficionados dudan sobre su capacidad y antes de empezar la competición ya le comparan con otros técnicos que le precedieron (véase pág. 520). Durante el primer entrenamiento, Taylor se muestra duro y firme con sus jugadores, especialmente con el *quarterback* Tim Riggins, que llega a la sesión en estado de embriaguez (véase pág. 223).

### 11.1.1.3 Personaje como persona

#### 11.1.1.3.a) Circunstancias sociológicas

Eric Taylor está casado con Tami y tienen una hija, Julie, aunque en el último capítulo de la temporada se desvela que volverán a ser padres. Junto a su mujer, logran superar todas las adversidades a la que se enfrenta su entorno familia. Gracias a ella, se puede observar al hombre que hay detrás de la figura del entrenador recto y autoritario, al Eric más íntimo que demuestra el amor y el cariño por los suyos, con sus miedos y sus inquietudes. Tami es su mejor amiga, su confidente, su apoyo principal, y sin ella no hubiera logrado nada en su carrera profesional. Incluso, cuando el nuevo empleo de Tami como orientadora del instituto entra en conflicto con los intereses de su marido, ambos se ayudan mutuamente para encontrar soluciones a los problemas. La figura del personaje principal protagonista, por tanto, no puede entenderse sin la de su mujer.

Por su parte, Julie afronta un nuevo traslado con 15 años y tiene que volver a rehacer su vida en una de las etapas más complicadas para ello, la adolescencia. Eric teme que su hija salga con chicos de su edad porque cree que estos solo buscan sexo («Cruzar la línea», 1x08), sin embargo, Julie se enamora del *quarterback* suplente Matt Saracen, una excepción dentro del instituto y del equipo por su noble carácter. Eric intenta boicotear su relación, aunque logra el efecto contrario: que su hija, que desde el primer momento manifiesta su odio por Dillon y el fútbol americano, acabe por interesarse por este deporte e, incluso, le dé a su padre consejos para ganar («Para las chicas es distinto»,



1x10). La importancia que tiene la familia para el protagonista se resume en las últimas escenas de la primera temporada, siendo relevante cuando Eric le dice a Tami que piensa en renunciar a la oferta universitaria que le ha llegado para quedarse en Dillon junto a ella, Julie y el futuro bebé («La final», 1x22).

**ERIC TAYLOR**

Hay cosas más importantes que el fútbol, más importantes que la TMU. Pero, para mí, no hay nada más importante que tú y esta familia. Así que haremos lo siguiente: me quedaré en Dillon, seré un padre para este bebé y para esta familia. Seguiré entrenando en el instituto y tú y yo seguiremos juntos. Así es como se hará, ¿sí?

Sobre sus relaciones sociales, todos los habitantes de Dillon saben quién es el entrenador Taylor. Se trata de una figura pública respetada y reconocida, que comparte mesa con la alcaldesa y con los miembros más importantes de la comunidad. Ser el entrenador le abre las puertas de un entorno nuevo a su llegada a la ciudad, pero también le compromete en un cargo donde la presión es extenuante. Con sus jugadores, Eric se comporta como un padre tanto dentro como fuera del equipo y siempre busca lo mejor para ellos en su desarrollo profesional y personal. Debido a la popularidad y la importancia de su cargo, la mayoría de la comunidad de Dillon se refiere a él como “entrenador”, sean jugadores o no de los Panthers y más allá del grado de confianza que mantenga con él.

Respecto a su ocupación, la carrera profesional de Eric le determina tanto a él como a su familia, comenzando por los numerosos cambios de residencia que han realizado. En la serie, la revista Texas Football lo considera uno de los diez mejores técnicos del Estado («Nevermind», 1x11) y, de hecho, al final de la temporada le surge la posibilidad de seguir mejorando, al tener una oferta como entrenador de *quarterbacks* en la Texas Methodist University (TMU), en Austin. Eric es obsesivo y muy meticuloso con su trabajo, el cual le mantiene ocupado prácticamente todo el día, por lo que no son extrañas las escenas en las que está en casa analizando videos de rivales y que se olvide de fechas importantes como el baile de su hija en el instituto («Quién es tu padre», 1x04).

Eric es un hombre de fútbol, de honor, que defiende por encima de todo la pureza de este deporte. En las eliminatorias por el título, tras la victoria ante Daston Valley y la pelea final entre miembros de los dos equipos, el entrenador abronca a sus jugadores: “esto no es lo que somos, esto no es lo que representamos, yo no enseño esta mierda, estos entrenadores no enseñan esta mierda” («Ojos negros y corazones rotos», 1x16). En

otra ocasión, en las semifinales ante los Vikings de Brant, un accidente cerca del estadio de los Panthers les obliga a buscar una nueva ubicación para el partido. Eric se niega a regalarle el factor campo a su rival e improvisan un estadio en un terreno de pasto para vacas. El entrenador de los Vikings se opone, pero Eric le apela a la esencia del juego («Nevermind», 1x20):

**ERIC TAYLOR**

Lo que no quieres es venir aquí sin tu estadio bonito y tu equipación moderna porque te van a pegar una paliza. Lo que yo digo es que esto es un partido de fútbol. Lo que se necesita para un partido de fútbol es un campo de fútbol y 22 jugadores.

Por otro lado, el técnico le inculca a los miembros de su plantilla que son un ejemplo para otros jóvenes, que tienen una responsabilidad en su comportamiento y unos valores que asimilar como el respeto, la unión, el compañerismo o la disciplina. Eric tiene un alto grado de empatía con los adolescentes y las circunstancias personales a las que se enfrentan cada día pero, cuando es necesario, muestra su autoridad e impone castigos si considera que no le están respetando lo suficiente. Por ejemplo, es capaz de convocar a sus jugadores para que entrenen en mitad de una noche tormentosa en busca de una reacción después de perder en el segundo partido («Series de castigo», 1x03). Por otra parte, con su llegada a Dillon comienza a sentir la enorme presión que ejerce la comunidad en su trabajo, donde cada uno cree llevar un entrenador en su interior y que tiene derecho para criticar sus decisiones. Eric le confiesa a Tami que tiene la sensación de que “todo el mundo intenta decirme cómo debo hacer mi trabajo” («Series de castigo», 1x03). Sobre la presión de ganar en el primer partido, uno de sus ayudantes le advierte sobre las consecuencias de no hacerlo y el técnico alega, en todo de broma, que “solo es fútbol”. Durante una reunión con la alcaldesa de Dillon y varios miembros importantes de la comunidad, Eric tiene que escuchar todo tipo de intromisiones en su trabajo («Ojos abiertos», 1x02):

**LUCY RODELL**

Esos chicos nunca han sabido defender las jugadas de carrera. Este año no será distinto. No saben defender el juego, ¿no es cierto Rich?

**RICH**

Es cierto.

**LUCY RODELL**

Así que es sencillo. Dale el balón a “Smash” y deja que él se encargue.

**RICH**

Sí, que Saracen no toque el balón.

**LUCY RODELL**

No, no. Que no vuelva a golpear en el casco a uno de los nuestros.

**RICH**

Ese Matt no está a la altura. No puedes quedarte quieto y con los ojos cerrados esperando un milagro cada vez que haga un pase, porque no va a ocurrir.

**LUCY RODELL**

Ese chico perderá partidos.

**BUDDY GARRITY**

Oye, dejémonos de tantas perlas de sabiduría futbolística y permitamos que Eric se termine las costillas.

**LUCY RODELL**

Cierto, tienes razón.

**BUDDY GARRITY**

Porque él sabe lo que hay que hacer cada viernes por la noche. Tiene que ganar.

**ERIC TAYLOR**

Solo quiero decir que lo tendré todo en cuenta. Y muchísimas gracias por la invitación.

Después de perder su segundo encuentro, Eric está almorzando en un restaurante con su hija y tiene que soportar que un antiguo jugador de los Panthers le diga a Julie: “me preguntaba si ya estáis haciendo las maletas. Las cosas se ponen muy difíciles por aquí cuando pierdes”. Luego se dirige a Eric para increparle: “no quiero que venga a jodernos la temporada” («Series de castigo», 1x03). Incluso, a Julie y a Tami les transmiten consejos para su padre en lugares como la peluquería o el hospital (véase pág. 373). Tami le llega a pedir a su marido que no escuche el programa de radio de Sammy Lee, al considerarlo “un generador de estrés” («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).

Dentro de su propio equipo, Eric tiene que hacer frente a aquellos que desean su puesto, como es el caso de su ayudante Mac McGill quien, tras una discusión, le dice: “estás en mi silla” («Series de castigo», 1x03). Buddy Garrity, el representante de los accionistas del club, también intenta influenciar en sus alineaciones con la llegada de “Voodoo” Tatum o premiando a sus jugadores con dinero antes de las semifinales, pese a estar prohibido («Barro-bowl», 1x20). Como ocurre en muchos casos reales del deporte base, el entrenador también sufre el comportamiento inadecuado de algunos padres, como

los de Tim Riggins y Matt Saracen, que parecen querer enseñarle cómo tiene que dirigir a sus hijos.

Por último, sobre su sistema de creencias, Eric es cristiano protestante y está integrado en el latente sentir religioso que existe en la comunidad de Dillon. Junto a su mujer y su hija, el técnico acude a la iglesia con frecuencia, como en la misa que se ofrece en honor a Jason Street, y está presente en los rezos previos o posteriores a los encuentros. Respecto al uso del lenguaje, se caracteriza por tener un discurso moderado y correcto en la mayoría de las ocasiones. En otras, se debate entre un tono cercano y cariñoso con sus jugadores a otro más duro y altivo cuando es necesario. De Eric Taylor destacan, especialmente, sus discursos motivadores para tratar de obtener el mejor rendimiento de sus deportistas, algo que se analiza en mayor profundidad en el apartado relativo a los diálogos de la serie (véase pág. 378).

#### 11.1.1.3.b) Circunstancias físicas

Una de los gestos más llamativos de Eric es su particular forma de mirar fijamente a sus jugadores cuando percibe algo que no le gusta, como hace desde la distancia al observar a Tim Riggins exhausto en el primer entrenamiento («Piloto», 1x01) o cuando se encara con “Voodoo” Tatum («Dar la talla», 1x05).

Otro elemento que caracteriza al personaje es su vestuario. Independientemente de si está o no en un entrenamiento o un partido, Eric va ataviado con polos o sudaderas de los Panthers y con la gorra del equipo. Tan solo en el ámbito privado, generalmente antes o después de dormir, y en determinados actos oficiales, a los que acude con traje, se le puede ver sin los distintivos del conjunto de Dillon. Un ejemplo de ello se observa en el segundo capítulo, cuando Eric y Tami quedan para cenar («Ojos abiertos», 1x02). Eric llega al restaurante ataviado con la ropa del trabajo y Tami le hace ver que quiere hablar con su marido y no con el entrenador: “Cielo, quítate la gorra. Por favor. Estás más guapo”.

#### 11.1.1.3.c) Circunstancias psicológicas

Aunque su inicio en Dillon es duro, Eric irá convirtiéndose en la esperanza de una ciudad ansiosa de volver a lograr el Campeonato Estatal. Su comportamiento es ejemplar, ya que es una referencia para sus vecinos, para su familia y para sus jugadores, con los que actúa como un padre dentro y fuera del equipo y a los que se dirige muchas veces de forma cariñosa llamándoles “hijo”.

Los problemas dentro del grupo son constantes y el entrenador se enfrenta continuamente al dilema de elegir entre qué es lo mejor para el equipo o qué es lo que moralmente debe hacer, como en el caso del dopaje de “Smash” Williams, la paliza que propinó el defensa Reyes a otro chico del instituto o escoger entre “Voodoo” Tatum o Matt Saracen como *quarterback* titular. Su nivel de tensión y su temperamento oscila entre la compasión y la comprensión con sus jugadores a su firmeza e impasibilidad en otras ocasiones. Por momentos, a Eric le puede el estrés y busca su apoyo en Tami. En la semana en la que la clasificación de los Panthers para las eliminatorias por el título depende del partido entre Buckley y Arnett Mead, su mujer le pide que se relaje y que piense en otra cosa, a lo que Eric contesta que “no hay otra cosa que pensar” y que “me están saliendo canas por el partido de Arnett Mead, me están saliendo canas por la demanda, me están saliendo muchas canas... y te digo, que si me despiden no volveré a entrenar” («Qué hacer mientras esperas», 1x12).

#### 11.1.1.3.d) Pasado de los personajes

Son pocos los datos que se desvelan sobre el pasado de Eric Taylor. Uno de ellos se produce en la escena inicial de la serie, durante una entrevista en televisión en la que menciona que vuelve a ser entrenador jefe después de seis años y que en el pasado ya tuvo a sus órdenes a Jason Street («Piloto», 1x01). Tras la lesión de Jason, Tami intenta tranquilizar a su marido y comenta que ya sufrió una circunstancia similar anteriormente, cuando tuvo que convertir a un joven suplente en el *quarterback* titular cuando entrenaba en Macedonia, en el estado de Ohio (véase pág. 375).

#### 11.1.1.4 Personaje como actante

La principal motivación de Eric es su afán de superación personal, que traslada a su familia y a su equipo. Su figura lucha ante las adversidades e intenta siempre superar todos los obstáculos, como demuestra tras perder por una grave lesión en el primer partido de la temporada a Jason Street, su jugador estrella. A nivel deportivo, la principal meta que persigue Eric es la de lograr el Campeonato Estatal de Texas con los Panthers de Dillon. A nivel personal, también aspira a una mejora profesional, siendo su trabajo recompensado con la oferta que tiene de la Universidad TMU para convertirse en el entrenador de *quarterbacks* («Unidad familiar», 1x18). De hecho, Eric pide perdón a sus jugadores después de que hayan conocido a través de los medios de comunicación, y no de él mismo, que acepta la oferta para marcharse del club. En ese momento, el técnico

siente por primera vez la duda de si merece la pena continuar persiguiendo sus sueños profesionales o si debe pensar más en el bienestar y la estabilidad que su familia ha encontrado en Dillon, donde Tami se siente realizada laboral y personalmente y Julie se ha adaptado con su nuevo grupo de amigos y su pareja. Finalmente, Eric acepta el cargo, pero Tami le plantea la posibilidad de que se vaya solo a la capital texana para evitar una nueva mudanza, mientras que ella y sus hijas se quedan en Dillon («Los mejores planes», 1x21).

De otro lado, Eric Taylor se enfrenta a numerosos conflictos desde el inicio de la serie con la lesión de Jason Street. Los más comunes son los de tipo interno, donde se debate entre lo correcto y lo mejor para el equipo, los conflictos de relación con otros personajes y los extrapersonales. Los planes del entrenador cambian para el resto de temporada, en la que se ve obligado a confiar en su *quarterback* suplente, Matt Saracen, un joven tímido y desconocido para el público que, de la noche a la mañana, tiene que convertirse en la máxima referencia del equipo. Buddy Garrity, representante de los accionistas y mejor amigo de Eric, le presiona con el fichaje de un sustituto, Ray “Voodoo” Tatum. El técnico duda sobre a quién alinear, porque “Voodoo” es talentoso pero prepotente e irascible, mientras que Saracen tiene menos calidad pero es más sacrificado (véase pág. 378). Finalmente, Eric apuesta de inicio por Tatum en su primer partido contra los Tigers de Arnett Mead. Sin embargo, la escasa disciplina del nuevo jugador agota su paciencia y decide expulsarlo del equipo, otorgándole una nueva oportunidad a Matt, al que le ha convencido para que se rebele ante su situación. Como destaca el comentarista del propio encuentro: “están viendo a un hombre que ha apostado toda su carrera en esta jugada”. Finalmente, Matt se convierte en el héroe del partido al acertar en el pase del punto decisivo y Eric se siente aliviado moralmente, al otorgarle el puesto de *quarterback* a quien más méritos ha hecho. Hasta su mujer, Tami, se alegra por ello ante las presiones que ha sufrido al comentarle: “dile a Buddy Garrity que le den por ahí” («Dar la talla», 1x05).

Por otra parte, el contrato del jugador “Voodoo” no se realizó de forma legal y el Buddy Garrity le pide a Eric que mienta ante la Comisión del Distrito sobre cuándo se firmó. El entrenador no quiere hacerlo, pero finalmente su declaración no es necesaria por la buena relación de Buddy con los miembros del tribunal. Sobre la duda moral a la que se enfrenta continuamente entre contar la verdad o pequeñas mentiras para no perjudicar a su equipo, Eric le confiesa a Tami que “a veces creo que para desempeñar

este trabajo, para hacer lo que hago, es imposible no vender tu alma al diablo, aunque solo sea un poquito” («El accidente», 1x06).

En la misma línea, surge un nuevo conflicto interno en torno al personaje principal surge cuando Reyes, uno de sus mejores defensas, le da una paliza a Castel, un amigo de Matt y Landry, porque reniega delante suya del fútbol y de los Panthers. Reyes, de origen mexicano, le llega a mentir a Eric y ante él y los medios de comunicación declara que Castel le llamó “espalda mojada”, cuando en realidad fue “Voodoo” el que le dijo eso. Tami no se cree su versión y Eric sí que quiere confiar en su palabra, principalmente, para no perder a un jugador tan importante. Por ello, le pregunta a su mujer: “¿qué estoy hablando, con la coordinadora o con mi mujer?”. El *quarterback* y capitán Matt Saracen, testigo de lo ocurrido, ofrece a su técnico la verdadera versión, por lo que Eric acaba expulsando a Reyes y pidiendo perdón a Tami por pensar primero en el equipo y no en lo más justo («El accidente», 1x06).

El entrenador de los Panthers sufre otro dilema con el caso de dopaje del *runningback* “Smash” Williams: si le denuncia públicamente, acabará con la carrera del joven; en caso contrario, el entrenador considera que pierden sus principios sobre el juego limpio en el deporte. Finalmente, Eric encuentra una solución intermedia y aparta a su jugador hasta que desaparezcan las sustancias dopantes de su sangre, le trata de forma distante y le lleva a conocer a gente que despuntaba como él en su etapa adolescente y que ahora tienen trabajos poco remunerados, para que compruebe las posibles consecuencias de sus actos («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).

Por otra parte, durante la disputa racial que surge dentro del equipo, Eric vuelve a pedirle consejo a su mujer porque no quiere despedir a su ayudante Mac McGill, cuyas palabras han originado el conflicto («Anteojeras», 1x15). Los jugadores negros se declaran en rebeldía y, con el 25% de la plantilla de baja, Eric se ve obligado a utilizar al filial («Ojos negros y corazones rotos», 1x16). Como reacción, la Junta de Accionistas vota por el despido de McGill y éste presenta su dimisión, pero Eric no la acepta y le ratifica en el cargo. Finalmente, su lucha por reconciliar las posturas es efectiva y logra que no haya más disputas ni divisiones internas en la búsqueda de la consecución del Campeonato Estatal.

En otro orden, el trabajo de Tami como orientadora también entra en conflicto con los intereses de Eric. Por ejemplo, Tim Riggins no aprueba algunas asignaturas y Tami le

exige que estudie, porque podría dejar de formar parte del equipo justo cuando se acercan las eliminatorias por el título. Eric le pide a su mujer que aparte a Tim en ese momento y ella le contesta que a esos chicos los están convirtiendo en ineptos: “estás enseñándoles lo que esta ciudad les enseña, que el fútbol es lo más importante del mundo” («Nevermind», 1x11). Un nuevo conflicto de relación surge cuando la familia de Jason Street decide llevar al entrenador a juicio por la lesión medular de su hijo, alegando que no le enseñaron a realizar placajes y que, por tanto, hubo una mala formación. Sin embargo, Eric se compadece de Jason porque sabe que la idea de acudir a los tribunales en busca de una indemnización no ha sido suya, sino que cree que en su familia están mal asesorados.

Por otro lado, antes de las semifinales del Campeonato Estatal surge un conflicto extrapersonal en torno a Eric, ya que el equipo no puede jugar en su estadio debido a un accidente de tren con material tóxico en los alrededores. El técnico tiene que soportar, una vez más, las intromisiones de Buddy Garrity, al que solo le importa cómo obtener más dinero de los patrocinadores y de la venta de entradas, teniendo que luchar contra aquellos que piden que se dispute el encuentro en casa de su rival, los Vikings de Brant. Eric solo quiere jugar al fútbol y en un viaje por carretera, tras detenerse frente a un prado de vacas, le surge la idea de improvisar allí un estadio. A Buddy, además, le pide que no aparezcan más sobres con dinero en las taquillas de sus jugadores, puesto que el incentivo económico en esas categorías es ilegal («Barro-bowl», 1x20).

Por último, respecto a su arco de transformación, la seguridad laboral de Eric Taylor será cuestionada desde el momento en que Jason Street cae lesionado y, con ella, comienza una evolución en paralelo a su persona. En el ámbito deportivo, tras la victoria en el primer encuentro y la derrota en el segundo, en la tercera jornada se enfrenta a su máximo rival, los Tigers de Arnett Mead. Los Panthers vencen y se produce un primer punto de inflexión, porque la dinámica del grupo cambia de forma positiva como equipo y porque crece la confianza en torno a Eric, al que ya felicitan por la calle. Incluso, el programa radiofónico *Super Sammy*, que al principio criticaba su llegada, cambia su discurso y habla de que “el entrenador Taylor y el joven Matt Saracen han emergido como una fuerza a tener en cuenta, ha sido una actuación fantástica” («Dar la talla», 1x05). Como ocurre en la vida real con los deportes, al formar parte de la opinión pública y mediática, se pasa con facilidad de un extremo a otro: de la victoria a la derrota, del elogio al desprecio y de ser un héroe a un villano. En este sentido, Eric también logra transformar



a sus jugadores: a Jason Street le orienta en su nueva vida, a Tim Riggins le hace ver la responsabilidad que conlleva jugar en los Panthers y a “Smash” Williams le inculca que el éxito se consigue con el trabajo del día a día. Pero, especialmente, logra cambiar a un Matt Saracen con nula autoconfianza en un líder y un capitán que les lleva a conseguir el Campeonato Estatal. Además, Eric provoca que sus jugadores maduren y que actúen por sí mismo en los momentos más importantes, como demuestra la jugada decisiva de la final que les da a los Panthers el anillo de campeones (véase pág. 380). Posteriormente, en el desfile de celebración por las calles de Dillon es vitoreado al grito de “¡Taylor, eres el mejor!” y, al entrar en el vestuario, recibe una enorme ovación de sus jugadores («La final», 1x22). De este modo, Eric se convierte en un padre para los jóvenes, en un guía en el campo y fuera de él, con chicos con los que ha vivido muchas experiencias vitales: desde la lesión de Jason Street a la falta de referentes paternos de Tim Riggins, la carga propia de un adulto con la que acarrea Matt Saracen o la presión que “Smash” Williams se autoinflige como única esperanza de su familia para darles una vida mejor. En el plano familiar, lo que parece una parada más en su carrera profesional, Dillon, se convierte en una ciudad que le ha cambiado a él y a su familia, hasta el punto de trastocar sus planes laborales y empezar a plantearse si tiene que renunciar a sus sueños por la estabilidad de su familia.

Por tanto, el cambio que Eric experimenta es moderado, ya que el personaje no sufre una gran transformación y refuerza su personalidad. Por tanto, el entrenador mantiene su forma de ser a lo largo de la primera temporada y esa es una de las claves, precisamente, que le lleva a lograr el éxito con los Panthers de Dillon. Al mismo tiempo, Eric se vuelve más comprensivo con sus jugadores y con su familia, lo que le lleva a replantearse sus metas en el terreno profesional, hasta el punto de dudar si aceptar o no una oferta universitaria con la que lleva soñando muchos años.

## 11.1.2 Tim Riggins

### 11.1.2.1 Personaje como rol

Tim Riggins es otro de los personajes principales de la serie. Dentro del equipo de los Panthers ocupa la posición táctica de *fullback*.

### 11.1.2.2 Presentación del personaje

En la primera escena («Piloto», 1x01), Tim Riggins amanece en casa, tumbado en el sofá, con una gran resaca. La mesa del comedor está desordenada y repleta de latas de cervezas vacías. Su novia -Tyra Collette- aparece semidesnuda y su hermano -Billy- le regaña porque va a llegar tarde al entrenamiento. Ya en el estadio, Tim responde con apatía a las preguntas de los periodistas y reconoce que tiene un estilo agresivo de juego: “me gusta hacer daño, acabar con mis rivales”. Riggins también afirma que “Smash” Williams le cae mal, pero no por cuestiones raciales, y durante las entrevistas niega estar bajo los efectos del alcohol. Sin embargo, es evidente que no puede rendir mínimamente durante el entrenamiento e, incluso, llega a vomitar. Ante esta situación, el entrenador Eric Taylor le castiga con una serie de bloqueos realizados por sus compañeros contra él.

### 11.1.2.3 Personaje como persona

#### 11.1.2.3.a) Circunstancias sociológicas

Tim Riggins vive junto a su hermano mayor después de que sus padres, alcohólicos, se separaran y abandonaran el hogar hace años. Billy, que fue un prometedor golfista, tuvo que dejar entonces su carrera deportiva y se convirtió en su tutor. Por momentos, éste se desespera al ver cómo Tim desperdicia todo el talento que tiene con su pasividad y desidia. De este modo, Billy se harta de ser el hombre de la casa y le llega a decir a su hermano: “¿sabes cómo te veo en el futuro? 20 kilos más y ayudas sociales. ¿Te recuerda a papá?” («Cruzar la línea», 1x08).

Tim es uno de los personajes menos sociables del equipo de los Panthers y suele ser sinónimo de problemas porque, haga lo haga, casi siempre acaba metido en ellos. Su mejor amigo es Jason Street, del que se considera su protector dentro del terreno de juego, aunque cada vez comienza a relacionarse más con otros compañeros como Matt Saracen e, incluso, con “Smash” Williams. Pese a su forma de ser conflictiva, Tim es una persona que prefiere reprimir sus sentimientos y que siempre trata con respeto a los demás, especialmente a los adultos.

En cuanto al amor, el joven es incapaz de sostener una relación con una chica. Al inicio de la serie sale con Tyra Collette, pero el noviazgo acaba justo cuando Tim atraviesa su peor momento personal, al sentirse culpable de la lesión de su compañero de equipo Jason Street. Con su amigo en el hospital, empieza una aventura amorosa con la novia de éste -Lyla Garrity- en unos momentos de confusión personal («Series de castigo», 1x03). En otro instante bajo de su vida, tras el reencuentro con su padre, Tim inicia un romance con su nueva vecina, Jackie Miller, («Cam-cam-cambios», 1x19), que finaliza porque el hijo de ésta -Bob- ve en el jugador de los Panthers a una figura paterna («Los mejores planes», 1x21). Al contrario que en las otras ocasiones, Tim, mucho más maduro, comprende la decisión de la ruptura sin resultarle traumática.

En el aspecto económico, el abandono de sus padres dejó Tim y Billy en una situación precaria, en la que tienen dificultades para llegar a fin de mes, aunque logran mantenerse en una clase media o media-baja. Sobre su formación, Tim apenas muestra interés por los estudios o por su futuro académico. Durante el curso, Tami Taylor descubre que las animadoras le hacen los trabajos de clase y le insta a que se esfuerce más o no podrá jugar con los Panthers, sobre todo cuando se aproximan las eliminatorias por el título. Su compañero de clase, Landry Clarke, se convierte en su profesor particular y Tim logra aprobar las asignaturas pendientes («Nevermind», 1x11). Más allá del fútbol y de los estudios, Riggins no tiene un empleo, aunque demuestra que se le da bien todo aquello relacionado con la mecánica de los coches y en arreglar los desperfectos del hogar.

Por otro lado, Tim niega tener problemas de racismo, especialmente con su compañero de color “Smash” Williams, aunque durante el conflicto racial distingue a los jugadores sublevados y los que no como “los tuyos y los míos” («Anteojeeras», 1x15). Además, el joven es uno de los pocos personajes que no encaja en la tendencia general de la localidad de Dillon, donde el sentido religioso tiene una gran importancia para la comunidad. Un claro ejemplo se observa en el tercer capítulo, cuando Lyla Garrity le pide que vaya a la Iglesia porque hay una misa en honor a Jason Street, a lo que Tim contesta: “¿por qué rezar, Lyla? ¿Por una médula?” («Series de castigo», 1x03).

#### 11.1.2.3.b) *Circunstancias físicas*

Los continuos conflictos a los que se enfrenta Tim se contradicen en su comportamiento con los gestos de una persona tranquila, en ocasiones con síntomas de estar cansada o

fatigada. Físicamente, destaca por una corpulencia mayor que la de los jóvenes de su edad, por su pelo largo y una mirada atractiva.

Junto a Buddy Garrity, Riggins es el personaje más autóctono de la serie, tanto por su conducta como por su forma de vestir. Siempre que no lleva ropa de deporte, Tim va ataviado con una camisa ceñida de cuadros, pantalón vaquero y botas, complementado en ocasiones por un gorro texano.

En el ámbito privado, como queda patente desde la escena inicial, en la casa de los Riggins reina el desorden, con cajas de pizza y botellines de cerveza vacíos por todas partes.

#### 11.1.2.3.c) Circunstancias psicológicas

Una dura infancia y su incierto presente determinan las circunstancias psicológicas de Tim Riggins. Al igual que sus padres, el jugador tiene problemas con el alcohol, donde busca evadirse de sus continuos problemas. Uno de sus peores momentos lo sufre tras la lesión de Jason Street. Su hasta entonces pareja, Tyra Collette, decide romper con él porque todo parece importarle poco y se lo recrimina: “a lo mejor solo eres otro jugador mediocre que acabará borracho” («Series de castigo», 1x03). Tim solo hace el intento de dejar el alcohol cuando Lyla Garrity le recrimina en una fiesta que está bebido. Por otro lado, la ilusión con la que afronta el regreso de su padre se convierte en una nueva decepción, tras descubrir que éste ha robado en el instituto y le ha mentado. Es por ello que en ese periodo vuelve el Tim más autodestructivo y alcohólico («Deberíamos acostarnos», 1x17).

El fútbol americano se convierte en la única vía de escape de Tim, en el refugio donde descargar toda su energía y su agresividad: en los Panthers encuentra su verdadera familia. Y es que Riggins tiene las suficientes cualidades como para poder ser un jugador profesional, pero su capacidad para esforzarse y superarse es limitada.

#### 11.1.2.3.d) Pasado de los personajes

El pasado de Tim está marcado por la marcha de su padre, Walt Riggins. De igual forma, Billy le odia porque apenas les ha mandado un par de cheques de dinero en seis años y le hace culpable de que su hermano desperdicie su talento («Cruzar la línea», 1x08). Sin embargo Tim, que le defiende, decide ir a buscarlo cuando, tras recibir una multa de tráfico, necesita la firma de su padre. En el entorno de Walt, todos le cuentan lo orgulloso

que está de lo bien que juega su hijo («Subiendo apuestas», 1x14). Su padre le jura, además, que lleva seis semanas sin probar el alcohol y, tras dudarlo, decide ir a verle a Dillon. Sin embargo, la llegada de Walt envuelve a Tim en una nueva espiral de autodestrucción: estafan a unos jugadores de billar, Walt le grita a Eric Taylor en los entrenamientos y roba una cámara de video de 3.000 dólares de las instalaciones de los Panthers. En estas circunstancias, Tim, que defiende la inocencia de su padre, le echa de su vida después de descubrir que había cometido el hurto («Deberíamos acostarnos», 1x17).

#### *11.1.2.4 Personaje como actante*

Tim Riggins es un joven sin ímpetu que no expresa un gran interés por nada, excepto por el fútbol. Eric le llega a pedir que: “tienes que dar el cien por cien siempre, no cuando te apetezca” («Series de castigo», 1x03). Sus escasas motivaciones diarias evitan que tenga metas ambiciosas. Su hermano, Billy, cree que tiene las condiciones y las habilidades necesarias como para poder labrarse un futuro en la universidad a través de una beca deportiva e, incluso, de ser un jugador profesional en la NFL. La única ilusión de Tim es la de continuar llevando una vida clásica texana en Dillon, donde poder tener y cuidar de su propio rancho, como resume en el lema que tantas veces repite de “Texas para siempre” (véase pág. 374).

Tim tiende a reprimir sus sentimientos y ello le provoca su mayor conflicto interno tras la lesión de Jason Street, cuando comienza a sentirse culpable por no haber evitado el placaje que realizó su amigo. Eric Taylor le pide que se meta en la cabeza que no pudo hacer nada, pero Tim sucumbe: descarga su rabia disparando a unas latas en el campo, llora en solitario al ver repetida la jugada y escupe al suelo delante de su entrenador, desafiante. Con Lyla Garrity, confusa también por la lesión de su novio y un futuro incierto, inicia una peligrosa relación («Series de castigo», 1x03). Jason les descubre y golpea a Tim después de una visita al hospital: “vamos, pégame, ¿me robas a mi chica y no quieres pelear? Eres un cobarde Riggins, siempre lo serás” («Cruzar la línea», 1x08). Sus compañeros de equipo le rechazan, pero Tim encuentra el perdón tras el partido ante los Eagles de Gatling, donde un placaje suyo le permite a “Smash” Williams anotar el *touchdown* definitivo («Corazones puros», 1x09).

En plena rebelión de los jugadores negros, Eric Taylor le pide que lidere a los jóvenes y Tim asume ese rol reclamándoles intensidad en cada entrenamiento y

haciéndoles entender qué significa jugar para los Panthers. A los sublevados les llama “desertores”, pero luego le confiesa a “Smash” Williams que les necesita en el equipo. De hecho, en el partido ante Daston Valley, sale en defensa de su compañero tras una pelea y ayuda a poner fin al episodio racista («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).

A lo largo de la primera temporada, Tim Riggins sufre un cambio moderado que refuerza su carácter: su vida empieza abocada a vivir en Dillon y continúa en ese mismo camino, ya que no quiere avanzar en su carrera profesional ni académica. En el plano deportivo, el joven *fullback* uno de los jugadores más importantes del equipo, pero no toma conciencia de ello. Con su talento le basta, pero Eric Taylor le exige más y Tim da un paso al frente con la rebelión de los jugadores negros, convirtiéndose en uno de los líderes. Con “Smash” Williams -enemigo irreconciliable al inicio- hace las paces porque sabe que se necesitan para poder lograr el Campeonato Estatal. El entrenador Taylor le enseña el valor de la responsabilidad asociado al deporte: Tim es un ejemplo para los más jóvenes y él mismo lo comprueba con el hijo de su vecina, Bob Miller, para el que es un modelo y una referencia.

En cuanto al Tim más íntimo, es incapaz de mantener una relación sentimental. Así, empieza la serie con un intermitente noviazgo con Tyra Collette, luego se acuesta con la novia de su mejor amigo y, finalmente, acaba con una mujer más madura que le hace volver a sentirse vivo. En ese momento, Tim pasa de ser un rebelde indisciplinado a conservar gran parte de ese carácter, pero ahora con una mayor madurez en lo personal y en lo deportivo.

### 11.1.3 Matt Saracen

#### 11.1.3.1 *Personaje como rol*

Matt Saracen es otro de los protagonistas de la serie. En los Panthers empieza actuando como *quarterback* suplente, pero acaba siendo titular y capitán tras la lesión de Jason Street, por lo que se trata de un personaje activo y modificador de su entorno.

#### 11.1.3.2 *Presentación del personaje*

Son dos los aspectos que se revelan sobre Matt Saracen en las primeras escenas de la serie («Piloto», 1x01). Por un lado, el de un joven que asume más responsabilidades que cualquier chico de su edad, cuidando de su abuela y preparándole la medicación. Por otro,

el de un jugador de fútbol americano fracasado. Al salir de casa tiene que recolocar el cartel que identifica que allí vive un miembro de los Panthers porque está tirado sobre el césped. Su amigo Landry le lleva a los entrenamientos y cree que es humillante que dependa de alguien para hacerlo. Sobre el terreno de juego, Matt es un jugador que permanece en un segundo plano. Sirva como ejemplo el instante en el que uno de los ayudantes le pide que busque una hoja de jugadas en la papelera, lo que deja la imagen del *quarterback* suplente rebuscando en la basura.

### 11.1.3.3 Personaje como persona

#### 11.1.3.3.a) Circunstancias sociológicas

Matt Saracen vive con su abuela y tutora legal, Lorraine. Su padre es militar y está destinado en Irak, mientras que su madre abandonó el hogar hace tiempo. Matt tiene que llevar todas las responsabilidades él solo, especialmente en lo relativo al cuidado de su abuela, a la que han detectado alzhéimer, además de tener que estudiar, trabajar a tiempo parcial y entrenar y sacar tiempo para los Panthers.

Si Tim Riggins es sinónimo de problemas, Matt Saracen es todo lo contrario: nadie es capaz de odiarle en Dillon. Se trata de una persona educada, correcta, muy tímida, disciplinada y que siempre intenta ayudar a los demás. Su mayor apoyo y confidente es Landry Clarke, su inseparable y leal amigo, el que le advierte de que no cambie cuando todo el mundo le alaba simplemente por ser el *quarterback* titular y el capitán de los Panthers.

Sentimentalmente, Matt se siente atraído por Julie Taylor desde el primer capítulo, pero la vergüenza y el respeto por el entrenador le impiden acercarse a la hija del técnico. Después de muchos intentos, Julie accede a tener una cita. Para ello, Landry le aconseja que cambie de ropa porque las mujeres “no quieren al hombre, quieren al mito”. Sin embargo, todo se estropea cuando su abuela, Lorraine, sufre una crisis nerviosa en casa y Matt tiene que acudir con urgencia a cuidarla. Julie, que presencia toda la escena, le cuenta a su madre que “así es como vi al auténtico Matt Saracen”. Después del suceso, ahora Landry le recomienda a su amigo que deje a un lado su perfil de *quarterback* y que explote su lado sensible («Corazones puros», 1x09). Aunque Eric le advierte: “Matt, no sigas, si no quiero que veas a mi hija, no verás a mi hija”, acaba viendo en él un buen chico para Julie («Para las chicas es distinto», 1x10).

Matt vive de forma modesta con los ingresos que le llegan de su padre desde Irak, las ayudas a su abuela y el trabajo a tiempo parcial que tiene en una heladería. Aunque no sufre problemas económicos, el joven tampoco puede permitirse dejar su empleo: “soy la única esperanza de esta familia” («Regreso», 1x07). En cuanto a su formación académica, Matt demuestra una gran destreza y pasión por el Arte.

#### 11.1.3.3.b) Circunstancias físicas y psicológicas

Si por algo destaca Matt es por su extrema timidez. De ahí que, siempre que se ruboriza por algo, baja la mirada, comienza a gesticular muy nervioso y hasta tartamudea al hablar. En el plano deportivo, su inseguridad al inicio de la temporada le hace dudar, por ejemplo, sobre qué tipo de jugada debe emplear al final del primer encuentro y permite que “Smash” Williams se la corrija (véase pág. 379). Fuera del campo, todos esos síntomas los pone especialmente de manifiesto cuando Eric Taylor le advierte sobre mantener una relación con Julie.

Siempre en un segundo plano, Matt no hace ruido ni en lo personal ni en lo deportivo: asume su condición de *quarterback* suplente sin rechistar, al mismo tiempo que continúa esforzándose y cumpliendo órdenes. Saracen es un trabajador nato porque solo así, a base de esfuerzo, es capaz de llevar su hogar y su vida hacia adelante.

Cuando le toca el momento de suplir a Jason Street como titular, la timidez de Matt refleja una tremenda inseguridad en sí mismo porque nunca se ha visto en la situación de ser protagonista. De este modo, Matt comienza su transformación y Eric Taylor le convierte en un verdadero líder. Además, Matt cuenta siempre con la compañía de su amigo Landry, que le apoya y advierte cuando cree que está cambiando por su nuevo rol en el equipo y en la ciudad. En definitiva, Matt reúne muchos de los valores asociados al deporte, como son el sacrificio, el compañerismo, la lealtad, la honradez, la humildad o el respeto.

#### 11.1.3.3.c) Pasado de los personajes

El pasado de Matt está marcado por la ausencia de sus padres: su madre se marchó de casa y su padre está destinado en Irak, con el que mantiene contacto por videoconferencia. Henry no confía en las posibilidades de su hijo de ser titular y le expresa que, con la llegada de “Voodoo” Tatum, tendrá menos presión («Quién es tu padre», 1x04). En un determinado instante, los problemas de salud de Lorraine provocan el regreso de Henry a



Dillon, donde no se adapta al hogar y pierde la paciencia con su madre. Tras el partido ante West Coast, Matt no está nada acertado y, al acabar, le recrimina a su padre que no haya hecho lo suficiente por encajar en su vida, que no es fácil llevar hacia adelante el instituto, el trabajo y el cuidado de su abuela («Nevermind», 1x11). Henry recapacita y cambia de opinión, pero no se adapta como vendedor de coches en el concesionario de Buddy Garrity («Qué hacer mientras esperas», 1x12) y acaba por regresar a Irak («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).

#### 11.1.3.4 Personaje como actante

Las principales motivaciones de Matt Saracen se centran en su lucha por el día a día, por cuidar a su abuela, por trabajar para llevar más dinero a casa y por conseguir ser el líder que necesitan los Panthers. Matt juega por amor al deporte y así evoca a la esencia del fútbol americano. De todos los jugadores principales del equipo, es el que menos tiene fijada sus metas en convertirse en profesional. El fútbol le acompaña en su etapa de instituto, pero parece que su futuro estará ligado a la universidad por sus estudios y no por lograr una beca deportiva.

Matt Saracen se convierte en un protagonista inesperado en la temporada de los Panthers de Dillon. Tras la lesión de Jason Street, pasa de *quarterback* suplente a titular en el puesto más determinante del equipo. Cuando Eric Taylor le avisa para sustituir a Jason, le mira asustado por la responsabilidad. Nadie le ha visto jugar, es un desconocido y está nervioso. Incluso, “Smash” le corrige a la hora de marcar jugada en el tramo final del partido y él no demuestra ningún tipo de autoridad para el puesto que le corresponde. Para colmo, se equivoca en uno de los pases y en el decisivo acierta por casualidad («Piloto», 1x01).

Los medios de comunicación hablan de Matt con un gran desconocimiento y se refieren a él como “ese tal Saracen”. Como resultado, el conflicto se torna interno y el propio joven llega a dudar de sí mismo en una conversación con Landry Clarke: “¿y quién es Matt Saracen?” («Ojos abiertos», 1x02). En su segundo partido falla y el equipo pierde, lo que provoca que se busque un *quarterback* con urgencia. La llegada de “Voodoo” Tatum le genera mayor inseguridad y ni siquiera su padre confía en él. Hasta su abuela le dice que su fallo está en que mueve los pies demasiado lento («Quién es tu padre», 1x04). Eric Taylor intenta motivarle y le lleva al estadio con la megafonía al máximo volumen para que note así la presión a la que se enfrenta («Ojos abiertos», 1x02). Posteriormente,

en mitad del partido ante los Tigers de Arnett Mead, Eric expulsa a “Voodoo” por rebeldía y Matt da un paso hacia adelante y asume la capitánía. El entrenador le pide que lidere al equipo para darles la victoria. Los Panthers ganan y Matt se mira al día siguiente orgulloso ante el espejo con el torso desnudo, al observar los arañazos y los moratones que tiene en el cuerpo, sinónimo de su entrega en el campo («Dar la talla», 1x05).

A “Smash” Williams, Tim Riggins y Jason Street les confiesa su miedo a decepcionar al pueblo justo cuando se aproximan las semifinales del Campeonato Estatal. Jason confía en él y dice que le ayudará a llevar toda la presión: “si quieres jugar a lo grande, debes pensar a lo grande. Te enseñaré cómo.” («Cam-cam-cambios», 1x19). Ante los Vikings de Brant, Matt lidera al equipo gracias a la ayuda de Jason desde la banda. Ya en la final por el Campeonato, de nuevo aparecen las inseguridades internas en una mala primera parte. Sin embargo, tras el descanso cambia su actitud por completo, confía en la remontada y es quien decide la jugada decisiva con el beneplácito de Eric y de Jason («La final», 1x22).

Los conflictos internos de Matt también se muestran en su vida cotidiana, al pasar de ser “invisible” a una referencia en Dillon. Cuando Reyes le pega una paliza a su amigo Castel, Landry le recrimina su silencio: “Castel estaba en lo cierto, has cambiado, eres uno de ellos, enhorabuena”. Pero Matt recapacita y le confiesa a su entrenador lo ocurrido: “confundí lo que era lo mejor para el equipo con lo correcto” («El accidente», 1x06). Matt también demuestra su honradez como capitán cuando informa al entrenador Taylor de que ha encontrado un sobre con dinero en su taquilla («Barro-bowl», 1x20).

En definitiva, Matt Saracen es el personaje que sufre una mayor transformación interior en la primera temporada de esta serie, llegando a descubrir unas capacidades que él mismo desconocía. Un factor externo, como es la lesión de Jason Street, le convierte de repente de un completo desconocido a un líder que explota todas sus virtudes. Aunque su timidez es innata y no varía, su inseguridad y falta de autoconfianza sí evoluciona. Matt no está preparado para asumir la responsabilidad de ser el *quarterback* titular, pese a que es lo que desea todo jugador. En su entorno, nadie le ve preparado para ello y la llegada de “Voodoo” Tatum provoca que se rebele también en su vida personal y familiar. Como recompensa, Matt vuelve a la titularidad, guía a su equipo durante todo el torneo y culmina su transformación en la final, cuando indica la jugada que le da el título.

Se trata de un personaje modificador porque consigue, por ejemplo, que Julie cambie su forma de pensar y que comience a amar Dillon y el fútbol. A su vez, ella también le ha transformado, por lo que gana más confianza para tomar sus propias decisiones. La propia Julie lo comprueba, por ejemplo, cuando Matt le dice a Eric que piensa seguir saliendo con su hija y que espera que eso no afecte a su relación entre entrenador y jugador.

#### 11.1.4 Jason Street

##### *11.1.4.1 Personaje como rol*

Jason Street es uno de los cuatro jugadores principales del equipo. Es el líder, capitán y *quarterback* de los Panthers, pero la lesión medular que sufre en el partido inaugural de la temporada le deja parapléjico. Su papel en el grupo es activo y modificador, tanto dentro como fuera del campo. Jason se convierte en una de las figuras más respetadas, una referencia que es escuchada por sus compañeros y por los técnicos cuando es el capitán del equipo y cuando ejerce como ayudante de Taylor. Su historia está inspirada en la del jugador David Edwards, que sufrió una lesión similar en un encuentro de liga entre equipos de institutos que presenciaba el director de la serie, Peter Berg (Sepinwall, 2012: 27).

##### *11.1.4.2 Presentación del personaje*

La aparición de Jason Street en la escena inicial de la serie es la del jugador más importante del equipo: tratado como la máxima estrella y capitán, aparece sentado junto a su entrenador en las entrevistas de los reporteros de la NBC, previas al comienzo de la temporada. Eric Taylor afirma que “es una suerte tener en tu primer año a un joven con tanto talento y fuerza moral como la que tiene (...) esperamos mucho de él y responderá. Estamos orgullos” («Piloto», 1x01). Además, en la grada están sus padres y un ojeador de la Universidad de Notre Dame les invita a unas pruebas en South Pines, al considerar a Jason como el mejor *quarterback* que ha visto nunca en sus veintisiete años de profesión.

##### *11.1.4.3 Personaje como persona*

###### 11.1.4.3.a) Circunstancias sociológicas

Al inicio de la serie, la familia Street se muestra unida. Su padre, que fue campeón con los Panthers, regenta una farmacia. Sin embargo, la lesión medular que sufre Jason en el

primer partido rompe la estabilidad de todo su entorno. Y es que sus padres no saben cómo afrontar la nueva vida a la que se enfrenta su hijo y ellos mismos en su cuidado, provocando un distanciamiento familiar. Por todo esto, Jason pierde los nervios cuando le hablan de la posibilidad de poner una demanda contra el instituto y el entrenador Taylor por no haberle enseñado a realizar placajes. Así, el joven se niega a denunciar, al creer que nadie tiene la culpa de su lesión y los padres le entienden, a la vez que se justifican porque necesitan dinero para pagar la adaptación de la vivienda y de sus tratamientos.

En su entorno, Jason es uno de los jugadores más conocidos y respetado de los Panthers. Es un modelo en Dillon, especialmente para los jugadores de la cantera («Piloto», 1x01). En el amor, forma la pareja perfecta con Lyla Garrity: es la relación entre el *quarterback* titular y la jefa de las animadoras, son atractivos, destacados estudiantes y muy populares tanto en el instituto como en la ciudad. Sin embargo, esa relación idílica y su proyecto en común se quiebran con la lesión de Jason. Y es que Lyla no asimila lo ocurrido, llegando a referirse a algunos casos de personas que se han recuperado de una paraplejía, pero su novio le hace ver la realidad, hundiéndola anímicamente. Tal situación desemboca posteriormente en un romance de Lyla con Tim Riggins, el mejor amigo de Jason («Series de castigo», 1x03), quien les rechaza al descubrirles («Cruzar la línea», 1x08). Posteriormente, Jason perdona a Lyla al observar el sufrimiento que le ha generado una situación que le ha superado emocionalmente («Corazones puros», 1x09). Incluso, ambos retoman su relación pese a la negativa de Buddy Garrity, que no quiere “que Lyla tenga que hacer de enfermera toda la vida” («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13). Llegado a este punto, Jason le pide matrimonio a su novia pero, durante unas pruebas de la selección nacional paraolímpica de rugby sobre silla de ruedas, el joven encuentra un nuevo entorno en el que se siente más cómodo («Unidad familiar», 1x18). De esta forma, el noviazgo acaba definitivamente cuando Lyla descubre a Jason besando a Suzy, una chica que ha conocido durante su estancia en Austin para las pruebas («Los mejores planes», 1x21).

En cuanto a su círculo de amigos, Jason es respetado por todos, pero tiene una especial amistad con Tim Riggins, que se desvanece cuando éste y Lyla inician una aventura amorosa. Tim reconoce su error, se disculpa, y poco a poco sabe ganarse de nuevo la confianza de Jason, con el que acaba la primera temporada de la serie compartiendo confidencias. Durante su estancia en el hospital, Jason conoce a Herc, su compañero en la rehabilitación, quien le ayuda en la adaptación a su nueva vida tras el

accidente. Herc es muy directo con sus predicciones sobre cómo afrontar su mundo a partir de ahora, pero su sinceridad genera una reacción positiva en Jason.

Respecto a la formación académica de Jason, en la entrevista inicial se desvela que está en su último año de instituto («Piloto», 1x01). Sobre su ocupación, tras la lesión, el entrenador Taylor le ofrece ser su ayudante en el tramo final de la temporada para que le aporte su experiencia como *quarterback* y de líder a Matt Saracen («Barro-bowl», 1x20). Por último, como ocurre con gran parte de la comunidad de Dillon, Jason es cristiano practicante y lleva la iniciativa en diferentes rezos, como hace con los canteranos más jóvenes de los Panthers («Piloto», 1x01).

#### 11.1.4.3.b) Circunstancias físicas

Jason es un joven alto, corpulento y atractivo. Su vida cambia cuando, tras la lesión, no puede volver a caminar y depende de una silla de ruedas, lo que condicionará un cambio en su caracterización. En su casa, tiene la habitación y el comedor repleto de los trofeos logrados a lo largo de su carrera deportiva. Tras no ser seleccionado con el equipo paralímpico de rugby en silla de ruedas, decide romper con todo aquello que le recuerda a un pasado que no volverá y los retira de las estanterías («Cam-cam-cambios», 1x19).

#### 11.1.4.3.c) Circunstancias psicológicas

Jason Street es la gran esperanza de Dillon para volver a lograr el gran sueño colectivo de ganar el Campeonato Estatal de Texas. Así, es un deportista que sobrelleva muy bien la presión y los niños creen que va a ser el nuevo Payton Manning, considerado como el mejor *quarterback* de la historia de la NFL. El fútbol americano, el deporte y la competición lo son todo en su vida. Con Lyla bromea sobre ello («Piloto», 1x01):

**LYLA GARRITY**

Es cierto señor Street, que quiere a Lyla Garrity...

**JASON STREET**

...más que a cualquier cosa.

**LYLA GARRITY**

¿Más que al fútbol?

**JASON STREET**

Más que a casi cualquier otra cosa.

En una visita a los escalafones inferiores del equipo, uno de los niños le pregunta antes de iniciar un rezo si a Dios también le gusta el fútbol, a lo que Jason responde: “el fútbol le gusta a todo el mundo” («Piloto», 1x01).

Se trata de un joven competitivo consigo mismo que necesita la actividad física como un medio de vida. Tras su lesión, siente un gran vacío y una falta de adaptación a su entorno que solo logra compensar cuando regresa a la competición con el rugby sobre silla de ruedas. Como le confiesa a Eric: “Toda mi vida solo he pensado en fútbol ¿sabe? Fútbol, fútbol, fútbol. Es todo, nada más. Pienso lo que sentía al competir, al formar parte de algo, y siento que esa parte de mí está vacía, se ha ido. Tal vez sea así, tal vez sea pronto” («Cruzar la línea», 1x08).

#### 11.1.4.3.d) Pasado de los personajes

Durante la entrevista inicial a la NBC, Jason da a conocer que Eric Taylor le entrenó en el colegio y durante sus dos primeros años en el instituto.

#### *11.1.4.4 Personaje como actante*

La motivación inicial de Jason es la de evolucionar en su carrera deportiva, empezando por ganar el Campeonato Estatal con los Panthers, lograr una buena beca en la universidad y acabar siendo un jugador profesional. Posteriormente, tras el accidente, encuentra un nuevo estímulo en el rugby en silla de ruedas.

El principal conflicto al que Jason se enfrenta proviene de una circunstancia externa como es la grave lesión y que deriva en problemas internos, al tener que aprender a vivir en unas nuevas condiciones. Al inicio, todo su entorno -especialmente Lyla- quiere darle la esperanza de que podrá recuperarse. Jason sobrelleva ese falso optimismo con paciencia, pero cuando le comunican que no volverá a caminar, todo cambia. Herc le ayuda a rebelarse ante su situación, haciéndole ver que su vida, tal y como la conoce, no será la misma: en su familia van a surgir tensiones y su relación con Lyla acabará.

En el plano deportivo, Jason realiza las pruebas de la selección paralímpica de rugby en Austin. A su llegada, vuelve a sonreír al ver lo estricto que es el seleccionador («Deberíamos acostarnos», 1x17). Por primera vez el jugador se siente entre iguales, donde nadie le mira de forma diferente y le exigen como si no estuviera en silla de ruedas. Así, el técnico le agradece su esfuerzo, pero finalmente no es seleccionado y Jason se decepciona («Cam-cam-cambios», 1x19). Herc le hace ver que todavía no está completamente adaptado a la silla, que eso requiere años y que se trata de una competición donde solamente van los mejores, no de una terapia. Finalmente, Jason acaba como ayudante de Eric Taylor después de que el técnico se percatara de su valía en el partido

de semifinales, cuando corrige y da indicaciones a Matt Saracen desde la banda («Barrowl», 1x20).

Los principales conflictos internos de Jason surgen porque, por primera vez, se siente inferior a los demás y cree que todos comienzan a mirarle de forma diferente. Primero, accede a recibir un homenaje en el estadio después de pensar que le podrían ver como una “mascota” («Regreso», 1x07). El joven vuelve al instituto, pero siente que todos le observan con demasiada complacencia y lo abandona para jugar al rugby en silla de ruedas («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).

En el plano personal, después de darle a Lyla una nueva oportunidad, todo acaba cuando Jason inicia una relación con Suzy, recepcionista del campus donde se realizan las pruebas de la selección paralímpica («Deberíamos acostarnos», 1x17). Sus compañeros le añoran: a Matt Saracen le ayuda a ser mejor jugador y con Tim hace las paces, pese a que le haya fallado como amigo. Con su familia surgen nuevos conflictos por el empeño de sus padres en denunciar a Eric Taylor y al instituto ya que, como les señala, empieza a sentir un rechazo social: “no se puede ir contra los Panthers en este pueblo y lo sabíais” («Qué hacer mientras esperas», 1x12).

La transformación de Jason está determinada por su cambio físico. Así, pasa por diferentes etapas al asimilar su lesión: primero, con resignación y observando cómo todos quieren hacerle ver que las cosas pueden continuar como si no hubiera pasado nada; luego, con pesimismo, al darse cuenta de que realmente su presente es completamente diferente a lo que ha sido hasta ahora; y, finalmente, se rebela luchando por adaptarse a su nueva vida e intentar ser feliz.

De nuevo, a través del deporte con el rugby en silla de ruedas, Jason vuelve a reencontrarse consigo mismo envuelto en un espíritu competitivo y de superación. Aunque finalmente no sea seleccionado para el equipo paralímpico, el joven descubre que la vida continúa y que tiene que buscar nuevas metas. En los Panthers, su rol se transforma de líder sobre el terreno de juego en un ayudante fundamental para Eric al obtener de Matt Saracen su mejor rendimiento.

### 11.1.5 Brian “Smash” Williams

#### 11.1.5.1 Personaje como rol

“Smash” Williams es uno de los cuatro jugadores en los que se centra la acción de la serie en la primera temporada, siendo otro de los líderes y capitanes del equipo, en el que ocupa el puesto de *runningback*.

#### 11.1.5.2 Presentación del personaje

“Smash” aparece por primera vez durante las entrevistas de los reporteros realizadas a los jugadores más importantes en la escena inicial. Se trata de un joven con mucha energía, centrado en el equipo y en el objetivo de la temporada, muy exigente y que habla de sí mismo en tercera persona. “Smash” afirma que los posibles problemas sobre racismo no le afectan, no quiere expresarse sobre la pérdida de su padre y se intuye un conflicto con Tim Riggins, al que le recrimina durante el entrenamiento («Piloto», 1x01):

**“SMASH” WILLIAMS**

Nos haces parecer débiles. Si uno pierde el balón, todos perdemos el balón. Si uno llega borracho, todos llegamos medio borrachos. No hay tiempo para jueguecitos, tenemos un partido que ganar.

#### 11.1.5.3 Personaje como persona

##### 11.1.5.3.a) Circunstancias sociológicas

“Smash” vive junto a su madre, Corrina, y sus dos hermanas, en uno de los barrios más humildes de Dillon. Corrina, enfermera, trata de sacar adelante a su familia, después del fallecimiento de su marido hace años. Para ello, decidió mudar su residencia a Dillon desde Gatling, una zona excluida socialmente donde los jóvenes carecen de oportunidades y la mayoría acaban metidos en problemas o en la cárcel, tal y como le confiesa a “Smash” su amigo de la infancia, el también jugador de fútbol americano Junior Siveiro («Corazones puros», 1x09).

En cuanto al grupo, “Smash” es uno de los personajes más afables, siempre de buen humor y que mejor relación tiene con el resto. El único que no le soporta es Tim Riggins, con el que mantiene ciertas tensiones desde el inicio porque “Smash” le reprocha constantemente su falta de profesionalidad y de entrega.

En cuanto a sus relaciones amorosas, “Smash” es el más liberal de todos. Es una persona que siempre está rodeado de diferentes chicas y se considera un experto en el



sexo. Sin embargo, todo cambia cuando conoce a Waverly Grady, la hija del reverendo, una joven que odia el fútbol americano y se harta de escucharle hablar siempre de los Panthers: “¿hay algo dentro de ti que no sea fútbol y fútbol a todas horas?” («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Waverly sufre un trastorno bipolar y es ahí cuando, por primera vez, “Smash” se preocupa por una mujer y sus sentimientos. Finalmente, acaba por declararle su amor («Los mejores planes», 1x21).

Sobre su clase social, la familia Williams proviene de un barrio muy humilde y en Dillon continúa teniendo un nivel económico medio-bajo. “Smash” se considera a sí mismo como la única esperanza para prosperar en el hogar y, aunque no es un estudiante excelente, su futuro universitario pasa por obtener una beca deportiva. Para ello, decide doparse para aumentar su rendimiento y Matt Saracen le consigue un trabajo, en la heladería donde él está empleado, con el que “Smash” pretende pagar las sustancias ilegales. Allí, llega a manipular la caja recaudatoria para robar dinero del establecimiento, algo que le recrimina su compañero («Cruzar la línea», 1x08). Y es que “Smash” es el jugador más competitivo de la plantilla, una cualidad que le valió su apodo desde pequeño, cuando su padre comenzó a llamarle así después de que se golpeará contra un radiador con su bicicleta («Corazones puros», 1x09).

Mediante el personaje de “Smash” se representan en la serie los conflictos raciales que aún perduran en la sociedad estadounidense. En ella, se trata el color de la piel como un factor influyente, como ocurre en la disputa surgida en el equipo a partir de las palabras de Mac McGill, después de distinguir a los jugadores negros de los blancos. Al principio, “Smash” le resta importancia a lo dicho por el entrenador asistente, pero acabará por convocar una huelga con los jugadores negros («Anteojeeras», 1x15). En esa situación, todos exigen la dimisión de Mac, pero a los pocos días comienzan a dudar porque pueden poner en peligro sus becas y su futuro. A su vez, Corrina convence a su hijo y le hace ver que la mejor lección que puede darle es la de volver, liderar al equipo y hacerse notar siendo el mejor («Ojos negros y corazones rotos», 1x16). Así, en el partido ante Daston Valley se forma una pelea cerca del final y, al regresar a casa, Mac sale en defensa de “Smash” cuando dos policías quieren que se baje del autobús para interrogarle.

En el aspecto religioso, “Smash” es uno de los personajes que más exterioriza su fe. La mayoría de las veces es el encargado de iniciar los rezos en el equipo, como cuando regresa tras el perdón de Eric por doparse («Subiendo apuestas», 1x14):

**"SMASH" WILLIAMS**

Señor, te pedimos que esta noche estés con nosotros en el campo, que nos inspires a hacer algo grande. Señor, te pedimos que nos protejas. Señor, que nos hagas ser orgullosos en la derrota y humildes en la victoria. Pero sea cual sea el resultado, Señor, te pedimos que estés con nosotros. Tú sabes lo que hemos sufrido esta temporada, Señor, y que este partido es clave para nuestro destino. Así que te pedimos que nos des coraje, que nos des fuerza, Señor. Te pedimos que bendigas a este equipo y a todos nuestros aficionados y a todos los que están en este estadio esta noche, señor. Amén.

Además, "Smash" acude a misa con asiduidad y allí conoce a Waverly. En su vestimenta, en ocasiones el jugador lleva consigo una cadena con una gran cruz, una estética criticada por Tim Riggins, quien le recrimina que "crees en Dios pero utiliza su imagen para fardar de él" («Piloto», 1x01).

11.1.5.3.b) Circunstancias físicas

La casa de la familia Williams está decorada con varios elementos que demuestran lo orgullosas que se sienten de "Smash" su madre y sus hermanas. Por ejemplo, en el salón hay una gran foto del jugador de los Panthers, varios recortes de periódicos enmarcados con titulares sobre récords y marcas personales que ha batido, así como varios trofeos logrados a lo largo de su carrera deportiva.

11.1.5.3.c) Circunstancias psicológicas

"Smash" vive obsesionado por el fútbol americano. El deporte es su única esperanza de alcanzar una vida mejor de la que ha tenido y poder ofrecérsela a su madre y sus hermanas. Y es por ello que sea una persona muy exigente con sus compañeros y consigo mismo, tanto que se arriesga a tomar sustancias dopantes para no quedarse fuera de la lista de los 100 mejores jugadores del país. A Matt Saracen le considera como el eslabón más débil del equipo, por lo que está dispuesto a asumir el liderazgo, pero la visión hacia su compañero *quarterback* va cambiando de forma progresiva. Su alto grado de pertenencia a los Panthers queda patente en la previa a la final del Campeonato Estatal cuando, ante los medios de comunicación, afirma que prefiere jugar con Matt antes que con "Voodoo". Ambos se encuentran en los pasillos, "Voodoo" le dice que es el mejor *runningback* que ha visto nunca y le pide que se vaya con ellos al año siguiente. "Smash" contesta: "soy

un Panther”, mientras que “Voodoo” piensa que solo se trata de un uniforme («La final», 1x22).

Los orígenes de “Smash” le han proporcionado un gran espíritu de lucha y, por ello, es el jugador más competitivo de la plantilla. Al mismo tiempo, también es el que tiene un mayor sentido del ego, siempre hablando de sí mismo en tercera persona y alardeando de sus logros. En las entrevistas iniciales con la NBC, afirma que los Panthers son el mejor equipo porque “me tienen a mí” y que, en el futuro, le patrocinarán “Nike y Adidas, anunciaré Big Mac y Woopers, Coca-Cola y Pepsi” («Piloto», 1x01). “Smash” busca lo mejor para el equipo porque sabe que es lo mejor para sí mismo.

#### 11.1.5.3.d) Pasado de los personajes

Las condiciones socioeconómicas han marcado la vida de “Smash” y su familia. Cuando los Panthers de Dillon tienen que jugar en el lugar donde desarrolló su infancia, el *ghetto* de Gatling, “Smash” descubre más datos sobre su pasado y la muerte de su padre. Éste falleció en un accidente de coche, pero junto a él viajaba su amante, algo que su madre le había ocultado. Corrina no quería que “Smash” tuviera una mala imagen de su padre y señala que, a pesar de eso, estaría muy orgulloso de lo conseguido por su hijo. Antes del encuentro, Eric permite al *runningback* motivar a sus compañeros: “esta es mi casa, es mi casa, es mi campo. Mi sangre está en este barrio. ¿Quieren vivir con dolor? Les daremos dolor. Esta noche tomaremos este estadio”. Posteriormente, tras ganar el partido, “Smash” le hace ver a su madre que su hogar está en Dillon: “Volvamos a casa” («Corazones puros», 1x09).

#### 11.1.5.4 Personaje como actante

La principal motivación que tiene “Smash” es la de lograr el Campeonato Estatal, como un medio para destacar de manera individual a través del éxito colectivo y lograr así una beca universitaria con la que poder mejorar la vida de su familia. De esta forma, “Smash” quiere emigrar de Dillon para evolucionar aunque, como le admite a Waverly, “yo nunca he salido de Texas” («Para las chicas es distinto», 1x10).

Además del conflicto externo al que se enfrenta este personaje por la cuestión racial, el principal problema que surge es de tipo interno. Cuando le presentan a la persona que elabora la lista de los 100 mejores jugadores del país, él afirma que quiere estar en ella como número uno. Para ello, “Smash” entrena al máximo y Eric le pide que no se obsesione. El jugador se presiona tanto a sí mismo que, ante los Lions de Larabee juega

su peor partido, algo que le recrimina su técnico: “te diré cuál es el problema. Es ese tío de ahí fuera con su libretita. No juegas para él, juegas para el instituto con los Panthers de Dillon y juegas para mí. Así que olvida esa puta lista” («Regreso», 1x07). El ojeador afirma que a “Smash” le falta ganar más fuerza y masa muscular, por lo que éste emprende la decisión más desesperada: tomar reconstituyentes calificados como sustancias dopantes. Para lograrlo, el joven le pide dinero a su madre con la excusa de que va a hacer un curso de preparación para la universidad, pero Corrina se lo dice al reverendo y en la Iglesia realizan una colecta («Cruzar la línea», 1x08). Ante los Timberwolves de Houston Area, la televisión destaca continuamente las cifras logradas por el *runningback* durante el partido, como sus 116 yardas completadas («Para las chicas es distinto», 1x10). Pero, más tarde, la mentira empieza a superarle. Este hecho se refleja cuando Waverly sospecha de él al ver que le sangra la nariz, antes de sufrir un ataque de ansiedad mientras levanta unas pesas. Finalmente, el jugador tiene que admitir delante del médico y de su hermana lo que está haciendo. Su madre se da cuenta de lo que ocurre y obliga a su hijo a confesar delante de su entrenador: “estos chicos son estúpidos, se creen que son invencibles”. Pero “Smash” le recrimina a su madre que le haya arruinado la vida, si bien luego es consciente de que realmente se la está salvando. Posteriormente, “Smash” le pide perdón a su familia por deshonorarla y Corrina le hace ver que no tiene que presionarse tanto. Mientras tanto, Eric le aparta hasta que presente unos análisis sin restos de sustancias en su sangre. Fuera de la convocatoria, tiene que ver desde la banda el choque ante los Tigers de South Pines, mientras todos se preguntan qué ocurre para que no juegue. Su entrenador se lleva a “Smash” a cenar y le señala al cocinero, que era el número seis de la lista en su época. Y ahí, le pide que no escuche a esa gente, sino a los que confían en él, y espera que sea consciente de que está poniendo su empleo en riesgo por protegerle («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13). Finalmente, Eric perdona al jugador y vuelve a ser titular. Como resultado, “Smash” regresa con más fuerza que nunca e hipermotivado («Subiendo apuestas», 1x14).

Podría añadirse que no hay nada que pueda con la ambición de “Smash”. Así, en la final del Campeonato Estatal, el jugador se disloca el hombro y parece que no podrá volver a jugar en lo que resta de partido, pero pide que se lo recolocuen porque no se quiere perderse aquello por lo que tanto ha luchado. “Smash” regresa y anota el *touchdown* que les da la victoria («La final», 1x22).

Sobre su transformación como personaje, “Smash” sufre dos pequeños cambios a lo largo de la temporada. En lo deportivo, aprende a ser paciente, a no obsesionarse con su futuro, a ser menos autoexigente y a intentar lograr sus sueños de forma paulatina y no de manera inmediata, como pretendía al estar en la lista de los 100 mejores jugadores. En lo personal, “Smash” comienza a dejar de lado las relaciones esporádicas y se da cuenta de que puede encontrar en las mujeres algo más que sexo, como ocurre en el caso de Waverly. De esta forma, su cambio es moderado, ya que mantiene la esencia de ser un jugador que se entrega al máximo en cada entrenamiento, orgulloso y con un gran ego.

#### 11.1.6 Buddy Garrity

Buddy es un personaje secundario dentro de la serie que ejerce como el máximo representante de los accionistas de los Panthers de Dillon, una figura equiparable a la presidencia de un club, y del que depende buena parte de la financiación de la entidad y de la gestión de sus recursos. Se trata de un empresario local muy reconocido, dueño de su propio concesionario de coches, Garrity Motors.

La vida de Buddy Garrity gira por y para los Panthers de Dillon, equipo con el que fue campeón del Estatal en su juventud y al que lleva ligado desde siempre. El club es su única obsesión, encarnando al aficionado fanático para el que el fútbol es una religión, que encuentra en la masa social un acomodo y un reconocimiento dentro de la comunidad. Las alegrías y las tristezas de su equipo son las suyas propias de ahí que, parte de su felicidad, dependa del éxito de los Panthers. Por ello, Buddy intenta interferir constantemente en la labor de Eric como técnico, aunque sin demasiado éxito. Como le explica al entrenador: “no es un juego cualquiera. Se trata de tradición, de espíritu, de mantener este pueblo con vida. El fútbol es nuestra pasión. Si perdemos este partido habrá una revuelta” («Ojos abiertos», 1x02). Tras la lesión de Jason Street, el dirigente presiona a Eric para fichar un *quarterback* y le convence para traer a Ray “Voodoo” Tatum, al que parece garantizarle la titularidad pese a que el entrenador aún no se haya pronunciado sobre ello («Quién es tu padre», 1x04). Después de que “Smash” sea apartado por dopaje, le pide constantemente explicaciones a Eric, pero éste no quiere dárselas («Subiendo apuestas», 1x14). Por otra parte, con el cambio de sede para las semifinales, Buddy está más preocupado de buscar un estadio donde quepan todos los patrocinadores que en compartir la opinión de Eric, que prefiere no regalarle el factor campo a su rival. El

mandatario llega incluso a darle dinero a sus jugadores para darles una motivación extra, pese a que se trata de algo ilegal («Barro-bowl», 1x20).

Buddy intenta siempre ayudar a todos aquellos vinculados al equipo y se siente orgulloso por ello. Por ejemplo, le consigue un trabajo al padre de Matt Saracen y a Angela Collette porque Tim Riggins se lo pide. Durante una feria que se celebra en Dillon, le promete a su mujer que no estará pendiente del resultado entre Buckley y Arnett Mead que les puede dar el pase a las eliminatorias finales a los Panthers, pero Buddy busca la forma de escaparse para verlo en una televisión junto con algunos feriantes («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Cuando se marcha a casa de Eric, continúa más preocupado por el equipo que por el gran problema que existe en su familia después de divorciarse («Unidad familiar», 1x18). En varias ocasiones, Buddy reza en la Iglesia para darle las gracias a Dios por clasificarles y le pide que les conduzca a la final («Qué hacer mientras esperas», 1x12).

En el plano personal, Buddy está casado y tiene tres hijos. Con la mayor, Lyla, se enfrenta a la presión social que sufre por haberse acostado con Tim Riggins. Durante un partido, le confiesa a su padre la infidelidad y le da las gracias porque es la primera vez que se pierde parte de un encuentro de los Panthers, a lo que Buddy contesta: “solo es un juego y tú eres mi hija” («Corazones puros», 1x09). Buddy también conoce en primera persona las consecuencias de traicionar a su mujer y su familia, después de iniciar una aventura con Angela Collette («Anteojeras», 1x15), lo que le cuesta el divorcio y el rechazo de los suyos al no tratarse de la primera infidelidad que comete («Unidad familiar», 1x18).

#### 11.1.7 Ray “Voodoo” Tatum

“Voodoo” es un personaje esporádico que aparece en un principio como parte de la salvación del grupo para sustituir al jugador Jason Street, pero que se convierte en un factor desestabilizador del mismo por su actitud. Su marcha provoca una reacción de unidad dentro del equipo, ya que es el paso previo a la confianza que sus compañeros empiezan a depositar en Matt Saracen.

“Voodoo” llega a los Panthers como una recomendación de Buddy Garrity. Se trata de un superviviente del huracán Katrina del año 2005, del que se salvó junto a su

familia refugiándose, con cientos de personas, en el estadio Superdome de Luisiana. Con sus padres, “Voodoo” se traslada de pueblo en pueblo en busca de oportunidades, especialmente dependiendo de su talento como jugador. De hecho, antes de la negociación con Buddy y Eric, había recibido a un representante de Arnett Mead.

Buddy parece garantizarle la titularidad, pero Eric no está de acuerdo y le avisa que eso hay que ganárselo en los entrenamientos («Series de castigo», 1x03). Sin embargo, “Voodoo” mantiene en todo momento una actitud desafiante con sus compañeros dentro y fuera del campo. Así, el jugador cree que con sus excelentes condiciones físicas como deportista le basta, ya que es alto, veloz y fuerte. “Voodoo” argumenta que, bajo su liderazgo, logró con Luisiana el Campeonato Estatal de Nueva Orleans y batió cinco récords esa temporada. Es un jugador que no entiende de normas, subestima la figura del entrenador y no permite ningún tipo de intromisión en su forma de entender el juego y de comportarse. Después de llegar tarde al entrenamiento, Eric le llama la atención, pero “Voodoo” le replica («Quién es tu padre», 1x04):

**RAY "VOODOO" TATUM**

No he venido a hacer amigos. Esta no es mi casa, no es mi instituto, nunca lo será. No me gusta la comida, la música de aquí. Y no soporto que la gente esté hablando a todas horas del gran Estado de Texas. Estoy aquí para llamar la atención y que me fiche la Universidad de Luisiana. ¿Y usted? Solo quiere salir adelante. Ganar unos partidos, conservar su trabajo. Usted y yo somos un matrimonio de conveniencia. Nada más. Ya ha visto lo que sé hacer. Si quiere poner a Saracen, póngalo.

En medio de este clima, Eric se harta de su desobediencia en el descanso del partido ante los Tigers de Arnett Mead y decide expulsarle del equipo, después de que no hiciera caso a sus indicaciones durante la primera mitad del encuentro. Antes de marcharse de Dillon, “Voodoo” le cuenta a una reportera que su fichaje fue ilegal, lo que provoca que a los Panthers le retiren la victoria en la que él participó («Dar la talla», 1x05).

El personaje de “Voodoo” vuelve a aparecer en el último capítulo, en el que asume el rol de antagonista al jugar en West Cambria, rival de los Panthers en la final. En la previa del partido, desprecia a Matt Saracen ante los medios y trata de convencer a “Smash” para que fiche por ellos la temporada siguiente (véase pág. 225).

### 11.1.8 Equipo de los Panthers de Dillon

El equipo de los Panthers de Dillon actúa también como un personaje colectivo en sí mismo, con una meta común como es la de lograr el Campeonato Estatal de Texas. Se trata de uno de los grandes candidatos al título, como se deduce en las entrevistas iniciales. A Jason Street, por ejemplo, le preguntan si tienen presión o no, porque la prensa especializada de Texas les califica como el mejor conjunto del Estado («Piloto», 1x01).

La primera gran amenaza a la que se enfrenta el grupo es a la pérdida de su líder nada más comenzar el campeonato. Y es que el vacío que deja es una de las principales cuestiones que ocupa toda la primera temporada, con la transformación que sufre Matt Saracen y las amenazas externas que hacen peligrar su unidad, como es la llegada de “Voodoo” Tatum. Antes del segundo partido, después de la lesión de Jason, Eric se dirige a sus jugadores («Ojos abiertos», 1x02):

**ERIC TAYLOR**

Escuchadme, hemos sufrido una gran pérdida, tremenda. Algunos tendréis miedo, es natural. Todos estaréis cabreados. Lo bueno del fútbol es que podéis canalizar esa energía. Este equipo nunca se ha centrado en un solo jugador. Aquí contamos todos. Y si queremos recuperarnos de esta pérdida, necesitaremos a todo el equipo, no solo a uno hombre, sino a todos y cada uno juntos.

Tras la derrota en ese encuentro, Eric castiga a los jugadores con una sesión bajo la lluvia y el barro. El entrenador les grita y les dice que “si os creéis que sois campeones por llevar el uniforme de los Panthers os equivocáis” («Series de castigo», 1x03). Después de ese entrenamiento, los jugadores parecen más unidos y entregados. Como Mac le comenta a Eric, “no subestimes el poder de unos buenos azotes” («Quién es tu padre», 1x04).

Otro de los momentos más delicados para el equipo tiene su origen dentro del mismo con el episodio racial, llegando incluso los jugadores negros a plantarse para exigir la dimisión de Mac McGill y no entrenar («Anteojeeras», 1x15 y «Ojos negros y corazones rotos», 1x16), una polémica que también concluye con la propia defensa entre sus miembros (véase pág. 224).

Las circunstancias individuales de cada uno afectan al grupo en proporción a la importancia del jugador dentro del equipo y al nivel de la problemática. Por un lado, Tim Riggins es rechazado en un primer momento por su relación con Lyla, aunque logra el



perdón de sus compañeros gracias a su entrega sobre el terreno de juego. Por otro, el dopaje de “Smash” puede acabar en una sanción para los Panthers y Eric Taylor le hace ver la importancia de sus actos («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13). Además, la anunciada marcha del entrenador antes de la final afecta al rendimiento del equipo en la primera parte del partido, aunque finalmente revierte la situación para lograr la victoria («La final», 1x22).

Bigsby (2013: 297), señala la importancia que tienen los equipos de los institutos en Estados Unidos, ya que llevan el nombre de la localidad por diferentes lugares y representan el orgullo local. En la serie, el equipo de los Panthers forma parte de lo que Eric Taylor califica como la “poderosa tradición” que mantiene Dillon con el fútbol («Piloto», 1x01). La comunidad idolatra a los jóvenes y Eric tiene que mantener a sus jugadores con los pies en el suelo y solventando conflictos derivados de todo ello: desde la agresión de Reyes al dopaje de “Smash”, pasando por Jason Street cuando los medios de comunicación le señalan por ir en contra del equipo con su denuncia. Además, los Panthers encuentran en los Tigers de Arnett Mead a su rival histórico.

## 11.2 Personajes de *El declive de Patrick Leary*

*El declive de Patrick Leary* es una serie que cuenta con un protagonista principal, Patrick “Luces” Leary, que está implicado en todas las tramas de la serie. Junta a él, aparecen otros personajes importantes, como su padre y entrenador, Robert; su hermano y agente, Johnny; o los representantes Barry K. Word y Hal Brennan. A ellos hay que sumar al antagonista, Richard “Verdugo” Reynolds; personajes secundarios como el periodista deportivo Mike Fumosa; los boxeadores Javier “Diablo” Morales y Omar Assarian; y otros esporádicos como el entrenador Ed Romeo o el exboxeador Jerry *Rainmaker* Raines. Todos ellos representan a las figuras reales y relevantes del mundo del boxeo.

En el Anexo 4 (véase pág. 651), referente a los personajes que aparecen en la ficción, se observa cómo la mitad de ellos están basados en roles deportivos, como son los boxeadores, los representantes o los periodistas. Precisamente, al estar centrado en un único protagonista, en la serie adquieren una gran importancia las personas más cercanas a Patrick, como su padre, sus hermanos, su mujer y sus hijas. Asimismo, las relaciones entre los personajes principales se puede observar de manera gráfica en el propio anexo.

### 11.2.1 Patrick “Luces” Leary

#### 11.2.1.1 Personaje como rol

Patrick Leary abarca toda la escena narrativa y es el protagonista absoluto de esta ficción televisiva y de sus tramas, siendo un personaje activo y modificador de su entorno.

#### 11.2.1.2 Presentación del personaje

La primera imagen que aparece en la serie de Patrick Leary es un primer plano del boxeador tumbado en la camilla de la enfermería del pabellón, inconsciente, con el rostro hinchado y ensangrentado después del combate contra “Verdugo” Reynolds («Piloto», 1x01). A nivel argumental, su mujer –Theresa- le observa entre lágrimas y su hermano –Johnny- entra en la habitación para saber si es necesario avisar a un médico. A continuación, Theresa rompe una cápsula de sales aromáticas para estimular las fosas nasales de su marido y logra despertarlo, coincidiendo con el empleo de un *flashback* que muestra la parte previa al final de la pelea. De nuevo en tiempo presente, Theresa, que trabaja como enfermera, cose la herida abierta que Patrick tiene en uno de los párpados y que le mantiene el ojo completamente cerrado. El boxeador intenta incorporarse en la camilla, pero no puede. Cinco años después, la cámara recorre los pasillos de la casa del

protagonista y muestra diferentes cuadros de la pared en la que se ven fotos familiares del matrimonio Leary con sus tres hijas, deteniéndose algo más en un retrato de los cinco.

### 11.2.1.3 Personaje como persona

#### 11.2.1.3.a) Circunstancias sociológicas

*El declive de Patrick Leary* muestra tanto la vida profesional de “Luces” como su parte más íntima y familiar. Patrick está casado con Theresa y tiene tres hijas: Ava, algo más independiente y que está a punto de acabar el instituto; Daniella, muy estudiosa y aplicada; y Kathy, la pequeña de todas. Theresa, que trabaja en un hospital y está estudiando para ser médico, es su gran apoyo dentro y fuera del *ring* pero, tras la derrota ante “Verdugo”, no soporta más ver a Patrick herido («Piloto», 1x01):

**THERESA LEARY**

Cariño, no puedo seguir así.

**PATRICK LEARY**

Parece peor de lo que es.

**THERESA LEARY**

Un día lo será. Tus hijas te echan de menos. Anoche estaban llorando. Tienes otra vida, tenemos otra vida (...) Lo dejas tú, Patrick, o lo dejamos.

La retirada de Patrick fue uno de los principales obstáculos por el que la relación de Theresa con la familia de su marido sea bastante tensa y exigua. De hecho, en más de una ocasión, el padre y los hermanos de Patrick le manifiestan que todos los problemas financieros que sufre la familia no existirían si no le hubiera obligado a retirarse del boxeo. Después de cinco años, Theresa no quiere que regrese al *ring* y le pide que deje que “otros se lleven los golpes”, que cuando haya otro campeón en el gimnasio desaparecerá esa presión que todavía persiste en él. Por ello, Patrick empieza a entrenar a Omar Assarian («El disparo», 1x03). Cuando Barry y “Verdugo” Reynolds anuncian de forma unilateral la revancha contra “Luces”, Theresa no quiere escuchar las explicaciones de su marido: “a mí no me mientas, ¿vale? No, Patrick. No volveré a pasar por esto” («Piloto», 1x01). Sin embargo, la vuelta a la competición es cuestión de tiempo y el boxeador necesita el mismo apoyo que le ha dado a lo largo de su carrera profesional. Robert y Margaret, el padre y la hermana de Patrick, están seguros de que Patrick va a necesitar a Theresa en su esquina, mientras que Ava no entiende a su madre: “¿por qué eres tan egoísta? No deberías haberle obligado a dejar el boxeo (...) tenemos una solución. ¿Hay alguien a quien escuches?” («El regreso», 1x05).

Theresa se autoconvence de que su marido aún puede pelear y que su vuelta es la mejor de las soluciones. Antes del combate contra “Diablo” Morales, Patrick se confiesa: “eres mi amuleto de la suerte, no he boxeado sin ti en 15 años (...) te necesito en mi esquina... te necesito a ti Theresa”. Tras la pelea, agradece el apoyo de sus seguidores y, sobre todo, de su familia. A Theresa le dice que “sin ti no le habría tumbado” («Encrucijada», 1x07). Sus hijas también muestran su preocupación por el boxeo. Kathy no puede dormir después de ver la primera de las entrevistas que concede su padre y en la que se muestran los golpes que le dio a “Verdugo” Reynolds. Patrick se justifica porque, si no, le habrían hecho daño a él y afirma que haría cualquier cosa por protegerla («Piloto», 1x01). Daniella descubre que a su padre le han detectado la enfermedad neurodegenerativa conocida como “demencia del boxeador”. Cuando Patrick va a enfrentarse a Morales, ella cree que no es una buena idea porque no debería recibir más golpes en la cabeza, pero Patrick siente hacerle madurar tan rápido: “no tengo elección, ni tú tampoco” («El regreso», 1x05). Daniella le cuenta el problema de salud de su padre a su tía Margaret y Patrick le pide perdón por hacerle cargar con el peso del secreto de su enfermedad. A su vez, la pasión de Patrick por el deporte y la actividad física se lo ha transmitido a sus hijas, ya que Daniella juega al fútbol y Kathy practica ballet. Mientras, con su hija mayor –Ava– los padres muestran su preocupación al verla algo desmotivada, aunque finalmente Theresa logra cambiar su actitud y recuperar sus ganas de ser enfermera.

Por otra parte, Patrick cuida y mantiene a su otra familia. A su padre, Robert, le compró el gimnasio para que entrenara. A su hermano, Johnny, le pagó los estudios de administración para que llevara todas las cuentas familiares. Por su parte, a su hermana Margaret le regaló la cafetería que regenta. Patrick siempre les ha proporcionado lo necesario para que puedan vivir sin preocupaciones pero, a la vez, cuando la economía de su propia casa se hunde tampoco quiere olvidarse de ellos. Theresa llega a advertirle del peligro que puede suponer para ella y sus hijas el intentar salvar económicamente a toda la familia. Por su parte, el preparador Ed Romeo, al analizar a Patrick y su entorno, también cree que uno de sus mayores problemas es que tiene muchas cargas familiares, de ahí que le pida que se aparte un poco más de su padre y hermanos, al menos, hasta que pase el combate de revancha contra “Verdugo” Reynolds («Juegos de cabeza», 1x08). Además, Patrick envía con cierta regularidad sobres de dinero a su madre, que abandonó a su familia por problemas con el alcohol y que, en los días previos a la pelea final, vuelve

a aparecer. A pesar de este contexto Patrick está ilusionado, pero descubre que su madre ha regresado realmente porque quería quedarse con parte de su dinero. Así, le pide que se marche y le da 20.000 dólares para que empiece una nueva vida: “haré como que no has venido, será mejor así” («Lo inevitable», 1x12).

En relación a su lugar de residencia, Patrick Leary es famoso en la ciudad de Bayonne -Nueva Jersey- y sus vecinos le saludan al grito de “campeón”. El boxeador se aprovecha de su fama en ocasiones, por ejemplo, cuando lleva tarde a Kathy al colegio y lo soluciona regalándole unos guantes firmados al profesor («Piloto», 1x01). El hijo de un concejal corrupto y sus amigos gritan de alegría cuando aparece en su fiesta de cumpleaños («Cakewalk», 1x02). Patrick también aprovecha su imagen para obtener unos ingresos extras participando en un bingo o anunciando alfombras en la televisión. El dentista al que le rompe un brazo por sus deudas con Brennan se queda sin palabras cuando el excampeón del mundo de los pesos pesados llama a la puerta de su casa («Piloto», 1x01). Sin embargo, la fama también llega a causarle problemas. Cuando la policía se lo lleva detenido de la cafetería de su hermana, es grabado en móvil por muchos curiosos y las imágenes se reproducen en la televisión. Así, su padre le advierte sobre lo que supone ser alguien conocido porque “la gente como tú siempre lleva una diana en la espalda” («Cakewalk», 1x02).

Respecto a su clase social, Patrick viene de una familia modesta, pero su carrera pugilística le reporta numerosos beneficios económicos. Gracias a los doce millones de dólares de ganancias como profesional, el boxeador vive en una mansión con su familia, sus hijas van a uno de los mejores colegios privados y su padre y hermanos viven de forma desahogada gracias a él. Precisamente, el peligro de perder esos privilegios debido a las malas inversiones y las numerosas deudas, provoca el regreso de “Luces” al *ring*.

Sobre la actividad que desarrolla, el padre de Patrick –Robert-, fue un boxeador que se ha convertido en su entrenador y que señala que su hijo ya demostraba de pequeño muchas cualidades para este deporte. Así, con siete años se subió por primera vez al cuadrilátero y con doce “tumbó” a su padre. Hasta su retirada, Patrick disputó 37 combates como profesional y 112 como aficionado con un balance de 35 victorias, 29 de ellas por nocaut, y dos derrotas: la primera cuando fue noqueado por Dann Curtis, en Nueva York, y la segunda ante “Verdugo” Reynolds. Hasta ésta última, Patrick fue Campeón del Mundo de los Pesos Pesados durante nueve meses («Piloto», 1x01).

Tras su retirada, Patrick Leary continúa ligado al boxeo en la formación de jóvenes y mantiene sus rutinas deportivas: corre en la cinta, entrena en el gimnasio y cuida su alimentación con frutas y proteínas. Su padre y Theresa le animan a que entrene a Omar Assarian, que evoluciona mucho junto a él. “Luces” es un amante del boxeo más puro, lejos de todo el ambiente mediático y espectacular que le rodea. Cuando comprueba que Omar toma metanfetamina y su hermano lo respalda, Patrick se revela de forma indignada y contesta que “aquí antes había integridad. No quiero formar parte de esto” («El disparo», 1x03).

Por otro lado, a Patrick le recuerdan continuamente su derrota ante Reynolds por los puntos hace cinco años. Sin embargo, Patrick siempre defiende que el resultado fue injusto y cree que todo el mundo es consciente de ello. Sobre si echa de menos el *ring*, cree que hizo lo correcto porque ahora disfruta de su familia y la salud, pero reconoce a nivel privado y en algunas entrevistas en televisión que añora pelear («Piloto», 1x01). Posteriormente, cuando regresa al boxeo, Patrick apenas tiene siete semanas para preparar el combate contra “Diablo” Morales. Empieza entonces a recobrar su habitual rutina: se levanta a las cinco de la mañana a entrenar y sigue cuidando la alimentación con batidos de proteínas, plátanos y leche. Es muy estricto con el entrenamiento y, acaba tan cansado, que se mete en una bañera con hielo para reponerse cuanto antes de la fatiga muscular. La recuperación la hace en un apartamento de alquiler, ya que tiene por costumbre irse fuera de casa las semanas previas al combate para no descentrarse. Su entrenador, Robert, le exige tanto que le deja exhausto y el médico le recomienda un mayor reposo, mejor alimentación y más hidratación. Durante un entrenamiento con el *sparring*, Patrick sufre un golpe en el ojo que le provoca un hipema, con presencia de sangre en la cámara anterior del globo ocular. Aun así, no quiere perder tiempo para el combate e, incluso, corrige su postura en los golpes para enfocar mejor su visión. En su visita al oftalmólogo, hasta memoriza las letras para pasar el examen médico («El regreso», 1x05). La llegada del entrenador Ed Romeo modifica por completo sus hábitos deportivos, desde la comida o los ejercicios a hacerle entrenar de noche, coincidiendo con las horas en las que compite. De esta forma, Patrick se convierte en un boxeador más rápido, equilibrado y con mayor fluidez, algo que Robert agradece cuando vuelve a entrenarle («En lucha», 1x09).

En el ámbito religioso, las hijas de Patrick estudian en un colegio católico y, tanto él como su mujer, están involucrados en la comunidad eclesial, a la que realizan diferentes donaciones. Así, el boxeador acude a misa con asiduidad, pide consejo al cura

de la Iglesia sobre qué hacer cuando Ed Romeo le quiere apartar de su padre y hermanos («En lucha», 1x09) y hasta reza un padre nuestro en el momento en el que es introducido en el escáner para realizarle un diagnóstico sobre su cerebro («Piloto», 1x01).

Por último, su nombre y apellido, Patrick Leary, tiene un marcado origen irlandés, el país de procedencia de su familia y del que se siente orgulloso, ya que compite bajo la bandera de la República de Irlanda y su equipo viste uno de sus símbolos nacionales, el *shamrock* o trébol.

#### 11.2.1.3.b) Circunstancias físicas

Como boxeador de los pesos pesados, Patrick posee un físico robusto. “Luces” mantiene el tono desde su retirada, aunque se somete a duros entrenamientos para su vuelta al *ring* justo cuando cumple 40 años («El disparo», 1x03). En su primer combate contra Morales, y después de beber mucha agua antes del pesaje para llegar al mínimo exigido en la categoría, alcanza los 90’5 kilos de peso («Encrucijada», 1x07). Pero ya en el combate definitivo ante “Verdugo” Reynolds, supera los 95 kilos («Guerra», 1x13). Por otra parte, destaca cómo su mirada oscila entre la ternura y la compasión cuando está con su familia a la dureza en los momentos del cara a cara de la presentación de un combate o justo antes del inicio del mismo.

En el ámbito privado, en la mansión donde vive Patrick tiene un par de espacios reservados para el deporte: una habitación, donde guarda algunos trofeos y en la que se ejercita en la cinta estática, y una sala para ver la televisión, donde tiene la mayoría de sus premios, fotografías y portadas de los periódicos de su etapa como boxeador. Allí es el lugar donde le gusta pasar tiempo si requiere de algo más de intimidad para ver combates o programas deportivos.

#### 11.2.1.3.c) Circunstancias psicológicas

Aunque se trata de un hombre muy pacífico que intenta siempre mediar en los conflictos y los problemas a través del diálogo, Patrick también sufre síntomas de desesperación que derivan en pequeños actos agresivos a través de los que libera su ira. Por ejemplo, cuando su agente y hermano –Johnny- confiesa que están en bancarrota, Patrick le rompe el cuadro donde está colocado su título de administrativo («Piloto», 1x01). Más adelante, “Luces” vuelve a estallar cuando Johnny le dice que no pueden hacer nada con el proyecto del embarcadero que pensaban construir porque nadie está interesado en su compra, a lo que responde rompiendo la maqueta que tiene en el despacho («Cakewalk», 1x02). Otra

muestra de desesperación del protagonista se ve con Ava, al perder los nervios cuando su hija no responde qué está haciendo, justo cuando le está preparando a su padre una sorpresa por su cumpleaños («El disparo», 1x03).

Por otro lado, Patrick siempre se ha tratado de autoconvencer de que su retirada hace cinco años del boxeo fue la mejor decisión. Sin embargo, sus ganas de volver a competir no han desaparecido y, aunque impulsado por la necesidad económica, la idea de regresar empieza a ilusionarle cada vez más. Además, sus problemas referidos con la “demencia del boxeador” se evidencian en diferentes situaciones: se olvida de llevar a Kathy al colegio y de su número de la seguridad social, confunde los números en el bingo, se queda largas horas dormido en el coche y en la cocina y no recuerda dónde aparcó tras recoger a Daniella («Piloto», 1x01 y «Cakewalk», 1x02). Tras el combate final, Patrick sale del vestuario, olvida quién ha ganado la pelea y abre varias puertas del pasillo porque no recuerda dónde está la salida («Guerra», 1x13).

#### 11.2.1.3.d) Pasado de los personajes

En el ámbito deportivo, son varios los datos que se aportan sobre su carrera como boxeador, como la edad a la que empezó a practicar este deporte o el número de victorias y derrotas (véase pág. 236). Theresa recuerda junto a sus hijas la vez que fue noqueado por Dann Curtis en Nueva York, el día de San Patricio en 1999, y Ava dice que se puede ver en *YouTube* («El disparo», 1x03). Ese día, Patrick recuperó la humildad después de llegar al combate venciendo a sus rivales por nocaut y, como él mismo le confiesa a Omar, tardó cinco años en volver a pelear.

En el entorno personal, Theresa cuenta a sus hijas que se conocieron cuando ella era auxiliar en Buffalo y Patrick llegó con un corte en la cara. Afirma que le atrajo que se preocupara más por el contrincante al que había dejado vencido que por él mismo. Patrick le envió un billete para ir a verle a Roma a un combate pero ella no asistió, aunque sí lo hizo en Londres. Relacionado con su fama, el boxeador se enfrenta a varios intentos de chantaje, desde una mujer que quiere acostarse con él y con la que sufre un accidente de tráfico cuando la acompañaba a casa a una falsa demanda de paternidad en el pasado («Cakewalk», 1x02).



#### 11.2.1.4 Personaje como actante

En el inicio de la serie no se percibe de forma clara un objetivo concreto en Patrick Leary: vive tranquilo junto a su mujer y sus hijas, acude al gimnasio para trabajar con las nuevas promesas y disfruta de los beneficios económicos obtenidos durante su etapa profesional. Pero serán los problemas financieros los que rompen ese equilibrio inicial que le empujan hacia una nueva determinación. Desde entonces, Patrick busca la supervivencia de su familia, manteniendo el mismo nivel de vida que tiene. Para ello, pasa de realizar los trabajos más sucios con el promotor Brennan a planificar su regreso al *ring*, con la meta de recuperar el título de los pesos pesados y zanjar de manera definitiva una disputa con “Verdugo” Reynolds que dura cinco años.

La base de los conflictos internos de Patrick está en la mala gestión económica que ha llevado junto a su hermano Johnny. Todo el dinero está gastado, inversiones como el proyecto de un puerto deportivo son inviables y los ingresos son escasos. Asimismo, la agencia tributaria comienza por embargar la oficina y a bloquearle sus retribuciones y sus tarjetas de crédito. Además, Patrick no quiere que Theresa y sus hijas se enteren de nada, por lo que debe hacer cualquier cosa para evitar que conozcan las consecuencias de sus decisiones y para mantener su elevado estilo de vida. Para ello, el boxeador se ve obligado a mentir constantemente a su mujer (véase pág. 393). Solo después de que Theresa se comprometa a una donación de 50.000 dólares con la Iglesia, Patrick le confiesa la verdad («Bolo Punch», 1x04).

En la etapa en la que sufre los peores momentos económicos, “Luces” adquiere los rasgos propios de un antihéroe, al emplear métodos moralmente cuestionables para lograr cualquier tipo de ingreso. Entre ellos, acepta trabajos para el representante y promotor de combates Hal Brennan, a cambio de que le perdone el dinero de algunos préstamos que le ha realizado. Primero, Patrick le da una paliza a un dentista que también le debe dinero a Brennan. De esta manera, comienza a tocar fondo y acaba por pelear contra el cliente de un bar que le reta a cambio de varios dólares («Piloto», 1x01). Posteriormente, el boxeador es interrogado por la policía y puesto en libertad. Sin embargo, Patrick se ve involucrado por culpa de Brennan en un nuevo problema, al hacer de intermediario en el soborno de un concejal («Cakewalk», 1x02). Cuando éste es detenido y colabora con la justicia, acude a casa de Patrick con un micrófono oculto para

intentar obtener alguna declaración del boxeador, pero “Luces” le descubre («Rainmaker», 1x11).

Patrick no solo sufre las consecuencias de sus decisiones sino que también afronta las de su entorno. Por ejemplo, Johnny tiene problemas con la mafia asiática, a la que le adeuda dinero de apuestas deportivas. Patrick intenta mediar, pero se ve amenazado y acaba por pelear contra uno de los lugartenientes de Chen, jefe de la banda. En una nave industrial abandonada, el púgil cambia el cuadrilátero por un hexágono vallado en una pelea de artes marciales mixtas, a la que acuden ejecutivos para hacer apuestas de cientos de dólares. Y es que la relación de Patrick con su hermano está repleta de altibajos. Incluso, llega a despedirle después de que se vea obligado a pelear con “Diablo” Morales, al cederle a Barry sin su permiso el primer combate de regreso y una opción preferencial en los dos siguientes choques: “has hecho todo esto por ti. Hemos acabado, no me fío de ti, ya no me representas” («El regreso», 1x05).

Todos sus problemas desembocan cada vez con más fuerza en una posible solución: la de regresar al *ring* para saldar sus deudas. Patrick no ha perdido la forma física en esos cinco años y, cuando entrena a Omar, hace de *sparring* y acaban por hacer un simulacro de asalto. Cuando termina, Patrick le confiesa a sus hermanos que se ha divertido y, por primera vez desde que empezarán los problemas, vuelve a sonreír (1x02 “Cakewalk”). La posibilidad es cada vez más real y Patrick le plantea a su padre cuánto tiempo le llevaría poder regresar al circuito profesional (véase pág. 392). Cuando conoce que su rival será “Diablo” Morales, su mujer intuye que hay una parte en su interior que está deseando volver al *ring* (véase pág. 393). El propio Patrick reconoce que, si vence el combate a Morales, sabrá que aún vale para el boxeo («Encrucijada», 1x07).

Oscilando entre el conflicto interno y de relación, la derrota del protagonista contra “Verdugo” Reynolds vuelve a ser recordada en su quinto aniversario. Patrick continúa afirmando que él fue quien verdaderamente ganó y Barry K. Word aprovecha la situación para anunciar, de forma unilateral, una revancha dentro de seis meses en la que “Luces” ganaría diez millones de dólares. Patrick niega a Theresa que quiera regresar, pero no lo desmiente públicamente. Tras el combate ante Morales, la revancha contra “Verdugo” Reynolds es inevitable. Sin embargo, surge un nuevo conflicto de relación cuando su padre -Robert- se niega a preparar a su hijo para el combate. Por ello, Patrick acude a Ed Romeo -el antiguo entrenador de su futuro rival- quien le transforma por

dentro con sus métodos. La única condición de Romeo es mantener la distancia con su padre y sus hermanos. Lo que acaba por romper la relación con Ed y provoca el regreso de Robert.

Otro de los principales conflictos de relación del protagonista lo mantiene con Omar Assarian. Patrick ofrece su ayuda para enfrentarle a sus miedos, la visión de lo que significa un combate de boxeo y acércale a la realidad. Sin embargo, Assarian pierde y su relación vuelve a tensarse, hasta el punto de que el joven decide abandonar el boxeo y amenaza a Patrick con una pistola para que le pague su parte de la pelea.

En otro orden, la vuelta de la madre del protagonista le genera un nuevo conflicto con un familiar. Y es que, durante años, Patrick le mandaba dinero y era el único con el que mantenía un contacto directo. “Luces” está muy ilusionado, al igual que Robert, aunque Margaret y Johnny reniegan de ella y Theresa advierte a su marido que tenga cuidado por si vuelve a abandonarles. Pero, finalmente, Patrick descubre que su madre solo venía a intentar quedarse parte de su dinero y le pide que se marche para siempre («Lo inevitable», 1x12).

El cambio de Patrick Leary comienza a apreciarse cuando el estilo de vida de su familia corre peligro por estar en bancarrota. Así, “Luces” no está dispuesto a perder todo lo que ha logrado en tantos años de carrera profesional. Por ello, comienza un descenso hacia un mundo oscuro con tal de tratar de salvar a su familia. Por ello, Patrick realiza trabajos propios de la mafia y se ve envuelto en problemas de tráfico de influencias, sobornos y hasta llega a participar en una pelea ilegal de boxeo. El mundo de mentiras de Patrick no se sostiene, saca fuerzas para confesarle a su mujer que se han agotado las ganancias de todos sus años como boxeador y que la única opción que le queda es la de regresar al *ring*. Hasta su vuelta, Patrick vive una vida tranquila formando a jóvenes deportistas en su gimnasio. Pero, aunque le confiesa a Theresa que debe volver al circuito profesional, también quiere hacerlo. En esa nueva etapa, el protagonista gana a “Diablo” Morales y Ed Romeo le devuelve la confianza para derrotar a cualquiera. Además, “Luces” vence a “Verdugo” por nocaut y, con ello, se cierra una cuenta pendiente con su rival, ya que siempre ha considerado que aquel combate lo ganó él a los puntos.

De esta forma, el personaje de Patrick sufre una transformación interior y exterior con un enorme espíritu de sacrificio, que le conduce desde las mayores miserias del ser

humano a reinstaurar una situación de comodidad y equilibrio con el que se inicia la serie. Su evolución, por tanto, es de carácter circular.

## 11.2.2 Johnny Leary

### *11.2.2.1 Personaje como rol*

Johnny es uno de los personajes principales de la serie, en su rol como hermano y representante de Patrick Leary, del que es la persona de mayor confianza.

### *11.2.2.2 Presentación del personaje*

En la primera escena de la serie, con Patrick tumbado inconsciente en la camilla, Johnny le pregunta a Theresa si es necesario que avise o no al médico. Cinco años después, está en su oficina del gimnasio realizando varias gestiones. Patrick le advierte que tiene que pagar el colegio de sus hijas y su hermano le contesta que, con los ingresos que hay, no puede hacer nada. Además, el proyecto de construcción de un puerto deportivo se está quedando sin socios inversores. Patrick le recuerda su obligación como representante antes de destrozar parte del despacho en un ataque de ira: “eres mi administrador, para eso te pagué los estudios” («Piloto», 1x01).

### *11.2.2.3 Personaje como persona*

#### 11.2.2.3.a) Circunstancias sociológicas

Johnny está divorciado y tiene un hijo, Dylan, con el que no pasa mucho tiempo. Permanece muy unido a su padre, Robert, y a su hermano, Patrick, de cuyo éxito ha dependido y depende la vida de su familia. También mantiene una relación muy estrecha con Margaret, que prácticamente ha ejercido como una madre desde su infancia.

Johnny recibe de la gente el mismo trato que él tiene con los demás, el del mero interés personal. Es capaz de hacer el amor con la secretaria de Barry para intentar contactar con él o de acercarse a su hermano al peligroso mundo de las mafias que se esconden tras el boxeo, con las que está en un contacto constante. En ocasiones, se dirige de forma altiva y con desprecio hacia los que considera inferiores a él. Por ejemplo, cuando su padre y su hermano le advierten de que Omar no puede volver a boxear en mucho tiempo tras caer derrotado, Johnny aún cree que puede prepararse porque “no tiene otra cosa que hacer” («Bolo Punch», 1x04).

Gracias a Patrick, Johnny ha podido tener una vida repleta de comodidades: tiene un coche de alta gama, viste siempre de manera elegante y no ha tenido problemas financieros hasta que los propios de su hermano comienzan a afectarle. Además, Patrick le pagó los estudios de administrativo para que lleve las cuentas de la familia.

#### 11.2.2.3.b) Circunstancias psicológicas

Se trata de una persona egocéntrica que, como los representantes Barry o Brennan, piensa primero en el beneficio propio. La diferencia de Johnny es que su situación depende de la de su hermano, al que le está siempre agradecido por sacarle de los problemas en los que se mete. Por ello, es capaz de hacer cualquier cosa por Patrick: desde colarse en la habitación de Barry en el hotel para negociar a los rivales a borrar todo rastro de su accidente de coche, de avisar a una ambulancia fingiendo que “Verdugo” ha sufrido un infarto para modificar las cuotas en las apuestas e, incluso, de inventarse que su hermano fue apuñalado cuando él mismo fue quien le clavó unas tijeras sin querer en el costado. De esta forma, Johnny tiene también ciertos comportamientos obsesivos, como el de pedir préstamos para realizar apuestas deportivas ilegales. De hecho, recibe una paliza de los socios de Chen, de la mafia asiática, por no pagar una apuesta de 50.000 dólares a que Omar ganaba su combate («Bolo Punch», 1x04).

Su filosofía de vida la resume cuando Patrick descubre que Omar toma metanfetaminas: “¿Integridad? Es boxeo. Además, ¿quién eres tú para juzgarle? Le has roto el brazo a un tipo solo por dinero. Vamos a hacer todo lo que haga falta: robar, mentir, lo que sea, me da igual. Ahora tenemos que sobrevivir” («El disparo», 1x03).

#### 11.2.2.3.c) Pasado de los personajes

Johnny fue boxeador y estuvo a punto de representar a Estados Unidos en los Juegos Olímpicos de Sídney 2000, pero una lesión le apartó de su sueño. Ed Romero cree que el problema era más mental que físico porque “era bueno, tenía potencial, pero no le ponía pasión”. El propio Johnny le reconoce que hasta ganando el oro hubiera acabado mal porque no tenía disciplina («Juegos de cabeza», 1x08).

#### 11.2.2.4 *Personaje como actante*

La única meta de Johnny pasa a ser la de intentar recuperar, por todos los medios, el nivel de vida que tanto él como su hermano han tenido desde que Patrick ha sido boxeador profesional.

El principal conflicto de relación lo vive, precisamente, con Patrick. Durante la serie, “Luces” se ve obligado a pelear dentro y fuera del *ring* para solucionar todos los problemas en los que Johnny le mete a él y a sí mismo. De esta forma, su relación pasa por diferentes fases: desde aceptar los trabajos de Brennan a querer que Patrick entrene a Omar, su despido temporal como representante o su vuelta para gestionar la revancha ante “Verdugo” y llevar, de nuevo, los asuntos financieros. A nivel personal, Johnny sufre cuando Patrick le aparta de su lado y por la llegada de Ed Romeo, aunque él intenta cuidar de su hermano desde la distancia.

Así, como figura actante, Johnny no evoluciona respecto a su forma de ser inicial: hasta el final de la serie sigue en la dinámica de meterse en problemas y de que sea su hermano quien finalmente los solventa. Por tanto, se trata de un personaje plano, sin apenas variación.

### 11.2.3 Robert Leary

#### 11.2.3.1 Personaje como rol

Robert es el padre y entrenador de Patrick “Luces” Leary durante toda su trayectoria profesional y uno de los personajes principales de la serie.

#### 11.2.3.2 Presentación del personaje

Durante el *flashback* inicial de Patrick, Robert aparece en la esquina del cuadrilátero animando a su hijo y dándole instrucciones («Piloto», 1x01):

**ROBERT LEARY**

Eso es, muy bien, lo estás haciendo fenomenal, le llevas ventaja, no te dejes arrinconar y apártate de las cuerdas

**PATRICK LEARY**

Está a punto de caer.

**ROBERT LEARY**

Escucha, tú boxea, y no te arrimes mucho, ¿me oyes?

**PATRICK LEARY**

Está a punto de caer.

**ROBERT LEARY**

No hace falta, con ese corte en el ojo no, vas ganando ¿me oyes? ¡Venga! (...) Tú protégete.

Cinco años después, Robert vuelve a aparecer en el sofá de su casa, fumando un puro y viendo la entrevista de su hijo por televisión con motivo del aniversario de la pelea.

### 11.2.3.3 *Personaje como persona*

#### 11.2.3.3.a) Circunstancias sociológicas

Padre de Patrick, Johnny y Margaret, su mujer les abandonó por padecer problemas con el alcohol. Desde el inicio se denota ciertas fricciones con Theresa, a la que culpa de la retirada de Patrick del *ring* que él considera prematura. Por ejemplo, “Luces” invita a su padre a cenar a casa, pero Robert no hace más que alegar excusas. Cuando le comenta que están atravesando problemas económicos, no duda en culparla («Piloto», 1x01):

**ROBERT LEARY**  
¿Lo sabe Theresa?

**PATRICK LEARY**  
No, y no debe enterarse.

**ROBERT LEARY**  
Pues es la primera culpable. Yo la quiero, pero te ofrecían mucho dinero y te obligó a retirarte.

Robert es entrenador de boxeo y de Patrick desde su infancia. Tras la retirada de su hijo, se ha centrado en formar a jóvenes promesas en el gimnasio que regenta junto a “Luces”. Allí se centra especialmente en Omar Assarian, en el que tiene depositadas muchas esperanzas para que sea nuevo campeón mundial.

#### 11.2.3.3.b) Circunstancias psicológicas

Robert vive atormentado desde la derrota de Patrick contra “Verdugo”. Aunque nunca lo ha manifestado, cree que su hijo le podía considerar el culpable de que no ganara por emplear una táctica defensiva, aunque Patrick siempre le exculpa de lo ocurrido.

#### 11.2.3.3.c) Pasado de los personajes

Robert fue combatiente en Vietnam con el ejército de Estados Unidos. Sobre su pasado como boxeador, Theresa le comenta que Patrick le admira porque cree que Robert fue el único que supo retirarse en el momento adecuado («El regreso», 1x05):

**ROBERT LEARY**

Un boxeador siempre lo sabe. Después de Vietnam tardé un tiempo en encontrar mi ritmo. Lo encontré, gané algunos combates y... luego, en junio del 69, Mathews. No era nadie especial, pero consiguió ganarme. Veía venir sus golpes, pero ya no podía responder con la rapidez necesaria. Si le ocurre eso a Patrick, lo sabrá, lo sabrá, y yo también, es mi hijo. No quiero que le hagan daño.

#### *11.2.3.4 Personaje como actante*

El mayor reto de Robert es el de volver a lograr que Patrick sea campeón del mundo, algo que no se hace latente hasta que Omar cae derrotado y no queda otra opción que no sea la del regreso al *ring*,

Uno de los principales conflictos de relación surge con el propio Omar Assarian, al que Robert pretende convertir en estrella del boxeo. Sin embargo, el armenio se niega en muchas ocasiones a escuchar sus consejos y empieza a tener una actitud prepotente que le preocupa. Patrick le ayuda en el entrenamiento y se lo agradece que lo haga porque ha notado una gran mejoría. Sin embargo, Omar cae derrotado y el conflicto deriva de manera interna, ya que Robert se autoinculpa por ello, tanto que decide no acudir al gimnasio al día siguiente. En una conversación con su hijo sobre las dificultades económicas de la familia, afirma que “¿Tenemos que vender el gimnasio? No importa si se vende, es verdad, estoy acabado” («Bolo Punch», 1x04).

Sin embargo, pese a las difíciles circunstancias, Robert regresa para cumplir el mayor de sus desafíos: el de volver a entrenar a Patrick. Asume el reto y le advierte que hay que empezar desde cero y que el objetivo es estar “como si tuvieras 22 años” («El regreso», 1x05). Tras vencer a Morales, Patrick quiere ir directamente a por “Verdugo”, pero Robert cree que aún no está preparado y decide dejarle, al no verse capacitado porque Reynolds es “intocable como Mayweather”. Además, su forma de ver a Patrick ha cambiado: “¿Sabes? Estos cinco años has sido mi hijo, no mi púgil. Así es como te vi en el *ring*, como padre. Ya no puedo soportar ver cómo te pegan. Ya no me fio de mí” («Encrucijada», 1x07). Ed Romeo asume su relevo pero, tras su despido, Robert regresa con más confianza.

De esta forma, podría señalarse que el cambio que Robert sufre es moderado, si bien la vuelta de Patrick al *ring* le conduce a descubrir nuevas capacidades que daba por



inexistentes: la de ser un gran técnico capaz de convertir a un boxeador retirado en campeón del mundo.

#### 11.2.4 Richard “Verdugo” Reynolds

##### *11.2.4.1 Personaje como rol*

Richard Reynolds desempeña en la serie el rol de antagonista, como el personaje que se opone a Patrick Leary para que éste logre su meta de ser Campeón del Mundo de los Pesos Pesados. Durante los trece capítulos mantiene una disputa dialéctica para que se le reconozca su victoria hace cinco años, concedida a los puntos por los jueces. Al final, tiene una revancha contra “Luces” de la que solo uno puede salir vencedor.

##### *11.2.4.2 Presentación del personaje*

Desde el inicio del primer capítulo se habla de manera continuada del combate entre “Verdugo” y “Luces” de hace cinco años. Y, pese a que se muestran imágenes de la pelea en la que aparece Reynolds, no es hasta el final del primer episodio cuando comienza a haber una aproximación a su personaje al anunciar en rueda de prensa, junto a su representante Barry Word, la esperada revancha («Piloto», 1x01).

##### *11.2.4.3 Personaje como persona*

###### 11.2.4.3.a) Circunstancias sociológicas

Su hijo, R.J., es un bebé y su mujer habla de ellos como “el rey y su principito”. Ella no quiere que aplase la pelea con Patrick y considera que Barry la prolonga en el tiempo porque no quiere perder a "su gallina de los huevos de oro". Como considera que su marido no tiene que demostrarle nada a nadie, le pide que se enfrente a Mustafá para posteriormente retirarse («Cortar hombres», 1x10).

Al igual que Patrick, Reynolds se ha convertido en millonario gracias al boxeo. Vive con su familia en un ático de 1.000 metros cuadrados y en el salón de su casa tiene enmarcado el cinturón de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados. Hasta que pierde en el último capítulo de la serie, Reynolds posee el título de su categoría tras vencer a los puntos a “Luces”. Cuida mucho su físico y lleva el entrenamiento a su propia casa, donde tiene un pequeño gimnasio y hasta una piscina cubierta. Es un tipo egocéntrico que en alguna ocasión habla de sí mismo en tercera persona, como cuando Patrick pide aplazar

el combate y él señala en una entrevista que “Verdugo” no pone excusas” («Cortar hombres», 1x10).

#### 11.2.4.3.b) Circunstancias físicas

Conforme se acerca la fecha de la revancha, comienza a mostrar mayores síntomas de desesperación por lo que considera movimientos externos para desestabilizarse. Para Ed Romeo, está ganando musculatura, llegando a pesar 102 kilos, justificando que quiere ponerse “una especie de armadura” («En lucha», 1x09).

#### 11.2.4.3.c) Circunstancias psicológicas

“Verdugo” vive obsesionado con la pelea que ganó a Patrick y con la corriente de opinión posterior que considera a “Luces” como el verdadero ganador de aquel combate, como declara en rueda de prensa («Cakewalk», 1x02):

**“VERDUGO” REYNOLDS**

Durante cinco años he oído a Patrick decir que ganó una pelea que todo el mundo le vio perder. Y durante esos mismos años, Leary ha rechazado mi oferta, mi generosa oferta, mi magnánima oferta, para subirse al *ring* y luchar por lo que según él le robaron.

Así, este personaje continúa con una actitud desafiante hasta el final, convencido de que va a ganar y llegando hasta incluso tener preparada la "fiesta de la victoria" con el rapero Jay-Z como principal reclamo («Guerra», 1x13).

#### 11.2.4.3.d) Pasado de los personajes

“Verdugo” pasó su infancia en las calles de Coney Island, en Brooklyn. Su madre estuvo enganchada a las drogas y abusó de él, no conoció a su padre y Reynolds pasó de orfanato en orfanato hasta que Ed Romeo le rescató y le ofreció un mejor futuro a través del boxeo.

#### 11.2.4.4 *Personaje como actante*

Su verdadera ambición es la de volver a enfrentarse a Patrick para demostrar que él fue quien ganó aquel combate y es el verdadero campeón mundial. Con tal de hacerlo, le pasa un informe a “Luces” sobre Morales para que gane y pueda haber así una revancha cinco años después. También le advierte sobre Ed Romeo, que no es alguien de fiar. Le llega incluso a decir a Patrick que sus destinos están unidos “como el hilo de un tapiz” («Encrucijada», 1x07). Además, le motiva para que regrese: “¿dentro de un siglo la gente

hablará de Barry K. Word? Hablará de nosotros. De Lewis y Schmeling, de Fraser y Ali, de Reynolds y Leary" («Juegos de cabeza», 1x08).

Podría señalarse que “Verdugo” vive un continuo conflicto con Patrick. La relación es cordial por una parte, ya que quiere enfrentarse a él de nuevo. Pero, por otra, cree que todo el entorno de su contrincante se empeña en hacer movimientos para descentrarle: desde las eternas dudas sobre si está capacitado para regresar, la herida que sufre “Luces” provocada por unas tijeras, la llamada de Johnny a los medios proporcionando falsa información sobre su estado de salud o la ausencia de Patrick en el reportaje previo al combate.

#### 11.2.5 Barry K. Word

Barry K. Word es el empresario y promotor que domina el mundo del boxeo y de los grandes combates a través de su empresa *Barry Word Enterprises*. Se trata de uno de los personajes secundarios más influyentes y con mayor presencia en la serie. Su pretensión es acaparar todo el mercado en la organización de las principales peleas y obtener los derechos de la revancha entre Patrick y “Verdugo”, cuyo combate anuncia de manera unilateral junto a Reynolds en una rueda de prensa («Piloto», 1x01).

Word siempre emplea en su dialecto expresiones grandilocuentes, sobre todo cuando habla delante de los medios de comunicación. Cada combate lo presenta como una batalla entre el héroe y el villano. Cuando la prensa rumorea con que Patrick pelea de forma ilegal, le recuerda a éste que su combate contra Morales enfrenta al “bien contra el mal. Tú haces el papel del bien, del caballero blanco. Y el caballero blanco no pelea en jaulas para liquidar deudas del juego” («Combinaciones», 1x06). Asimismo, cuando especula con escoger a Mustafá como alternativa si Patrick no se recupera de su corte en el costado, le dice a “Verdugo” que él ocuparía el papel de bueno y a su contrincante hará que le pongan "un turbante y tendrá una guerra santa” («Cortar hombres», 1x10). La revancha definitiva entre “Verdugo” y “Luces” la califica como "la Tercera Guerra Mundial" («Lo inevitable», 1x12). Después de que Patrick gane el combate, es capaz de cambiar de argumento y colocarse en su favor, anunciando que "el rey ha vuelto, larga vida al rey", en un intento de apropiarse de su victoria («Guerra», 1x13).

Barry es un *showman* que necesita estar rodeado de cámaras y ser el centro de atención casi tanto como los boxeadores. Así, es una persona que ve el deporte como un

espectáculo en el que todo vale y es capaz de hacer lo que sea con tal de que cualquier evento pase por sus manos. Por ejemplo, en la presentación del combate entre Morales y Patrick, se inicia un intento de pelea entre los dos. Ya lejos de las cámaras, los boxeadores se saludan amistosamente y Barry aclama por el espectáculo montado: “alabada sea la televisión de pago” («Combinaciones», 1x06). Del mismo modo, tras las subidas en las cuotas de las apuestas deportivas en contra de Patrick, Barry le grita a Johnny que “este es mi combate, esta es mi división, este es mi deporte. ¡Aquí no se mueve nada a mis espaldas! ¡Nada de nada!” («Lo inevitable», 1x12).

Precisamente, con Johnny vive una continua tensa relación, con numerosos acercamientos y alejamientos para que haya una revancha entre su hermano y “Verdugo”. En referencia a ello, y desde que Johnny le busca para que cuente con Omar en sus combates, Barry insiste que “solo tienes una cosa que realmente me interesa” («El disparo», 1x03). Primero, Barry intenta estafarle al entregarle menos dinero del que le corresponde por el porcentaje pactado en la pelea de Omar en la que, además, adquiere los derechos del primer combate de Patrick cuando regrese al *ring* y el tanteo inicial en los dos siguientes. Pero “Luces” no quiere que Morales sea su rival y busca a Barry cuando Joe Joe, con el que pretendía pelear al margen, acaba recibiendo una paliza. El empresario asegura que no ha tenido nada que ver con el incidente y, cuando Patrick tira la mesa donde está almorzando al suelo, Barry le dice que: “no tienes ni idea de dónde vengo, lo que he tenido que pelear. No eres más que otro boxeador tonto que me culpa por no haber conservado lo que tenía” («El regreso», 1x05). Después de que Patrick no se presente al reportaje previo de la cadena Box Sports -dueña de los derechos televisivos del combate-, Barry le interpone una citación judicial a Johnny por incumplimiento de contrato («En lucha», 1x09). Cuando “Luces” sufre el incidente de las tijeras, Barry se harta y maneja a Mustafá como alternativa para el combate ante “Verdugo” («Cortar hombres», 1x10). Posteriormente, se altera cuando las apuestas deportivas fluctúan de forma considerable semanas antes de la revancha, al pasar de dos a uno a cinco a uno en contra de Patrick («Lo inevitable», 1x12).

Barry es un personaje totalmente plano: ejerce un poder dictatorial como promotor de boxeo y acaba de la misma manera, queriéndose apoderar de la victoria de “Luces”.

### 11.2.6 Hal Brennan

Al igual que Barry K. Word, se trata de un empresario, promotor y representante que intenta arrebatarse a éste el lugar privilegiado que ocupa en la organización de eventos de boxeo. Es otro de los personajes secundarios más influyentes, con mayor presencia en la serie, y cuya principal meta es obtener los derechos de las peleas de Patrick, a quien su hijo fallecido admiraba y al que ha visto pelear en lugares como Las Vegas, Atlantic City y Detroit.

Para lograr sus objetivos, Brennan emplea todo tipo de métodos, sean legales o no. En este sentido, su organización cumple con patrones propios de la mafia, como por ejemplo tener comprado a una parte del sistema político, jurídico y social, del que dice: “es la política de Jersey, en este Estado la corrupción es interminable” («Rainmaker», 1x11). Sirva como ejemplo el hecho de que un policía de Bayonne ejerce como su chófer personal. Además, su hermano es médico de la comisión de boxeo y le altera los informes si es necesario, como ocurre en el caso de Omar, para que no de positivo por metanfetamina («El disparo», 1x03). A Patrick le proporciona trabajos de "matón", teniendo que amedrentar a un dentista que le debe dinero o haciendo de intermediario para sobornar a un concejal. Brennan apuesta por el propio “Luces” cuando pelea de manera ilegal en un combate de artes marciales para poder solventar la deuda de Johnny con la mafia china («Bolo Punch», 1x04). Asimismo, el empresario mantiene una fuerte competencia con Barry por ser quien domine el mundo del boxeo, aunque es capaz de pactar con su propio enemigo para cerrar peleas, como la que enfrenta a Patrick y a Morales. Brennan afirma de su oponente que es “un cáncer para el boxeo” y le pide a “Luces” que confíe en él para regresar al *ring* («El regreso», 1x05):

**HAL BRENNAN**

Aún pegas bien. Si te lo propusieras, nadie podría pararte.

**PATRICK LEARY**

Ya, pero no me interesa pelear en jaulas.

**HAL BRENNAN**

No me refiero a las artes marciales, no hay elegancia en ese deporte. El boxeo era el deporte de los reyes y necesita que un caballero reclame el trono. Uno blanco.

**PATRICK LEARY**

Nunca me he creído nada de eso.

**HAL BRENNAN**

Aun así, es un pecado lo que Barry Word y sus animales han hecho con el boxeo y contigo. A Barry le gustan las promesas cuando se trata de vender entradas. Pero lo que no podía soportar era verte con la corona. Quiero ayudarte a recuperarla.

Antes del combate de revancha ante “Verdugo”, Brennan le confiesa a Johnny que él es el responsable de que las cuotas por la victoria de “Luces” se hayan elevado. El promotor confía tanto en la victoria de su hermano que piensa apostar una gran cantidad de dinero para que, con las ganancias, pueda comprar los derechos de Patrick a Barry («Lo inevitable», 1x12). La noche de antes, Brennan invita a cenar a “Luces” junto a otros boxeadores, cuatro de ellos antiguos campeones mundiales. Todos critican a Barry porque, después de haber pasado por sus manos, ahora no logran participar en combates. Brennan les promete que, si se alían, echarán a Barry del mundo del boxeo, pero Patrick propone que el 10% de lo logrado en las peleas se destine a una asociación médica para los propios púgiles, una decisión aplaudida por todos, incluido el propio Brennan («Guerra», 1x13).

Al igual que Barry K. Word, el personaje de Brennan no sufre ningún cambio relevante desde el inicio de la serie y continúa empleando técnicas propias de la mafia hasta el final. Ni siquiera la cena que convoca para intentar echar a Barry de la organización de los eventos la realiza pensando en los propios boxeadores, sino más bien en el bien propio.

### 11.2.7 Mike Fumosa

Amigo de Patrick desde la infancia, Fumosa es un periodista deportivo especializado en boxeo. Su carrera profesional depende, en buena medida, de las actuaciones de “Luces” y él mismo le reconoce la exigencia diaria que tiene en su medio («Cakewalk», 1x02):

**MIKE FUMOSA**

En serio, cuéntame. No quiero que impida nuestro regreso.

**PATRICK LEARY**

¿Nuestro?

**MIKE FUMOSA**

¿Crees que el boxeo va mal? Escribe sobre boxeo para un periódico...

En cada problema en el que se mete “Luces” aparece siempre Fumosa investigando lo ocurrido. Por ejemplo, cuando tiene conocimiento de que Patrick le ha pegado a un dentista, que puede tener dificultades económicas o que combate de manera ilegal, Fumosa intenta siempre obtener su versión, pero nunca la consigue. Así, le pide que le deje contar la historia de un héroe caído que resurge porque “el país entero está en crisis, no tienes que avergonzarte”. Después de sufrir un accidente de tráfico con otra mujer, Patrick intenta sobornarle para que no publique la noticia: “pedirme que no escriba una historia es como pedirte a ti que no boxees” («Combinaciones», 1x06). Como resultado, Fumosa es despedido por el periódico por no poder contrastar la noticia, pero encuentra un empleo en Box Sports después del incidente de Patrick con las tijeras. De esta forma, el periodista admite que “me ha venido bien que te apuñalaran” y reconoce que ha influido que sean amigos («Cortar hombres», 1x10).

#### 11.2.8 Omar Assarian

Omar Assarian aparece en el primer capítulo como una de las principales promesas del boxeo y máxima esperanza del entrenador Robert Leary para que sea campeón del mundo en su categoría («Piloto», 1x01). Sus métodos son cuestionables e en ocasiones ilegales, como cuando consume metanfetamina para aguantar más entrenando. Como boxeador, se mantiene imbatido hasta el combate contra *Huracán* Harris, en el que cae derrotado.

Su apodo, *El vengador armenio*, hace referencia a su país de origen. De hecho, combate bajo la bandera de Armenia y viste sus colores. Es un joven prepotente que tiene siempre a su alrededor a un grupo que, más que amigos, son aduladores. Así, por ejemplo, Robert le advierte que no son buena compañía y él se seca la cara con una toalla, se la tira y le dice: “toma, véndela por Internet, ganarás pasta de verdad” («El disparo», 1x03). Con Patrick vive una relación de amor-odio: primero, le agradece que le cambiara su mentalidad antes del combate y le ayudara en los entrenamientos; luego, le llega a amenazar con una pistola porque quiere cobrar su parte. A “Luces” le confiesa que, cuando le noquearon, no se quiso levantar: “yo no soy boxeador” («Bolo Punch», 1x04).

### 11.2.9 Javier “Diablo” Morales

Primer rival de Patrick en su regreso a la competición, Javier “Diablo” Morales sale de prisión después de que Barry K. Word pagara su fianza, tras ser condenado por violación. Se trata de un boxeador prepotente e irrespetuoso, que acude a la presentación del combate con gafas de sol, fumando un puro y con el torso desnudo para enseñar sus tatuajes. Mantiene una actitud desafiante y a Patrick le amenaza: “te voy a castigar viejo, y a retirarte para siempre” («Combinaciones», 1x06). A su rival le regala un andador, que Patrick utiliza con sorna para dirigirse a los micrófonos. Aunque los dos se saludan en el *backstage*, después de formar una pequeña bronca intencional delante de la prensa, “Diablo” Morales continúa con sus amenazas. En el pesaje previo, lleva un machete en la mano, bebe ron, fuma y vuelve a amenazar a Patrick: “te voy a matar viejo”. Acto seguido, se besa la mano, se agarra los testículos y le dice: “esto para tu mujer” («Encrucijada», 1x07). Además, sus malos modos son habituales durante los entrenamientos, como por ejemplo cuando le pega tal paliza a su *sparring* que necesitan llamar a una ambulancia para ser atendido. Al caer su compañero a la lona inconsciente, se agarra los genitales y le dice: “esto para ti, amigo” («Combinaciones», 1x06). Finalmente, Morales, de 99 kilos de peso, pierde el combate ante Patrick en el segundo asalto por *KO*, la primera derrota en su carrera.

### 11.2.10 Ed Romeo

De las cinco series analizadas, la figura de Ed Romeo es la del personaje esporádico con una mayor incidencia, ya que resulta clave en la transformación de Patrick. Ed es un corpulento entrenador que ha pasado de estar con los mejores púgiles a trabajar en un centro denominado “La Granja”, situada en mitad del campo, donde ayuda a jóvenes con problemas a integrarse y ganarse la vida a través del boxeo. Después de la pelea contra “Diablo” Morales, Patrick quiere enfrentarse a “Verdugo” Reynolds, pero su padre no se ve preparado para entrenarle por temor a que le hagan daño. De ahí que “Luces” busque a Ed, al que considera “un sabio del boxeo”, y le pide que sea quien le prepare. Para ello, le propone un acuerdo por el que trabajarán juntos diez semanas y el técnico se llevará un millón de dólares que le vendrá muy bien para su centro deportivo.

Ed cambia por completo la mentalidad y el día a día de Patrick, al que le pide plenos compromisos. Esa misma filosofía de entrenamiento la aplica con los jóvenes de su



gimnasio: “a un chico así tienes que desmontarle, averiguar dónde está el daño y volverlo a montar, haciéndole más fuerte”. Ed ve a Patrick muy tenso en el *ring*, como si actuara de forma automática, por eso se cansa tan rápido y le pide que se libere. Como pelean de noche, modifica sus biorritmos y pasa a entrenar también en esa franja del día («Juegos de cabeza», 1x08).

**ED ROMEO**

Todo lo que hagamos será para que a las once de la noche estés preparado para que seas una bomba a punto de explotar. Porque, a este nivel, el boxeo es un deporte de precisión, de milímetros. Los golpes se fallarán o impactarán por poco. La diferencia entre la victoria o ir al hospital será así, pequeña. Por eso tienes que estar muy fino, aprovechar todas las ventajas y prepararte para lo peor.

En cuanto a su alimentación, Ed afirma que un boxeador es como un motor y le hace comer más sano: pollo, pescado, proteínas, vegetales y nada de azúcares. Respecto a su mujer, acaba con la costumbre de tener que irse fuera de casa para concentrarse en las semanas previas al combate. Durante una visita al acuario, Ed compara a los boxeadores con los tiburones: “son preciosos, su cuerpo se adapta a su función (...) ahorra movimientos, no malgastan energía, solo ataque feroz” («En lucha», 1x09). Vive junto a Patrick en su casa y empatiza muy bien con Theresa y sus hijas. Daniella se muestra preocupada por lo que pueda ocurrir a su padre, pero le tranquiliza saber que Ed ha visto a los mejores boxeadores, como Muhammad Ali o Sugar Ray. La familia le echa mucho de menos cuando se marcha.

El acercamiento a Theresa y las hijas de Patrick implica también un distanciamiento de su padre y hermanos. Respecto a Robert como entrenador, Ed critica a Patrick porque está peleando por él mismo pero también por complacer a su padre. Revisando el combate contra “Verdugo” Reynolds, “Luces” afirma que no le atacó contra las cuerdas porque Robert le pidió que protegiera la herida que tenía en el ojo. Confiesa que, tras su derrota ante Curtis, su padre perdió la fe en él y nunca era suficiente lo que hacía. Por ello, Ed quiere quitarle toda la energía negativa que le rodea y pide que deje de lado a Robert, Johnny y Margaret, porque dan por hecho que le tienen ahí para solucionar sus problemas y él siempre va a responder («Juegos de cabeza», 1x08).

En el pasado, Ed entrenó a “Verdugo”, al que odia profundamente y del que llega a decir que le da igual si vive o muere. Tras su primera victoria, el técnico le dejó y

se retiró a “La Granja”, de la que lleva varios años sin salir. Ed admite que es duro volver a entrenar a un profesional porque siente que, cuanto más cerca está del boxeador, más se aproxima a que le traicione. Como le cuenta a Patrick, eso mismo le ocurrió con Reynolds que, cuando su mujer falleció hace cuatro años, ni le llamó para darle el pésame («Juegos de cabeza», 1x08):

**ED ROMEO**

Sí, es verdad, yo le entregué mi alma y me rompió el corazón. Esto es a vida o muerte, si no estás de acuerdo, mejor ni empezamos. Sabes que ya hemos ganado el combate, ¿verdad? ¿Habías visto a Reynolds asustado alguna vez? La noche del combate tendrá más miedo.

Por otro lado, Ed tampoco soporta a Barry K. Word, del que rehúye cuando le ve en el gimnasio porque no quiere participar en su *show*. Además, cree que ya han ganado el combate porque “Verdugo” está nervioso y ganando masa muscular: “cuanto más miedo, más armadura” («En lucha», 1x09).

“Luces” tiene que grabar unas promociones para la televisión de pago que tiene los derechos del combate. Ed Romeo se niega, pero Patrick está obligado y lo hace sin que su entrenador se entere. Cuando Ed lo descubre, insulta a Johnny y está a punto de agredir a los dos operadores de cámara. Patrick no aguanta más y le pide que deje de entrenarle, ya que no puede hacer todo eso sin su familia porque siempre han estado ahí. Cuando se pasa por el gimnasio para recoger sus cosas, Johnny ya las ha guardado en una caja y se enfurece: “no podías esperar y tenías que echarme, ¿verdad? (...) Tenías miedo de que te quitara la gallina de los huevos de oro”. Bajo esta tensión, se gritan, se pegan y en la disputa Johnny le clava unas tijeras a Patrick en el costado cuando intentaba separarles («En lucha», 1x09).

#### 11.2.11 Jerry “Rainmaker” Raines

Se trata de un personaje que aparece únicamente en un capítulo («Rainmaker», 1x11), como si de una advertencia futura se tratara para Patrick. Jerry es un antiguo campeón del mundo que sufre problemas mentales debido a la práctica del boxeo, del que nadie se acuerda y que está arruinado. “Luces” pasea por un mercadillo local cuando coincide con Jerry, donde firma autógrafos y se hace fotografías a cambio de algo de dinero. Como le confiesa su hermana posteriormente, el encuentro no fue fortuito y lo forzó para que vea

cómo el exceso de combates puede derivar la enfermedad de la “demencia del boxeador”. *Rainmaker* necesita una libreta atada al cinturón de su pantalón, donde apunta las cosas que tiene que hacer para que no se le olviden. Reconoce que en muchas ocasiones ve destellos de luz y vive en una pequeña e insalubre habitación, donde solo le quedan en la pared algunos recuerdos de su etapa profesional, con carteles de sus combates en Estados Unidos, Rusia o México.

Robert le confiesa a Patrick que Jerry pidió que le entrenara después de perder el título mundial, pero que se negó porque ya había peleado mucho: “es bueno tenerle aquí, para que nadie olvide que hay que saber retirarse a tiempo” («Rainmaker», 1x11). Patrick quiere ser justo con él porque se siente en parte responsable tras ganarle hace años en una pelea. Por ello, le invita a que vaya ayudarle en el gimnasio con diferentes tareas. Jerry quiere hacer de *sparring*, pero no le dejan y sufre ataques incontrolados de ira e, incluso, lanza una pesa contra “Luces”. Robert le echa del recinto y le pide que no vuelva más pero, como Jerry lo tiene apuntado en su libreta, fruto de su demencia continúa yendo al gimnasio.

Finalmente, Jerry realiza uno de los mayores favores a Patrick, al darle una paliza a un concejal antes de que demuestre que “Luces” está implicado en un caso de corrupción. Jerry se come el papel donde tenía escrita la dirección del concejal y, con ello, condena ese acto al olvido en su memoria: “si no lo escribo aquí es como si no hubiera pasado”. “Luces” acaba recompensando a Jerry con una gran suma de dinero, después de convertirse en una persona con una gran incidencia en su decisión de pelear por última vez contra Reynolds y dejar definitivamente el boxeo, después de ver reflejada las consecuencias que puede dejar una carrera excesivamente larga.

### 11.3 Personajes de *Luck*

De las cinco series seleccionadas, *Luck* es la propuesta de ficción coral que más reparte su protagonismo entre los personajes principales. Aunque sigue el hilo conductor de la adquisición por parte de “Ace” Bernstein del hipódromo de Santa Anita, la serie muestra el mundo de las carreras de caballos con otros personajes, como los entrenadores Turo Escalante y Walter Smith, un grupo de cuatro apostantes adictos al juego y a las carreras de caballos, los jinetes Rosie Shanahan, Ronnie Jenkins o Leon Micheaux y el agente Joey Rathburn. Además, en la serie aparecen de forma esporádica otros entrenadores y propietarios, tal y como se indica en el Anexo 4 (véase pág. 653), donde también se muestra las relaciones entre los personajes principales de manera gráfica. A ellos hay que sumar la presencia de los propios caballos, que también cuentan con una historia propia. En este sentido, Schmidt (2012: 172-176) describe la creencia del ser humano en los animales como guías espirituales y señala la especial relación con los caballos, a los que se asocia con el espíritu libre.

Dentro del mundo opaco que se propone según algunos críticos (véase pág. 83), la serie no profundiza demasiado en el pasado, sino que se centra principalmente en el presente. A continuación, se analizan los personajes más importantes de *Luck* en función de su incidencia en la ficción incluyendo, además, la presencia de los principales caballos.

#### 11.3.1 Chester “Ace” Bernstein y Pint of Plane

##### 11.3.1.1 *Personaje como rol*

Ace Bernstein es uno de los protagonistas de la serie que actúa como modificador de su entorno desde que sale de la cárcel, instante en el que comienza a tramar su venganza contra aquellos que le condujeron allí. A través de Gus, su ayudante, adquiere al caballo Pint of Plane por dos millones de dólares.

##### 11.3.1.2 *Presentación del personaje*

La primera imagen en la que aparece “Ace” Bernstein se produce en la escena inicial cuando sale de la cárcel, en la que ha estado como recluso los últimos tres años («Piloto», 1x01). A su salida, le espera su ayudante Gus con un coche de alta gama. “Ace” se muestra algo frío y distante con sus palabras pero, al mismo tiempo, con una gran seguridad en sí mismo. Lo primero que le interesa es saber si Gus posee la licencia de propietario para

que compre al caballo Pint of Plane e iniciar su incursión en el hipódromo de Santa Anita, el cual quiere adquirir para introducir en la instalación los juegos de casino.

### 11.3.1.3 Personaje como persona

#### 11.3.1.3.a) Circunstancias sociológicas

Lo único que se conoce de su pasado familiar en la serie es que su madre es de origen irlandés y que tiene un nieto, el cual aparece en el último episodio («Episodio nueve», 1x09). “Ace” es un hombre muy respetado pese a salir recientemente de la cárcel. Todo el mundo se dirige a él con extrema precaución, por su poder y sus influencias como empresario cuyos negocios parecen ligados al crimen organizado. Los únicos que le llaman *Ace*, y no “señor Bernstein”, son Gus, sus antiguos socios y Claire. Es una persona extremadamente cuidadosa con el lenguaje, aunque se muestra altiva cuando tiene a sus antiguos socios delante. No le gusta escuchar palabrotas a los demás y por ello le regaña a Turo Escalante: “Dios santo, ¿tanto cuesta hablar bien?” («Episodio dos», 1x02).

Asimismo, “Ace” mantiene un nivel de vida muy elevado. Al retomar su libertad se hospeda en la *suite* de un hotel de lujo, donde todo el personal le recibe con reverencias. Incluso, le cierran el gimnasio del edificio solo para él («Episodio tres», 1x03). Gus le recoge a la salida de la cárcel con un coche de alta gama y con Claire se desplaza en helicóptero para visitar en la montaña los terrenos donde trabaja («Episodio siete», 1x07).

#### 11.3.1.3.b) Circunstancias físicas

Son dos las principales características físicas que resaltan de “Ace”: su vestimenta y su mirada. Por un lado, el propietario viste de manera impecable y elegante con traje y corbata, un aspecto que siempre mantiene salvo en instantes muy puntuales, como cuando realiza ejercicio en el hotel en el que se aloja o cuando se marcha a dormir. Por otra parte, “Ace” siempre se mantiene en un segundo plano, detrás de su ayudante Gus, que es quien actúa de manera constante como intermediario. Desde esa pequeña distancia, “Ace” aguanta la mirada fija a los ojos de la otra persona de manera intimidatoria, especialmente cuando se trata de aquellos con los que tiene una tensa relación, como puede ser el entrenador Turo Escalante o cualquiera de sus antiguos socios.

#### 11.3.1.3.c) Circunstancias psicológicas

Cada capítulo de *Luck* acaba con una reflexión de “Ace” en la habitación de su hotel junto a Gus. A continuación, se repasan los epílogos de los nueve episodios de la primera temporada:

- Por un lado, “Ace” cree que su caballo Pint of Plane tiene muy buenas condiciones físicas y que Turo Escalante es un buen entrenador. Por otro, que sus antiguos socios se están moviendo en la dirección adecuada para tramar su venganza («Piloto», 1x01).
- “Ace” cree que necesita un intermediario entre él y sus antiguos socios («Episodio dos», 1x02).
- Ve en Israel el enlace adecuado con sus antiguos socios y, por otra parte, le dice a Gus que está pensando en llamar a Claire para estudiar su propuesta sobre el empleo de caballos “pura sangre” retirados en la reinserción de presos («Episodio tres», 1x03).
- “Ace” cree que Israel le va a ser de utilidad y, sobre Claire, reconoce que está ilusionado («Episodio cuatro», 1x04).
- No hay reflexión con Gus porque “Ace” se queda durmiendo en el establo, al lado de Pint of Plane («Episodio cinco», 1x05).
- “Ace” se alegra porque a través de Israel está logrando que sus socios caigan en su trampa. Se imagina un mejor futuro con su nieto en casa y con Pint of Plane ganando carreras («Episodio seis», 1x06).
- No hay reflexión porque “Ace” observa, desde su cama del hotel, a Pint of Plane a través de una *webcam* («Episodio siete», 1x07).
- Gus cree que sus socios quieren asesinarle, pero “Ace” quiere ir al Western Derby para que Claire no se sienta decepcionada («Episodio ocho», 1x08).
- No hay reflexión, ya que el capítulo finaliza con “Ace” viendo a Pint of Plane por la *webcam* («Episodio nueve», 1x09).

#### 11.3.1.3.d) Pasado de los personajes

*Ace* le desvela a Gus como llegó a la cárcel. Hace 25 años conoció a uno de sus antiguos socios, Michael Smythe, un hombre hábil de negocios. Juntos, comenzaron a atraer inversores a Nueva York, aunque Michael solía hacerlo robando las ideas de otras personas. Insinúa que su socio comenzó a participar en el tráfico de drogas, al mismo

tiempo que se inició en el consumo de cocaína. En un piso de ambos se alojaba el nieto de “Ace” y, durante una fiesta, los vecinos se quejaron por exceso de ruido. Al llegar la policía, descubrió seis kilos de cocaína que estaban escondidos en la vivienda. La droga pertenecía a Michael, pero “Ace” no le delató y se autoinculpó para salvar a su nieto. Pese a todo, siempre ha sido consciente de que al revés no hubiera pasado lo mismo y le duele que ni Michael ni ninguno de sus otros socios, Nick DeRossi e Isadore Cohen, le ayudaran en su momento («Episodio dos», 1x02).

Sobre su caballo, Pint of Plane, la serie revela que es de origen irlandés, país donde ganó la denominada como “carrera del millón de dólares”. Posteriormente, el “pura sangre” fue abandonado en Europa por su antiguo dueño y el entrenador Turo Escalante se hizo cargo de él: “hace dos años yo mismo tuve que preocuparme por pagar sus facturas (...). Tenía las patas delanteras en mal estado” («Piloto», 1x01).

#### *11.3.1.4 Personaje como actante*

La principal motivación que mueve a “Ace” es la de vengarse de aquellos por los que ha pasado tres años en la cárcel.

Por tanto, la base de sus problemas viene derivada de sus años en prisión y del plan que trama contra sus antiguos socios, que pretende llevar a cabo a través de la adquisición del hipódromo de Santa Anita. En ese conflicto de origen externo, “Ace” visita primero a su antiguo socio, Nick DeRossi, y le manifiesta su idea de montar un casino dentro del recinto («Piloto», 1x01). Las mismas intenciones le transmite a Isadore Cohen, otro de sus antiguos compañero de negocios, con el deseo de meter en el hipódromo máquinas tragaperras e imponer “sus condiciones”: quiere emplear Santa Anita como una especie de caballo de Troya, ya que los juegos de casino son ilegales en California pero no las apuestas en los hipódromos, que necesitan cubrir nuevos ingresos. “Ace” le propone a Cohen, intermediario también de Michael Smythe, el diez por ciento de los ingresos para que aparezca su nombre en el proyecto, ya que él no puede estar vinculado a ninguna actividad de ese tipo como condicionante de su libertad («Episodio dos», 1x02). La mayor tensión se vive con Michael Smythe, el culpable directo de su ingreso en prisión y que, de momento, parece interesarse por su proyecto solamente por saber qué es lo que trama («Episodio cuatro», 1x04).

Ace busca un nuevo intermediario y lo encuentra en Nathan Israel, el único miembro de la junta directiva de su empresa que se opone a la adquisición del 6% de las

acciones de Santa Anita («Episodio tres», 1x03). Por un millón de dólares tendrá que asumir un doble papel: ser el mediador de “Ace” y dejarse comprar por sus antiguos socios para hacerles creer cuáles son sus intenciones («Episodio cinco», 1x05). Israel les advierte que “Ace” va a hacer una oferta de 125 millones de dólares por el hipódromo y de 350 millones por las máquinas tragaperras. También les hace creer que va a comprar a la comisión del juego indio, la única capaz de legalizar las actividades de un casino en el interior de Santa Anita, ya que “Ace” coincidió con el hermano de uno de sus jefes en la cárcel. Israel le admite a su jefe que siente náuseas con su nuevo rol y éste le contesta que “eso es porque eras honrado, pero ya no” («Episodio seis», 1x06). Al joven intermediario le puede la presión y les confiesa a sus antiguos socios que su doble condición ha sido una estrategia de *Ace*, quien se está enamorando y “quiere empezar una nueva vida, quiere seguir los pasos de ese caballo suyo” («Episodio siete», 1x07). Michael Smythe mata a Israel con un cenicero, manda descuartizar su cadáver y arrojarlo al mar. DeRossi le grita porque tenían pensado hacerlo más adelante: “por el amor de Dios, Mike, este no era el lugar ni el momento” («Episodio siete», 1x07). Mientras, “Ace” logra que caigan en su trampa: se deja fotografiar por un espía de sus antiguos socios mientras saluda a los jefes de la comisión india del juego. Posteriormente, Cohen intenta comprarles ofreciendo una mayor cantidad de la que parece haber puesto “Ace” y, entonces, Gus consigue las imágenes de las cámaras de seguridad para constatar el delito de soborno que está cometiendo.

Un falso correo electrónico de Israel pidiendo no ser localizado alerta a *Ace*: “Le han matado, Gus” («Episodio ocho», 1x08). Al no poder soportar la presión, “Ace” acelera sus planes, retiene a DeRossi en un apartado de la cuadra de Escalante y habla con Michael Smythe: no habrá venganza ni sangre, pero le aparta del proyecto del hipódromo y le amenaza con entregar a las autoridades el intento de Cohen, en su nombre, de sobornar a la comisión del juego indio. Sin embargo, Michael insiste en copiar su plan. Primero, contrata a dos sicarios para matar a “Ace” en una cafetería, pero éste logra escapar porque también cuenta con dos guardaespaldas. Luego, le paga al nieto de “Ace”, Brent, un vuelo para que asista al Western Derby junto a su abuelo y, de esa manera, exponerle al peligro de poder ser asesinado. Aunque vive con el miedo de estar vigilado, “Ace” se empeña en su deseo de comprar Santa Anita («Episodio ocho», 1x08). Sin embargo, su perspectiva de la venganza y del uso que pueda hacer del hipódromo ha



cambiado por culpa de los sentimientos que en él despiertan Pint of Plane y Claire, una mujer que le está removiendo sus fueros internos.

La adquisición de Pint of Plane por parte de Gus supone un movimiento en la sombra de “Ace” para adentrarse en el hipódromo sin levantar sospechas («Piloto», 1x01) pero, poco a poco, comienza a sentir una gran conexión con el caballo desde el momento en que lo conoce («Episodio dos», 1x02). Tras superar un cólico nefrítico por su viaje desde Europa, el caballo empieza a realizar buenos entrenamientos. Escalante destaca que cambia bien de pata y, cuando esquiva a otro caballo que se ha cruzado en la pista en dirección contraria, le dice a Gus que ha demostrado lo que vale: “es digno de lo que ha pagado por él” («Episodio tres», 1x03). En su primera carrera, se entera por la prensa que Turo Escalante le ha inscrito con Leon como jinete. “Ace” se queja y exige que ponga al mejor *jockey* que tenga, por lo que correrá con Ricky Ramírez. Pint of Plane gana, pero en la carrera se desprende la herradura de un caballo que iba por delante y le hace un corte en una de sus patas, aunque finalmente no le afecta a los tendones. “Ace”, el hombre que clama venganza contra sus antiguos socios y al que todos relacionan con negocios ilegales, muestra su lado más humano acariciando el caballo, que le responde rozándose con su cabeza, por lo que decide pasar la noche junto a él en el establo. Escalante se sorprende y le pregunta a la veterinaria: “¿cómo podemos fingir que no es su caballo? Está muy tranquilo” («Episodio cinco», 1x05). Después de un leve terremoto que sacude California, “Ace” va rápidamente al establo para ver cómo está su caballo y juega con él: “¿no me vas a dar con el hocico?” («Episodio seis», 1x06). Tanto necesita de la calma de Pint of Plane que “Ace” manda instalar una *webcam* para verle por las noches desde la habitación de su hotel («Episodio siete», 1x07). En la carrera del Western Derby, Pint of Plane vuelve a ser montado por Ricky Ramírez, que logra la victoria en un final muy ajustado. Después de todas las amenazas que ha sufrido por parte de Michael Smythe, “Ace” acaba llorando en soledad en la cuadra junto a su caballo («Episodio nueve», 1x09).

Además de Pint of Plane, Claire es la persona que logra reabrirle unos conflictos internos que comienzan a modificar sus metas. Claire forma parte de la Fundación Retiro de Caballos Pura Sangre, que sirve como terapia ocupacional para los presos que cuidan a los equinos que ya no pueden correr y a los que salvan de ser sacrificados si no sirven como sementales. Primero, busca a “Ace” en su propio hotel («Episodio tres», 1x03) y, luego, consigue que le conceda una cita para explicarle su proyecto, basado en el poder

de la equinoterapia como medio para la rehabilitación («Episodio cuatro», 1x04). Claire le pasa el presupuesto que necesitaría para ello, pero no se presenta a su siguiente reunión por miedo. “Ace” le invita a pasar un día en el hipódromo y le concede 67.000 dólares más de los 300.000 solicitados («Episodio cinco», 1x05). Ambos visitan los terrenos donde conviven los presos con los caballos, una pradera al aire libre sin rejas ni vallas que eviten su huida. Según Claire, los reclusos ayudan a recuperar a los caballos y luego se muestran más sociables en su retorno a la cárcel. Posteriormente, le enseña a “Ace” cómo entrenarles, con mucha paciencia y respeto: “los lazos humanos con el caballo forman una manada de dos” («Episodio siete», 1x07). “Ace” empieza a sentirse atraído por Claire: le regala rosas y le llama de forma ocasional por teléfono. Además, ven juntos la carrera del Western Derby («Episodio nueve», 1x09).

La influencia de Pint of Plane y de Claire en “Ace” le conduce a hacer las paces con su nieto, con el que se disculpa porque, cuando murieron sus padres, siente que no le ayudó lo suficiente. Por su parte, Brent afirma que se siente muy afortunado por tenerle como abuelo («Episodio nueve», 1x09).

En resumen, a lo largo de los nueve episodios el personaje de “Ace” sufre un cambio importante entre el inicio y el final de la serie: la perspectiva sobre sus metas iniciales varía entre su salida de la cárcel y la carrera del Western Derby. De igual forma, busca vengarse de aquellos por los que ha pasado tres años en prisión, pero sus ansias por llevarlo a cabo se van apaciguando conforme reingresa en la vida en libertad, principalmente por el contacto con su caballo, Pint of Plane, y por Claire, a la que acaba de conocer. El propio *Ace*, en una de sus reflexiones nocturnas con Gus, reconoce el cambio que empieza a sentir en su interior: “¿Sabes? Hace algún tiempo que mi conducta me desconcierta” («Episodio cuatro», 1x04). “Ace” logra engañar a sus antiguos socios y consigue pruebas de cómo intentan sobornar al *lobbie* del juego indio. Sin embargo, ya no quiere delatarles: lo único que busca es que le dejen en paz, porque ha encontrado la tranquilidad a través de las carreras y de Claire. De hecho, a Gus le promete que, cuando sean dueños del hipódromo, sortearán un caballo al mes («Episodio nueve», 1x09). Por su parte Claire, a través de su fundación, le muestra el poder que tienen los animales para lograr calmar a los presos y facilitar su reinserción, tanto que cuidan de ellos en un prado del que podrían huir y no lo hacen. *Ace*, como antiguo reo, empieza a comprobar esos efectos a través de Paint of Plane.

### 11.3.2 Walter Smith y Gettn' Up Morning

#### *11.3.2.1 Personaje como rol*

Walter es dueño de un establo y uno de los entrenadores más veteranos, prestigiosos y respetados por el resto de propietarios. Su caballo más importante es Gettn' Up Morning, al que cuida con especial cariño.

#### *11.3.2.2 Presentación del personaje*

La primera vez que aparece Walter Smith se le muestra en su establo, muy pendiente de Gettn' Up Morning, al que le habla como si fuera una persona, le trae comida y le pide que estire una de sus patas. Se denota su pasión por los animales y su especial dedicación a su principal caballo («Piloto», 1x01).

#### *11.3.2.3 Personaje como persona*

##### 11.3.2.3.a) Circunstancias sociológicas

Las informaciones sobre las circunstancias personales de Walter Smith son escasas en la serie. Pese a que entrenadores, jinetes y propietarios le tienen un especial cariño y respeto, se trata de un hombre solitario, al que le gusta estar solo junto a su perro y sus caballos y ver sin compañía las carreras y los entrenamientos.

##### 11.3.2.3.b) Circunstancias físicas

Cada vez que Gettn' Up Morning sale a entrenar o a correr, Walter parece mimetizarse con el jinete y coloca las manos y el cuerpo como si él mismo llevara las riendas, moviéndose hacia arriba y abajo en cada zancada. Otras veces marca el ritmo del galope golpeando con sus manos.

##### 11.3.2.3.c) Circunstancias psicológicas

Walter muestra un gran amor por los caballos, con los que conversa y a los que cuida y mimas. Sus sentimientos vienen reforzados por el asesinato de Delphay, algo que le marcó para siempre y que le hizo perder la confianza, en buena medida, en el ser humano. Como le confiesa a Ronnie, le añora con mucha frecuencia («Episodio siete», 1x07). Por ello, protege a Gettn' Up Morning de cualquier amenaza externa y no quiere ni siquiera que los jinetes empleen la fusta con él.

#### 11.3.2.3.d) Pasado de los personajes

Gettn' Up Morning es hijo del mítico Delphay, un caballo "pura sangre" ganador del Derby de Kentucky. Turo Escalante no se sorprende al ver cómo entrena: "¿Es hijo de Delphay? Ahora entiendo por qué es tan bueno" («Episodio dos», 1x02). Walter le cuenta a Ronnie que él y Delphay tienen una historia en común: ambos ganaron la mítica carrera del Derby de Kentucky y luego le hicieron la vida imposible para que no volvieran a vencer. El entrenador trabajaba entonces para "El Coronel", quien repartió la herencia entre sus hijos. Tras su muerte, estos aseguraron a Delphay por 30 millones de dólares y, luego, le partieron las patas, lo asesinaron y se repartieron el dinero. A Walter le persigue aún la sombra de si pudo hacer más o no por salvarle y de si debió darse cuenta de lo que estaban tramando. Ronnie cree que ahora tiene la oportunidad de vengarse con su hijo, Gettn' Up Morning, y se ofrece para montarlo (véase pág. 406).

#### 11.3.2.4 Personaje como actante

Por encima de los triunfos, Walter persigue tener una vida tranquila en su establo, donde los animales puedan ser cuidados sin ningún tipo de presión: no quiere que se emplee la fusta con ellos ni que despierten demasiado la atención para evitar cualquier tipo de especulación ajena. A nivel individual, su sueño es que Gettn' Up Morning se convierta en campeón y continúe el legado de su progenitor, Delphay.

El principal conflicto que sufre Walter es de tipo interior y tiene que ver con sus continuas dudas sobre quién debe montar a su caballo. Rosie es la primera encargada de entrenar a Gettn' Up Morning. Desde las gradas, Walter observa cómo hace buenos tiempos, cree que se trata de un "buen caballo" y Rosie afirma que se nota que tiene mucho potencial («Piloto», 1x01). Sin embargo, opta porque sea Ronnie quien lo monte en su primera carrera, en la que le inscribe como *jockey* y a él mismo como entrenador («Episodio dos», 1x02). Sin embargo, Ronnie no logra controlarlo, cae al suelo y sufre una fractura de la clavícula, mientras que Gettn' Up Morning no sufre daños («Episodio tres», 1x03). Walter le da la oportunidad a Rosie, que logra la victoria. En los establos, examina al caballo y se asusta al comprobar que tiene un poco de sangre en la nariz, pero la veterinaria le confirma que está bien («Episodio cuatro», 1x04). El resto de propietarios animan a Walter a que inscriba al caballo en más carreras porque les ha gustado la forma que tiene de correr. Rosie vuelve a montarlo y su entrenador le aconseja: "contrólalo al acercarle a los cajones, que no te preocupe nada más que él hará el resto" («Episodio

seis», 1x06). Sin embargo, Rosie no logra llevar bien la estrategia y emplea la fusta para que Gettn' Up Morning corra más. Walter enfurece, se la quita de las manos y la tira enrabiado a la basura. Posteriormente, Rosie se disculpa y Walter le pide que hay que enseñar al caballo poco a poco («Episodio seis», 1x06).

En la previa del Western Derby, el mismo conflicto interno surge en Walter: no sabe si elegir que monte el caballo Rosie, quien ha demostrado una gran química con Gettn' Up Morning después de haberlo entrenado tanto tiempo; o que sea Ronnie, más talentoso y que ya se ha recuperado de su lesión. Finalmente, Walter se decanta por Ronnie y le agradece a Rosie todo el esfuerzo realizado («Episodio siete», 1x07). El sorteo de la carrera depara que Gettn' Up Morning saldrá desde la primera plaza, la más complicada al ser la parte exterior, y al lado de Pint of Plane. Para el encargado del sorteo, “los dos favoritos saldrán uno al lado del otro” («Episodio ocho», 1x08). El final de la carrera es tan apretado que se necesita revisar con la *photo finish* y, aunque Gettn' Up Morning finaliza segundo, Walter le da la enhorabuena a Ronnie por el trabajo realizado («Episodio nueve», 1x09).

A nivel externo, Walter cree que la segunda victoria de Gettn' Up Morning ha llamado demasiado la atención: “el historial... ahora se volverán locos” («Episodio seis», 1x06). Sus temores se confirman cuando un representante, en nombre de uno de los yernos de “El Coronel”, reclama el caballo como propio. Walter le cuenta a su abogado que trabajó con “El Coronel” desde que se licenció en el ejército y que éste le cedió al caballo, que no tiene un papel que lo demuestre pero sí el certificado de nacimiento («Episodio siete», 1x07). Con dicho argumento acude al juicio y gana, y le pide al representante que se aleje para siempre de su establo: “siga adelante con su mierda de declaración jurada, pero no se meta en nuestras vidas” («Episodio ocho», 1x08).

En definitiva, los cambios que sufre Walter a lo largo de la serie son de tipo moderado, ya que refuerzan su carácter de cómo entiende el mundo de las carreras de caballos. Sin embargo, sí consigue al menos una pequeña evolución personal: cada victoria de Gettn' Up Morning le hace recordar a Delphay, aunque ya no tanto con la nostalgia inicial.

### 11.3.3 Turo Escalante

#### *11.3.3.1 Personaje como rol*

Al igual que Walter, se trata del entrenador y propietario del establo más importante en el hipódromo de Santa Anita. Su carácter, a diferencia del de su compañero, es tirano: desprecia a los propietarios, a agentes como Joey, al personal que trabaja junto a él e, incluso, a Joanna, la veterinaria con la que mantiene una relación. Sus dos principales caballos son Pint of Plane y Mon Gateau. Se trata de un personaje activo y modificador de su entorno, ya que hace lo posible para que todo lo que gira alrededor de las carreras suceda como él quiere.

#### *11.3.3.2 Presentación del personaje*

La primera aparición de Escalante en la serie se produce en su establo, donde se mueve nervioso, intentando controlar toda la actividad de su alrededor. A Joanna, la veterinaria, le pregunta qué ocurre con Pint of Plane, que tiene un problema estomacal, y le comenta que tiene sospechas de por qué “Ace” ha pagado dos millones de dólares por él. Con Leon, el jinete que va a montar a Mon Gateau, discute porque éste quiere hacerle correr y Escalante le exige que se ciña a las instrucciones que le ha dado («Piloto», 1x01).

#### *11.3.3.3 Personaje como persona*

##### 11.3.3.3.a) Circunstancias sociológicas

Propietario de un establo y entrenador, trabaja prácticamente todo el día y no deja de ver carreras ni en el tiempo libre que tiene en su casa. Su carácter huraño provoca que nadie quiera acercarse a él. Desprecia a sus trabajadores e, incluso, a una de ellas le impide ir a México para asistir al funeral de su hijo asesinado («Episodio cinco», 1x05). La única persona con la que logra una mayor conexión es con Joanna, con la que en un principio solo mantiene relaciones sexuales pero luego, en el trabajo, se dirigen educadamente de usted el uno al otro («Episodio tres», 1x03). La veterinaria se queda embarazada, pero nunca encuentra el momento para decírselo por temor a su reacción, y llega a comentar para sí misma: “estoy embarazada, estúpido bastardo” («Episodio cinco», 1x05). La actitud de Escalante con Joanna empieza a cambiar poco a poco desde el momento en que se entera que va a ser padre, llegando a bromear por primera vez en la serie. A partir de ahí, comienza a emerger su figura más paternal y llega a identificarse y a cuidar de un pequeño al que su tío, que trabaja en el hipódromo, le maltrata («Episodio siete», 1x07).

Escalante es una persona que emplea un lenguaje basado en las descalificaciones continuas. En la primera carrera de Leon con Mon Gateau, habla para sí mismo: “cálmate, capullo (...) jodido estúpido de mierda, lo tienes cerrado en la valla” («Piloto», 1x01). Cuando ve cómo corre Pint of Plane, exclama: “este hijo de puta sabe correr” («Episodio cinco», 1x05). “Ace” llega a llamarle la atención por decir tantas palabrotas (véase pág. 260).

#### 11.3.3.3.b) Circunstancias psicológicas

Escalante se comporta como un déspota con todos los que trabajan junto a él. Ahora que ejerce el poder, parece relacionarse con los demás con mayor agresividad incluso con la que le trataban a él cuando era el encargado de comprar las zanahorias en sus inicios en un hipódromo de Nueva York. Escalante presenta ciertas tendencias obsesivas por controlar absolutamente todo de su establo y no duda en desconfiar hasta de su amante, Joanna, de la que sospecha que haya difundido que Mon Gateau estaba sano cuando quería demostrar lo contrario («Episodio tres», 1x03). Por otro lado, detesta recibir órdenes, quizá, por todas las que ya tuvo que obedecer cuando simplemente era un criado de establos («Episodio cinco», 1x05).

#### 11.3.3.3.c) Pasado de los personajes

De origen peruano, Escalante se ha hecho un hombre a sí mismo en el mundo de las carreras. “Ace” comenta que lleva 30 años en el negocio y que él mismo fue el responsable de que un entrenador le contratara en un hipódromo de Nueva York, después de que durante dos años fuera su chófer personal («Episodio dos», 1x02).

#### 11.3.3.4 *Personaje como actante*

La principal motivación de Escalante es la de hacerse el hombre más fuerte dentro del mundo de los caballos como propietario y entrenador. Para ello, no duda tampoco en enriquecerse moviendo las apuestas a su antojo para luego conseguir beneficios. No hay nada ni nadie que se interponga en su camino, aunque solo *Ace*, por el poder que tiene, y Joanna, en lo sentimental, parecen poder controlarle.

Los principales conflictos a los que Escalante se enfrenta vienen derivados de su propia gestión y sus ansias por tener todo su entorno bajo control y funcionando al ritmo que desea. Cuando Leon le dice que va a entrenar fuerte con Mon Gateau, Escalante le insulta porque no quiere que demuestre lo que vale: prefiere que las cuotas de las apuestas

sean altas para que nadie crea en su victoria. En la carrera, el caballo corre más incluso de lo que el propio Escalante pensaba y le hace ganar con una inversión de 3.000 dólares un total de 39.600 («Piloto», 1x01). Como Mon Gateau está en venta, decide bajarle el precio y le venda las patas delanteras para que los posibles interesados se asusten y no pujen. Sin embargo, dos personas lo hacen: Renzo, que se lo quería regalar a sus amigos, y Mulligan, otro propietario de caballos que, finalmente, lo adquiere («Episodio dos», 1x02).

Escalante odia recibir órdenes, pero no le queda otra opción ante un propietario como “Ace”. Aun así, decide inscribir a Pint of Plane en una carrera sin haberle informado previamente. El entrenador lo justifica diciendo que es una mera anécdota para que se llegue al mínimo de participantes y la carrera pueda disputarse. Escalante pone a Leon como jinete y eso no le gusta a “Ace”, que sabe que lo ha hecho porque, al ser un *jockey* novato, se pagará más su victoria y así puede ganar más dinero si vence en las apuestas. “Ace” le llega a confesar que no sabe si está tratando con un jugador o con un entrenador, a lo que Escalante responde: “¿y quién le ha dicho a usted que si se es entrenador no se puede ser jugador?”. Joanna le recomienda que no pierda a ese caballo, mientras que su propietario le exige poner al mejor jinete que tenga, a Ricky Ramírez.

Después de que Jerry logre comprar a Mon Gateau, él y sus compañeros acuerdan con Escalante que sea su entrenador. Bajo su tutela, el caballo vence en dos carreras, una con Leon («Episodio seis», 1x06) y otra con Rosie. Esta última se produce en una prueba anterior al Western Derby, en la que Pint of Plane gana con la monta de Ricky Ramírez. Al final, Escalante felicita a Walter por la gran carrera de su caballo («Episodio nueve», 1x09).

En lo personal, el gran conflicto al que se enfrenta es de origen externo, cuando Joanna recibe una cox en la barriga de Niagaras’ Fall durante su embarazo. La veterinaria sufre un desplazamiento de la placenta y los médicos hacen todo lo posible por salvar al bebé («Episodio ocho», 1x08), aunque lo acaba perdiendo («Episodio nueve», 1x09).

Por tanto, el carácter déspota de Escalante se mantiene durante toda la serie, pero solo el personaje de Joanna es capaz de sacar la parte más humana de su interior. Desde el momento en que se entera que va a ser padre, Escalante cambia las prioridades de su mundo y su preocupación es máxima cuando el bebé corre peligro. Lo primero que hace nada más acabar el Western Derby es llamar a Joanna para saber cómo está. Al llegar al



hospital, le informan que ha sufrido un aborto. Por primera y única vez, Escalante actúa con empatía, muestra una enorme sensibilidad y le da un abrazo a su pareja («Episodio nueve», 1x09).

#### 11.3.4 Grupo de apostantes y Mon Gateau

##### *11.3.4.1 Personaje como rol*

Marcus Becker, Loonie McHinery, Renzo Calagari y Jerry Boyle son cuatro adictos a las apuestas en las carreras de caballos que deciden juntarse para invertir su dinero y repartir las ganancias a partes iguales.

##### *10.3.4.2 Presentación del personaje*

En su primera aparición, Marcus se encuentra con Jerry en las gradas del hipódromo de Santa Anita y le reprocha que se haya gastado dinero en un casino ilegal. Más tarde, Renzo aparece después de haber cobrado la paga por su discapacidad y es el encargado de presentar al grupo a Loonie («Piloto», 1x01). De los cuatro apostantes, Marcus es el que quiere ejercer continuamente el mando, Jerry da síntomas de padecer ludopatía, Renzo intenta mantener el grupo unido y Loonie es el más independiente.

##### *11.3.4.3 Personaje como persona*

###### 11.3.4.3.a) Circunstancias sociológicas

De este grupo, solo se desvela parte del ámbito familiar de Renzo cuya madre, que tiene problemas con el juego, le visita para ver el Western Derby y a la que le muestra orgulloso su licencia de propietario («Episodio nueve», 1x09).

Marcus es el menos sociable de ellos. Siempre quiere tener todo bajo control, le pide a sus compañeros que no alardeen de sus premios para que no les echen de Santa Anita y se pasa buena parte de su tiempo insultándoles. Loonie le pide que le deje en paz y Renzo le recrimina que “te sorprendería saber de lo que es capaz la gente si no estuvieras siempre hiriendo los sentimientos de los demás” («Episodio dos», 1x02). Tan solo parece tener cierta simpatía hacia una mujer, que también sufre una minusvalía, y que se coloca al lado de ellos en las gradas del hipódromo. Marcus se lleva especialmente mal con Kagle, miembro de la seguridad, que les ayuda en sus combinaciones porque se aprovecha de la debilidad de Jerry para prestarle dinero a cambio de unas comisiones abusivas

(«Piloto», 1x01). Kagle tiene prohibido apostar o advertir sobre ello como parte de la confidencialidad de su empleo, y es despedido cuando le descubren haciéndolo. Al final, es él quien le pide dinero a Marcus, que sigue ridiculizándolo («Episodio cinco», 1x05).

El grupo logra cambiar poco a poco su actitud y comienzan a ser generosos con aquellos que les proporcionan ingresos. Por ejemplo, le dan un cheque extra de 200 dólares a Leon por ganar su primera carrera con Mon Gateau («Episodio seis», 1x06). Renzo hace unas camisetas con la leyenda “Foray Stables”, que reparte entre sus compañeros y todo el establo de Turo Escalante, donde cuidan y entrenan a su caballo, además de a Leon por ser su jinete y a la amiga de Marcus. En el Western Derby, como muestra de gratitud, Jerry regala a cada uno de sus invitados una apuesta de 500 dólares por Pint of Plane, caballo que resulta ganador («Episodio nueve», 1x09).

Por las peculiaridades de cada miembro, se trata de un grupo de personas apartadas socialmente a los que nadie tiene en consideración. No se les conoce empleo alguno y subsisten con las ayudas estatales que reciben. Así, los ingresos de Loonie proceden del dinero que le dan dos mujeres por acostarse con ellas. Sin embargo, ambas lo que pretenden es matarlo y cobrar su seguro de vida, algo que no consiguen finalmente («Episodio dos», 1x02). Por su parte, Jerry se enamora de Naomí, *croupier* del casino con la que se asocia para clasificarse para las Series Mundiales de Póker en Las Vegas («Episodio siete», 1x07).

#### 11.3.4.3.b) Circunstancias físicas

Marcus necesita de una silla de ruedas para desplazarse y, además, la ayuda de las botellas de oxígeno para poder respirar bien por culpa de una miocardiopatía.

Respecto al ámbito privado, los cuatro deciden trasladarse a un motel de muy baja calidad, sucio y al pie de la carretera. Marcus cree que allí pasan desapercibidos después de ganar la “pick 6” («Piloto», 1x01) y, solo después de conseguir una nueva combinación en el Western Derby, se plantean buscarse unas viviendas dignas («Episodio nueve», 1x09).

#### 11.3.4.3.c) Circunstancias psicológicas

Jerry sufre gravemente con su ludopatía. Las ganancias de la primera de las carreras las apuesta en un casino ilegal, donde comparte mesa de póker con Leo Chan, quien incide constantemente en su debilidad y le incita a perder aún más dinero. Primero, apuesta

20.000 dólares y los pierde. Marcus lo tiene tan asumido que no le pregunta cómo ha quedado sino “¿cuánto perdiste? Sigue gastándose la pasta con Leo Chan” («Episodio dos», 1x02). Jerry no asume el control y regresa con 25.000 dólares: esta vez le acompaña la suerte, gana y sabe retirarse a tiempo. Sin embargo, vuelve a sentirse tentado y Chan ahonda en su facilidad para perder dinero con sus comentarios («Episodio dos», 1x02):

**LEO CHAN**

Jerry, no eres fuerte. ¿Por qué siempre acabas comportándote como un capullo? Pierdes porque eres un inmaduro. ¿Por qué tu inmadurez y tú seguís jugando cuando las cartas no te favorecen? Pero tú dices: a la mierda las cartas, quizá tenga suerte. Quiero tener suerte porque soy inmaduro. Está claro que eres un capullo, Jerry.

Jerry continúa con sus pérdidas y acude a una partida privada al restaurante de Chan. Sus amigos logran rescatarle: se ha dejado un total de 285.000 dólares («Episodio cuatro», 1x04).

Por otro lado, Marcus intenta dirigir tanto a sus compañeros que el estrés le supera y sufre un ataque de ansiedad. El médico le pregunta si tiene a quién contarle los problemas, a lo que responde irónicamente: “sí, a un caballo” («Episodio cinco», 1x05). Jerry se interesa por él y le tiende la mano: “has pasado tanto tiempo cuidando de ti mismo que quizá no estés familiarizado con tener un amigo” («Episodio cinco», 1x05).

#### *11.3.4.4 Personaje como actante*

La principal motivación que mueve a los cuatro apostantes es la de dejar de ser personas infravaloradas socialmente para convertirse en seres respetados dentro del mundo de los caballos. Su medio para lograr las metas son las apuestas deportivas y lo consiguen a través de la adquisición de Mon Gateau.

El grupo se enfrenta a varios conflictos internos que amenazan su integridad y están a punto de provocar su fractura. Desde el inicio, se percibe que Marcus es quien organiza las apuestas y Jerry es el que piensa en las posibilidades de ganar que tienen los caballos, mientras que Renzo y Loonie aportan su capital y ayudan a obtener mayores beneficios. Así, en la primera carrera apuestan por la “pick 6”, una combinación de jugadas en las seis carreras que se disputan ese día y que reparte más de dos millones de dólares en premios. Marcus cree que ganará Mon Gateau porque lleva dos años sin competir, lo monta un jinete novato y querrá agradar, por lo que poca gente apostará por él y aumentará la cuota total. El día de carreras avanza y van acertando en sus pronósticos,

hasta que llega la última prueba, en la que solo han puesto un ganador: Mon Gateau. Si pierde, se llevan 40.000 dólares, pero si gana, el bote máximo. El caballo montado por Leon vence y el premio asciende a 2.687.00 dólares («Piloto», 1x01). Su habilidad con las apuestas la vuelven a demostrar en el Western Derby, en el que logran más de 100.000 dólares para cada uno («Episodio nueve», 1x09).

Otra de las grandes acciones que realizan conjuntamente como grupo es la compra del mencionado caballo Mon Gateau. Renzo es el principal interesado, porque quiere regalárselo a sus amigos, y para ello se pone en contacto con Goose Kellogg para que sea su entrenador. Este le advierte que el caballo va a correr con vendas en las patas delanteras, porque tiene un problema real o porque Escalante no quiere que nadie lo compre para quedarse con él y que suban las apuestas. Antes de la carrera de tanteo, Renzo obtiene la licencia de propietario y ficha su opción de compra, cuyo precio previo es de 8.000 dólares. Mon Gateau gana, y Marcus empieza a ver con buenos ojos aliarse con Renzo. Chris Mulligan también ha ejercido el derecho de tanteo y, en el sorteo, gana. Ante el empeño puesto por su amigo, Jerry le propone un acuerdo a Mulligan: comprarlo por 20.000 dólares y entregarle luego 7.500 sin que sus socios se enteren («Episodio dos», 1x02). A Goose Kellogg le da el 5% de los beneficios por haber realizado la primera gestión, porque Escalante ha aceptado entrenar al caballo aunque imponiendo unas condiciones exigentes (véase pág. 406). De esta forma, el grupo se muestra muy ilusionado por ser propietarios de Mon Gateau, que vence en otras dos carreras más con la monta de Leon («Episodio seis», 1x06) y de Rosie («Episodio nueve», 1x09).

Por su parte, Loonie se convierte en una pequeña amenaza interna para el grupo. Es el último en llegar, recomendado por Renzo, pero luego quiere comprar un caballo en solitario después de haber ganado el dinero de manera conjunta y el resto se lo reprocha. Así, sella una opción de compra por Niagaras' Fall, pero el caballo se rompe el tendón flexor y no podrá volver a correr más. Marcus espera que haya aprendido la lección por la forma en la que tomó la decisión («Episodio siete», 1x07). Otro conflicto por el que está a punto de disgregarse el grupo es por la ludopatía de Jerry. A pesar de que logran rescatarle antes de perder más dinero («Episodio cuatro», 1x04), Jerry cumplirá su sueño de participar en las Series Mundiales de Póker después de un torneo clasificatorio en el que ha ganado gracias a la ayuda de Noemí, *croupier* del casino ilegal que también participa en el campeonato («Episodio siete», 1x07).

En definitiva, el grupo sufre una gran transformación explotando sus virtudes con las apuestas y a través del beneficio económico que les proporcionan: la adquisición de Mon Gateau les conduce a una posición privilegiada dentro del mundo de los caballos.

#### 11.3.5 Ronnie Jenkins

Ronnie Jenkis es uno de los jinetes más importantes del circuito profesional que, sin embargo, lleva un tiempo apartado de la élite por culpa del alcohol y las drogas, en las que cayó después de sufrir una grave caída. Su agente, Joey, intenta contactar con él para ofrecerle una montura, pero le llama “borracho” cuando suena el contestador. Al final, aparece sin avisarle en el hipódromo de Santa Anita y Joey le reprocha: “Dios santo, apuestas a porros y alcohol, llevo llamándote todo el puto día” («Piloto», 1x01).

Desde las gradas, observa a Gettn’ Up Morning con Rosie. Posteriormente, habla con Walter y logra convencerle para que sea él quien lo monte en la siguiente carrera. Antes de comenzar, le dice al caballo al oído “tranquilo chico, soy un hombre viejo” («Episodio tres», 1x03). Durante la misma, queda encerrado por el interior de la curva y grita que no puede controlarlo. Ronnie cae al suelo y se parte la clavícula. Con ironía recuerda que es la sexta vez que se la rompe. Ronnie recae en el consumo de cocaína y de alcohol y lo justifica por el dolor, aunque éste parece que es más emocional que físico por las continuas lesiones que sufre («Episodio tres», 1x03). Ronnie toca fondo y acude a terapia para dejar de beber. A Walter le dice que ya está recuperado pero que “decida lo que decida, sé que será lo mejor para el caballo” («Episodio siete», 1x07). Mientras, se pone en forma para el Western Derby montando a Emmel’s Daddy, con el que logra vencer en una carrera preparatoria. Los otros jinetes le felicitan, Rosie habla de él como un maestro de la profesión y Walter afirma que “lo es cuando pone todo el alma, ¿lo entiendes?” («Episodio ocho», 1x08). Aunque está al límite del peso, Ronnie forma parte del Western Derby y finaliza segundo con Gettn’ Up Morning («Episodio nueve», 1x09).

#### 11.3.6 Rosie Shanahan

Rosie es una de las pocas amazonas que tiene la opción de participar en las grandes carreras de Santa Anita. En el pasado ganó varias pruebas en Irlanda y, en la actualidad, es la encargada de entrenar a Gettn’ Up Morning, con el que siente una química especial

y al que le ve un gran potencial para las carreras («Piloto», 1x01). A Walter, su propietario, le dice que, si lo considera oportuno, estaría dispuesta a montarlo en una carrera. Sin embargo, Walter decide que sea Ronnie quien lo haga primero, admite que se ha equivocado al no decirle nada y le agradece que haya hecho un gran trabajo, porque cree que será un excelente *jockey*. Walter intenta conseguirle a través de Joey unos caballos en Portland, pero la lesión de Ronnie le abre una nueva oportunidad («Episodio dos», 1x02). Rosie correrá con Gettn' Up Morning y, cuando le abren el vestuario femenino, el encargado le dice que aquel cuarto lleva muchos años cerrado, a lo que responde: “¿sabe cuánto tiempo he soñado con entrar en esta habitación?”. Rosie logra remontar en la carrera y gana («Episodio cuatro», 1x04). En la segunda competición en la que participa vuelve a ganar, pero Walter le grita por utilizar la fusta. El *speaker* del hipódromo alucina con su carrera: “estamos asistiendo al nacimiento de una estrella” («Episodio seis», 1x06). Rosie le pide a Joey, al que confirma como su agente, que interceda con Walter para que le dé la oportunidad en el Western Derby. Sin embargo, éste vuelve a contar con Ronnie y Joey le consigue que corra con Mon Gateau en una carrera previa («Episodio ocho», 1x08), con el que vuelve a sumar una nueva victoria («Episodio nueve», 1x09). En lo personal, Rosie mantiene una relación con Leon, otro de los jinetes.

### 11.3.7 Leon Micheaux

Se trata del primer montador con el que cuenta Turo Escalante para sus caballos. En la primera carrera, Leon no hace caso a los consejos que le da su entrenador para que adelante por el exterior, sino que lo hace por el interior y gana. En su segunda prueba, monta a Tere Flag, que sufre en mitad de la misma una fractura en la pata. Leon intenta calmar al caballo mientras está en el suelo, hasta que los veterinarios le sacrifican para que no sufra («Piloto», 1x01). A Leon le cuesta olvidar la mirada de Tere Flag momentos antes de morir, tanto que sufre un mareo en la sauna y, al salir para tomar aire, se resbala y se golpea en la cabeza. Joey le intenta convencer para que no acabe depresivo como Ronnie («Episodio tres», 1x03). Leon vuelve a ganar una carrera con Mon Gateau, lo que le vale una recompensa de sus propietarios de 200 dólares («Episodio seis», 1x06). Más adelante, sufre un nuevo incidente con un caballo cuando monta a Niagaras' Fall, que se

rompe un tendón en mitad de la carrera y pasará a ser una yegua destinada para la cría («Episodio siete», 1x07).

Leon es un deportista que tiene problemas para controlar su peso. Joey le acusa de haber engordado («Episodio cuatro», 1x04) y, pese a sus esfuerzos, solo logra bajar medio kilo. El jinete le consulta a Ronnie si existe otro método para adelgazar más rápido, pero éste no le recomienda ninguno de los que él siguió, para evitar así que caiga en el consumo de drogas: “gané el Western Derby, ¿y qué he hecho desde entonces? (...) No voy a joder mi propia suerte arruinándole la vida a otro” («Episodio ocho», 1x08). Al final, Leon decide irse a Portland, donde le tienen preparadas tres monturas con las que continuar su carrera profesional («Episodio nueve», 1x09).

### 11.3.8 Joey Rathburn

Joey es un agente de jinetes que representa, entre otros, a Ronnie, Leon y Rosie. A esta última le consigue una montura para una de las carreras inferiores en el día del Western Derby con Mon Gateau («Episodio nueve», 1x09), pero con Ronnie mantiene una relación bastante tensa. Después de varias llamadas, consigue hablar con él para intentar que monte a Gettn' Up Morning, algo que finalmente consigue. A Leon le pide que no ignore los consejos de Escalante, pese a que el entrenador insulta gravemente a Joey y le llama con desprecio “*porky*” porque tartamudea cuando se pone nervioso («Piloto», 1x01). El agente le promete que va a montar a Pint of Plane, pero “Ace” exige un cambio de *jockey* y compensa a Joey económicamente por ello. Posteriormente, el agente intenta engañar a Leon y le dice que ese dinero es para montar a Mon Gateau, aunque Ronnie le desmonta la mentira, al mismo tiempo que le advierte que tiene un nuevo representante («Episodio cinco», 1x05).

Joey acaba atravesando una depresión e intenta contactar con su exmujer y su hijo, pero ella le rechaza. Tal es el nivel de desesperación que pretende suicidarse, justo cuando empieza a producirse un terremoto. La pistola que lleva en la mano se dispara y la bala le roza la mejilla. Joey ve este suceso como algo positivo y deja de tartamudear, aunque solo es algo pasajero, ya que Ronnie acaba de nuevo con su confianza («Episodio seis», 1x06).

## 11.4 Personajes de *Ahora o nunca*

*Ahora o nunca* es una serie coral centrada en el mundo de la gimnasia artística femenina en sus tres temporadas de duración. En la primera de ellas, objeto de este estudio, las tramas afectan a las jóvenes y a las personas de su entorno del centro deportivo The Rocky Mountain Gymnastics, conocido como “The Rock”. En concreto, son cuatro las principales protagonistas, cada una de ellas especialista en una de las modalidades de las que se compone la gimnasia artística femenina: Emily Kmetko, la mejor en el salto de potro; Payson Keeler, especialista en barras asimétricas; Kaylie Cruz, que domina la rutina de suelo; y Lauren Tanner, que destaca en la barra de equilibrio. Junto a ellas, tienen una gran importancia los dos entrenadores del centro y seleccionadores del equipo nacional, Sasha Belov y Marty Walsh. Con un carácter más secundario intervienen otros gimnastas, como la campeona nacional en categoría femenina, Kelly Parker; y el número uno en categoría masculina, Nicky Russo; además de Carter Anderson, joven promesa del centro. Los personajes principales de *Ahora o nunca*, por tanto, se corresponden con las figuras más importantes que existen dentro del mundo de la gimnasia artística, lo que aporta a la serie una mayor verosimilitud en la caracterización de sus aspectos deportivos.

La edad en el mundo de la gimnasia es un factor determinante, ya que se trata de un deporte donde los años más importantes se sitúan en la etapa juvenil. Por ello, el apoyo de las familias es fundamental para los deportistas y así se representa también en *Ahora o nunca*, donde sus vidas están influenciadas por la elección de apoyar a sus hijas, en sus carreras profesionales. Incluso, los propios padres llegan a ejercer un rol deportivo siendo los gestores del gimnasio, como es el caso de Kim Keeler, Steve Tanner o Summer Van Horne; o como representantes de sus hijas, como ocurre con Alex Cruz. En el Anexo 4 (véase pág. 655) puede observarse la aparición de los principales personajes a lo largo de la primera temporada de la serie y cuántos de ellos están basados en perfiles deportivos, así como se establece de manera gráfica cómo es la situación de partida de sus relaciones y cómo evoluciona.

### 11.4.1 Emily Kmetko

#### 11.4.1.1 Personaje como rol

Emily Kmetko es una de las principales protagonistas sobre la que gira la primera temporada de *Ahora o nunca*. Su especialidad dentro de la gimnasia artística son las barras asimétricas.



#### *11.4.1.2 Presentación del personaje*

En su primera aparición en la serie, Emily llega tarde al primer entrenamiento en el que será su nuevo centro deportivo. Una vez dentro, se la muestra realizando unas diagonales en los ejercicios de suelo. Su irrupción deja sorprendido a todo los que se encuentran en “The Rock”. Lauren, con desprecio, pregunta “¿y quién es esa?”, se indigna al saber que va a entrenar con ellas y le reprocha que lo haga con una ropa de poca calidad y que no tenga patrocinador. Payson se muestra más amable y le da la bienvenida, al igual que Kaylie. Steve Tanner, gerente del gimnasio, queda impresionado por la calidad de sus ejercicios y le pregunta a Marty de quién se trata, a lo que contesta que es la joven becada de la que le había hablado anteriormente («Piloto», 1x01).

#### *11.4.1.3 Personaje como persona*

##### *11.4.1.3.a) Circunstancias sociológicas*

Emily vive junto a su madre, Chloe, y su hermanastro, Brian, que es dependiente de su familia al estar en silla de ruedas. En ocasiones, Emily llega a avergonzarse de su madre por su manera de ser poco discreta, con un carácter alocado, imprevisible e irresponsable. Por ello, le pide constantemente que piense muy bien cómo gestionar el dinero de la familia y que intente buscar un empleo estable, ya que Emily siente la presión de ser la única esperanza para mejorar sus vidas («Soplado el humo», 1x03). Con su actitud, Chloe saca de quicio en más de una ocasión a su hija, como al desvelarles que es gimnasta a los compañeros de la pizzería donde Emily trabaja, algo que pretendía ocultar por la prohibición del “The Rock” de que sus deportistas tengan un empleo («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). También lo hace por sus relaciones sentimentales: Emily y Brian son de padres diferentes, Chloe llega a tener una pequeña aventura con el entrenador Steve Turner («Esperanza y fe», 1x17) y está a punto de causar más problemas al recurrir a un antiguo novio para que les preste dinero («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Pese a las continuas fricciones, madre e hija casi siempre acaban reconciliándose, ya que Chloe le sustituye en la pizzería cuando es necesario («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04) o habla con Sasha para que la readmita en el gimnasio («Corre, Emily, corre», 1x07). Hay un hecho clave en la relación, cuando Emily descubre que fue su madre la que escribió numerosas cartas a Marty para que le diera la oportunidad de formar parte del “The Rock” mediante una beca («Sigue al líder», 1x12).

En cuanto a sus relaciones sociales más allá de sus compañeras del gimnasio, Emily atrae la atención de varios chicos, como el hermano de Kaylie Cruz, Leo. Pero su corazón se divide principalmente entre sus dos compañeros de trabajo: Razor y Damon. El primero siente una fuerte atracción por Emily pero, después de marcharse con su grupo de música de gira, deja su sitio en la pizzería a su amigo Damon, al que le pide que cuide de ella («Soplando el humo», 1x03). Sin embargo, Damon también trata de conquistar a la gimnasta, a la que besa después de que su madre, Chloe, le dijera que su hija nunca lo había hecho antes («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Con Damon comienza a estrechar los lazos después de que éste le ayude, incluso, a colarse en el gimnasio de noche para ejercitarse sin que nadie lo sepa («Corre, Emily, corre», 1x07). Sin embargo, Damon también se marcha para perseguir sus sueños musicales («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08), aunque logran verse de forma esporádica en una fiesta en Los Ángeles («California Girls», 1x13). El joven decide declararse a Emily («La única cosa que tenemos que temer», 1x19) pero, tras intentar decirle sin éxito que le ha salido una nueva gira, se marcha dejándole un emotivo mensaje en la radio («¿Somos familia?», 1x20).

Emily tiene una excelente relación con sus compañeras de “The Rock”, salvo con Lauren, que le teme por sus cualidades y trata de hacerle la vida imposible. Así, por un lado Payson ve con buenos ojos su llegada porque considera que puede hacerlas mejores, mientras que la confianza de Kaylie se la gana después de defenderla delante de Marty cuando Lauren la delata diciendo que tiene novio («Piloto», 1x01). Tras la marcha de Lauren, Emily admite a Payson y a Kaylie que se siente totalmente integrada («Soplando el humo», 1x03), aunque posteriormente les echa en cara que al principio no se mostraran del todo amables («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Finalmente, logra convencer a sus compañeras para que dejen atrás sus rencillas y actúen como un equipo («¿Dónde está Kaylie?», 1x09).

Respecto a su ocupación, la situación económica de la familia provoca que Emily solo pueda acceder al mundo de la gimnasia profesional a través de una beca. Por ello, entrena y conoce el valor del sacrificio más que cualquiera de sus compañeras que sí tienen el respaldo de sus padres en ese sentido. Tanto es así, que Emily compagina los duros entrenamientos con el trabajo en el restaurante Pizza Shack por las noches, desafiando las normas del gimnasio que prohíben terminantemente que las deportistas tengan un empleo («Piloto», 1x01). De hecho, desde el Comité Nacional amenazan con

retirarle la beca si participa en un encuentro ante China, ya que han descubierto que ha transgredido la norma («Esperanza y fe», 1x17). En varias ocasiones, Emily muestra su preocupación por el descontrol económico de su madre («Soplando el humo», 1x03) y por las numerosas facturas a las que tienen que hacer frente («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). En lo referente a los estudios, desde el gimnasio le piden que mejore sus notas en matemáticas, ya que comienza a ser un referente para el resto de chicas. En este sentido, Emily pone todo su empeño y logra finalmente un sobresaliente («Sigue al líder», 1x12).

#### 11.4.1.3.b) Circunstancias físicas

Uno de los aspectos más destacados en cuanto al físico de la protagonista tiene que ver con la vestimenta, que es un reflejo de las carencias económicas de la familia de Emily. Lauren le reprocha desde el primer momento que vista con un maillot de bajo coste, lo que denota que tampoco tiene un patrocinador deportivo que la represente. Junto a Payson, Emily no muestra un excesivo interés por la moda o por resaltar su aspecto físico, al contrario que la propia Lauren o Kaylie.

#### 11.4.1.3.c) Circunstancias psicológicas

Emily muestra continuamente la disconformidad que tiene con el entorno en el que le ha tocado vivir. Desde el inicio, lucha contra las adversidades propias que le pone la vida, como ocurre en su estreno en el gimnasio. Cuando Lauren le modifica la distancia del trampolín para que se caiga en el salto de potro, Emily se levanta enrabiada pese al dolor y le dice a su madre que quiere saltar de nuevo porque “estoy harta de que todo nos pase a nosotras” («Piloto», 1x01). La marcha de Marty del gimnasio pone en peligro su beca, pero no renuncia a ella y es capaz de ir hasta Denver para buscarle y lograr su necesaria firma para que se haga efectiva. Como llega a reconocer, además de suponer la única vía para mejorar sus vidas, la gimnasia también le libera de las situaciones adversas diarias: “cuando vuelo en el aire con el ejercicio, siento mi vida como si desapareciera. Es como si ahí estuviera segura” («¿Dónde está Marty?», 1x02).

Emily lucha contra todo y ante todos, pero su confianza comienza a mermarse cuando siente que está superando demasiados obstáculos. Con Sasha no logra integrar la fuerza de su espíritu libre y autodidacta con las formas estrictas de su entrenador, hasta que estalla contra él («Corre, Emily, corre», 1x07):

**SASHA BELOV**

¿Por qué? ¿Por qué no puedes entregarte aquí y ahora?

**EMILY KMETKO**

Porque lo he intentado y no funciona. ¿Entregarme? ¿Se da cuenta de lo que me está pidiendo? Ya sé lo que piensa, que soy muy obstinada y controladora. ¿Pero usted sabe cómo sería mi vida si no la controlara? ¿Eh, lo sabe? Yo soy la única persona en quien confío.

**SASHA BELOV**

¡Emily! Tranquila, está bien...

**EMILY KMETKO**

Lo siento...

**SASHA BELOV**

Eres una mujer excepcional. No te pido que renuncies a tu propia fuerza, sino que confíes en mí, que me dejes guiarte.

**EMILY KMETKO**

Ya lo he intentado, usted nos dejará como todo el mundo.

**SASHA BELOV**

¿Quién te dejó, a quién te refieres?

**EMILY KMETKO**

Mi padre, y el padre de Brian, y Marty, y ahora usted.

**SASHA BELOV**

Salvo que sepas algo que ignoro, no me iré a ninguna parte.

**EMILY KMETKO**

¿Eso le dijo al último equipo que dejó tirado?

**SASHA BELOV**

Te prometo que no volveré a desaparecer, tienes mi palabra. Tú, tienes un increíble talento dentro de ti, Emily Kmetko, pero no podrás encontrarlo tu sola.

**EMILY KMETKO**

Lo sé, sé que le necesito. No había necesitado nadie tanto en mi vida.

Desde ese momento, la unión entre Sasha y Emily se fortalece y el técnico logra obtener un mayor rendimiento y confianza en su deportista. La joven, cuya llegada supuso la ruptura del grupo integrado por Payson, Lauren y Kaylie, logra volver a integrarlas al hacerles ver lo privilegiadas que son por poder gozar de la vida que llevan («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Emily consigue que sus compañeras dejen atrás sus dramas personales y focalicen sus energías en sus objetivos deportivos. Tanto les ayuda,

que Payson la propone como capitana del equipo y el resto acepta («¿Dónde está Kaylie?», 1x09).

#### 11.4.1.3.d) Pasado de los personajes

Emily ha emigrado desde Fresno – en el interior de California- a Boulder, Colorado, donde se encuentra “The Rock”. La única opción que tiene para cumplir el sueño de ser una gimnasta profesional es la de lograr la beca que le ha prometido su entrenador, Marty, que fichó a Emily después de verla entrenar en la calle («Piloto», 1x01):

**MARTY WALSH**

Es Emily Kmetko, la chica de la beca de gimnasia.

**STEVE TANNER**

¿Esa es la chica de la que me habías hablado, la que encontraron en los columpios?

**MARTY WALSH**

Sí, esa es. El “Rock” será el mejor club del campeonato.

Sobre su familia, Emily le confiesa a Damon que desconfía de los hombres porque su padre les abandonó siendo una niña y, desde entonces, siempre se han tenido que trasladar de un sitio a otro («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Cuando aumenta su fama, aparecen fotos suyas en Internet en la que intentan desprestigiarla por su nivel económico. Sasha lo descubre y le pide que sea fuerte, ya que no tiene que demostrarle nada a nadie. Marty, por su parte, cree que es ella misma quien está juzgando su pasado y le aconseja que cuente su historia, que no se avergüence. Emily le hace caso y los más pequeños de “The Rock” la abrazan por ser un ejemplo de superación («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14).

#### 11.4.1.4 Personaje como actante

La principal motivación de Emily es la de lograr ser una gimnasta profesional y acudir a los próximos Juegos Olímpicos representando a Estados Unidos. Para ello, lucha ante numerosas adversidades, principalmente del tipo económico, que le impiden centrar toda su energía en la gimnasia como sí pueden hacer el resto de sus compañeras. A través del deporte, sueña con poder darle a su familia una vida mejor y una mayor estabilidad.

Para ello, Emily tiene que afrontar numerosos conflictos desde el inicio. La mayoría son de tipo externo y extrapersonales, por las trabas que le pone principalmente

su compañera Lauren, aunque también los sufre de tipo interno al llegar a dudar si todos los sacrificios que ha llevado a cabo merecen o no la pena.

Desde su llegada a “The Rock”, Emily levanta las suspicacias de Lauren y su padre Steve por temor a que su potencial le deje fuera del equipo nacional. Después de llevar tan solo un día de entrenamiento, disputa las pruebas de selección del gimnasio para acudir a un encuentro en Boston. Durante las diferentes modalidades no comete ningún fallo y se mantiene en los puestos de arriba de la clasificación, dejando fuera de la selección de manera momentánea a Lauren. Ésta recurre a la opción más desesperada: antes de que Emily realice el salto de potro, modifica la distancia a la que quiere colocar el trampolín. Emily salta y, por la trampa realizada, cae al suelo de forma estrepitosa. Chloe y Marty le piden que repose, pero Emily se levanta, coloca bien la distancia del aparato y accede al campeonato de Boston como tercera clasificada, dejando fuera a Lauren («Piloto», 1x01). Lauren continúa haciéndole la vida imposible, como ocurre en un desfile solidario de ropa de madre e hijas, en el que le quita el vestido que iba a llevar puesto («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04).

Con su nuevo entrenador, Sasha, mantiene una relación tensa entre un técnico estricto que intenta sacar el mejor rendimiento a una deportista que siempre se ha valido de forma autónoma. Para estimularla, Sasha le dice que aún tiene que mejorar para estar entre las diez primera del país y Emily responde que tiene su propio estilo, que no le gustan que trate de imponerle el suyo. Aunque confía en su técnico, en un encuentro ante el gimnasio de Denver decide no hacerle caso cuando le pide que no arriesgue en el salto decisivo que puede darles la victoria. Emily falla, Sasha le comunica que no irá a las pruebas del Campeonato Nacional y la expulsa de “The Rock” («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Emily trata de luchar contra sus propios miedos y su conflicto interno, que oscila entre la libertad que necesita y la disciplina de un deporte tan exigente como la gimnasia. Arrepentida, Emily entrena de noche hasta lograr clavar la salida en la rutina de suelo que va a realizar. Sasha no quiere darle la oportunidad porque “es como un perro que se niega a obedecer” («Corre, Emily, corre», 1x07). Después de que su madre intervenga accede a ello, pero Emily estalla después de un primer intento y paga sus frustraciones contra el entrenador, ya que cree que le abandonará como los demás hombres de su vida (véase pág. 283). Pero, finalmente, Sasha logra convencerla y acudirá al Campeonato Nacional.

Con el técnico vuelve a tener un enfrentamiento por la música empleada en su rutina de suelo. Sasha se la cambia y le da de plazo una semana para que se la aprenda («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). En el Campeonato Nacional de gimnasia en Boston, Emily logra completar las rutinas sin problemas y, justo cuando tiene que afrontar la última de todas en el ejercicio de suelo, Sasha le dice que lo haga con la música anterior. Emily consigue la puntuación necesaria para acudir con la selección nacional al finalizar en sexta posición («Todo lo que brilla», 1x10). Sin embargo, en las pruebas para el equipo nacional, y pese a lograr una gran actuación, el comité de selección decide dejar fuera a ella y a su compañera Kaylie de un encuentro ante China. Sasha protesta porque considera que se trata de una decisión política al tratar al “The Rock” como un centro de inferior categoría que causa problemas de rebeldía («Esperanza y fe», 1x17). Sin embargo, tiene una nueva oportunidad en la visita de las chinas a Boulder. Sasha vuelve a aumentarle la dificultad en el salto de potro y Emily logra la medalla de bronce después de que Payson le haya ayudado («¿Somos familia?», 1x20).

De esta forma, el cambio de Emily es notable en lo deportivo: se transforma de una joven talentosa pero sin disciplina en una gimnasta capaz de confiar en su entrenador para que mejore su técnica. En lo personal, también reconoce los esfuerzos de su madre y empieza a abrir su corazón a los hombres a través de Damon.

#### 11.4.2 Kaylie Cruz

##### *11.4.2.1 Personaje como rol*

Kaylie Cruz es una de las cuatro protagonistas de la serie durante su primera temporada. Su especialidad dentro de la gimnasia artística es el ejercicio de suelo.

##### *11.4.2.2 Presentación del personaje*

En la escena inicial, Kaylie llega al gimnasio en un coche todoterreno de alta gama junto a su madre y aparcan en una plaza reservada para la familia Cruz. Al entrar, cruza su mirada con la de Carter Anderson insinuando, como posteriormente se confirma, que existe una relación entre ambos. Ya en el calentamiento, habla junto a Payson y Lauren sobre qué harán después de que acudan a los Juegos Olímpicos. Kaylie afirma que se centrará en su carrera de modelo y que podrá romper por fin con la estricta dieta a la que

está sometida con la gimnasia artística. La aparición de Emily les irrumpe y las deja sorprendidas, siendo ella la primera que le da la bienvenida («Piloto», 1x01).

#### *11.4.2.3 Personaje como persona*

##### *11.4.2.3.a) Circunstancias sociológicas*

Kaylie vive junto a sus padres y su hermano Leo en una mansión. Su padre, Alex, fue una estrella de béisbol en Estados Unidos y su madre, Ronnie, una cantante que, después de varios años de éxito, se retiró para cuidar de su familia. Su hermano comenzó a practicar deportes como el fútbol, el tenis, el béisbol o la gimnasia, pero optó por continuar sus estudios de ingeniería («La gran muralla», 1x18). Al igual que le ocurriera a Leo, Kaylie tiene una constante presión por parte de su familia, especialmente de su padre, por triunfar en el deporte. Alex ejerce como representante de su hija y le insta a buscar los mejores patrocinadores («Piloto», 1x01) o le abronca por haber engordado unos gramos («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Después de convertirse en campeona nacional decide tomar una drástica decisión: quiere ser representada por M.J., una mujer que gestiona las carreras de otros deportistas de primer nivel («Todo lo que brilla», 1x10).

Uno de los principales problemas internos que Kaylie sufre los provoca una infidelidad de su madre: Ronnie ha mantenido una relación paralela con su entrenador, Marty, durante varios meses. De hecho, la marcha del técnico a Denver se debe al chantaje al que le somete Steve Turner para seguir entrenando a su hija Lauren a cambio de guardar las pruebas que tiene sobre su romance («¿Dónde está Marty?», 1x02). Kaylie se entera de la infidelidad y no entiende cómo su madre ha sido capaz de fingir que no ha ocurrido nada («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Ronnie se disculpa ante su hija por haberla fallado, mientras que ésta afirma que le ha perdido todo el respeto («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Sin embargo, con el tiempo logran hacer las paces e, incluso, que hasta sus padres se reconcilien («¿Somos familia?», 1x20).

En cuanto a sus relaciones personales, Kaylie desafía el código interno de “The Rock”, de que los deportistas no tengan parejas para evitar distracciones, y vive un noviazgo secreto con Carter. A Lauren le reprocha que intentara delatarla delante de Marty cuando se quedó fuera de la primera selección para Boston («Piloto», 1x01). Mientras, Carter le pide cada vez más en la relación hasta que, durante una fiesta, Kaylie decide tomarse un tiempo para pensar. Esa misma noche, Carter se acuesta con Lauren («Soplando el humo», 1x03). Leo, al que le cuenta lo que ha hecho, le pide que no le



confiese nada a su hermana, y Carter actúa con ella con total normalidad y frialdad («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). De hecho, Lauren confiesa a sus amigas que ha perdido la virginidad, pero no con quién. Kaylie la ve más liberada en los ejercicios y, por ello, le pide a Carter hacer el amor. Su novio cree que es mejor esperar, porque podría perder la concentración, y eso le enamora mucho más («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05). Pero Kaylie comienza a notar cierta distancia con Carter, que finalmente le admite que se acostó con otra persona y Lauren confiesa que fue con ella («Todo lo que brilla», 1x10). La tensión entre ambas crece tanto que, durante una fiesta del equipo nacional en Los Ángeles, Kaylie es invitada a una habitación privada donde hay drogas y alcohol. Lauren impide a tiempo que vaya porque va a acudir la prensa y ambas terminan reconciliándose («California Girls», 1x13). Respecto a Carter, la relación continúa con varios acercamientos y alejamientos hasta que Kaylie le declara su amor. Sin embargo, Carter decide irse con Lauren («¿Somos familia?», 1x20).

#### 11.4.2.3.b) Circunstancias físicas

Uno de los aspectos más destacados de Kaylie tiene que ver con el ámbito privado y su alto nivel económico. Tanto es así, que Lauren sueña con llevar su mismo estilo de vida, al envidiar su gran habitación dentro de la mansión familiar, teniendo todo tipo de prendas de vestir y de joyas y llegando a “The Rock” en coches de alta gama. Estas circunstancias económicas permiten a Kaylie centrar toda su energía en la gimnasia, ya que tiene cubiertas todas sus necesidades básicas y cuenta con el respaldo financiero de sus padres.

#### 11.4.2.3.c) Circunstancias psicológicas

Al proceder de una familia donde su padre ha sido una estrella del deporte, Kaylie siente la presión por el éxito desde muy joven. Así se lo confiesa a Carter en el momento de su primera ruptura («Soplado el humo», 1x03):

**KAYLIE CRUZ**

Carter, por favor, empiezo a estar harta de tanta presión (...). Mi vida se reduce a seguir tus normas, o las de mi padre, o las del estúpido del entrenador. Por una vez necesito mi espacio.

La vida de ensueño de Kaylie oculta varias realidades que comienza a descubrir poco a poco y que destruyen el entorno perfecto en el que vive. La primera es que la supuesta estabilidad de su familia no es tal, ya que su madre lleva varios meses siendo infiel a su padre con su entrenador, Marty. Kaylie no entiende cómo su madre es capaz de actuar

como si nada y le afecta tanto que, cuando Marty es elegido como seleccionador nacional, se rebela aun sabiendo que está poniendo su carrera en juego («Sigue al líder», 1x12). La infidelidad que sufre su padre la vive ella misma, cuando Carter se acuesta con Lauren: su novio y su mejor amiga le han fallado. Con Lauren logra reconciliarse después de que ésta le pida perdón, mientras que Carter tiene varios acercamientos. Después de lograr el Campeonato Nacional, Kaylie admite que debería ser la gimnasta más feliz del país, pero entre la infidelidad de su madre, la de Carter y la lesión de Payson no puede centrarse en la gimnasia y ve cómo su autoconfianza comienza a mermarse («Sigue al líder», 1x12).

#### 11.4.2.3.d) Pasado de los personajes

Además de los datos referentes a las profesiones de sus padres o los diferentes deportes que ha practicado su hermano, son escasas las informaciones que se revelan en la serie sobre la propia Kaylie. En el terreno deportivo, es significativo que la gimnasta afirme que lleva entrenando seis días a la semana desde que tiene cinco años («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14).

#### 11.4.2.4 *Personaje como actante*

La principal motivación de Kaylie es la de lograr una medalla de oro en los Juegos Olímpicos con la selección de Estados Unidos. Desde pequeña se está preparando para ello y, aunque su carrera parece encaminada después de lograr convertirse en la nueva campeona nacional, los problemas personales la descentran de sus objetivos.

De hecho, la mayoría de obstáculos que afronta Kaylie son de tipo interno y extrapersonal. En lo deportivo, la joven admite sin problemas la llegada de Emily a “The Rock” y considera que “si no le ganamos, no merecemos estar entre las mejores” («Piloto», 1x01). Sasha afirma que le falta “fuego” en sus ejercicios («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05), aunque contra Denver realiza una buena actuación en el salto de potro («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Tras la lesión de Payson, se convierte en la mejor gimnasta del país al lograr ganar en el Campeonato Nacional en Boston («Todo lo que brilla», 1x10). Sasha quiere prepararla a Kaylie al máximo nivel para que esté en el equipo nacional, que va a viajar a China para competir en un amistoso donde puede medir sus posibilidades para los Juegos Olímpicos. Para ello, le sube la intensidad del ejercicio en la barra y le pide que ejecute un “doble arabesco” («Guarda el último baile», 1x16). En las pruebas de selección Kaylie lo logra, pero se queda fuera del equipo por una decisión polémica («Esperanza y fe», 1x17). Sasha le promete un

encuentro en “The Rock” ante China, pero la joven es presionada por el Comité Nacional si participa («La única cosa que tenemos que temer», 1x19). Finalmente, Kaylie decide hacerlo y logra una medalla de oro y otra de plata («¿Somos familia?», 1x20).

El mejor momento en su carrera coincide con el peor a nivel personal, al descubrir la mencionada infidelidad de su novio y la de su madre. Además, Kaylie decide que su padre deje de representarla y confía su gestión a M.J. Tan afectada está, que considera que la elección de Marty como seleccionador puede perjudicarle e intenta sabotearle. Como castigo, Kaylie se queda fuera del equipo que tiene un encuentro en Londres ante la Unión Europea. Ella cree que se trata de una venganza personal de Marty y le amenaza con destapar su infidelidad («Sigue al líder», 1x12).

A lo largo de la primera temporada de la serie, la transformación de Kaylie es moderada, ya que la evolución deportiva que mantiene está en relación a las expectativas generadas desde un principio. En lo personal, su mundo alterado parece reinstaurarse con la reconciliación de sus padres, aunque su relación con Carter vuelve a sufrir un nuevo vuelco sentimental en la última escena, cuando éste escoge a Lauren antes que a ella.

### 11.4.3 Payson Keeler

#### *11.4.3.1 Personaje como rol*

Payson Keeler es una de las cuatro protagonistas de la primera temporada de *Ahora o nunca*. Su especialidad son las barras asimétricas, y, de entre todas sus compañeras, se trata de la deportista más exigente consigo misma.

#### *11.4.3.2 Presentación del personaje*

En la escena inicial, Payson llega al gimnasio en un modesto coche familiar junto a su madre, Kim, y su hermana, Becca. En los estiramientos previos al entrenamiento, Kaylie y Payson hablan de qué harán después de los Juegos Olímpicos, de cuáles son sus sueños. Cuando le preguntan, Payson quiere centrarse en el presente y contesta que solo le interesa el Campeonato Nacional de Boston. Una niña le pide un autógrafo y Kaylie desvela que ha sido la número uno durante todo el año («Piloto», 1x01).

### 11.4.3.3 Personaje como persona

#### 11.4.3.3.a) Circunstancias sociológicas

Payson vive en una casa de clase media junto a sus padres, Mark y Kim, y su hermana pequeña, Becca, quien también entrena en “The Rock”. Su familia ha hipotecado su futuro a las habilidades de Payson, ya que Mark decidió cambiar de empleo con un salario inferior por ir a Boulder para que su hija se convierta algún día en una campeona olímpica. El traslado, como admiten sus padres, fue muy duro y, después de que Mark haya sido despedido, recapacitan sobre si fue muy arriesgado o no abandonar todo para cumplir el sueño de Payson. Mark decide regresar a Minnesota a su antiguo trabajo, al menos de manera temporal, para poder salvaguardar la economía familiar («Corre, Emily, corre», 1x07).

Sobre las relaciones sentimentales, Payson no entiende como Kaylie puede tener novio o Lauren haber perdido la virginidad. Para ella, todo eso son distracciones, incluso, que puede provocar cambios físicos en sus cuerpos. Sin embargo, empieza a sentir algo por su compañero Nicky Russo, quien le proporciona cortisona cuando la necesita por el dolor de espalda que sufre. Payson se muestra confusa y llega a besarse con Nicky durante una fiesta de la federación en Los Ángeles («California Girls», 1x13). Posteriormente, vuelve a mostrarse tan distante con el tema de las parejas como al principio.

Respecto a su ocupación, Payson lleva toda la temporada siendo la mejor gimnasta de “The Rock”. Por ello, se trata de la principal esperanza de su país para lograr una medalla en los próximos Juegos Olímpicos de Londres y la prensa se agolpa en la puerta de su casa para preguntarle cómo se encuentra antes del Campeonato Nacional de Boston («Piloto», 1x01). Payson cree que sus compañeras no se toman la gimnasia tan en serio como lo hace ella («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Cuando se ve obligada a retirarse por su lesión en la espalda, un compañero del instituto le critica por haberle dedicado toda la vida al deporte («Me quiere, no me quiere», 1x15):

**AMIGO DEL INSTITUTO**

Tú le has dedicado toda la vida a la gimnasia, creías mucho en ello. ¿Y qué has conseguido? ¿Una medalla? No, un corsé.

**PAYSON KEELER**

No solo eso. Conseguí disciplina y respeto. Aprendí a estar orgullosa de mí y de mis compañeras y que intentar algo es siempre mejor que cruzarse de brazos y criticar lo que hacen todos.

Payson decide operarse de su lesión crónica para intentar volver a competir («Esperanza y fe», 1x17). La intervención es satisfactoria y el fisioterapeuta le da el alta competitiva, aunque la joven tiene miedo de volver a caerse y no ser la misma atleta de antes («La gran muralla», 1x18). Finalmente, Sasha confía en ella y Payson participa en el encuentro amistoso ante China en el ejercicio de barras asimétricas («¿Somos familia?», 1x20).

11.4.3.3.b) Circunstancias físicas

Desde el punto de vista deportivo, el mayor revés que sufre Payson tiene que ver con su propio físico a consecuencia de su caída en el Campeonato Nacional («Todo lo que brilla», 1x10). Payson se resiente de una antigua lesión en la espalda y, aunque participa inyectándose cortisona, el último golpe ha dañado su columna vertebral y el médico le prohíbe que vuelva a competir. La joven se ilusiona en la visita a un especialista que puede operarla, pero éste lamenta que su caso no tenga solución («California Girls», 1x13). Sin embargo, una amiga de Sasha logra intervenirla con éxito con un tratamiento experimental («Esperanza y fe», 1x17) y Payson logra superar su miedo a volver a hacer gimnasia («¿Somos familia?», 1x20).

11.4.3.3.c) Circunstancias psicológicas

De todas las deportistas de “The Rock”, Payson es la más autoexigente. No se permite ni un solo día de relajación y rehúye de todas aquellas actividades que puedan hacer las chicas de su edad, al considerar que son distracciones para sus objetivos. Sus padres se muestran preocupados por el nivel de intensidad de Payson, que con la marcha de Marty sufre una leve crisis de ansiedad («Piloto», 1x01).

**PAYSON KEELER**

Yo he hecho todo bien, todo bien. No he tenido ni un día libre desde que era una niña, ¿y ahora mi entrenador se larga?

Payson pierde los nervios con el técnico provisional y le contesta: “¿eres Marty? ¿Tienes tres medallas de oro? Pues déjame en paz” («¿Dónde está Marty?», 1x02). Al ir con sus compañeras en busca de su antiguo entrenador, le reconoce que sin él ha perdido confianza. Marty, para estimularla, afirma que se ha ido a Denver porque allí hay mejores

gimnastas que ella, provocando así que la joven se marche prometiendo que les ganarán en Boston («¿Dónde está Marty?», 1x02).

Payson se siente tan extraña lejos de la gimnasia que, cuando acude a una fiesta de adolescentes, va vestida con un chándal («Soplando el humo», 1x03). En el castigo que Sasha les impone, se queja a sus compañeras de que nadie se tome los entrenamientos como lo hace ella: Emily tiene un trabajo, Kaylie novio y Lauren ha perdido la virginidad. Payson está tan centrada que, cuando se celebra el desfile benéfico de madres e hijas, Sasha le obliga a ir como parte del entrenamiento, ya que su madre piensa que hay una parte de su feminidad que le asusta («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04).

Después de la lesión, atraviesa un periodo en el que se ve superada por las circunstancias. Desmotivada, su padre le pide que no se tome la vida como una competición y que deje fluir los sentimientos («La undécima hora», 1x11). Pero Payson tiene tanto empeño en volver al gimnasio que sueña con ello y se visualiza a sí misma varias ocasiones encima de las barras asimétricas. Cuando sus padres le hablan de que pueden acudir a un especialista en Los Ángeles se muestra muy optimista, por ello la desilusión es mayor al saber que no podrá ser tratada («California Girls», 1x13). Payson regresa al instituto y allí sus nuevos amigos le incitan a saltarse las clases y a vivir como el resto de los adolescentes («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14). Sus compañeros le piden que se haga “visible” al mundo, que existe algo más que la gimnasia y Payson parece descubrir un nuevo entorno en el que, poco a poco, se encuentra más a gusto. Su madre la ve tan integrada que teme darle de nuevo falsas esperanzas, porque Sasha le ha avisado de que una amiga de Ginebra va a ir a Estados Unidos y podría estudiar el caso de la dolencia de su hija («Me quiere, no me quiere», 1x15). Sus padres hablan primero con la doctora y luego le piden a Payson que tome la decisión. La joven no quiere volver a generarse falsas expectativas, pero decide someterse a la intervención en la que le reemplazan parte de la pérdida de la masa ósea («Esperanza y fe», 1x17). La operación es un éxito y Payson entrena de nuevo, aunque teme no volver a ser la gimnasta de antes. Cada vez que se acerca a las barras asimétricas sufre un *flashback* en el que recuerda su caída, pero entre Emily y Sasha le muestran la suficiente confianza como para vencer al miedo y ejecutar el ejercicio a la perfección («¿Somos familia?», 1x20).

#### 11.4.3.3.d) Pasado de los personajes

Como ocurre con el resto de sus compañeras, son escasos los datos que se proporcionan sobre su pasado en la primera temporada analizada de la serie. Sin embargo, en lo deportivo Kaylie desvela que se trata de la mejor gimnasta del último año en “The Rock”, mientras que en lo personal su familia decidió dejar su vida en Minnesota por ayudarle a cumplir sus sueños.

#### 11.4.3.4 Personaje como actante

Payson tiene un único objetivo en su vida en el que focaliza todas sus energías, que es convertirse en campeona olímpica con Estados Unidos. Sus metas se centran en el sacrificio diario de cada entrenamiento y prefiere siempre pensar a corto plazo: primero, en las pruebas de clasificación para Boston; luego, en el encuentro ante Denver y, de ahí, al Campeonato Nacional. Su lesión en la espalda supone el mayor revés que ha afrontado en su vida y le impide encontrar nuevos objetivos durante el periodo de lesión.

La mayoría de los problemas a los que tiene que hacer frente son de carácter interno y de relación. Primero, la marcha de Marty le cuesta una pequeña crisis de ansiedad porque entiende que todo los sacrificios realizados pueden haber sido para nada («Piloto», 1x01). Sus padres meditan aceptar una oferta que ha realizado un centro de Houston («¿Dónde está Marty?», 1x02), pero la llegada de Sasha vuelve a ser un gran incentivo para Payson, al tener un entrenador tan exigente como lo es ella consigo misma («Soplando el humo», 1x03). Sin embargo, durante un entrenamiento en el potro se cae y se daña la espalda. Payson quiere acudir al encuentro ante Denver para demostrar que es la mejor gimnasta del país y opta por infiltrarse con cortisona. Aunque a su madre le asusta porque hace solo dos meses ya la empleó, Sasha le recuerda que él mismo se la inyectó cinco veces en la rodilla. Tras caerse en el encuentro amistoso ante Denver, decide utilizarla en mitad de la competición. Finalmente, Payson vence a la número uno del país, Kelly Parker («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Después de la victoria, la representante M.J. le propone gestionar su carrera deportiva, pero sus padres son muy reticentes porque no quieren que Payson cargue con el futuro de la familia («Corre, Emily, corre», 1x07). Mientras el dolor de espalda persiste, un compañero del gimnasio le sugiere que su padre puede operarla para dejar definitivamente la cortisona («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Durante el Campeonato Nacional en Boston, Payson sufre una nueva caída: se llega al punto de, que si vuelve a competir, podría quedar

paralítica («Todo lo que brilla», 1x10). Pese a todo, insiste en explorar todas las fórmulas posibles para volver a la gimnasia. Marty le propone ser su ayudante en la selección, pero ella se niega porque solo piensa en competir («Sigue al líder», 1x12). Nicky Russo, el compañero que le proporcionaba la cortisona, le habla de un especialista que hay en Los Ángeles y que podría encontrar una solución mediante la cirugía. Sin embargo, el doctor concluye que su caso no puede ser tratado («California Girls», 1x13).

De esta forma, Payson sufre el mayor de los conflictos internos: su vida ha cambiado por completo y no sabe cómo redefinir sus objetivos. Decide regresar al instituto y, aunque al principio no se adapta, cada vez empieza a sentirse más cómoda con su nueva vida y crece su popularidad en el centro («Me quiere, no me quiere», 1x15). De nuevo, surge la opción de ser operada pero, aun sabiendo en esta ocasión que el resultado puede ser positivo, no sabe si merece la pena arriesgar después de encontrarse integrada en su nuevo entorno. Tras meditarlo mucho, decide pasar por el quirófano y recibe el alta de su fisioterapeuta («La gran muralla», 1x18). A pesar de la intervención, Payson se ve incapaz de volver a realizar ejercicios como antes y siente miedo al ponerse delante de las barras asimétricas. Sin embargo, con ayuda de Emily y de Sasha, Payson confía de nuevo en sí misma y consigue demostrarse que aún puede tener un futuro en la gimnasia («¿Somos familia?», 1x20).

Por tanto, la transformación de Payson es moderada ya que, después de atravesar un duro revés físico y numerosas dudas internas, logra reafirmarse en sus objetivos iniciales de luchar por una medalla en los próximos Juegos Olímpicos. En dicha evolución moderada del personaje, destaca la importancia del entorno más cercano de la deportista, especialmente por el apoyo recibido por parte de su entrenador, la familia y las compañeras de equipo.

#### 11.4.4 Lauren Tanner

##### *11.4.4.1 Personaje como rol*

Lauren Tanner es una de las protagonistas de *Ahora o nunca*, cuya especialidad en la gimnasia artística es la barra de equilibrio. Es hija de Steve Tanner, gerente del centro, y se aprovecha de su posición de poder para imponerse a sus rivales.



#### *11.4.4.2 Presentación del personaje*

En la escena inicial, Lauren realiza ejercicios de calentamiento junto a Payson y Kaylie. Las tres hablan sobre su futuro después de los Juegos Olímpicos y ella contesta que piensa irse a Francia con la *jet set* («Piloto», 1x01). Marty las reúne para recordarles que al día siguiente serán las pruebas para conocer a las tres candidatas que representarán a “The Rock” en Boston, en el Campeonato Nacional. Lauren les dice a sus compañeras que ese puesto les corresponde, que llevan luchando por ello todo el año. La conversación se interrumpe cuando aparece Emily realizando ejercicios de suelo y Lauren pregunta con cierto desprecio que de quién se trata («Piloto», 1x01).

#### *11.4.4.3 Personaje como persona*

##### *11.4.4.3.a) Circunstancias sociológicas*

Lauren es la hija caprichosa y malcriada de Steve Tanner, gerente del “The Rock”. Su padre alardea de que el centro está generando muchos ingresos y que todo se trata de un negocio: “no son niñas, Marty, generan beneficios” («Piloto», 1x01). Su madre abandonó la familia por su adicción a las drogas, algo que Lauren le acaba confesando a sus amigas después de ocultarlo al afirmar que era voluntaria en una ONG («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05). La joven quiere que su padre solo tenga ojos para ella, de ahí que comience a estar celosa por la relación que mantiene con Summer, su secretaria, a la que hace la vida imposible y le augura que durará poco tiempo “como las demás” («¿Dónde está Marty?», 1x02). Summer intenta acercarse a Lauren, pero deja la relación por sus continuas intromisiones. Aunque Steve le pide matrimonio («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), decide abandonar su compromiso para que Lauren no sufra («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Su padre inicia una nueva relación con Chloe, la madre de Emily, de la que Lauren cree que le conviene estar con alguien de una clase social más alta («Esperanza y fe», 1x17).

En lo sentimental, Lauren demuestra lo mucho que envidia a sus compañeras, especialmente a Kaylie, a la que traiciona constantemente: se acuesta con su novio, Carter, pero se niega a reconocer lo que ha hecho («Soplando el humo», 1x03). Lauren no solo trata de ocultar lo ocurrido, sino que le cuenta a sus compañeras que ha perdido la virginidad y que ahora se siente mucho más libre al realizar los ejercicios. Aunque finalmente se lo confiesa a su compañera, y llegan a reconciliarse. Pero Lauren continúa

engañando a Kaylie al darle cobijo a Carter en su casa, quien elige estar con ella antes que con su novia («¿Somos familia?», 1x20).

Sobre su ocupación, Lauren es una de las mejores gimnastas pero su nivel no alcanza el de sus compañeras. Por ello, cuando siente amenazada su posición, recurre a la mentira, el engaño o la trampa, especialmente contra Emily por ser la última en llegar a “The Rock”.

#### 11.4.4.3.b) Circunstancias físicas

Lauren alardea constantemente del nivel económico de su familia e, incluso, le reprocha a compañeras como Emily que entrenen con ropa barata («Piloto», 1x01). Está acostumbrada a que su padre le realice regalos muy caros y tiene cierta obsesión por ser la más observada entre los chicos. Por ello, se compara constantemente con compañeras como Kaylie, de la que envidia una estabilidad de vida de la que Lauren carece; e, incluso, con Summer, la novia de su padre y cuya relación compromete porque rechaza no ser el centro de atención de manera permanente.

#### 11.4.4.3.c) Circunstancias psicológicas

Se trata de una persona celosa, mentirosa compulsiva y que intenta aparentar una vida perfecta cuando realmente envidia la de sus compañeras. De Kaylie desea tanto su día a día que, cuando se marcha a su casa unas noches, fantasea con vivir allí, usar su ropa y llevar sus colgantes («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Lauren entiende que la vida de su compañera es más completa que la suya e, incluso, llega a conquistar a su novio. De Payson le cuesta reconocer que es mejor que ella en todas las modalidades, mientras que a Emily le culpa por acabar con el gimnasio “en un solo día” («Piloto», 1x01). Aunque parece perdonarla, cuando Sasha expulsa a Emily del equipo se alegra porque entiende que por fin se ha restaurado el orden establecido anterior a su llegada («Corre, Emily, corre», 1x07).

#### 11.4.4.3.d) Pasado de los personajes

Uno de los pocos datos que se desvela del pasado de Lauren es que su madre no se ha marchado de voluntaria para ayudar a los demás, como siempre le ha comentado a su entorno, sino que la abandonó por su adicción a las drogas («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05).

#### *11.4.4.4 Personaje como actante*

Lauren sueña con ser campeona olímpica con su país pero, en la persecución de sus objetivos, es capaz de recurrir a métodos poco éticos para que, aquellas compañeras que son mejores, no logren demostrar su valía.

Los principales conflictos a los que hace frente son de carácter interno. Lauren no puede evitar boicotear el camino de sus amigas para poder brillar ella misma. En las pruebas de selección para acudir al campeonato de Boston, teme que la irrupción de Emily la deje fuera de las tres elegidas. Tanto es así, que comete un fallo en su especialidad, la barra de equilibrio, y si Emily realiza un buen salto en el potro quedará eliminada. Así, Lauren decide hacer trampas, modifica la distancia del trampolín y provoca la caída de su compañera. Sin embargo, Emily se recupera y deja a Lauren fuera del campeonato. Desesperada, intenta delatar a Kaylie diciendo que infringe las normas de “The Rock” al tener novio, pero Emily sale en su defensa. Enfadada, Lauren le pide a su padre que ponga remedio y éste toma la decisión más radical: chantajea a Marty para llevárselo como entrenador a Denver, donde estará junto a su hija («Piloto», 1x01).

La posterior marcha de Marty de Denver vuelve a crear un problema y Steve quiere que su hija tenga al mejor técnico posible. Para ello, contacta con Sasha Belov, quien pone una condición: entrenará a Lauren solo si lo hacen en “The Rock”. A su vuelta, Lauren es ignorada por las demás, tanto que no le felicitan ni por su cumpleaños («Soplando el humo», 1x03). Durante el castigo al que Sasha las somete por ir de fiesta, Lauren pide perdón y confiesa que no se sintió apoyada por Kaylie y Payson cuando notó la amenaza de Emily en su llegada («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04).

En lo estrictamente deportivo, Sasha le añade un mortal en su ejercicio de salto de potro para sumar un grado de dificultad e igualarle con Payson. En el concurso ante Denver, realiza una buena rutina en las barras y completa las propuestas de su técnico («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). En el Campeonato Nacional logra una de las máximas puntuaciones y finaliza en cuarta posición («Todo lo que brilla», 1x10). Como el resto de sus compañeras, Lauren es castigada sin acudir al encuentro de Estados Unidos contra la Unión Europea en Londres al pretender boicotear la elección de Marty como entrenador («Sigue al líder», 1x12). Sin embargo, un buen salto en el potro acaba por concederle una plaza para ir al amistoso de Pekín con la selección nacional, donde no estarán ni Emily ni Kaylie («Esperanza y fe», 1x17). A su regreso, Lauren confiesa que

se ha sentido sola sin sus compañeras y que no tenía ningún tipo de apoyo. Lauren decide participar en el nuevo encuentro ante China en “The Rock”, donde consigue la plata en la barra de equilibrio («¿Somos familia?», 1x20).

Su transformación como persona es inapreciable, ya que Lauren continúa en lo deportivo y en lo personal llevando a cabo cualquier tipo de acto por obtener un beneficio propio, por muy poco ético que pueda ser. Aunque con sus compañeras sí consigue superar los problemas iniciales, con Kaylie continúan las mentiras respecto a su novio, Carter, hasta el último instante de la primera temporada.

#### 11.4.5 Sasha Belov

Sasha es un estricto entrenador con el que contacta Steve Tanner después de que Marty se niegue a seguir en Denver («¿Dónde está Marty?», 1x02). Steve quiere que sea allí donde dirija a Lauren, pero Sasha solo pone una condición para entrenar a su hija: hacerlo en “The Rock” («Soplando el humo», 1x03). El fichaje de Sasha como entrenador del grupo de gimnastas ilusiona a las jóvenes, especialmente a Payson, que cree que podrá obtener de ella el mejor rendimiento posible. Lo primero que convoca es una sesión sin la presencia de los padres, donde impone unas duras rutinas con el inicio de cada jornada a las seis de la mañana. La primera noche descubre que las gimnastas se han ido de fiesta y al día siguiente les ofrece cerveza nada más llegar al gimnasio («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04):

**SASHA BELOV**

Creí que erais excepcionales, y que queríais ser olímpicas, pero me equivoqué. Sois de esas adolescentes que quieren ir a fiestas y emborracharse, así que, ¡emborrachémonos! ¿Qué pasa, por qué no bebéis? Es lo que queríais, ser chicas normales y descontrolar un poco (...) ¡Me estáis haciendo perder el tiempo! Dadme una razón para que no coja un avión y me largue ahora mismo a casa (...) No volveréis a hacerlo porque estáis a prueba. Y como una meta la pata, aunque sea un poco, me largo de aquí.

Sasha les castiga con un exigente entrenamiento basado en abdominales, trepar la cuerda, ejercicios de barra y, por último, les obliga a limpiar el suelo del gimnasio. Pese a su dureza, actúa pensando qué es lo mejor para las gimnastas. De ahí que, cuando Alex Cruz y Steve Tanner le proponen que les apoyen en sus respectivas candidaturas a la Junta de Accionistas, el técnico le pide a Kim Keeler - madre de Payson - que sea ella la elegida.

De esta forma, Sasha prefiere a alguien que esté más interesado en las jóvenes que en la política. Con “The Rock” vence como el mejor gimnasio en el Campeonato Nacional de Boston y logra que Kaylie sea la número uno del país («Todo lo que brilla», 1x10). Pese a sus méritos, el Comité Nacional opta porque sea Marty el nuevo entrenador de Estados Unidos, al que Sasha felicita con total deportividad («Sigue al líder», 1x12). Después de que sus gimnastas no acudan a un encuentro en Londres, Sasha las prepara para que sean seleccionadas para otro enfrentamiento ante China. Sin embargo, Emily y Kaylie se quedan de manera incomprensible fuera de la convocatoria y Sasha llega a agredir a Marty porque entiende que se trata de una decisión más política que deportiva («Esperanza y fe», 1x17). Pero el técnico traza un plan alternativo: al no ir las mejores a Pekín, va a proponerle a China un encuentro en “The Rock” para que puedan medir su verdadero nivel («La gran muralla», 1x18). Pese a la oposición del Comité Nacional, Sasha consigue que se dispute el encuentro y logra cinco medallas ante las asiáticas, una más que Estados Unidos el mes anterior («¿Somos familia?», 1x20). De esta forma, Sasha transforma y obtiene la mejor versión de sus gimnastas: a Emily le otorga disciplina, a Lauren confianza, a Kaylie la convierte en la mejor del país y con Payson consigue que vuelva a la gimnasia después de su operación.

Pese a mostrarse en contra, Sasha cede en algunos aspectos que pueden ayudar a mejorar el ambiente en el gimnasio y entre las deportistas. Por ejemplo, aprueba la idea de realizar un desfile benéfico entre madres e hijas para recaudar dinero para el Campeonato Nacional en Boston («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05). En el mismo sentido, ayuda a organizar un bingo para poder pagar el desplazamiento de la selección de China («La gran muralla», 1x18). También se mantiene muy estricto con que sus gimnastas no tengan pareja y advierte a Carter para que deje en paz a Kaylie («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), aunque Summer le cuestiona la posibilidad de que cada una decida si quiere tener novio o no y le convence para celebrar una fiesta por San Valentín («Me quiere, no me quiere», 1x15).

Sobre su pasado como gimnasta profesional, con Marty vivió una época de enfrentamientos que traspasó al ámbito personal. Sasha fue el único capaz de arrebatarle un oro olímpico, logrando cuatro en su carrera pero, cuando Marty se acostó con su mujer, entró en una depresión que derivó en problemas con el alcohol («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Como entrenador, ha formado a la mejor selección del mundo en Rumanía y, desde entonces, no ha vuelto a ejercer el cargo en cinco años («Soplado el humo»,

1x03). Se trata de un hombre pragmático pero estricto, que vive con tanta intensidad la gimnasia que no permite fallos ni distracciones a sus alumnas. De hecho, tan concentrado está en su empleo, que se marcha a vivir a una autocaravana en el jardín delantero de “The Rock” para estar lo más cerca posible del gimnasio. Respecto a sus relaciones sentimentales, tuvo una aventura con la representante M.J. y en “The Rock” inicia una nueva con Summer («Me quiere, no me quiere», 1x15).

#### 11.4.6 Marty Walsh

Marty es el entrenador inicial de “The Rock”, donde se muestra muy estricto con las normas del centro: exige a las gimnastas aprobar todo en los estudios y prohíbe a las atletas salir con chicos y de fiesta los fines de semana. Es el hombre que ha logrado traer al centro deportivo a Emily gracias a una beca pero, después de las pruebas de selección para el Campeonato Nacional, abandona el gimnasio por el chantaje al que le somete Steve Tanner por su aventura con Ronnie Cruz («Piloto», 1x01). Steve le obliga a cambiar de centro y le lleva al Denver Elite Gymnastics Club, donde continúa entrenando a Lauren. Allí recibe la visita de Payson, Kaylie y Emily, que necesita su firma para lograr la beca. Ninguna de las jóvenes entiende su marcha y Marty acaba por rebelarse: renuncia al puesto y le da igual que Steve pueda revelar su romance porque considera que ya ha arruinado su vida («¿Dónde está Marty?», 1x02).

Después de varios capítulos, Marty reaparece de nuevo en la serie para ser nombrado como seleccionador nacional. En su vuelta a “The Rock” intenta buscar un discurso conciliador con sus antiguas atletas («Sigue al líder», 1x12):

##### **MARTY WALSH**

Enhorabuena. Sois las mejores gimnastas del país. Y es mi trabajo asegurarme de que os convirtáis en las mejores del mundo. Pero ahora sois modelos a seguir. Estáis representando a esta gran nación para todos nosotros, no solo en la gimnasia, sino éticamente. Y os mantendréis en esos estándares altos de moral. Estáis compitiendo ahora como un equipo. Esto no es una gloria individual, por lo que nos necesitamos ayudar las unas a las otras. Está bien. He entrenado a alguna de vosotras antes. Así que cualquier novedad del equipo la podéis preguntar a vuestras compañeras.

Sin embargo, Kaylie, Emily y Lauren intentan desestabilizarle para que sea expulsado, lanzando bulos a sus compañeras sobre supuestos comportamientos irresponsables. Por ello, el seleccionador decide apartarlas de un amistoso que se disputará en Londres («Sigue al líder», 1x12). El equipo afronta un nuevo viaje a China y Marty advierte a Sasha de que espera más de sus chicas («Guarda el último baile», 1x16). La tensión entre las componentes de las pruebas de selección es tal que se inicia una pelea que acaba con Sasha golpeando a Marty. Pese a todo, el seleccionar garantiza que no lo tendrá en cuenta y solo contará las pruebas finales. Emily y Kaylie realizan unas rutinas excelentes, pero decide no incluirlas en el viaje, lo que provoca las quejas de Sasha («Esperanza y fe», 1x17). Sobre su pasado como deportista, Marty logró tres medallas de oro y el único que le venció fue Sasha, con cuya mujer mantuvo un romance («Soplando el humo», 1x03).

#### 11.4.7 Equipo del gimnasio “The Rock”

La gimnasia artística es un deporte individual donde la suma de los resultados también influye a nivel de equipo o de selección en las clasificaciones globales de los campeonatos. En su origen, el conjunto de “The Rock” está liderado por Payson, Lauren y Kaylie, pero la irrupción de Emily supone la fractura del mismo por vencer en las pruebas de selección a Lauren («Piloto», 1x01). Con la llegada de Sasha el conjunto se recompone, aunque Lauren sigue suponiendo la principal amenaza de ruptura interna por obstaculizar la evolución de Emily o por su romance con Carter, novio de Kaylie. En un encuentro ante el equipo de Denver, “The Rock” pierde por culpa de Emily, que decide realizar un ejercicio que Sasha ya le advirtió que no hiciera («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). La joven logra recuperar la confianza de su técnico y es propuesta por sus compañeras como la nueva capitana («¿Dónde está Kaylie?», 1x09). En el Campeonato Nacional, consiguen la victoria por equipos y que Kaylie sea la número uno del país, aunque la lesión de Payson supone un nuevo revés («Todo lo que brilla», 1x10). Kaylie, Lauren y Emily continúan como grupo en la selección nacional de Estados Unidos y su fidelidad es tan alta que las tres se quedan fuera del amistoso ante la Unión Europea por intentar boicotear el nombramiento de Marty como entrenador («Sigue al líder», 1x12). Tras las pruebas para acudir a un enfrentamiento ante China, Marty solo selecciona a Lauren quien, a su vuelta, reconoce que nunca antes había sentido tanta falta de apoyo en sus nuevas compañeras («La gran muralla», 1x18). El amistoso en “The Rock” ante el país asiático supone la vuelta del grupo a sus orígenes. La representante M.J. quiere

convencer a Kaylie para que no asista porque puede perder a sus patrocinadores y considera que, en los momentos decisivos, la gimnasia es un deporte individual. Sin embargo, Sasha logra hacerle cambiar de opinión («La única cosa que tenemos que temer», 1x19):

**SASHA BELOV**

La gimnasia es un deporte individual, pero nadie vence sin tener un espejo que la apoye y ningún equipo vence sin un líder. Tu equipo necesita tu lealtad para convencerse de que puede ganar.

Kaylie asimila el mensaje y respalda a sus compañeras antes del enfrentamiento ante China:

**KAYLIE CRUZ**

Somos algo más que una familia, somos un equipo (...). Y sí, tenemos miedo, pero no pasa nada porque tenemos pasión. Vamos a dejar ese miedo aquí y vamos a sacar esa pasión ahí fuera. Que todos la vean. De modo que esta familia del Rock va a salir ahí fuera y va a arrasar a las chinas.

El grupo se reivindica demostrando su valía ante los problemas externos: logra una medalla más que la propia selección estadounidense ante las asiáticas un mes antes («¿Somos familia?», 1x20). De esta manera, en *Ahora o nunca* se pone en valor la importancia del equipo en un deporte como la gimnasia artística, donde los resultados globales dependen de las actuaciones individuales y por separado de cada uno de sus miembros.



## 11.5 Personajes de (*hdp*)

La ficción (*hdp*) está centrada en el colegiado Juarez Gomes da Silva, cuyo protagonismo alcanza un mayor desarrollo en detrimento de los demás ya que, a diferencia de series como *El declive de Patrick Leary*, los capítulos no llegan a la media hora de duración. A partir del personaje de Juarez se desarrolla el mundo familiar y laboral que le rodea, con varios intérpretes secundarios ligados a las principales figuras relacionadas con el colectivo arbitral, como son los jueces de línea Romeu Carvalhosa, Sérgio Di Paula y Vitória Müller, o el jefe del Comité de Árbitros de la Federación Paulista de Fútbol, Ladislau Camponero.

Como puede observarse en el Anexo 4 (véase pág. 657), junto a ellos aparecen numerosos personajes de manera esporádica, como los periodistas Neri Nelson, Afrenho Carlos y Gilda Marques, los presidentes de los equipos del Juventus y Palermo o el también asistente Lúcio Vieira. Por estar centrado en un personaje principalmente, la serie incide también en la parte más personal del colegiado, por lo que adquiere una gran importancia su entorno más cercano con la madre, la mujer y el hijo de Juarez. En el propio Anexo 4 pueden observarse, de forma gráfica, las relaciones existentes entre los personajes principales.

### 11.5.1 Juarez Gomes da Silva

#### 11.5.1.1 Personaje como rol

Juarez es el protagonista de (*hdp*) que, principalmente, abarca todas las tramas de la serie. Se trata de un personaje activo y modificador de su entorno.

#### 11.5.1.2 Presentación del personaje

La escena inicial en la que aparece Juarez muestra al colegiado arbitrando la final de un Mundial de fútbol en uno de los sueños con los que se abre cada uno de los capítulos de la serie («Juez x Juez», 1x01). Cuando señala el final del encuentro los jugadores le rodean para ovacionarle. Juarez sonrío, mientras que el comentarista del partido narra con sorpresa lo que está ocurriendo porque el colegiado es incluso levantado a hombros por los futbolistas de las dos selecciones (véase pág. 546). En ese momento, despierta del sueño y se ve a Juarez en el programa deportivo de televisión de Neri Nelson, al que acude de forma puntual como invitado, y en el que cuenta que su principal meta es dirigir la final de un Mundial.

### *11.5.1.3 Personaje como persona*

#### *11.5.1.3.a) Circunstancias sociológicas*

Casado con Manuela, tienen un hijo en común, Vinicius. Tres meses antes del tiempo presente de inicio de la serie, Juarez le fue infiel a su mujer con una prostituta que le transmitió una enfermedad venérea («Juez x Juez», 1x01). En el juicio por su divorcio, el juez del mismo, que forma parte de la directiva de un equipo de fútbol que ha sido perjudicado en una actuación por Juarez, decide darle la custodia de Vinicius a Manuela. Juarez se marcha primero al piso de su compañero Carvalhosa y luego con su madre, para regresar finalmente con el primero («Efectos colaterales», 1x06).

En principio, Manuela le niega a Juarez que vea a su hijo («La madre», 1x02). Aunque posteriormente accede a que pasen más tiempo juntos, le llega a poner una orden de alejamiento después de que Juarez se lleve a Vinicius a ver un encuentro del Juventus, el equipo favorito de ambos, sin haberla avisado («Efectos colaterales», 1x06). En lo personal, y pese a que Manuela ha iniciado una relación con su abogado, ambos comienzan a acercarse y alejarse una y otra vez. Aunque Juarez confiesa que solo la ama a ella, la aparición de su compañera Vitória supone una nueva barrera entre ambos («Linier caliente», 1x05). Juarez se ofrece a ayudar a Manuela cuando es despedida de su trabajo y empiezan a contactar cada vez con mayor asiduidad e, incluso, llegan a besarse («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07). Vitória decide dejar a Juarez y Manuela hace lo mismo con Rui, al que ha visto gritándole a su hijo. Finalmente, la pareja retoma su matrimonio («El hombre no traiciona al hombre», 1x11).

Con su hijo, Juarez mantiene una relación muy cercana, aunque en ocasiones éste cree que su padre no le comprende. Por ejemplo, Juarez llega a plantearse si Vinicius es homosexual simplemente porque le ha pedido unas zapatillas de ballet de regalo de cumpleaños, aunque finalmente descubre que lo ha hecho para pasar más tiempo con una amiga del colegio que le gusta («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Respecto a la ruptura de sus padres, Vinicius parece aceptarlo bien, aunque la distancia entre ambos empieza a afectarle tanto que en el colegio le recomiendan que visite al psicólogo escolar («Efectos colaterales», 1x06). Juarez es capaz de no acudir a una importante reunión con Camponero, pese a que le pueda costar su puesto, para acudir a un partido que juega Vinicius y en el que acaba arbitrando, algo que provoca también una reacción positiva en Manuela por ver lo que es capaz de hacer un padre por su hijo («Tarjeta amarilla», 1x09).

Con su madre, Rosali, Juarez vive una situación muy peculiar. Cuando se va a vivir con ella no duerme en su antigua habitación, sino que le hace pasar las noches en el cuarto de la lavadora, donde ha habilitado una cama. Juarez ya no se siente cómodo en casa ni su madre con él, ya que ahora ha rehecho su vida junto a Guzmán, un argentino jubilado con el que decide casarse («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). La relación de Juarez con éste no es muy fluida al principio pero, poco a poco, empiezan a conocerse mejor y Guzmán llega a darle consejos sobre cómo ejercer de padre.

Respecto a sus relaciones sociales, Juarez tiene cierta fama en Brasil por su condición de colegiado. Por ejemplo, un taxista le secuestra después de reconocerle como cliente: “yo te conozco... eres Juarez, Juarez Gomes da Silva” («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10). Al mismo tiempo, todo el mundo se cree que tiene derecho para poder criticarle. Tanto es así, que el final de cada uno de los trece episodios capítulo concluye con algún personaje llamándole "hijo de puta", generalmente sin estar él presente, en las situaciones que se exponen a continuación:

- El juez que dictamina su divorcio, Zé Paulo, justo después de concederle la custodia de Vinicius a Manuela. La ira del juez se debe a que su equipo ha perdido la final del Campeonato Paulista por un penalti en el último minuto señalado por Juarez («Juez x Juez», 1x01).
- El novio de su madre, Guzmán, por señalar un penalti en el tramo final del partido amistoso entre el brasileño Red Bull y el argentino Cordobés, del que es aficionado («La madre», 1x02).
- Sérgio Di Paula, entre risas, porque Juarez pensaba que su hijo era homosexual por pedirle para su cumpleaños unas zapatillas de ballet («Entre la bota y la zapatilla», 1x03).
- El presidente del Juventus, porque Juarez no arbitró el choque en el que su equipo se jugaba el descenso y Sérgio Di Paula, su sustituto, lo hizo en favor del equipo contrario («El tiempo del árbitro», 1x04).
- Vitória Müller, porque primero le dijera que no quería acostarse con ella y luego que sí («Linier caliente», 1x05).
- Su madre, Rosali, por haberle quitado las pastillas que tomaba para dormir («Efectos colaterales», 1x06).

- Romeu Carvalhosa, entre bromas, al envidiarle porque Juarez mantiene relaciones con Vitória, que es portada de la revista *Playboy* («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07).
- Ladislau Camponero, por no señalar un penalti muy claro en los cuartos de final de la Copa Libertadores («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08).
- Rui Zwiebel, abogado y novio de Manuela, porque le da rabia que Juarez haya acertado al anularle un gol por fuera de juego a Vinicius en un partido del colegio («Tarjeta amarilla», 1x09).
- El taxista que le ha secuestrado, al ver un partido repetido en el que arbitra («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10).
- Manuela, al ver en la portada de una revista que Juarez ha besado a Vitória («El hombre no traiciona al hombre», 1x11)
- Todos los aficionados presentes en el estadio donde se disputa la final de la Copa Libertadores, a modo de cántico justo cuando sale del túnel de vestuarios («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).
- En la final de la Copa Libertadores, el gol decisivo que le da el título al Palermo se produce después de que el balón golpee en Juarez. Al entrar al túnel de vestuarios, los aficionados del equipo ganador corean su nombre y Juarez exclama: "hijos de puta" («Después de todo, la final», 1x13).

Al tener el poder de decantar un partido de fútbol, Juarez recibe numerosas presiones y se le acercan distintas personas para influirle, como el juez de su divorcio, el presidente del Juventus o el del Palermo, el mafioso ruso Zhirkov.

Sobre su ocupación, Juarez es un apasionado del arbitraje y del fútbol que convive con los riesgos y las presiones de su profesión. Por ejemplo, en el primer capítulo, la policía custodia el acceso a su vestuario desde antes del inicio del partido y luego salta al campo escoltado por cinco de sus miembros. En esa misma final del Campeonato Paulista, la Policía Militar tiene que rodearle en la banda, en mitad del encuentro, porque ha expulsado a un jugador del 18 de Abril y temen que puedan pegarle. Al concluir, tiene que irse corriendo hacia su vestuario, también escoltado, porque el equipo del Paulicéia le persigue protestando la jugada del penalti en el último minuto («Juez x Juez», 1x01).

Con Ladislau Camponero, jefe del Comité de Árbitros de la Federación Paulista de Fútbol, tiene una relación muy tensa. Camponero le preselecciona para dirigir la Copa

Libertadores: “te he llamado porque no quiero líos con la prensa (...) Juarez: ¡no la cagues!” («La madre», 1x02). La presión también le llega desde los medios de comunicación. En la final del Campeonato Paulista parece haber acertado con sus decisiones («Juez x Juez», 1x01), así como en el segundo encuentro, donde los periodistas ven que el colegiado se impone en los empujones que se producen dentro del área («La madre», 1x02). En su primer partido internacional en Montevideo, entre el uruguayo Punta del Este y el mexicano Siete Cruces, un comentarista de radio alaba cómo dirige Juarez en los primeros minutos. Pero, luego, se queja de un penalti no pitado y un gol anulado, pese a que es evidente que acierta las dos veces. Le llama “ladrón” y, cuando saltan los hinchas a pegarle, sonrío («Entre la bota y la zapatilla», 1x03).

Juarez es un colegiado honrado e íntegro. Es designado para dirigir el partido entre el Juventus, equipo del que es seguidor desde la infancia, y el Recreativo: el que pierda de los dos descenderá a Tercera División. Carvalhosa le pregunta si va a ayudar al Juventus, a lo que Juarez responde: “quiero pitar la final de una Copa del Mundo, para eso tienes que ser profesional, ¿entiendes? Profesional” («El tiempo del árbitro», 1x04). En otro momento, Vitória quiere ayudarlo porque sabe que cualquier error puede costarle su puesto como árbitro. Para ello, le propone utilizar un pinganillo mientras ella ve la retransmisión por televisión. Vitória cree que no tiene nada que perder y él responde que sí: “el empleo, la credibilidad, un buen hombre, la conciencia tranquila...” («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). En la final de la Copa Libertadores, el presidente del Palermo le intenta convencer para que señale un penalti en favor de su equipo a cambio de dinero, una cantidad superior a los 40.000 dólares al año que cobra («Después de todo, la final», 1x13).

Juarez aplica la misma legalidad de un árbitro incluso con su hijo, al que le señala un fuera de juego cuando anota en un partido del colegio. Aunque el propio Vinicius comprueba luego que su padre había acertado, en el momento le dice que “no sabes nada de arbitrar, normal que estés expulsado” («Tarjeta amarilla», 1x09), refiriéndose a que ha sido apartado unas semanas de la competición por Camponero. Juarez, que acudía al partido como espectador, acaba arbitrando después de que el colegiado del mismo se lesione. Una mujer del público le reconoce y le pide que lo haga él, que es árbitro, a lo que Juarez puntualiza, “no, señora, árbitro FIFA” («Tarjeta amarilla», 1x09).

El colegiado aprovecha para dirigir algunos partidos de empresa, como el de la compañía farmacéutica Drogapro a cambio de 3.000 reales, y en el que ejerce de juez de línea de Carvalhosa («Efectos colaterales», 1x06), además de un encuentro de modelos de la revista *Playboy* («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07). Juárez también está a favor de la tecnología en el fútbol para ayudar al colegiado a reducir al mínimo los errores («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). En su tiempo libre, es habitual que esté en el sofá ocupando el rato con videojuegos de fútbol.

De las personas de su entorno, la más perjudicada por los insultos que recibe es Rosali. En una entrevista de radio, ella ironiza con que siempre es mencionada de mala manera por los aficionados. De hecho, puntualiza que: “yo entiendo que la relación entre el hincha y el árbitro no es una cosa racional, es como si fuera una discusión contra una autoridad, ¿eh? Te voy a decir algo: para mí los hinchas son unos ignorantes” («La madre», 1x02). Rosali se muestra preocupada antes de la final de la Copa Libertadores y Guzmán intenta calmarla, aunque le hace ver que la profesión de su hijo no es la mejor: "podría ser peor (...) podría haber sido traficante" («Después de todo, la final», 1x13). Después de que el Palermo gane con un gol que ha entrado tras desviarlo el propio Juárez, Guzmán le dice a Rosali que “van a hablar mucho de ti hoy en Paraguay”, país de donde es el equipo derrotado, el Asunción («Después de todo, la final», 1x13).

#### 11.5.1.3.b) Circunstancias físicas

El estado físico de un árbitro en el fútbol actual debe ser el de un deportista de alto nivel. Aunque Juárez no tiene una complexión atlética, le ha bastado para desenvolverse bien y seguir las acciones del juego de cerca. Sin embargo, no logra pasar las pruebas físicas de la Federación y es apartado hasta poder superarlas. Carvalhosa le recomienda para ello que tome efedrina, un estimulante que reduce la sensación de fatiga y ayuda a bajar peso, ya que los colegiados no tienen que pasar ningún control antidopaje. Finalmente, logra superar las pruebas federativas («Efectos colaterales», 1x06). El factor físico, aunque esta vez por motivos geográficos, le pasa factura en el encuentro que tiene que dirigir en La Paz, en Bolivia, debido a la altitud de la ciudad. En un momento determinado, necesita la ayuda de las asistencias médicas para tomar oxígeno de una bombona («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08).

Por otro lado, destaca la comunicación no verbal de Juárez, en la forma en la que mira fijamente a los jugadores que se quejan por alguna de sus decisiones. Del mismo

modo, en la final de la Copa Libertadores exagera al abrir los ojos, sorprendido al sospechar que sus dos asistentes han sido sobornados tras no señalar infracciones del juego evidentes («Después de todo, la final», 1x13). En ambos ejemplos, la mirada de Juárez denota la seguridad que tiene en sí mismo al tomar las decisiones sobre el campo.

#### 11.5.1.3.c) Circunstancias psicológicas

Como colegiado, Juárez tiene que soportar numerosas presiones de todo el mundo que rodea al fútbol: de su propia Federación, de los presidentes de los equipos, de los jugadores, de sus compañeros, de los aficionados e, incluso, de su propia familia. Un ejemplo de ello es Ladislao Camponero, que siempre le advierte para que no cometa errores o le dejará fuera de los siguientes partidos. Antes de la final de la Copa Libertadores, le recuerda la importancia del día y, como otras tantas veces, le amenaza: "no la cagues" («Después de todo, la final», 1x13).

Además de los ya referidos hinchas de los estadios donde el protagonista es insultado por ser un personaje diferente, otra de las marcas más destacadas de la serie son sus inicios. Cada episodio empieza con un sueño o una pesadilla de Juárez que da paso al contenido del propio capítulo:

- Arbitra la final de un Mundial de fútbol y, al señalar el final del partido, los jugadores de los dos equipos le abrazan y le llevan a hombros, mientras todo el estadio corea su nombre («Juez x Juez», 1x01).
- Su madre le da un biberón pese a ser un adulto, un sueño que anticipa sus miedos a regresar a su casa («La madre», 1x02)
- Se imagina a su hijo con tutú y zapatillas de ballet rosa, algo que le horroriza, en un capítulo en el que realmente sufre al pensar que su hijo es homosexual porque le gusta la danza clásica («Entre la bota y la zapatilla», 1x03).
- Sueña con marcar un gol con el Juventus, el equipo de su infancia, antes de arbitrarles un encuentro decisivo en la realidad («El tiempo del árbitro», 1x04).
- Camponero se reúne con Juárez y Carvalhosa para decirles que van a tener a una mujer como árbitra asistente. Por unos segundos, Juárez se imagina que la persona que entra por el despacho es Sérgio vestido de mujer. Después, regresa a la realidad y ve que esa persona es Vitória («Linier caliente», 1x05).

- En las pruebas físicas de los árbitros, Juárez se imagina corriendo en la pista de atletismo como un abuelo que llega a la meta con andador («Efectos colaterales», 1x06).
- Sueña que está rodeado por seis mujeres en ropa interior que quieren hacer el amor con él. En el mismo capítulo, acaba arbitrando un partido entre modelos de *Playboy* («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07).
- Juárez viste un traje en el que tiene disponible todo tipo de herramientas virtuales para tomar decisiones en un partido. Después de ese momento onírico, se le muestra en el programa de Neri Nelson defendiendo la tecnología en el arbitraje («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08).
- Emulando a Jesucristo, los niños se acercan a él y le adoran («Tarjeta amarilla», 1x09).
- Juárez tiene una pesadilla en la que entra a un campo por el túnel de vestuario y, al salir, hay una especie de jaula donde todos le insultan desde fuera («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10).
- Está en un altar casándose y cuando va a besar a la novia, le quita el velo y descubre que es su madre. Despierta en el enlace entre Rosali y Guzmán («El hombre no traiciona al hombre», 1x11).
- Aparece crucificado en un estadio con una red colgando de la cruz («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).
- Está en una pequeña jaula donde le sirven en el comedero un silbato de oro, el mismo que, cuando despierta del trance, observa antes del inicio de la final de la Copa Libertadores («Después de todo, la final», 1x13).

#### 11.5.1.3.d) Pasado de los personajes

Rosali cuenta en la radio que su hijo viene de una familia de “pitadores”: su abuelo fue árbitro, ella agente de tráfico y el padre de Juárez, que falleció hace 20 años, era trabajador ferroviario («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). También en la radio, el colegiado recuerda que nació y creció en el distrito de La Mooca, en Sao Paulo, donde jugaba con sus amigos al fútbol. Allí, empezó a estudiar Educación Física y acabó como árbitro («El tiempo del árbitro», 1x04).



#### *11.5.1.4 Personaje como actante*

A nivel profesional, Juárez tiene claro, tal y como le contesta a Neri Nelson en su programa de televisión, que su sueño es “como el de cualquier árbitro, pitar una final de la Copa del Mundo” («Juez x Juez», 1x01). Para ello, el protagonista inicia su recorrido como colegiado internacional dirigiendo encuentros de la Copa Libertadores de América. Pese a que en algunas fases llega a ser apartado de su actividad, Camponero confirma en la escena final que va a proponer a Juárez para dirigir el próximo Mundial de fútbol («Después de todo, la final», 1x13). A nivel personal, el divorcio al que se enfrenta con Manuela le lleva a perseguir una nueva meta: regresar a su estado inicial y retomar su matrimonio con su mujer y su hijo.

Juárez sufre todo tipo de conflictos en los que se mezclan los motivos personales y de relación. En el primer capítulo, el juez del divorcio que dirime la custodia de su hijo es director jurídico del Paulicéia, equipo al que arbitra en la final del Campeonato Paulista. Cuando Juárez le ve en el estadio, éste le saluda: “de juez a juez, le deseo buena suerte” («Juez x Juez», 1x01). El colegiado se pone tan nervioso que hasta se coloca la camiseta del revés. El encuentro transcurre sin problemas, hasta que le anula un gol al Paulicéia y luego expulsa a un jugador rival por una agresión, acertando en ambas decisiones. Sin embargo, en una contra en el último minuto el portero del Paulicéia comete un penalti y es expulsado. Durante el contragolpe previo, Juárez murmura “no lo hagas, no lo hagas”, porque esa jugada le podía afectar de manera personal. Los comentaristas de televisión creen que ha acertado, Afrenho Carlos dice en la radio que “hay que tener personalidad para pitar un penalti en el último minuto” del partido, mientras que Juárez justifica ante los medios que expulsó al portero porque “la regla es la regla” y que “lo van a poder ver con claridad por televisión”. Hasta Camponero le felicita: “no sé si van a salir vivos de aquí, pero mañana todo el mundo va a hablar bien de ustedes”. Sin embargo, el juez de su caso de divorcio decide devolverle la custodia de Vinicius a su madre alegando, con ironía, que “la regla es la regla” («Juez x Juez», 1x01).

Los conflictos internos son constantes en el protagonista. Así, por ejemplo, es asignado para arbitrar el partido en el que el Juventus se juega el descenso a Tercera División ante el Recreativo. En un programa de radio, Juárez admite que el Juventus es su equipo de la infancia. El presidente del club le regala una camiseta para su hijo y le invita al palco para ver el partido. Juárez está preocupado, porque un periodista les ha

fotografiado a los tres juntos en el palco y Carvalhosa toma una decisión radical: le da un puñetazo en la nariz para que Sérgio le sustituya como árbitro principal. Sin embargo, su compañero actúa a favor del Recreativo, donde juega un exnovio suyo, y el Juventus desciende («El tiempo del árbitro», 1x04).

El mayor conflicto interno de todos al que se enfrenta Juárez tiene lugar antes y durante la final de la Copa Libertadores, cuando el presidente del Palermo, Dimitri Zhirkov, intenta sobornarle. Juárez recibe una caja con productos del equipo, le contratan a una prostituta, le pagan a Manuela y Vinicius un vuelo en primera clase para que le acompañen en la final y, por último, le entrega un silbato de oro: si arbitra con él, será la señal de que acepta una gran cantidad de dinero que no es desvelada, pero que es superior a su salario como colegiado. Manuela le pide que le prometa que no lo va a aceptar («Maleta blanca, maleta negra», 1x12). Todo su entorno parece corrompido: Camponero le dice que se tome con naturalidad los regalos y sus asistentes, Lúcio y Carvalhosa, no señalan faltas y fueras de juegos muy evidentes. Incluso, en el descanso se acerca un delegado de Zhirkov a indicarle que no hace falta que señale un penalti, que se conforma su jefe con que expulse a un contrario. Juárez le ignora pero, en una desafortunada jugada, el Palermo anota después de que el esférico golpee en su cara. En la escena final, Zhirkov se alegra y afirma: “yo sabía que era bueno”. Camponero, rodeado de periodistas, le defiende porque ha sido “neutro” y le propone para arbitrar la próxima Copa del Mundo («Después de todo, la final», 1x13).

Con quien mayores disputas tiene Juárez es con Camponero, jefe del Comité de Árbitros de la Federación Paulista de Fútbol. El mismo que confía en él para arbitrar en la Copa Libertadores («La madre», 1x02), le aparta del arbitraje hasta que supere las pruebas físicas («Efectos colaterales», 1x06) y le amenaza con dejarle fuera de la competición porque la prensa lleva en sus portadas el gol con la mano de un jugador que Juárez no vio. En su siguiente choque en Bolivia, tiene el dilema moral de arbitrar con la ayuda de Vitória a través de un pinganillo, pero finalmente acepta hacerlo. Juárez acierta hasta en las jugadas que no ve. Como resume Guzmán a Rosali: “tu hijo tiene rayos X” («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Pero Juárez escucha cómo el comentarista que está junto a Vitória intenta ligar con ella, lo que provoca que se desconcentre, no vea un penalti claro y Camponero acabe por cumplir con su amenaza («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Juárez busca al jefe de los colegiados en la sede de la Federación y en su casa, pero no le encuentra. Carvalhosa logra concertarle

una reunión, pero Juárez tiene que ir a un partido de Vinicius («Tarjeta amarilla», 1x09). Posteriormente, en una fiesta sorpresa de cumpleaños, Camponero regresa a casa con Vitória, con la que mantiene una aventura y, cuando todos les reciben, Juárez reacciona rápido diciendo que ella está ahí por él. Camponero le agradece que le haya salvado delante de su mujer y le premia de la mejor manera: “puedes tener mil defectos, pero eres fiel a los amigos. Vas a pitar la final de la Libertadores” («El hombre no traiciona al hombre», 1x11).

Juárez tiene que enfrentarse también a conflictos externos, sobre todo cuando arbitra en estadios donde los aficionados son violentos. Por ejemplo, en su estreno en la Copa Libertadores en Uruguay, el propio comentarista señala que “el ambiente está caldeado. Ha sido entrar el trío brasileño al campo y transformarse en blanco de pilas, latas de cerveza y vasos” («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). En ese encuentro, Juárez acierta en no señalar un penalti y anular un gol, lo que desata la ira de los hinchas locales, que invaden el terreno de juego para agredirle. El grado de tensión es tal con los colegiados que un taxista le secuestra en las calles de la ciudad y, junto a otros tres aficionados, le obligan a revisar jugadas en *YouTube* donde pudo cometer errores («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10).

Otro conflicto de relación surge cuando conoce a Guzmán, el novio de su madre, que en la radio se presenta como el padrastro de Juárez para la indignación de éste. Antes de su primer encuentro internacional, tiene que dirigir un amistoso entre el Red Bull de Brasil y el argentino Cordobés, del que es aficionado Guzmán. El partido discurre con normalidad, pero en el último minuto Juárez vuelve a señalar penalti, esta vez en contra del Cordobés, lo que provoca la ira de Guzmán («La madre», 1x02).

En resumen, la evolución laboral de Juárez sufre variaciones de todo tipo desde el inicio: empieza arbitrando la final del Campeonato Paulista; luego, asciende de categoría, dirigiendo la Copa Libertadores; se queda fuera por no superar las pruebas físicas y acude a partidos de empresa; regresa al torneo internacional para ser de nuevo apartado; y acaba formando parte de la final por un favor personal que le hace a Camponero, quien le alaba y le critica con la misma facilidad, dependiendo de las circunstancias.

En la escena final de la serie se desvela que está más cerca de cumplir su sueño de arbitrar en una Copa del Mundo, ya que va a ser propuesto como uno de los seleccionados por parte de su Federación. Sus metas permanecen intactas, al igual que su

moral y su honradez, puesto que nunca cede ante las presiones externas ni a las tentaciones para que se corrompa. Por tanto, la evolución de Juárez es moderada, porque su forma de ser no solo no varía, sino que sale reforzada al permanecer fiel a sus principios. En el plano personal sí se da un cambio circular, al regresar a una situación de partida en la que retoma su matrimonio con Manuela y su vida en casa junto a ella y su hijo.

#### 11.5.2 Romeu Carvalhosa

Es el asistente de Juárez dentro del campo y su mejor amigo fuera del mismo. Carvalhosa es uno de los personajes secundarios más importantes que ayuda al protagonista a la consecución de sus metas. Sin embargo, sus métodos son a veces más que cuestionables: le rompe la nariz a Juárez para que evite el dilema interior de tener que dirigir al Juventus («El tiempo del árbitro», 1x04), le recomienda que tome pastillas para mejorar su rendimiento deportivo («Efectos colaterales», 1x06) y, justo al final de la serie, da indicios de que él sí se ha dejado comprar por el presidente del Palermo («Después de todo, la final», 1x13). De hecho, la filosofía de Carvalhosa es totalmente diferente a la de su compañero: ve en el arbitraje, más que una profesión a la que tenga que dedicarse con exclusividad, un medio que le permite disfrutar de viajes por diferentes ciudades de Brasil y de América. En su primer partido de la Copa Libertadores en Uruguay, intenta ligar con las azafatas del avión y, nada más aterrizar, se va de fiesta a conocer chicas («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Y es que, junto al fútbol, su otra gran pasión son las mujeres: en cada viaje intenta mantener relaciones con alguna, las lleva a casa, dirige encuentros de fútbol entre modelos de *Playboy*, envidia a Juárez por acostarse con Vitória y no da crédito de por qué ha rechazado a la prostituta que le ha contratado el presidente del Palermo. En un instante de la serie, le llega a decir a Juárez que él no tiene la culpa de ser “inteligente” por no haberse casado.

#### 11.5.3 Sérgio di Paula y Vitória Müller

Sérgio y Vitória son dos personajes secundarios que actúan como jueces de línea y que aportan una visión diferente del arbitraje y del mundo del deporte, con la inclusión del colectivo homosexual y de la mujer en el mismo.

Sérgio forma parte del trío arbitral inicial junto a Juárez y Carvalhosa, aunque su participación en la serie decae después de que le toque dirigir como colegiado principal el encuentro entre el Juventus y el Recreativo. En el partido, Sérgio se reencuentra con una antigua pareja que juega en el Recreativo y empieza a señalar faltas inexistentes a su favor, lo que le supone ser apartado por parte de Camponero («El tiempo del árbitro», 1x04). Sérgio, que estuvo casado con una mujer, es homosexual, aunque pide llevarlo en secreto. En Uruguay, le da un beso a Juárez, que le rechaza extrañado, y también le defiende de un intento de agresión por parte de los aficionados locales («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). El asistente se indigna cuando les insultan al saltar al terreno de juego al grito de “árbitro maricón” (véase pág. 547).

Por su parte, Vitória tiene que enfrentarse a constantes comentarios por ser una mujer en un mundo rodeado de hombres. Se justifica y dice que porque le guste el fútbol no significa que sea lesbiana, y que se hizo colegiada después de que sus seis hermanos le contagiaron el amor por este deporte. Es Licenciada en Letras, supera con facilidad las pruebas físicas de los árbitros pero, pese a todo, tiene que soportar que se fijen más en ella por ser una mujer que por sus cualidades. En su primer encuentro en la Copa Libertadores, el comentarista venezolano local dice que “para adornar más esta noche tenemos a una asistente, Vitória se llama, Vitória de la belleza, Vitória de la hermosura... que piernitas” («Linier caliente», 1x05). Al descanso, continúa afirmando que “lo mejor siguen siendo las hermosas piernas de la señorita Vitória”. En el mismo encuentro, Carvalhosa le llama “Barbie” porque cree que se ha equivocado en una jugada («Linier caliente», 1x05). La final de la Copa Libertadores la ve en un bar junto a Sérgio y un camarero, que ignora quién es, se asombra con sus comentarios sobre el partido y le dice: “si no fueras mujer estarías ahí arbitrando” («Después de todo, la final», 1x13).

Vitória es una persona muy desinhibida con el sexo y eso le provoca varios problemas. A Juárez le propone acostarse en su primer viaje a Venezuela y, aunque éste lo rechaza al principio, al final inicia una relación junto a ella («Linier caliente», 1x05). La revista *Playboy* le ofrece posar desnuda en la portada y contar su historia como linier. Ella acepta porque su carrera en el arbitraje es corta, cree que hay muchos preceptos con las mujeres y nadie le va a llamar como comentarista deportiva en el futuro («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07). Sin embargo, su posado no es visto con buenos ojos por Camponero, que le aparta del arbitraje («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Vitória decide dejar a Juárez por el comentarista Cidao y, luego, tiene un romance

con el propio Camponero («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). El personaje de Vitória está inspirado en la historia real de Ana Paula Oliveira, que llegó a arbitrar en la Copa Libertadores en 2005 y fue sancionada por la FIFA después de posar en la revista *Playboy* en 2013.

#### 11.5.4 Ladislau Camponero

Camponero es el jefe del Comité de Árbitros de la Federación Paulista de Fútbol. Una de sus principales preocupaciones es que la prensa no le moleste con preguntas sobre los errores de sus colegiados. Con Juarez vive una relación de amor-odio: le convierte en árbitro internacional en la Copa Libertadores, le aparta después de no superar las pruebas físicas, vuelve a suspenderle después de un error en un encuentro y le readmite para que dirija la final del torneo después de evitar que su mujer descubra que le es infiel con Vitória («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). Precisamente, a Vitória le propone como árbitra asistente de Juarez para lavar la imagen de la Federación, ya que considera que hacen falta “más mujeres e indios” («Linier caliente», 1x05). Los métodos que emplea al frente de la organización son inmorales. Por ejemplo, en la final de la Copa Libertadores le hace ver a Juarez que no pasa nada si toma alguna decisión en favor del Palermo, a cuyo presidente Camponero le hace incluso una reverencia al saludarlo. Tras el tanto involuntario de la final, propone a Juarez como colegiado para el próximo Mundial («Después de todo, la final», 1x13).

### 11.6 Resumen del capítulo

En las cinco series seleccionadas sus protagonistas y personajes principales basan sus caracterizaciones en las figuras deportivas más representativas del fútbol americano, el boxeo, las carreras de caballos, la gimnasia artística femenina y el fútbol. Junto a ellos hay que sumar el rol de los personajes secundarios que completan el entorno deportivo. A modo de resumen, se puede englobar en la siguiente tabla los diferentes personajes analizados, a partir de las posiciones, los cargos y los puestos deportivos más destacados:

**Tabla 11.1. Resumen de los principales roles deportivos representados en las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.

ROL DEPORTIVO	SERIES				
	<i>Friday Night Lights</i>	<i>El declive de Patrick Leary</i>	<i>Luck</i>	<i>Ahora o nunca</i>	<i>(hdp)</i>
Entrenadores	Eric Taylor	Robert Leary Ed Romeo	Walter Smith Turo Escalante	Sasha Belov Marty Walsh	
Atletas	Tim Riggins ( <i>fullback</i> ) Matt Saracen ( <i>quarterback</i> ) Jason Street ( <i>quarterback</i> ) “Smash” Williams ( <i>runningback</i> ) “Voodoo” Tatum ( <i>quarterback</i> )	Patrick “Luces” Leary (boxeador) “Verdugo” Reynolds (boxeador) Omar Assarian (boxeador) “Diablo” Morales (boxeador) Jerry Raynes (boxeador)	Ronnie Jenkins (jinete) Rosie Shanahan (jinete) Leon Micheaux (jinete)	Emily Kmetko (gimnasta) Payson Keeler (gimnasta) Kaylie Cruz (gimnasta) Lauren Tanner (gimnasta)	Juarez Gomes da Silva (árbitro) Romeu Carvalhosa (asistente) Sérgio Di Paula (asistente) Vitória Müller (asistente)
Representantes o directivos	Buddy Garrity (directivo)	Johnny Leary (agente) Barry K. Word (agente) Hal Brennan (agente)	Chester “Ace” Bernstein (propietario) Grupo de apostantes (propietarios) Joey Rathburn (agente)		Ladislau Camponero (directivo)
Medios de comunicación		Mike Fumosa			
Equipo	Panthers de Dillon		Grupo de apostantes	“The Rock”	

En función de sus características particulares, se establecen algunas similitudes entre los personajes principales de las series analizadas. Por ejemplo, Eric Taylor, Patrick Leary y Juarez Gomes da Silva comparten la presión por la obtención de los resultados en función de sus objetivos. De igual modo, la familia es un apoyo vital en el desarrollo de sus carreras y son capaces de enfrentarse y superar todo tipo de obstáculos con tal de lograr sus metas, siendo unos personajes modificadores de su entorno, en el que ejercen un rol de líderes. Los tres personajes evocan la pureza del deporte, al igual que ocurre con Walter Smith en el mundo de las carreras de caballos o con Sasha Belov en el de la gimnasia.

En el mismo sentido, el personaje de Matt Saracen representa al héroe por accidente, al jugador que encuentra en el deporte un camino en el que aplicar los mismos valores que en su vida diaria, como son el sacrificio, la constancia o la disciplina. El caso de Emily Kmetko es muy parecido, ya que pasa de ser una joven aspirante ignorada a convertirse, como ocurre con Matt, en capitana y una referencia para sus compañeras. Mientras, en *Luck* Rosie Shanahan consigue una oportunidad como jinete después de mucho esfuerzo.

“Smash” Williams y Kaylie Cruz simbolizan cómo los jóvenes deportistas sufren tanta presión por lograr el éxito que se ven superados por las expectativas. Ambos personajes focalizan toda su vida en el deporte, al igual que Jason Street y Payson Keeler, que apuntan a ser las futuras estrellas en sus respectivas modalidades. Sin embargo, las lesiones alteran su mundo conocido hasta ahora: Jason no podrá volver a jugar al fútbol americano, mientras que Payson empieza desde cero tras ser operada de la espalda. Por su parte, Leon no logra superar la depresión después de la muerte de uno de sus caballos y decide comenzar de nuevo para reencontrarse a sí mismo.

Otro tipo de deportista representado es aquel que es incapaz de aprovechar sus propias condiciones y capacidades. Por ejemplo, Tim Riggins y Ronnie Jenkins son autodestructivos y alcohólicos y, aunque su única vía de escape diaria es el deporte, no son perseverantes ni tienen unas metas ambiciosas. En un sentido similar, Lauren Tanner se centra más en obstaculizar las carreras de sus compañeras que en mejorar la suya propia. De manera más extrema, “Voodoo” Tatum, Omar Assarian y “Diablo” Morales demuestran que la prepotencia y la indisciplina son perjudiciales, mientras que “Verdugo” Reynolds infravalora a Patrick Leary y acaba perdiendo su título de campeón.



El entorno del deportista puede influir de manera positiva o negativa en el mismo. El mejor de los ejemplos es el de Johnny Leary, Barry K. Word y Hal Brennan, que intentan aprovecharse de Patrick Leary recurriendo a los métodos más oscuros para obtener un beneficio propio. Lo mismo sucede con Turo Escalante, un entrenador y propietario de caballos déspota, capaz de alterar la competición buscando su bien personal; o con Marty Walsh, que toma decisiones acorde con los aspectos más políticos que deportivos con las gimnastas. De manera más cómica, Ladislau Camponero, Sérgio Di Paula, Vitória Müller y Romeu Carvalhosa demuestran que hasta los árbitros o las instituciones pueden corromperse de una u otra manera en el deporte. El éxito individual o colectivo influye en la vida de otras personas ajenas a los atletas, como es el caso del aficionado fanático representado por Buddy Garrity o de la prensa especializada a través de Mike Fumosa. En el lado opuesto, Robert Leary recupera su confianza como entrenador hasta convertir a su hijo en Campeón del Mundo de los Pesos Pesados, un camino en el que resulta fundamental la intervención de Ed Romeo para mejorar aquellos aspectos que suponían un lastre en su evolución.

El deporte es capaz de transformar, de manera interna, al personaje menos ligado con el mismo de las series seleccionadas. Se trata de “Ace” Bernstein, que encuentra la paz y la armonía en las carreras de caballos. En él también logran un cambio social el grupo de apostantes, que evolucionan y se reivindican gracias a sus habilidades y las ganancias económicas obtenidas con sus combinaciones.

Respecto a los equipos, tanto los Panthers de Dillon como “The Rock” se enfrentan a peligros de ruptura muy similares. De carácter interno, el más destacado es el riesgo existente por los problemas amorosos entre sus propios componentes, como ocurre por la infidelidad que afecta a Jason Street y Tim Riggins en los primeros y a Lauren Tanner y Kaylie Cruz en las segundas. De manera externa, las lesiones de Jason Street y Payson Keeler marcan el devenir de los conjuntos, con la diferencia de que el primero no puede volver a competir y es sustituido con éxito por Matt Saracen. Aunque no se trate de un equipo formal, el grupo de apostantes de *Luck* también actúa como tal y se enfrenta a problemas de ruptura similares, de carácter interno y externo, desde la ludopatía de Jerry a los impedimentos que tienen para realizar la compra de un caballo.

En resumen, a través de la caracterización de los personajes analizados en las cinco series se puede apreciar una gran parte de los principales valores relacionados con

el deporte, como son el sacrificio, el esfuerzo, la constancia, la disciplina, el trabajo en equipo, la capacidad de reacción ante las adversidades, la lucha contra la presión interna y externa o el apoyo del entorno más inmediato. En el lado negativo, a través de los personajes representados en las ficciones analizadas, se aprecian elementos como la prepotencia, la autodestrucción, la falta de perseverancia, la indisciplina, las trampas, la búsqueda del bien individual antes que el colectivo o la corrupción. En todos los casos, las series reflejan la competitividad y la exigencia del deporte de alto nivel.

## CAPÍTULO 12: ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA

Tras el análisis de los personajes, y en función de los datos extraídos en el Anexo 2 (véase pág. 630), a continuación se exponen los resultados observados en relación a las estructuras de las cinco series que componen este estudio, poniendo el énfasis en aquellas acciones y tramas vinculadas con el deporte. Para ello, se sigue la ficha de análisis propuesta en el Anexo 3.2 (véase pág. 644).

### 12.1 Estructura de *Friday Night Lights*

#### 12.1.1 Acción

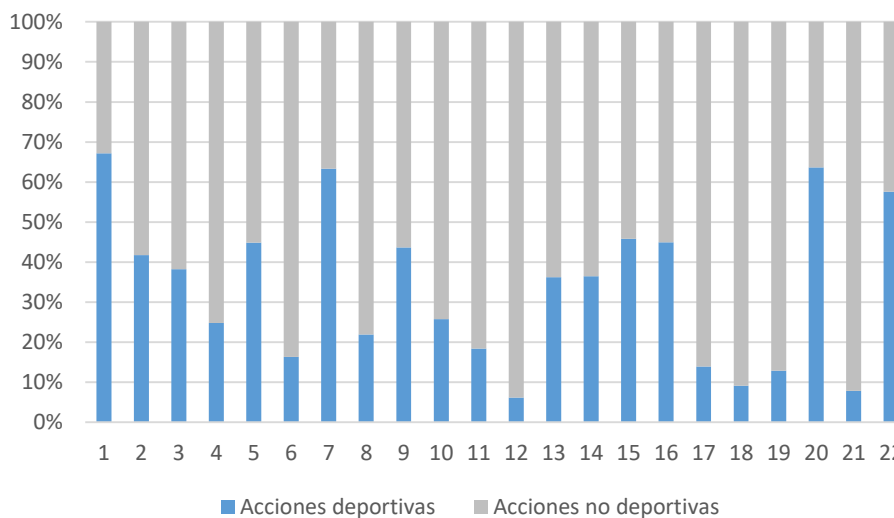
En *Friday Night Lights* destaca la presencia de un alto desarrollo de acciones puramente deportivas que, sobre el global de la primera temporada, alcanza más de la tercera parte del total del tiempo. El siguiente gráfico, elaborado a partir de los datos del Anexo 5 (véase pág. 659), muestra el porcentaje total de acciones deportivas y no deportivas.

**Gráfico 12.1. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Friday Night Lights* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los 22 capítulos de la primera temporada de la serie.

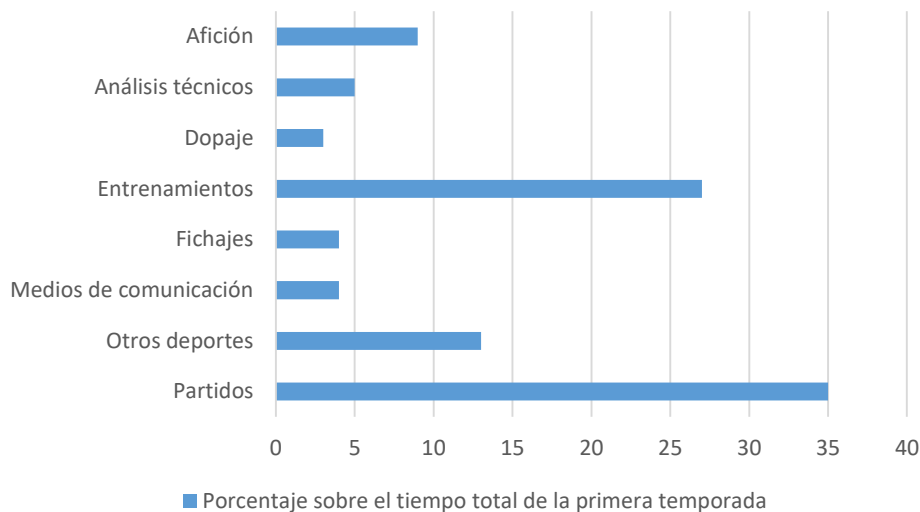
**Gráfico 12.2. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Friday Night Lights* Lights por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Más de la mitad de los episodios de la primera temporada de *Friday Night Lights* están por encima del 30% de las acciones deportivas. En el primero de ellos tiene una especial incidencia el inicio de la temporada de los Panthers y el encuentro donde Jason Street sufre su lesión («Piloto», 1x01), mientras que el último desarrolla el clímax con la final del Campeonato Estatal de Texas («La final», 1x22). En el episodio séptimo («Regreso») el incremento se debe al partido de máxima rivalidad ante los Tigers de Larabee y el inicio de la trama por dopaje de “Smash” Williams. En «Barro-bowl» (1x20), las semifinales centran buena parte de la atención narrativa con la búsqueda de un nuevo estadio y el decisivo encuentro.

Dentro del 34% del tiempo dedicado a las acciones deportivas, sobre el mismo pueden diferenciarse cuánto se destina a cada una de ellas. Los partidos de fútbol americano y los entrenamientos son los que tienen una mayor presencia en la serie, reuniendo más de la mitad de las acciones deportivas. En un nivel inferior, en *Friday Night Lights* también aparecen otros deportes, como los campeonatos de animadoras, el golf o las carreras a pie. Los actos en los que la afición de los Panthers están implicados ocupan casi un 10%, mientras que los aspectos referidos al análisis técnicos del juego, el fichajes de Ray “Voodoo”, las negociaciones de Eric Taylor con la Universidad TMU, el dopaje de “Smash” Williams y las entrevistas en los medios de comunicación se sitúan por debajo del 5% del total, como puede observarse en el siguiente gráfico:

**Gráfico 12.3. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en *Friday Night Lights* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



En el Anexo 6 (véase pág. 665), se describe el desarrollo de las acciones por capítulo. Desde el punto de vista del comportamiento, la mayoría son voluntarios y conscientes, como los castigos de Eric Taylor a Tim Riggins por llegar borracho al primer entrenamiento («Piloto», 1x01), a su plantilla después de perder su segundo encuentro («Series de castigo», 1x03) o a “Smash” Williams por tomar sustancias ilegales para mejorar su rendimiento. También existen otras acciones de carácter involuntario e inconsciente, como la forma en la que Tim Riggins se autoinculpa por la lesión de Jason Street o la inseguridad de Matt Saracen desde que juega su primer partido hasta que lidera al equipo tras la marcha de “Voodoo” Tatum. Por otra parte, el grupo tiene una incidencia especial en *Friday Night Lights* a través de los Panthers de Dillon, que actúa de manera colectiva ante las adversidades, como ocurre en la huelga de los jugadores negros y en su posterior respuesta en el encuentro ante Duston Valley, en el que todos se reconcilian («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).

Dentro de la acción como función, Eric Taylor experimenta una transformación como persona por el que pasa de ser cuestionado a un héroe en Dillon, al llevar a los Panthers a ganar la final del Campeonato Estatal. Junto a él, Matt Saracen deja de ser un desconocido carente de confianza y se convierte en un líder, al mismo tiempo que “Smash” Williams aprende a dejar de presionarse por su futuro. El cambio en Tim Riggins es menos perceptible, ya que no quiere evolucionar en su vida personal, mientras que Jason Street sufre la privación de su sueño de ser jugador profesional de fútbol americano al quedarse parapléjico. Finalmente, la acción como acto se manifiesta principalmente en

el deseo de vencer en el Campeonato Estatal y la evolución de sus personajes durante ese trayecto, pasando por diferentes estados que se manifiestan en sus arcos de evolución.

## 12.1.2 Tramas

### 12.1.2.1 Tramas principales

La trama principal que se extiende durante todos los capítulos de la primera temporada en *Friday Night Lights* es la relativa a la consecución del Campeonato Estatal por parte de los Panthers de Dillon.

Junto a ella, hay otras tramas ligadas a los personajes más importantes que adquieren una importancia similar y que, de forma más o menos continuada, aparecen en casi todos los episodios. Una de ellas es la evolución de la carrera de Eric Taylor como entrenador, que va desde las suspicacias que genera su llegada hasta lograr el título. Otra trama está unida a Jason Street, que abarca desde el inicio como estrella del equipo a su lesión, pasando por la rehabilitación y el sueño de ser deportista paralímpico mientras, en paralelo, se muestra el avance de su relación con Lyla Garrity. El hueco dejado por el *quarterback* en el equipo lo ocupa Matt Saracen, que pasa de la desconfianza propia y de sus compañeros a liderar al equipo hasta el Campeonato Estatal, cuya historia discurre junto a su noviazgo con Julie Taylor. Las carreras de Tim Riggins y “Smash” Williams también se desarrollan de forma alterna durante la primera temporada.

### 12.1.2.2 Tramas secundarias

La mitad de las tramas secundarias de *Friday Night Lights* tienen un marcado carácter deportivo e inciden en su temática, como puede observarse en el Anexo 6 (véase pág. 665). En una de ellas, la familia Street decide demandar a Eric Taylor y al instituto, al entender que Jason debió haber sido entrenado para realizar placajes, aunque hasta el propio jugador reconoce que no tenía que ser así («Para las chicas es distinto», 1x10). La subtrama se extiende durante varios capítulos, hasta que se resuelve con un acto de conciliación para cubrir los gastos para la adaptación del joven en su hogar y su entorno («Barro-bowl», 1x20).

El fichaje de “Voodoo” Tatum genera otra subtrama deportiva en la serie. El personaje pone en peligro la unidad del grupo debido al conflictivo carácter del *quarterback* («Series de castigo», 1x03). Su fichaje fue una imposición de Buddy Garrity y Eric Taylor decide expulsarle por su carácter rebelde. Tras su marcha, al equipo se le

da por perdido el partido que disputó por la irregularidad de su fichaje («Regreso», 1x07). “Voodoo” vuelve a aparecer en la final como rival de los Panthers, equipo que sufre un riesgo de ruptura interior por la huelga de los jugadores negros que se convoca después de las palabras de Mac McGill. Eric se ve obligado a jugar con canteranos, pero recupera a su plantilla para el partido ante Dunston Valley y el conflicto finaliza cuando unos se defienden a otros después de una tangana final («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).

Otra línea argumental de la serie relacionada con el deporte está referida al dopaje de “Smash” Williams, que se inicia al presionarse a sí mismo por estar en la lista de los 100 mejores jugadores del Estado («Regreso», 1x07). Así, “Smash” miente a su madre para conseguir el dinero y, tras resentirse su salud y mejorar de forma sorprendente sus marcas, es descubierto y castigado por Eric hasta que desaparecen las sustancias ilegales de su sangre («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13). Otras tramas puntuales detectadas en la serie son las derivadas de la rivalidad entre los Panthers de Dillon y los Tigers de Arnett Mead («Dar la talla», 1x05), la incertidumbre por el partido de estos últimos y Buckley que determina la clasificación de los Panthers hacia los *playoff* por el título («Qué hacer mientras esperas», 1x12), la explosión cerca del estadio que obliga a buscar una nueva sede («Barro-bowl», 1x20) o el partido de fútbol americano femenino que tiene que disputar Julie como castigo («Anteojeras», 1x15).

Por otra parte, en cuanto a las tramas secundarias no deportivas, en su mayoría están unidas a aspectos sentimentales de los personajes y ayudan a humanizar sus perfiles. Las historias de amor predominan, como el triángulo entre Jason Street, Tim Riggins y Lyla Garrity, y al que se une al final de la primera temporada Suzy; la relación entre “Smash” Williams y Waverly; de Tim con Tyra y con su nueva vecina; o la de Buddy Garrity con Angela Collette y su posterior divorcio. También se repiten los difíciles encuentros de Tim y Matt Saracen con sus respectivos padres. Otros tipos de subtramas con una importante carga dramática son la paliza que Reyes le propina a Castel, la enfermedad de Lorraine, el empeño de Tami para que Tim Riggins y Tyra estudien o el intento de violación sobre esta última.

#### *12.1.2.3 Tramas autoconclusivas*

Lo más destacado de las tramas autoconclusivas desde el punto de vista deportivo es que, en el caso de los partidos de los Panthers, la mayoría empiezan y acaban en el mismo

episodio. A continuación, pasan a referirse todos los encuentros desarrollados en la primera temporada:

- Victoria de los Panthers de Dillon 27-24 ante Westerby Chaps («Piloto», 1x01).
- Victoria de los Panthers de Dillon ante los Tigers de Arnett Mead por 22-21, aunque se les da el partido por perdido por el fichaje irregular de “Voodoo” Tatum («Dar la talla», 1x05).
- Victoria de los Panthers de Dillon 28-27 contra los Lions de Larabee («Regreso», 1x07).
- Victoria de los Panthers de Dillon en casa de los Eagles de Gatling por 2-6 («Corazones puros», 1x09).
- Victoria de los Panthers de Dillon en el estadio de Houston Area («Para las chicas es distinto», 1x10).
- Victoria de los Panthers de Dillon 28-24 contra los Warriors de Westcott («Nevermind», 1x11).
- Partido entre Buckley y Arnett Mead que determina las posibilidades de clasificación de los Panthers para los *playoff* por el título («Qué hacer mientras esperas», 1x12).
- Los Panthers de Dillon ganan 7-0 a los Tigers de South Pain, accediendo así a los *playoff* por el título («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).
- Los Panthers de Dillon ganan a los Cardinals de Dunston Valley 24-40 («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).
- Victoria de los Panthers de Dillon 26-21 contra los Dragons de Royal Rock («Unidad familiar», 1x18).
- Victoria de los Panthers de Dillon 14-8 en las semifinales ante los Vikings de Brant («Barro-bowl», 1x20).
- Victoria de los Panthers de Dillon 27-26 contra los Mustangs de West Cambria. Se proclaman vencedores del Campeonato Estatal de Texas («La final», 1x22).

En el análisis realizado de la temporada tan solo hay dos encuentros que empiezan en un capítulo y concluyen en el siguiente, a modo de suspense o *cliffhanger*. Este recurso narrativo sirve para mantener la expectación de la audiencia, al acabar el capítulo con una escena de alto contenido dramático (Torre, 2010: 42):



- Los Panthers de Dillon pierden 7-13 contra South Milbank Rattlers («Ojos abiertos», 1x02 y «Series de castigo», 1x03).
- Victoria de los Panthers de Dillon 30-10 contra McNulty Mavericks («Subiendo apuestas», 1x14 y «Anteojeras», 1x15).

Derivado de algunos de esos encuentros, hay otro tipo de tramas secundarias que solo ocupan un capítulo, como es el caso de la rivalidad entre los Panthers y los Tigers de Arnett Mead («Quién es tu padre», 1x04), la incertidumbre por el partido entre estos últimos y Buckley («Qué hacer mientras esperas», 1x12) o la explosión que obliga al cambio de sede («Barro-bowl», 1x20).

#### *12.1.2.4 Tramas horizontales*

En *Friday Night Lights* se recurre a la posibilidad de abrir nuevas tramas deportivas en los que la acción nace, se desarrolla y se resuelve a través de diferentes capítulos. Este es el caso de la demanda por parte de la familia Street, que se plantea en "Para las chicas es distinto" (1x10), continúa con las informaciones aparecidas en la prensa («Qué hacer mientras esperas», 1x12), la celebración del juicio («Subiendo apuestas», 1x14) y finaliza con el acto de conciliación («Barro-bowl», 1x20). Igualmente, el dopaje de "Smash" Williams se inicia en el séptimo episodio («Regreso», 1x07), sigue cuando le pide dinero a su madre (1x08, "Cruzar la línea"), la crisis de ansiedad que sufre («Corazones puros», 1x09) y con cómo destaca con sus registros sobre el campo («Para las chicas es distinto», 1x10). La trama prosigue el momento en que es descubierto («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13) y acaba con el fin de su castigo («Subiendo apuestas», 1x14). El fichaje de "Voodoo" tiene un recorrido de tres episodios: con su llegada a Dillon («Series de castigo», 1x03), sus primeros entrenamientos («Quién es tu padre», 1x04) y su expulsión de los Panthers («Dar la talla», 1x05). Lo mismo ocurre con el inicio («Anteojeras», 1x15) y el final de la huelga de los jugadores negros («Ojos negros y corazones rotos», 1x16).

En definitiva, las tramas horizontales permiten desarrollar otros aspectos transversales al deporte, como el de los fichajes, el dopaje o la gestión de un equipo, algo que ya destacó el director Peter Berg en sus motivaciones para realizar la ficción (véase pág. 127).

#### 12.1.2.5 Evolución de las tramas

En función de su desarrollo, pueden distinguirse diferentes tipos de trama. El entrenador Taylor siempre intenta mostrarles a sus jugadores el camino correcto para lograr evolucionar a través del modelo de otros jóvenes que han pasado por el equipo. Por ejemplo, a “Smash” Williams le pide que aprenda a no obsesionarse con estar en la lista de los 100 mejores jugadores del Estado y, para ello, le presenta a un antiguo jugador que fracasó y acabó como ayudante de cocina («Subiendo apuestas», 1x14). Además de las espejo, las tramas paralelas muestran cómo reaccionan los personajes ante un mismo suceso. Una muestra de ello es que, ante una misma oportunidad, la arrogancia de “Voodoo” Tatum le hace desaprovechar la oportunidad de convertirse en el *quarterback* titular de los Panthers, mientras que Matt Saracen no la deja pasar. Por último, la lesión de Jason Street supone una evidencia de cómo a partir de un mismo hecho se derivan numerosas tramas, como son su adaptación a una nueva vida, su relación con Lyla, el regreso al instituto, la demanda contra Eric Taylor o su sueño de ser deportista paralímpico.

#### 12.1.3 Estructura

A partir de los datos anteriores, podría señalarse que la estructura narrativa de *Friday Night Lights* es abierta, desarrollándose más de tres tramas por capítulo y siendo muy similar en los diferentes episodios. De igual modo, hay que destacar cómo en la serie los partidos de fútbol americano suelen situarse al final o al inicio de los mismos y que las pausas para la publicidad previstas en la emisión, generalmente cuatro, están planificadas previamente, algo que entra en consonancia con el contexto audiovisual estadounidense. A continuación, se exponen los puntos clave de la estructura de la serie en su primera temporada:

##### 12.1.3.1 Inicio

La escena inicial de *Friday Night Lights* recoge la esencia de la serie en apenas seis minutos. Durante la introducción se exponen los personajes principales, se marcan sus metas, evidencia los primeros conflictos, la importancia que tiene en Dillon los Panthers e, incluso, se aprecia desde el estilo personalista de Peter Berg en la dirección al uso de los escenarios deportivos. Además, los protagonistas se muestran en su estado original de equilibrio. Jason Street es el jugador estrella y la esperanza del equipo, Tim Riggins llega borracho al entrenamiento y tiene una gran fricción con “Smash” Williams, quien solo

habla de sí mismo y de sus ambiciones, Matt Saracen es un joven que pasa desapercibido y el entrenador Taylor enseña su disciplinado y autoritario carácter. En resumen, *Friday Night Lights* deja latente su temática de marcado carácter deportivo desde el inicio. La escena inicial de la serie se desarrolla antes del *opening*, algo que se respeta en el resto de los capítulos, donde se muestran las primeras escenas antes de la entrada de la cabecera de la ficción. Cabe destacar también que los primeros planos de la serie, que muestran el cielo, los campos de petróleo y el estadio de fútbol con los focos encendidos, son similares a los de la película que le precede y que dirigió el propio Peter Berg, por lo que supone un pequeño nexo de conexión con el film.

Por su parte, el primer punto de giro se produce con la lesión de Jason Street durante el partido inaugural de la temporada («Piloto», 1x01): el *quarterback* titular, capitán y estrella del equipo, afronta un cambio radical en su vida al quedar parapléjico, al mismo tiempo que los Panthers ven cómo pierde a su máximo referente y disminuyen sus posibilidades de luchar por el título. A partir de aquí, el ritmo de la acción se acelera y el equilibrio inicial se rompe para abrir nuevas líneas argumentales como quién será su sustituto, cómo se recuperará de su lesión medular o si sus compañeros podrán luchar por el Campeonato Estatal sin él. Además, el relato cuenta con la fuerza visual suficiente como para atraer al espectador, ya que la jugada en la que se lesiona se muestra incluso repetida. Por tanto, se trata de un arranque impactante en cuanto a la acción, novedoso y traumático, porque el cambio es irreversible y añade el “efecto teatral” al cambiar la suerte de Street y la de los Panthers.

#### 12.1.3.2 Desarrollo

La trama que abarca toda la primera temporada tiene que ver con la consecución del Campeonato Estatal de Texas, mientras que los principales conflictos de relación e internos derivados del deporte se han analizado en el apartado dedicado a los personajes (véase pág. 198), así como las barreras, obstáculos o reveses que tienen que superar cada uno de ellos.

Es segundo punto de giro llega a falta de dos capítulos para la conclusión de la primera temporada, cuando el equipo accede a la final del Campeonato Estatal tras vencer en semifinales («Barro-bowl», 1x20). A partir de ahí se inicia el camino hacia el clímax, que se alcanza tras llegar al descanso del partido que decide el título («La final», 1x22).

### 12.1.3.3 Tercer acto

En el descanso de la final, y después de uno de los discursos más motivadores de Eric Taylor (véase pág. 379), los Panthers logran remontar y vencer en el Campeonato Estatal con una jugada que diseña Matt Saracen y que concluye “Smash” Williams con el *touchdown* decisivo («La final», 1x22).

Tras ganar el anillo de campeones, la primera temporada de *Friday Night Lights* se resuelve con una escena final en la que los miembros de los Panthers reciben el homenaje de los ciudadanos de Dillon por sus calles («La final», 1x22). Para acabar, los jugadores están reunidos en el vestuario cuando llega Eric Taylor, al que le agradecen haberlos transformado como personas y como deportistas antes de su marcha a la Universidad TMU. Por tanto, se trata de un “*happy end*”, ya que cada uno logra alcanzar sus metas. En este sentido, el guion de la serie se corresponde con el modelo clásico o tradicional porque la principal línea argumental de la primera temporada concluye, pero se abre una nueva para la segunda con la incógnita de cómo será el futuro de Eric, su familia y los Panthers.

### 12.1.4 Focalización

La serie emplea una focalización cero que genera una mayor expectativa y tensión en el espectador. Por ejemplo, la audiencia conoce antes que el resto de los personajes que “Smash” Williams ha recurrido al dopaje, que Eric Taylor va a abandonar el equipo, que la infidelidad de Tim Riggins con la novia de Jason Street puede suponer una ruptura en la unidad de los Panthers o que la agresión de Reyes a un amigo de Landry se produce por culpa del primer y no del segundo.

## 12.2 Estructura de *El declive de Patrick Leary*

### 12.2.1 Acción

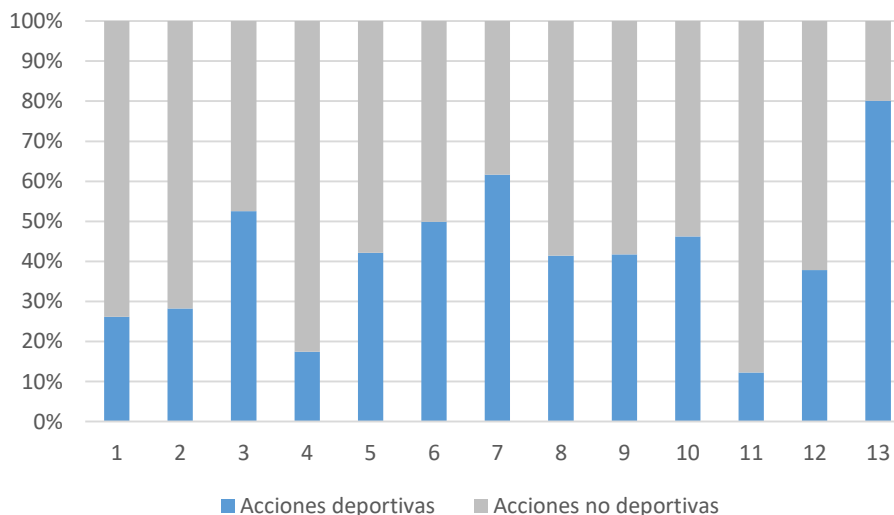
Las acciones deportivas representan un componente esencial en *El declive de Patrick Leary*, donde alcanzan el 41% del tiempo global de la serie según se ha podido extraer del Anexo 5 (véase pág. 661).

**Gráfico 12.4. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *El declive de Patrick Leary* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



En el siguiente gráfico, puede observarse la evolución de las acciones deportivas durante sus trece episodios.

**Gráfico 12.5. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *El declive de Patrick Leary* en su primera temporada por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

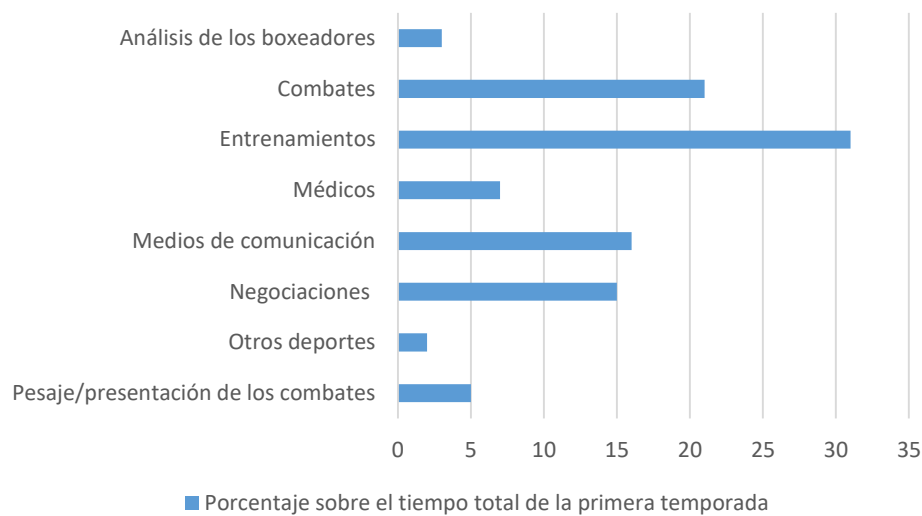


Por encima del resto, destacan las acciones deportivas en los capítulos en los que se producen los diferentes combates reflejados en la serie: el de la revancha entre “Verdugo” Reynolds y “Luces” Leary («Guerra», 1x13), el regreso de Patrick a la competición contra

“Diablo” Morales («Encrucijada», 1x07) o la pelea entre Omar Assarian y *Huracán* Harris («El disparo», 1x03).

Dentro de las acciones deportivas, un tercio de las mismas son entrenamientos, principalmente de “Luces” Leary. Este dato responde a la lógica de que la serie prepara al espectador desde el primer capítulo para presenciar el combate de revancha entre “Luces” y “Verdugo” al final de la misma, por lo que a lo largo de sus trece capítulos se muestra cómo entrena el protagonista para la pelea. Precisamente, los combates superan el 20% del tiempo de las acciones deportivas, con los enfrentamientos entre “Luces” y “Verdugo”, “Luces” y “Diablo” Morales, Omar Assarian y *Huracán* Harris o la pelea ilegal de artes marciales mixtas. Igualmente, las negociaciones de los combates y de los contrincantes adquieren también un papel muy importante, llevadas a cabo por los propios boxeadores junto a sus agentes y entrenadores como son Barry K. Word, Hal Brennan, Johnny Leary o Robert Leary. Del mismo modo, los medios de comunicación cumplen un papel esencial en el relato para impulsar la revancha entre “Luces” y “Verdugo”, alentando desde el primer capítulo las expectativas al recordar el quinto aniversario de una pelea que, de forma polémica, los jueces concedieron a Reynolds como vencedor. Por otra parte, los problemas físicos de Patrick, derivados de un corte en el ojo o una herida provocada por unas tijeras, unidos a las pruebas a las que se somete al detectarle la enfermedad conocida como “demencia del boxeador”, provocan una presencia notable en la serie de las acciones relacionadas con las revisiones médicas provocadas por la práctica deportiva. Por último, el análisis de las técnicas y estrategias que emplean los boxeadores para pelear y el espectáculo propio de este deporte en la presentación de los combates y de los pesajes de los púgiles, conforman el resto de acciones principales de esta ficción.

**Gráfico 12.6. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en *El declive de Patrick Leary* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



En el Anexo 6 (véase pág. 671), se desarrollan las principales tramas por cada capítulo. La mayoría de las actuaciones de Patrick Leary son conscientes y voluntarias, desde su regreso a la competición hasta sus cuestionables métodos para obtener ingresos haciendo los trabajos más oscuros para Hal Brennan. Sin embargo, “Luces” también realiza acciones de manera involuntaria e inconsciente, sobre todo por las consecuencias que en su salud empieza a tener la denominada como “demencia del boxeador”, olvidándose de llevar a su hija al colegio o quedándose dormido durante largas horas en el coche o la cocina.

Dentro de la acción como función, Patrick Leary realiza una transformación como personaje pasando de la caída a la resurrección del héroe, recuperando el cinturón de campeón ante el mismo rival que se lo arrebató de manera injusta hace cinco años. La salvación de “Luces” es también la de su familia, a la que logra evitar la bancarrota para mantener su estatus social. Por último, la acción como acto se manifiesta en el deseo de “Luces” de superar los problemas económicos de su familia a través de la revancha en el cuadrilátero, con la consecución del título de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados contra “Verdugo” Reynolds.

## 12.2.2 Tramas

### 12.2.2.1 Tramas principales

Al tratarse de una ficción con un protagonista principal, la trama más importante se desarrolla en torno a Patrick Leary, que persigue un doble objetivo durante toda la serie:

por un lado, solventar los problemas económicos de su familia y, por otro, y a consecuencia de lo anterior, regresar al boxeo profesional. Su objetivo es recuperar el título de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados que “Verdugo” Reynolds le arrebató hace cinco años, según él, de manera injusta. A partir de esta trama principal se articula el resto del relato con las subtramas.

#### 12.2.2.2 *Tramas secundarias*

La mayoría de las tramas secundarias de *El declive de Patrick Leary* están determinadas por el boxeo e inciden de forma decisiva en la temática de la serie, como puede observarse en el Anexo 6 (véase pág. 671). De la esperada revancha de “Luces” contra “Verdugo” se deriva, por ejemplo, la preparación de su regreso junto a su padre, Robert, y su primera pelea ante “Diablo” Morales. Tras su victoria («Encrucijada», 1x07), Patrick quiere luchar contra “Verdugo” Reynolds, pero Robert se niega a entrenarle y “Luces” confía en Ed Romeo («Juegos de cabeza», 1x08), hasta que decide despedirle («En lucha», 1x09) para que su padre vuelva a prepararle («Cortar hombres», 1x10). Antes de su regreso al *ring*, es Patrick quien entrena a Omar para su combate contra *Huracán* Harris, confiando que el joven boxeador logre darle a su gimnasio un nuevo campeón mundial («El disparo», 1x03). Derivado de su etapa profesional como púgil, a Patrick le detectan la enfermedad degenerativa de “demencia del boxeador” («Piloto», 1x01), sufriendo varios cuadros de confusión y olvido («Cakewalk», 1x02), hasta que en el combate final pierde definitivamente la noción del tiempo y del espacio («Guerra», 1x13).

La vuelta de Patrick al boxeo está motivada por las deudas que acumula la familia, que pasa del embargo de Hacienda («Piloto», 1x01) a la confesión de “Luces” a Theresa de que se ha gastado todo el dinero ahorrado en esos años («Bolo Punch», 1x04). De esta forma, los problemas financieros y la falta de honestidad de Patrick provocan dudas en su relación como pareja («El regreso», 1x05), si bien Theresa apoyará su regreso al *ring* («Encrucijada», 1x07). Su vuelta es la única solución viable para la familia, después de que “Luces” haya empezado a realizar trabajos propios de la mafia para Hal Brennan, como romperle el brazo a un dentista que le debía dinero («Piloto», 1x01) o sobornar a un concejal de Bayonne («Cakewalk», 1x02).

#### 12.2.2.3 *Tramas autoconclusivas*

Las tramas que conducen a los combates que se muestran en la serie se desarrollan durante varios episodios, desde la negociación de los mismos a los entrenamientos. Sin embargo,



las acciones representadas de las peleas se llevan a cabo de manera autoconclusiva, con el inicio y el final en un mismo episodio. Estos son los tres eventos pugilísticos que se reproducen en *El declive de Patrick Leary*:

- Combate entre Omar Assarian y *Huracán* Harris por el Campeonato del Mundo de los Pesos Medios, con victoria por *KO* para Harris en el primer asalto («El disparo», 1x03).
- Combate entre Patrick “Luces” Leary y Javier “Diablo” Morales, con victoria por *KO* para “Luces” en el segundo asalto («Encrucijada», 1x07).
- Combate entre Patrick “Luces” Leary y Richard “Verdugo” Reynolds por el Campeonato del Mundo de los Pesos Pesados, con victoria por *KO* para “Luces” en el tercer asalto («Guerra», 1x13).

Junto a los referidos combates en sí hay que sumar como trama autoconclusiva la pelea ilegal de artes marciales mixtas en la que Patrick también sale como vencedor («Bolo Punch», 1x04). A estas tramas deportivas hay que añadir la paliza que recibe Joe Joe cuando “Luces” pretendía enfrentarse a él sin el consentimiento de Barry, del que todos sospechan que ha sido el culpable de la misma («El regreso», 1x05). El regreso de la madre a casa de los Leary («Lo inevitable», 1x12), el encuentro de Patrick con Jerry *Rainmaker* («Rainmaker», 1x11) o el accidente de coche que sufre en compañía de una mujer a la que acaba de conocer («Combinaciones», 1x06) completan las tramas autoconclusivas del análisis realizado de la primera temporada de la serie.

#### 12.2.2.4 Tramas horizontales

Durante los trece capítulos de *El declive de Patrick Leary* se tratan varias tramas de tipo horizontal para el desarrollo de acciones deportivas. Una de ellas se refiere al combate contra “Diablo” Morales, al que selecciona Barry como el rival de “Luces” («El regreso», 1x05), continúa con la preparación de ambos boxeadores, el pesaje y la presentación de la pelea («Combinaciones», 1x06) y concluye con la victoria de Patrick («Encrucijada», 1x07). Lo mismo ocurre con Omar Assarian, del que Robert aspira que se convierta en campeón mundial («Piloto», 1x01), al que Patrick entrena («Cakewalk», 1x02) y que sale derrotado de su pelea con Harris («El disparo», 1x03). Posteriormente, el propio Omar amenaza a “Luces” en el gimnasio y le exige cobrar su parte del combate («Bolo Punch», 1x04).

De igual forma, los problemas entre los boxeadores y los entrenadores también se muestran en la preparación de la revancha de Patrick, que tiene que confiar en Ed Romeo después de que su padre no quiera seguir entrenándole («Encrucijada», 1x07). Ed le cambia sus rutinas («Juegos de cabeza», 1x08), pero el exceso de celo con su familia le acaba costando el puesto («En lucha», 1x09), al que regresa finalmente Robert («Cortar hombres», 1x10). Durante una pelea entre Johnny y Ed, Patrick interviene y su hermano le clava sin querer unas tijeras en el costado («En lucha», 1x09), lo que le provoca una herida por la que se arriesga a tomar una mezcla de medicamentos que ponen en peligro su propia salud («Cortar hombres», 1x10). Además, “Luces” también sufre problemas físicos preparando el combate contra “Diablo” Morales, con una herida en el ojo («Combinaciones», 1x06) que le hace tener que cambiar de posición durante la pelea para golpear mejor («Encrucijada», 1x07).

Otras tramas horizontales se refieren a asuntos económicos, como las apuestas deportivas representadas a través de Johnny, que lo hace de manera ilegal con la mafia china y haciéndolo por la victoria de Omar («Bolo Punch», 1x04). Tras la derrota, Johnny no tiene dinero para pagar y es golpeado y amenazado. “Luces” solventa la deuda de su hermano en un combate ilegal de artes marciales mixtas («El regreso», 1x05). Por otra parte, Patrick hace las veces de “matón” para Hal Brennan («Piloto», 1x01 y «Cakewalk», 1x02), cuyos delitos son investigados por la policía («El disparo», 1x03) y resurgen con la detención del concejal corrupto, que quiere delatarle («Rainmaker», 1x11). Por último, los problemas económicos están a punto de acabar con el matrimonio entre Patrick y Theresa, que se niega a que su marido vuelva a ejercer como boxeador después de que ella misma le animara a dejarlo hace cinco años («El regreso», 1x05). Sin embargo, decide apoyarle como hizo en el pasado («Encrucijada», 1x07).

#### *12.2.2.5 Evolución de las tramas*

*El declive de Patrick Leary* muestra varios ejemplos de cómo pueden evolucionar las tramas. La más importante de tipo espejo es aquella en la que Patrick se ve reflejado en Jerry *Rainmaker*, un antiguo campeón del mundo cuya demencia le ha conducido a la pobreza y la soledad, a ser una persona apartada socialmente cuando hace años era mundialmente reconocido. Patrick observa en él las consecuencias que puede tener su enfermedad y Robert cree que “es bueno tenerle aquí, para que nadie olvide que hay que saber retirarse a tiempo” («Rainmaker», 1x11). En paralelo, las vidas de “Verdugo”

Reynolds y “Luces” Leary siguen unidas cinco años después de su primera pelea. Ni siquiera la retirada de Patrick ha servido para olvidar su enfrentamiento, del que se sigue hablando por la polémica victoria concedida a los puntos por los jueces. Como reconoce Reynolds, sus destinos y sus vidas están unidos “como el hilo de un tapiz” («Encrucijada», 1x07). Por último, partiendo de la trama principal, en relación a las dificultades económicas de Patrick y su familia se derivan la mayoría de subtramas de la serie: desde el regreso al boxeo a los problemas con las autoridades por los trabajos realizados para Brennan.

### 12.2.3 Estructura

La estructura narrativa de *El declive de Patrick Leary* es abierta, cuenta con más de tres tramas por capítulo junto a la principal y ofreciendo un esquema muy similar durante su única temporada de emisión. Los tres grandes combates que se desarrollan en la serie se sitúa en la segunda mitad de sus respectivos episodios. Mientras, las pausas publicitarias están previstas en la estructura del guion y corresponden generalmente a cuatro por capítulo, al igual que ocurre en *Friday Night Lights*.

#### 12.2.3.1 Inicio

La escena inicial de *El declive de Patrick Leary* muestra en cuatro minutos la temática de la serie. La primera imagen es un primer plano del rostro herido de “Luces”, ensangrentado y con el párpado del ojo derecho tan inflamado que se lo mantiene cerrado. Patrick está inconsciente en la camilla de la enfermería, en silencio y debajo de una tenue luz que parpadea. Theresa entra a verle, contempla la cara de su marido y rompe a llorar de impotencia. Johnny le pregunta si hace falta que llame a un médico, pero la propia Theresa se encarga de reanimarle y curarle. Lo primero que hace su mujer es romper una cápsula de sales aromáticas para estimular sus fosas nasales y despertarle. Patrick sufre entonces un *flashback* que le conduce a unos minutos antes, a su pelea contra “Verdugo” Reynolds, en el momento en el que “Luces” todavía tenía opciones de vencer por *KO*. Patrick vuelve al presente y Theresa le cose el ojo, mientras le hace una petición desesperada: o deja el boxeo, o se acaba su relación. Tras el rótulo de la serie, la acción se traslada cinco años después por medio de una elipsis («Piloto», 1x01). Por tanto, el inicio de este primer episodio deja latente la temática deportiva de la serie a través de una imagen impactante y traumática para el espectador, que recoge también la dureza del boxeo y la caída del hasta entonces campeón del mundo en su categoría. La escena inicial

de la serie es muy similar al de la película *Réquiem por un campeón* (*Requiem for a Heavyweight*, Ralph Nelson, 1962), en la que el boxeador *Montaña* Rivera aparece seminconsciente tras su combate.

Posteriormente, el primer punto de giro de la serie se produce cuando Johnny le dice a su hermano que todos sus ahorros están gastados. Los doce millones de dólares que “Luces” ha ganado durante su carrera profesional se han perdido en el acomodado nivel de vida de la familia Leary, en su empeño por mantener a su hermana comprándole una cafetería, pagándole un máster a su hermano para que sea su gestor, en la adquisición y el mantenimiento del gimnasio donde trabaja y, sobre todo, en el proyecto de construir un embarcadero en la ciudad. Por tanto, con este primer punto de giro se produce una ruptura total con la situación de equilibrio inicial y se acelera la acción, ya que corre peligro el estilo de vida de Patrick y su familia, hasta el punto de que pueden verse embargado de todos sus bienes. El camino para recuperar el dinero perdido solo le conduce a un destino: volver a competir en el boxeo profesional, el deporte que tuvo que abandonar antes de lo que deseaba para estar al lado de Theresa y sus hijas. Además, Patrick sigue sintiendo que tiene cuentas pendientes con su rival “Verdugo” Reynolds, quien le arrebató el título de campeón en una decisión polémica de los jueces. El arranque es traumático, ya que sitúa al protagonista lo más alejado posible de su meta («Piloto», 1x01).

### *12.2.3.2 Desarrollo*

La salvación económica de la familia a través del regreso de Patrick Leary al boxeo profesional, junto a su combate de revancha contra Reynolds para acabar la polémica de quién es mejor de los dos, conforma el núcleo de la trama principal que abarca la única temporada de la serie. A raíz de ella surgen los conflictos internos en el protagonista, como hasta dónde es capaz de llegar para conseguir dinero o la superación de los obstáculos a los que tiene hacer frente, como las heridas y los accidentes que sufre y que le impiden entrenar con normalidad.

Al final del episodio diez se produce el segundo punto de giro, cuando Patrick se recupera de la herida recibida tras intermediar en una pelea entre Ed Romeo y Johnny, en la que su hermano le clava unas tijeras de manera fortuita. Precisamente, los días en los que Ed le ha entrenado le han servido para mejorar su técnica y su mentalidad, tanto que hasta Robert reconoce que le ve con una mayor fluidez sobre el *ring*. Barry K. Word no

quiere darle tiempo a Patrick para que se recupere y se niega a cambiar la fecha del combate contra Reynolds, pero éste se niega a pelear contra nadie más: cinco años después habrá revancha por el título mundial de los pesos pesados entre “Luces” y “Verdugo” («Cortar hombres», 1x10).

### 12.2.3.3 Tercer acto

La pelea entre “Verdugo” y “Luces” empieza a convertirse en un combate de desgaste físico, en el que el intercambio de golpes es constante y donde Reynolds parece llevar una ligera ventaja sobre Patrick. En el descanso del segundo asalto, Patrick recupera fuerzas y se ve mejor que su rival: esta vez no va a protegerse como hace cinco años y va a pasar al ataque. “Luces” vence por *KO* en el tercer asalto y recupera el título de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados, cerrando un capítulo de su carrera profesional que ha permanecido abierto todo ese tiempo («Guerra», 1x13)

Tras el clímax, y al igual que al inicio de la serie, la escena final resulta impactante para el espectador. Patrick se viste y observa en el espejo su rostro hinchado por los golpes. Los destellos de algunas luces del techo añaden mayor confusión a la escena y al propio Patrick: no sabe dónde está ni cómo ha llegado hasta allí. Theresa le encuentra en el pasillo mientras intenta buscar una salida y Patrick le pregunta, antes de afrontar una multitudinaria rueda de prensa, quién ha ganado el combate («Guerra», 1x13). Por una parte, la trama principal queda resuelta, ya que Patrick consigue recuperar su título de campeón, ha vuelto con éxito al boxeo y va a salvar la economía de su familia. Pero, por otra, la escena final añade un componente de incertidumbre a su estado físico, porque la “demencia pugilística” parece acrecentada después de sufrir los golpes en su último combate como profesional.

### 12.2.4 Focalización

Al estar centrada en un protagonista principal, *El declive de Patrick Leary* está narrada desde el punto de vista de su protagonista, que aparece prácticamente en todas las escenas de la serie, permitiendo al espectador adquirir una mayor empatía e implicación hacia él. De hecho, en algunos momentos puntuales se muestran imágenes desde la visión subjetiva de Patrick Leary. Sirvan como ejemplo las siguientes situaciones:

- En un *flashback* de la pelea entre “Luces” y “Verdugo”, éste golpea con un gancho directamente a la cámara («Piloto», 1x01). En este caso, la focalización es interna

secundaria, al mostrar el punto de vista del personaje mediante el recurso de técnicas de montaje (García, 1994: 57).

- Entrenando con su *sparring* sufre un golpe en el ojo, que queda dañado y, en varias ocasiones, se observa la visión distorsionada que sufre Patrick en primera persona («Combinaciones», 1x06). Incluso, en la revisión con el oftalmólogo se muestra cómo no consigue ver bien («Encrucijada», 1x07). Antes del inicio del combate contra Morales, se ofrece de nuevo el punto de vista de Patrick distorsionado mientras mira a su rival («Encrucijada», 1x07). Todas estas acciones corresponden a un ejemplo de focalización interna primaria, al mostrar exactamente qué ve el personaje (García, 1994: 57).
- En su combate ante Morales, el espectador recorre en primera persona el pasillo que Patrick realiza rodeado por el público hasta el *ring*, aumentando las sensaciones que genera entre los aficionados y la prensa su regreso al boxeo («Encrucijada», 1x07). De nuevo, se emplea la focalización interna secundaria.

Por otra parte, también se muestra el punto de vista del cliente del bar al que Patrick golpea cuando éste le propina un puñetazo que va directamente a la cámara («Piloto», 1x01). Todos estos recursos empleados en la focalización potencian la inmersión del espectador en las diferentes situaciones desarrolladas.

### 12.3 Estructura de *Luck*

#### 12.3.1 Acción

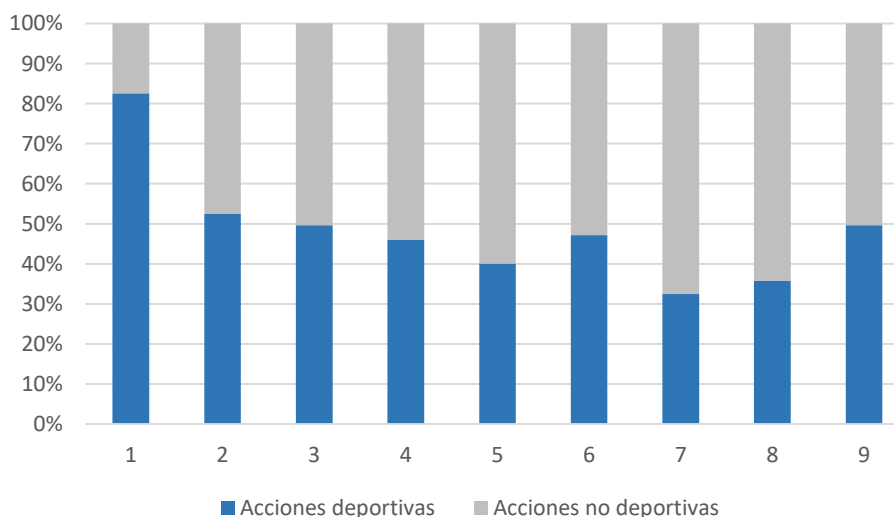
En la primera temporada de *Luck* el desarrollo de las acciones relacionadas con el deporte ocupan la mitad de la duración total de la serie, como aparece en el siguiente gráfico elaborado a partir de los datos extraídos en el Anexo 5 (véase pág. 662):

**Gráfico 12.7. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Luck* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los nueve capítulos de la primera temporada de la serie:

**Gráfico 12.8. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Luck* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

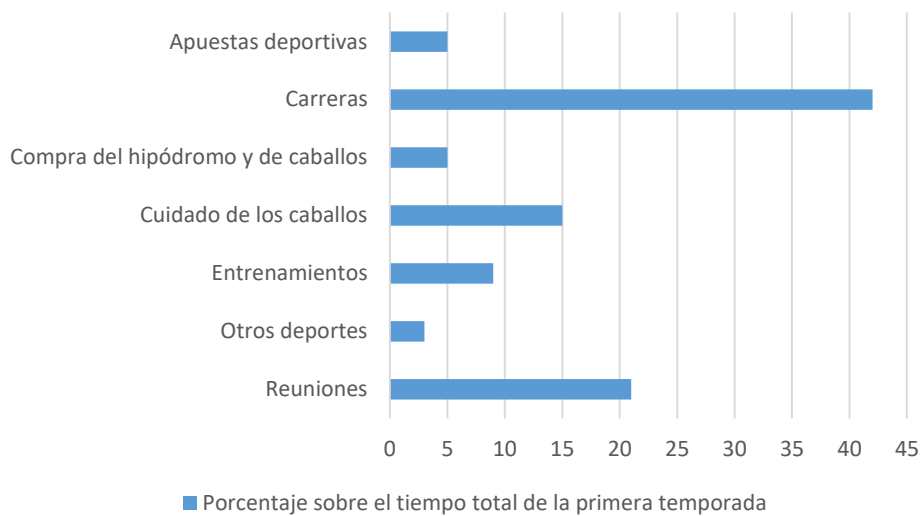


La mayoría de los episodios sitúan las acciones deportivas entre un 40% y un 50% de su tiempo total. Sobresale especialmente el primero de ellos («Piloto», 1x01), referido a la compra del caballo Pint of Plane, la victoria de Mon Gateau, los entrenamientos de Gettn' Up Morning, el fallecimiento de Tere Flag o las apuestas realizadas para ganar el premio de más de dos millones de dólares en la “pick 6”. Aunque el resto de capítulos mantienen

unos porcentajes similares de las acciones deportivas, destaca también el último («Episodio nueve», 1x09) correspondiente a la disputa de las carreras en el día del Western Derby.

Dentro del desarrollo de las acciones deportivas, más del 40% de las mismas están vinculadas con jornadas de carreras, desde las primeras en las que se presentan al espectador a los principales caballos protagonistas de la serie hasta la disputa del Western Derby. El cuidado de los mismos junto a los entrenamientos que realizan son otras de las acciones deportivas destacadas, además de las reuniones entre los propietarios, los entrenadores, los agentes y los jinetes. Con una menor presencia, el resto de acciones se puede agrupar en momentos como la compra de los caballos y del hipódromo de Santa Anita por parte de *Ace*, las apuestas realizadas por Jerry, Marcus, Loonie y Renzo y el desarrollo de otros deportes.

**Gráfico 12.9. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en *Luck* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



En el Anexo 6 (véase pág. 675) pueden observarse las principales líneas de acción por cada capítulo de *Luck*. Desde el punto de vista del comportamiento, la mayoría son de carácter voluntario y consciente, como las ocasiones en las que el entrenador Walter Smith escoge a Ronnie por delante de Rosie como jinete («Episodio dos», 1x02 y «Episodio siete», 1x07), la compra del caballo Mon Gateau por parte del grupo de apostantes («Episodio tres», 1x03) o la planificación de la venganza de “Ace” Bernstein desde que sale de la cárcel («Pilot», 1x01). Otras acciones son llevadas a cabo de forma involuntaria o incontrolable, como le ocurre a Jerry con las apuestas ilegales jugando al póker («Episodio dos», 1x02) o la recaída de Ronnie con las drogas después de sufrir una



nueva fractura de clavícula («Episodio tres», 1x03). El grupo de apostantes también actúa de forma colectiva, realizando las combinaciones ganadoras en la primera («Piloto», 1x01) y la última carrera («Episodio nueve», 1x09), evitando que Jerry continúe perdiendo dinero («Episodio cuatro», 1x04) o ayudando a Marcus cuando sufre problemas de salud («Episodio cinco», 1x05).

Dentro de la acción como función, “Ace” Bernstein es quien experimenta un viaje emocional más profundo al cuestionarse a sí mismo si la venganza que ha tramado desde su salida de la cárcel merece la pena o no completarla. Del resto de personajes, la paternidad muestra el lado más humano de Turo Escalante y Walter Smith se muestra orgulloso de su caballo Gettn’ Up Morning pese a la derrota. Mientras, Ronnie comprueba que aún puede competir al máximo nivel como jinete y Rosie se demuestra a sí misma que sabe aprovechar sus oportunidades. Asimismo, los integrantes del grupo de apostantes por fin comienzan a sentirse como personas plenas dentro de la sociedad y no como gente extraña y apartada. Por último, la acción como acto se manifiesta en los deseos iniciales de “Ace” de llevar a cabo su plan contra sus antiguos socios, haciéndose con la gestión del hipódromo de Santa Anita. Al mismo tiempo, su arco de evolución está marcado por la compra del caballo Pint of Plane al que, como el resto de propietarios, entrenadores y jinetes, quiere convertir en el campeón del Western Derby.

### 12.3.2 Tramas

#### *12.3.2.1 Tramas principales*

La trama principal sobre la que se desarrolla el mundo ficcional de *Luck* comienza con la planificación de la venganza que “Ace” quiere llevar a cabo contra sus exsocios después de salir de la cárcel, donde acabó por culpa de ellos. La idea que tiene el protagonista es la de comprar el hipódromo de Santa Anita para introducir en su interior juegos de casino de forma legal.

Esta trama comparte protagonismo con las desarrolladas en el terreno deportivo, donde Turo Escalante y Walter Smith entrenan a los mejores caballos, como son Pint of Plane y Gettn’ Up Morning, para vencer en grandes carreras como el Western Derby. En ese mundo quiere entrar precisamente el grupo de apostantes que, con la compra de Mon Gateau, adquiere un caballo que tiene un gran futuro.

### 12.3.2.2 *Tramas secundarias*

Las tramas secundarias relacionadas con el deporte ofrecen un largo recorrido en los nueve capítulos de *Luck*, por ejemplo, con el seguimiento de las trayectorias profesionales de los jinetes. Por un lado, Ronnie recibe la confianza de Walter para montar a Gettn' Up Morning («Episodio dos», 1x02), pero una fractura de clavícula le provoca una recaída en el consumo de drogas y alcohol («Episodio tres», 1x03), aunque finalmente se recupera y corre en el Western Derby («Episodio nueve», 1x09). Durante su ausencia, Rosie aprovecha para ganar dos veces con Gettn' Up Morning («Episodio cuatro», 1x04 y «Episodio seis», 1x06) y, aunque Walter se decanta finalmente por Ronnie, consigue montar a Mon Gateau en la jornada previa del Western Derby. Con el propio Mon Gateau empieza ganando Leon («Piloto», 1x01), cuya trayectoria inicia su declive hasta que decide marcharse a Portland en busca de nuevas oportunidades («Episodio nueve», 1x09).

Otra de las subtramas se refiere al intento de suicidio del agente Joey, después de no lograr que sus representados monten a los mejores caballos y de que, Escalante y Ronnie especialmente, le desprecien con insultos («Episodio seis», 1x06). Asimismo, una trama secundaria que guarda cierta relación con el deporte, es el intento de Claire por involucrar a “Ace” en la financiación de la fundación que ayuda a la reinserción de los presos a través del cuidado de caballos “pura sangre” retirados de la competición. Junto a esta última subtrama, y sin ninguna vinculación deportiva, se ofrece durante varios capítulos el desarrollo del embarazo de Joanna o la adicción de Jerry a los juegos de casino.

### 12.3.2.3 *Tramas autoconclusivas*

Desde el punto de vista deportivo, uno de los aspectos más destacados de las tramas autoconclusivas de *Luck* es que, en todos sus episodios, se inician diferentes carreras que concluyen dentro de los mismos. A continuación, se exponen esos momentos específicos:

- El grupo de apostantes gana más de dos millones de dólares gracias a las combinaciones de la “pick 6”, en la que aciertan todos los resultados del día. El último de ellos es la victoria de Leon con Mon Gateau. En la misma jornada, el propio Leon sufre una caída con Tere Flag, que es sacrificado («Piloto», 1x01).
- Carrera de tanteo de compra de caballos por el que Renzo opta a adquirir a Mon Gateau («Episodio dos», 1x02).

- Ronnie se parte la clavícula en una caída con Gettn' Up Morning («Episodio tres», 1x03).
- Rosie vence con Gettn' Up Morning («Episodio cuatro», 1x04 y «Episodio seis», 1x06). Leon gana en otra carrera de la misma jornada con Mon Gateau («Episodio seis», 1x06).
- Ace impone que sea Ricky Ramírez y no Leon quien monte a Pint of Plane, ganando el primero la carrera del día («Episodio cinco», 1x05).
- Niagaras' Fall, caballo que quiere comprar Loonie, sufre la rotura de un tendón («Episodio siete», 1x07).
- Ronnie gana en una carrera de preparación («Episodio ocho», 1x08).
- Ricky Ramírez se impone con Pint of Plane en el Western Derby a Gettn' Up Morning, montado por Ronnie. Rosie vence con Mon Gateau en una prueba de inferior categoría («Episodio nueve», 1x09).

Además de las referidas carreras, de forma autoconclusiva se sigue el torneo y la clasificación de Jerry para las Series Mundiales de Póker («Episodio siete», 1x07) o la paliza que recibe Loonie de dos mujeres que pretenden estafarle («Episodio dos», 1x02).

#### 12.3.2.4 *Tramas horizontales*

Debido al reducido número de capítulos de *Luck*, nueve, junto al desarrollo de varias tramas principales desde el primer episodio hasta el último, podría justificar el escaso número de acciones de manera horizontal.

En una de ellas, Walter Smith se enfrenta a la demanda de uno de los yernos de “El Coronel”, antiguo propietario de caballos para el que trabajaba y que le dejó en herencia a Gettn' Up Morning («Episodio seis», 1x06). Walter defiende a su caballo de uno de los culpables de la muerte de su progenitor, Delphay, y logra que le sea reconocida su propiedad en un juicio («Episodio ocho», 1x08). De forma alterna, Ronnie recae por dos veces en el consumo de alcohol y drogas («Episodio tres», 1x03 y «Episodio siete», 1x07), al igual que Joey lo hace en una profunda depresión al verse infravalorado como agente y como persona («Episodio cinco», 1x05), lo que acaba con un intento de suicidio («Episodio seis», 1x06).

Otra muestra de tramas horizontales pueden encontrarse en la serie lejos del ámbito deportivo. Por ejemplo, cuando Jerry no puede controlar su adicción a las apuestas

en el póker («Episodio dos», 1x02), hasta tal punto que sus amigos tienen que rescatarle para que no pierda más dinero («Episodio cuatro», 1x04). Igualmente, cuando Claire se presenta ante “Ace” para explicarle el proyecto de la fundación de la que forma parte («Episodio tres», 1x03) y logra la financiación necesaria («Episodio cinco», 1x05). Por último, se desarrolla como trama horizontal el embarazo de Joanna, desde su inicio («Episodio siete», 1x07) hasta sufrir un aborto («Episodio nueve», 1x09).

#### 12.3.2.5 Evolución de las tramas

De esta forma, el desarrollo de la serie permite mostrar diferentes tipos de tramas en función de su evolución. En lo deportivo, un ejemplo del tipo espejo se observa cuando Ronnie se ve reflejado en Leon, que le pide consejo para adelgazar con ayuda de estupefacientes. Pero Ronnie se niega, ya que no quiere que acabe como él, con problemas con las drogas y el alcohol («Episodio ocho», 1x08). Asimismo, “Ace” también comprueba a través de Israel, al que sus antiguos socios asesinan, lo que estos son capaces de llegar a hacer si alguien se mete con ellos («Episodio siete», 1x07). Por otro lado, las carreras de los jinetes transcurren en paralelo como evolución de las tramas. Así, Ronnie lucha por regresar a la primera línea de la competición, Rosie entrena por hacerse un hueco entre los más importantes, mientras que la progresión de Leon avanza en sentido contrario y acaba por marcharse de Santa Anita en busca de oportunidades.

#### 12.3.3 Estructura

La estructura narrativa de *Luck* es abierta, con el desarrollo de varias tramas por capítulo y en el que las acciones deportivas se alternan en su interior. Por el modelo del canal de emisión de la serie, HBO -de suscripción televisiva-, la ausencia de publicidad provoca que no haya pausas previstas de antemano en el guion de *Luck*.

##### 12.3.3.1 Inicio

En la primera escena de *Luck*, “Ace” Bernstein sale de prisión y, fuera, le espera su chófer y hombre de confianza, Gus Demitriou, en un coche de alta gama. Camino de su hotel, “Ace” le pregunta si ha obtenido la licencia de propietario de caballos, puesto que él no puede aparecer como el dueño legal de ninguno para que las autoridades no sospechen de sus intenciones, después de que le hayan concedido la libertad condicional («Piloto», 1x01). De la conversación entre “Ace” y Gus se percibe ya un ánimo de venganza, pero tampoco se profundiza demasiado en ella. De hecho, y pese a que en el arranque se incide

en uno de los aspectos deportivos de la serie, la escena inicial es opaca en la información que se proporciona al espectador, por lo que su influencia dentro de la ficción es menor. De igual forma, un componente narrativo del inicio es que todos los capítulos de *Luck* se desarrollan después del *opening* de la serie.

Como puede leerse en alguna de las críticas mostradas en el apartado introductorio (véase pág. 83), el progreso de las tramas en *Luck* es lento y, en ocasiones, difíciles de seguir. Por ello, no existe un punto de arranque concreto de la serie, ya que las historias de los personajes principales se desarrollan a un mismo nivel de importancia y de una manera muy paulatina. Por tanto, podría señalarse que no hay un momento traumático que cambie en el inicio del mundo conocido hasta ahora por los personajes.

### 12.3.3.2 Desarrollo

La venganza que trama “Ace” contra sus antiguos socios es el componente clave que predomina en la serie y sobre la que avanzan otras en paralelo y de igual importancia, como las carreras deportivas de los entrenadores y los jinetes, de las que depende el acierto del grupo de apostantes. Con ellas, se desarrollan los conflictos internos o de relación de los personajes, así como las barreras, obstáculos o reveses que tienen que superar (véase pág. 259).

En el séptimo capítulo, el nuevo ayudante de *Ace*, Israel, es asesinado por sus antiguos socios («Episodio siete», 1x07). A partir de ese momento comienza la puesta en marcha del plan de *Ace*, que les amenaza con denunciarles ante las autoridades por intentar sobornar al *lobbie* del juego indio. Se acerca también el momento del Western Derby, para el que Ronnie montará finalmente a Gettn’ Up Morning y saldrá, según ha sido sorteado, al lado de Pint of Plane («Episodio ocho», 1x08).

### 12.3.3.3 Tercer acto

El clímax de la primera temporada se alcanza justo al final de la carrera del Western Derby, cuando la *photo finish* dictamina que el ganador es Pint of Plane por delante de Gettn’ Up Morning («Episodio nueve», 1x09).

Por su parte, la escena final permite conocer que Joanna ha perdido al bebé que esperaba de Turo Escalante y que “Ace” le pide perdón a su nieto por todos los errores que haya podido cometer en el pasado. De esta forma, las tramas principales son resueltas coincidiendo con el clímax, aunque no así la cuestión central: no se sabe si finalmente

“Ace” adquiere Santa Anita y si va a montar un casino en su interior. En principio, la segunda temporada iba a incidir en ello, pero la suspensión de la serie lo impidió (véase pág. 83).

#### 12.3.4 Focalización

*Luck* emplea una focalización cero que provoca en el espectador una mayor tensión y aumenta sus expectativas, por ejemplo, cuando sabe antes del asesinato de Israel que el propio “Ace”, que Ronnie continúa con su adicción a las drogas o que Walter ya conoce la decisión de quién montará a Gettn’ Up Morning («Episodio siete», 1x07). En ocasiones, se utiliza además una focalización interna primaria para enseñar cómo ven Walter, Escalante o Marcus los entrenamientos desde la grada, mostrándose en la pantalla las dos circunferencias que simulan el uso de los prismáticos. Asimismo, Joanna examina a Gettn’ Up Morning con una cámara microscópica que introduce en su nariz y le pide a Walter que mire por ella, apareciendo en pantalla de forma subjetiva lo mismo que está observando el entrenador a través del interior de las fosas nasales del caballo («Episodio cuatro», 1x04).

## 12.4 Estructura de *Ahora o nunca*

### 12.4.1 Acción

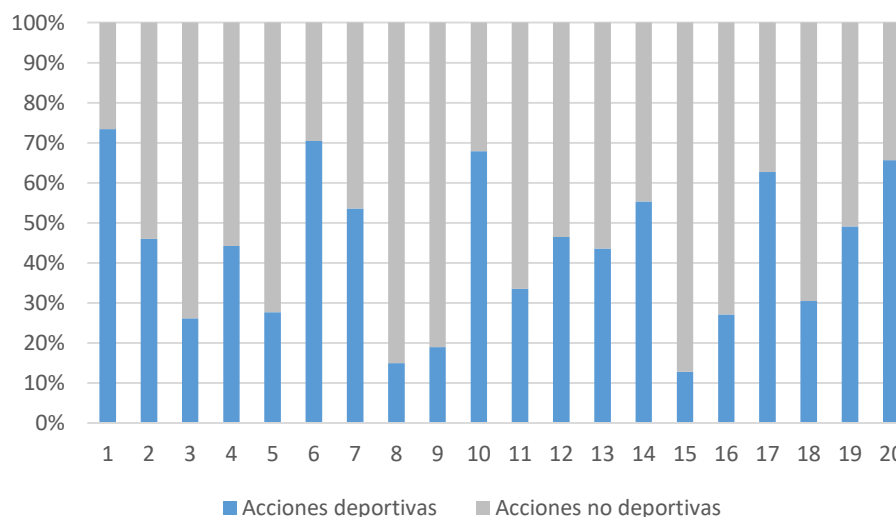
Del análisis de *Ahora o nunca* se extrae que el 43% de las acciones totales de la primera temporada son de carácter deportivo y están relacionadas específicamente con la gimnasia artística femenina, como se observa en los datos expuestos en el Anexo 5 (véase pág. 663).

**Gráfico 12.10. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Ahora o nunca* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, en el siguiente gráfico se especifica su evolución durante los 20 capítulos de la primera temporada de la serie.

**Gráfico 12.11. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de *Ahora o nunca* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

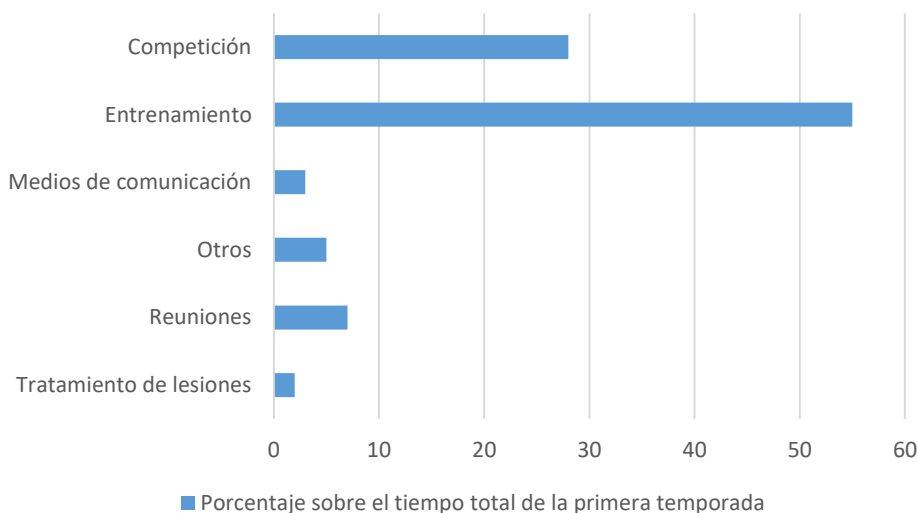


Como se muestra en el gráfico, *Ahora o nunca* es, de las series seleccionadas, la que presenta una distribución más irregular de las acciones deportivas. Son siete los capítulos que destinan más del 50% de su tiempo a situaciones relacionadas con la gimnasia. De ellos, destaca las pruebas de selección de las atletas por acudir al Campeonato Nacional

(«Piloto», 1x01) y el desarrollo del mismo en el décimo capítulo («Todo lo que brilla»), el encuentro amistoso ante el club de Denver («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), los entrenamientos para representar a Estados Unidos contra China («Esperanza y fe», 1x17) y el enfrentamiento ante las asiáticas en “The Rock” («¿Somos familia?», 1x20). En el lado opuesto, algunos episodios como el octavo («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia») o el decimoquinto («Me quiere, no me quiere») apenas cuentan con tramas deportivas al centrarse en las relaciones personales entre los protagonistas.

Dentro del 43% del tiempo de acciones deportivas, la mayoría de ellas tratan los entrenamientos que llevan a cabo las gimnastas. Las competiciones ante Denver, China, el Campeonato Nacional o las propias pruebas de selección para acudir a los mismos alcanzan el 28% de ese total. En un nivel inferior hay que destacar entre otras acciones la presencia de los medios de comunicación, el tratamiento de la lesión de Payson o las reuniones entre deportistas, agentes y entrenadores. Por último, los homenajes a las atletas, las carreras por el parque o el control por el peso alcanzan un 5% del total, como se aprecia en el siguiente gráfico.

**Gráfico 12.12. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en *Ahora o nunca* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



En el Anexo 6 (véase pág. 677) se describe el desarrollo de las acciones por capítulo. Desde el punto de vista del comportamiento, la mayoría de los actos son voluntarios y conscientes, como la decisión de Marty de abandonar “The Rock” («Piloto», 1x01), las trampas que realiza Lauren en contra de Emily, los castigos de Sasha a las cuatro gimnastas («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04), el cambio de Kaylie de representante («Todo lo que brilla», 1x10) o la decisión de Payson de pasar por el



quirófano para solucionar su problema en la espalda («Esperanza y fe», 1x17). También pueden encontrarse en la serie otras acciones de carácter involuntario e inconsciente, como la falta de confianza de Emily en los hombres («Corre, Emily, corre», 1x07), la de Kaylie en el seleccionador Marty por la aventura que tuvo con su madre («Sigue al líder», 1x12) o la de Payson de volver a enfrentarse a las barras asimétricas, en las que se produjo su lesión después de una caída («La gran muralla», 1x18). El factor del grupo tiene una menor incidencia en *Ahora o nunca* frente a series como *Friday Night Lights*, ya que la gimnasia es un deporte individual en el que, sin embargo, la actuación personal de sus deportistas marca también el resultado global de las selecciones nacionales o de los centros deportivos, como es el caso de “The Rock”.

Dentro de la acción como función, Emily logra pasar de ser una buena gimnasta con grandes cualidades a otra capaz de canalizar toda su energía a través de la disciplina y la confianza en su entrenador. Por su parte, Kaylie consigue superar la presión de ser la nueva campeona nacional, justo en el momento en el que su vida personal parece tocar fondo con la infidelidad de su madre y la de su novio Carter con Lauren. La joven se sobrepone gracias a la gimnasia, donde encuentra el refugio para continuar centrada en sus objetivos deportivos. Junto a ellas, la lesión que sufre Payson le hace ver que existe algo más allá de la gimnasia al volver a tener contacto con personas de su edad, lo que le hace regresar con más fuerza para intentar convertirse en campeona olímpica. Menos evidente sin embargo es el cambio generado en Lauren, una deportista celosa que busca evolucionar a través del fracaso de los demás.

#### 12.4.2 Tramas

##### 12.4.2.1 Tramas principales

La trama principal que se extiende durante la primera temporada es el objetivo que tienen las cuatro protagonistas, Emily, Payson, Kaylie y Lauren, por intentar estar en los próximos Juegos Olímpicos en Londres y lograr una medalla de oro. Con esa meta de fondo, se desarrollan así diferentes campeonatos en los que las gimnastas quieren demostrar su valía para poder formar parte del equipo nacional. Junto a ella, adquiere la misma importancia la evolución de las carreras de las cuatro deportistas: Emily con sus dificultades con la disciplina técnica, Kaylie con los problemas que le genera el entorno, Payson superando la lesión de espalda y Lauren tratando de avanzar poniendo trabas a

sus compañeras. A ellas, hay que sumar la llegada del autoritario Sasha como entrenador a “The Rock” y el nombramiento de Marty como nuevo seleccionador nacional.

Junto a las tramas deportivas principales se extienden otras de carácter personal, como la infidelidad que sufre Kaylie, la que comete Ronnie con Marty o los problemas económicos de la familia de Emily.

#### *12.4.2.2 Tramas secundarias*

Como ocurre con las tramas principales, buena parte de las secundarias de *Ahora o nunca* se centran más en las cuestiones personales de sus protagonistas que en aspectos específicamente deportivos. En lo relacionado con la gimnasia, Emily no quiere seguir las instrucciones de Sasha y acaba expulsada de “The Rock” por su indisciplina («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), aunque la joven logra ganarse una segunda oportunidad al depositar una mayor confianza en su técnico («Corre, Emily, corre», 1x07). La propia Emily protagoniza otra de las tramas secundarias más importantes de la primera temporada de la serie, al estar trabajando en una pizzería, pese a ser algo incompatible con la beca económica que recibe. Por su parte, la lesión de espalda de Payson le lleva desde inyectarse cortisona («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08) a tener que cambiar de objetivos e iniciar una nueva vida en el instituto («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14). Asimismo, la organización del duelo amistoso ante China en “The Rock” también oscila entre la negativa del Comité Nacional («La gran muralla», 1x18) a la celebración del evento («¿Somos familia?», 1x20).

Por otro lado, entre estas subtramas destaca cómo la irrupción de Sasha como entrenador tiene varias consecuencias para las gimnastas: desde la imposición de castigos («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04) al aumento en el grado de dificultad de los ejercicios para su enfrentamiento contra China («¿Somos familia?», 1x20). Otra línea de acción temática son los cambios en la gestión del gimnasio, que pasa de manos de Steve Tanner («Piloto», 1x01), a las de Kim Keeler («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04), acabando bajo la dirección de Summer («La undécima hora», 1x11). Desde el propio centro de entrenamiento se llevan a cabo varias iniciativas para recaudar dinero, como un desfile entre madres e hijas («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05) o un bingo benéfico («La gran muralla», 1x18). Por su parte, la representante M.J. se ofrece para gestionar la carrera de Payson («Corre, Emily, corre»,

1x07), aunque finalmente lo hará con Kaylie después de que ésta renuncie a que lo siga haciendo su padre («Todo lo que brilla», 1x10).

#### 12.4.2.3 *Tramas autoconclusivas*

Desde un punto de vista deportivo, lo más destacado de las tramas autoconclusivas es que la celebración de las pruebas de acceso a los campeonatos, o los propios encuentros en sí, comienzan y acaban en el mismo capítulo en el que se desarrollan. Entre ellas destacan las siguientes:

- Pruebas de acceso para representar a “The Rock” en el Campeonato Nacional de Boston. Payson, Kaylie y Emily finalizan entre las tres primeras, dejando fuera del equipo a Lauren («Piloto», 1x01).
- Encuentro amistoso ante Denver en el que Payson vence de manera individual, pero en el que “The Rock” pierde por un error de Emily al realizar un ejercicio que Sasha le había prohibido («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06).
- Campeonato Nacional en Boston en el que “The Rock” pierde en la primera jornada, pero remonta en la segunda. Kaylie es la nueva campeona nacional, Lauren finaliza cuarta y Emily sexta. Payson sufre una grave caída que le aparta de la gimnasia («Todo lo que brilla», 1x10).
- Entrenamientos para formar parte de la selección de Estados Unidos en un amistoso ante la Unión Europea en Londres. Lauren, Kaylie y Emily se quedan fuera de la convocatoria por intentar boicotear el nombramiento de Marty como seleccionador («Sigue al líder», 1x12).
- Pruebas para formar parte de la selección de Estados Unidos en un amistoso en Pekín. Marty decide que del centro “The Rock” solo acudirá Lauren, dejando fuera a Emily y Kaylie en una polémica decisión («Esperanza y fe», 1x17).
- Estados Unidos logra cuatro medallas en Pekín por ocho de China. Apenas se muestran unos segundos de la competición («La gran muralla», 1x18).
- “The Rock” logra cinco medallas ante China en un amistoso. Kaylie es oro en barra de equilibrio y plata en suelo, Emily es plata en asimétricas y bronce en suelo y Lauren plata en equilibrio («¿Somos familia?», 1x20).

Por último, del encuentro amistoso de Estados Unidos en Londres no se muestran en la serie imágenes, tan solo aparecen unas entrevistas posteriores a Kelly Parker y Marty Walsh, que habla de la victoria de su equipo («Esperanza y fe», 1x17). Junto a ellas,

existen otras tramas autoconclusivas, como las críticas que Emily observa en Internet («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14), la organización de un desfile benéfico («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05) o el de un bingo para recaudar fondos («La gran muralla», 1x18).

#### *12.4.2.4 Tramas horizontales*

Las tramas horizontales permiten introducir en *Ahora o nunca* otros aspectos ligados al deporte, como es el tratamiento de Payson con cortisona desde el momento en el que vuelve a notar dolor en la espalda por una antigua lesión («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06) y hasta que decide recurrir a ella («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). La caída en el Campeonato Nacional provoca que busque una solución en especialistas médicos, de los que pasa de la desilusión («California Girls», 1x13) a la satisfacción tras operarse («Esperanza y fe», 1x17).

La organización de un encuentro amistoso en “The Rock” ante China enfrenta a Sasha con la negativa del Comité Nacional y las dudas de Kaylie sobre si es conveniente o no participar en el mismo. Tras prometer que se disputaría («La gran muralla», 1x18), Sasha logra que las asiáticas compitan contra su gimnasio («¿Somos familia?», 1x20). Otras tramas horizontales surgen con los castigos del entrenador, como la expulsión y posterior readmisión de Emily («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06; y «Corre, Emily, corre», 1x07), o el entrenamiento al que somete a sus gimnastas después de haber pasado toda la noche de fiesta («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). Asimismo, el adiós de Marty de “The Rock” («Piloto», 1x01), su dimisión en Denver («¿Dónde está Marty?», 1x02) y la llegada del propio Sasha («Soplando el humo», 1x03) suponen otra línea de acción sobre el vacío generado en la dirección deportiva del centro.

#### *12.4.2.5 Evolución de las tramas*

En función de su desarrollo, se han podido detectar en el análisis diferentes clases de trama. Por un lado, el adiós de Marty de “The Rock” («Piloto», 1x01), su nombramiento como seleccionador nacional («Sigue al líder», 1x12) o la llegada de Sasha al centro provocan distintas reacciones en las gimnastas. Por ejemplo, Kaylie cree que Marty le perjudicará por su romance con su madre, Emily no se fía de sus técnicos, Payson se motiva por ser entrenada por antiguos campeones olímpicos y Lauren intenta aprovecharse de su posición con uno y otro. Por otro lado, relacionado con las tramas paralelas, hay que destacar por ejemplo la infidelidad que sufre Kaylie al mostrar cómo

de un mismo suceso se derivan varios, en función de cómo lo afrontan los personajes. Por último, y a modo de trama espejo, Sasha pretende demostrar a los miembros del Comité Nacional que se han equivocado al no seleccionar a Kaylie y Emily para el encuentro amistoso ante China. Para ello, organiza un enfrentamiento en el que “The Rock” obtiene una medalla más que Estados Unidos el mes anterior ante las asiáticas («¿Somos familia?», 1x20).

### 12.4.3 Estructura

La estructura narrativa de *Ahora o nunca* es abierta, desarrollándose más de tres tramas por capítulo y donde las pausas para la publicidad televisiva, normalmente cuatro, están previstas, de antemano.

#### 12.4.3.1 Inicio

Durante los cuatro primeros minutos de la serie, la escena inicial de *Ahora o nunca* sitúa el centro deportivo “The Rock” como el escenario principal y la gimnasia como el deporte a tratar. En él, aparecen Kaylie, Payson y Lauren definiendo sus objetivos a corto y largo plazo, como es acudir al Campeonato Nacional de Boston y lograr una medalla en los próximos Juegos Olímpicos. Las protagonistas aparecen en un estado inalterado inicial que se quebranta por la irrupción de Emily, de la que se intuye que puede suponer una fractura en la unión de las tres gimnastas. La escena primera de la serie se desarrolla antes del *opening*, una estructura que se conserva en el resto de los episodios.

En la parte final del primer capítulo se produce el primer punto de giro: Lauren pierde en detrimento de Emily el puesto para acudir al Campeonato Nacional de Boston, decide marcharse a Denver y provoca que su padre chantajee a Marty para que se vaya con ella de “The Rock” («Piloto», 1x01). El equilibrio inicial de la serie se rompe, la acción se acelera y se abren nuevas tramas, como quién sustituirá a Marty, qué ocurrirá con el futuro del gimnasio o si Lauren regresará algún día. Por tanto, se trata de un arranque impactante que deja en suspense el futuro de las deportistas.

#### 12.4.3.2 Desarrollo

La trama central que ocupa la primera temporada es el objetivo de las gimnastas de acudir a los próximos Juegos Olímpicos. Dicho camino lo recorren a través de los diferentes campeonatos y del mismo se derivan los obstáculos, los conflictos internos y de relación a los que hacen frente sus protagonistas (véase pág. 279).

Mientras, en el antepenúltimo capítulo de la primera temporada, se produce el segundo punto de giro. Después de que Emily y Kaylie se hayan quedado fuera de la selección nacional, Sasha prepara a sus gimnastas para un encuentro amistoso en “The Rock” ante China («La gran muralla», 1x18). Tras muchas dificultades, el enfrentamiento logra concretarse y Kaylie decide participar, pese a las presiones del Comité Nacional («¿Somos familia?», 1x20).

#### *12.4.3.3 Tercer acto*

Durante la disputa del amistoso ante China, “The Rock” está cerca de superar las cuatro medallas logradas por Estados Unidos un mes antes. Sin embargo, Lauren sufre una lesión en el tobillo a la salida de su ejercicio. Sasha toma una determinación: le pide a Payson que supere sus miedos y que participe en las barras asimétricas, a las que teme desde su caída. Payson duda, pero logra realizarlo y motiva a sus compañeras de cara a las últimas pruebas. Finalmente, “The Rock” consigue cinco medallas.

La escena final de la primera temporada, en cambio, no guarda ningún tipo de relación con el deporte. En la misma, Emily descubre que Damon ha intentado despedirse de ella después de declararle su amor en una entrevista de radio. Sin embargo, al ir a buscarle llega tarde y no logra decirle que los sentimientos son mutuos. Respecto a Kaylie, decide reconciliarse con Carter, pero éste elige irse con Lauren, dejando esta trama abierta para la segunda temporada.

#### *12.4.3.4 Focalización*

La serie emplea una focalización cero que fomenta la generación de expectativas en el público, al conocer antes que nadie, por ejemplo, los motivos del adiós de Marty del gimnasio o qué ocurre en el triángulo amoroso formado por Kaylie, Lauren y Carter. Asimismo, la focalización omnisciente se manifiesta al mostrar primero a la audiencia los motivos que impulsan a Payson a inyectarse cortisona por su lesión o los obstáculos que tiene que superar Emily para demostrar que es una de las mejores gimnastas, desde las tramas que sufre por parte de Lauren a tener que ocultar que trabaja en una pizzería.

## 12.5 Estructura de (*hdp*)

### 12.5.1 Acción

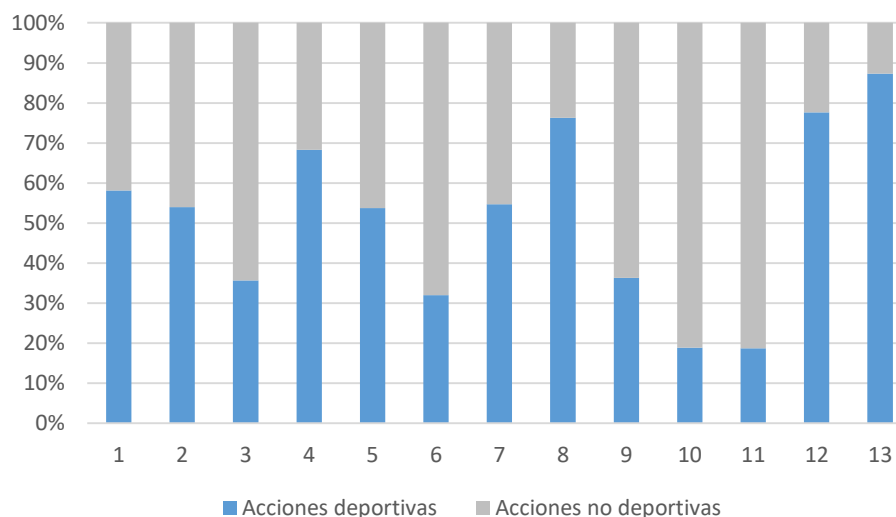
La serie (*hdp*) destaca por mostrar, durante más de la mitad del tiempo global de duración en su única temporada, acciones relacionadas con el deporte. Como puede observarse en el siguiente gráfico, elaborado a partir de los datos del Anexo 5 (véase pág. 664), hasta el 52% de sus acciones son de tipo deportivo.

**Gráfico 12.13. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de (*hdp*).** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica la evolución durante sus trece episodios.

**Gráfico 12.14. Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de (*hdp*) por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

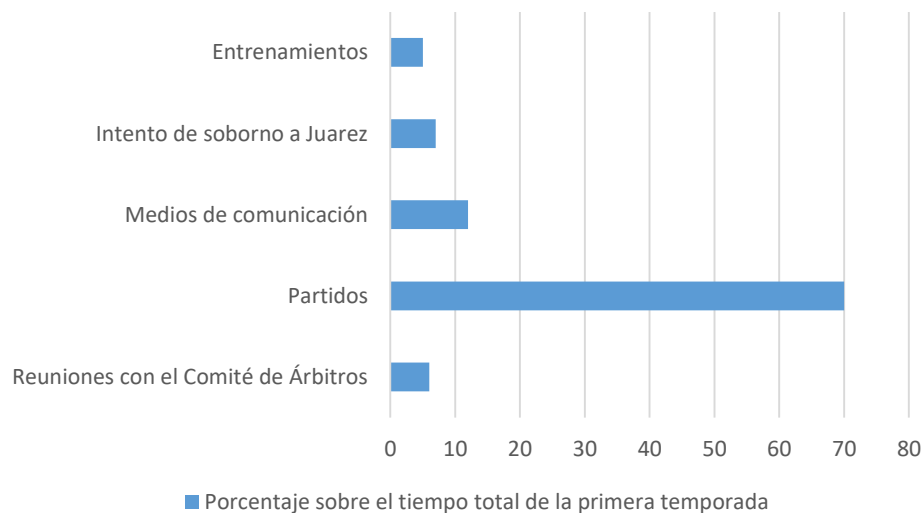


Más de la mitad de los episodios sitúan sus acciones deportivas por encima del 50% del reparto temporal empleado en cada capítulo. De ellos, destacan especialmente el episodio doce («Maleta blanca, maleta negra»), centrado en el intento de soborno a Juarez para la final de la Copa Libertadores; así como el trece («Después de todo, la final»), con la disputa del propio partido y en el que el resto de acciones no deportivas corresponden,

sobre todo, a la visualización del encuentro por televisión por otros personajes. De igual forma, las acciones puramente futbolísticas también son notables en el capítulo octavo («El vídeo es inútil, el punto una bestia»), con el encuentro de los cuartos de final en el que Juárez prueba a ser asistido desde las gradas por Vitória a través de un pinganillo. En el cuarto episodio («El tiempo del árbitro»), es el partido por el descenso entre Juventus y Recreativo lo que ocupa buena parte de su tiempo. Por el contrario, el secuestro de Juárez, la nueva oportunidad que le concede Manuela para volver a estar juntos, la boda entre Rosali y Guzmán o la fiesta sorpresa a Camponero generan un descenso del desarrollo de las acciones deportivas en los capítulos diez («Aquí se hace, aquí se paga») y once («El hombre no traiciona al hombre»).

Dentro de las acciones deportivas de (*hdp*), la gran mayoría corresponden a partidos de fútbol, tanto de la liga brasileña como de los encuentros de la Copa Libertadores, los disputados por algunas empresas, por Vinicius en el colegio o que tienen lugar en los propios sueños de su protagonista, Juárez. Las acciones deportivas restantes están relacionadas con los programas de fútbol de radio y televisión, los entrenamientos del colegiado, las reuniones en el Comité de Árbitros o los intentos de soborno a Juárez.

**Gráfico 12.15. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en (*hdp*) en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



La duración de cada capítulo de (*hdp*) es la más escasa de las cinco series seleccionadas para el análisis, lo que repercute en un menor desarrollo del número de tramas en comparación con las demás, como puede observarse en el Anexo 6 (véase pág. 681). Desde el punto de vista del comportamiento, la mayoría de las acciones son voluntarias y conscientes, especialmente en lo que concierne a los partidos de fútbol: Juárez señala un



penalti en contra del Paulicéia («Juez x Juez», 1x01) y del Cordobés («La madre», 1x02), anula un gol a Punta del Este («Entre la bota y la zapatilla», 1x03), otro a Asunción («Linier caliente», 1x05) y uno más a su hijo Vinicius en un partido del colegio («Tarjeta amarilla», 1x09). También se producen otras acciones de carácter involuntario e inconsciente, como un claro penalti que el colegiado no ve en el encuentro entre Titicaca y Palermo, porque se distrae con los comentarios de Vitória a través del pinganillo («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08) o, sobre todo, cuando participa de manera involuntaria en el gol decisivo de la final de la Copa Libertadores, después de que el balón rebote en él («Después de todo, la final», 1x13).

Dentro de la acción como función, en el apartado de personajes (véase pág. 312) puede observarse el viaje de retorno que recorre el protagonista de la serie, Juarez, que retoma su situación de inicio volviendo con su mujer, Manuela, y su hijo, Vinicius. La acción como acto se manifiesta en el deseo de Juarez por cumplir su sueño de arbitrar en un Mundial de fútbol y de recuperar a su familia, sufriendo el protagonista de esta manera una evolución durante los diferentes episodios hasta lograr finalmente ambas metas.

## 12.5.2 Tramas

### 12.5.2.1 Tramas principales

La trama deportiva principal que se extiende durante la primera temporada de (*hdp*) está relacionada con el sueño de Juarez de llegar a dirigir algún día la final de un Mundial de fútbol, algo que logra después de un camino lleno de dificultades y tras ser apartado hasta en dos ocasiones por Camponero, jefe del Comité de Árbitros. Al tratarse de una serie con un protagonista principal, la otra trama principal que se desarrolla en paralelo es de carácter personal, circunstancia que permite humanizar más al personaje de Juarez, que lucha por recuperar a su familia después de un traumático divorcio.

### 12.5.2.2 Tramas secundarias

La mayoría de las tramas secundarias deportivas derivan de la tensa relación que mantiene Juarez con Camponero. El jefe de los árbitros le elige para dirigir en la Copa Libertadores («La madre», 1x02) y le selecciona para hacerlo en la final («El hombre no traiciona al hombre», 1x11), pero también le aparta por no superar las pruebas físicas («Efectos colaterales», 1x06) y por los fallos en un encuentro de cuartos de final («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Igualmente, la elección de Vitória como asistente («Linier

caliente», 1x05) acaba en un romance entre la linier y Juárez, hasta que es expulsada por su posado en la revista *Playboy* («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Otra de las subtramas tiene que ver cuando Juárez sufre el secuestro por parte de un grupo de seguidores de un equipo perjudicado por sus decisiones arbitrales («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10), al igual que su renuncia al intento de soborno del equipo del Palermo, finalista de la Copa Libertadores («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).

Como ocurre en las tramas principales, (*hdp*) incide sobre todo en los siguientes aspectos: las relaciones personales de Rosali con Guzmán, entre Manuela y Rui o entre Juárez y Vitória, los cambios de vivienda del propio colegiado o la forma en la que Vinicius asimila el divorcio de sus padres.

#### 12.5.2.3 Tramas autoconclusivas

Lo más destacado de las tramas autoconclusivas en esta serie desde el punto de vista deportivo se refiere a la disputa de los partidos de fútbol, que se inician y acaban en el mismo episodio. Seguidamente, se muestra cada uno de ellos:

- Partido entre Paulicéia y 18 de Abril de la final del Campeonato Paulista («Juez x Juez», 1x01).
- Partido amistoso entre Red Bull de Brasil y Cordobés de Argentina («La madre», 1x02).
- Primer partido de la Copa Libertadores entre Punta del Este y Siete Cruces («Entre la bota y la zapatilla», 1x03).
- Partido del Campeonato Paulista entre Juventus y Recreativo que dirige Carvalhosa, después de romperle la nariz a Juárez para que evite el dilema de arbitrar al equipo de su infancia («El tiempo del árbitro», 1x04).
- Partido de Copa Libertadores entre Villa Roja y Club Atlético Asunción («Linier caliente», 1x05).
- Juárez ejerce de asistente en un partido de la empresa Drogapro («Efectos colaterales», 1x06).
- Juárez arbitra un partido solidario de *Playboy* («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07).
- Partido de cuartos de final de la Copa Libertadores entre Titicaca y Palermo («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08).
- Juárez dirige un partido en el colegio de Vinicius («Tarjeta amarilla», 1x09).

El único partido que está a punto de empezar en un capítulo («Maleta blanca, maleta negra», 1x12), pero que se presenta a modo de *cliffhanger* en el siguiente («Después de todo, la final», 1x13), es la vuelta de la final de la Copa Libertadores entre el Palermo y el Asunción.

A estas tramas autoconclusivas hay que sumar cuando Juarez es apartado por no superar las pruebas físicas de los colegiados, algo que consigue antes de que acabe el propio episodio («Efectos colaterales», 1x06). La misma situación ocurre en el secuestro que sufre por parte de un taxista y que se resuelve en la parte final del mismo capítulo («Aquí se hace, aquí se paga», 1x10).

#### 12.5.2.4 Tramas horizontales

Debido al tiempo de duración de cada capítulo, en (*hdp*) se produce un menor desarrollo de las tramas horizontales, especialmente en el caso de las de carácter deportivo. Una de las más importantes tiene que ver con el intento de soborno a Juarez en la jornada previa de la final de Copa Libertadores («Maleta blanca, maleta negra», 1x12) y que se resuelve con la disputa de la misma («Después de todo, la final», 1x13). Anteriormente, Juarez es apartado del arbitraje por Camponero después de su fallo en el partido de cuartos de final entre Titicaca y Palermo («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Carvalhosa pacta una reunión entre ambos a la que no acude el colegiado («Tarjeta amarilla», 1x09), pero Camponero decide designarle como el encargado de dirigir la final después de que le salve de ser descubierto de una infidelidad («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). En el caso de Vitória, la propuesta para que aparezca en la revista *Playboy* («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07) y su posterior posado («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08) le apartan del arbitraje, aunque su caso logra un cierto impacto mediático («Tarjeta amarilla», 1x09).

Junto a las tramas deportivas, existen otras también de tipo horizontal como la pérdida del empleo de Manuela en el acuario («Efectos colaterales», 1x06) y su reincorporación al mundo laboral («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08), o el traslado de Juarez a casa de su madre («La madre», 1x02) y la vuelta al piso de Carvalhosa («Efectos colaterales», 1x06).

#### 12.5.2.5 Evolución de las tramas

Uno de los valores más latentes en (*hdp*) y en *Juarez* es el de la honradez, que se muestra a través de las tramas espejo. Y es que el colegiado sufre numerosas presiones, llega a ser secuestrado, es capaz de no beneficiar a su hijo por un fuera de juego e, incluso, rechaza ser sobornado por una gran cantidad de dinero. Sin embargo, *Juarez* siempre mantiene su conciencia tranquila mientras observa a su alrededor cómo los asistentes Carvalhosa y Lúcio o el propio Camponero ceden a la tentación del dinero. Además, *Juarez* también vive una situación paralela en su relación con Manuela: ambos, después del divorcio, inician un reencuentro mientras se observan desde la distancia cómo evolucionan el uno sin el otro. Precisamente, a raíz del divorcio se derivan múltiples tramas: desde sus nuevas aventuras amorosas, a los problemas de Vinicius para asimilar la situación o los diferentes traslados de *Juarez*. Desde un punto de vista deportivo, la decisión de Camponero de designarle como colegiado internacional origina, a su vez, varias tramas autoconclusivas en los diferentes partidos que va dirigiendo.

#### 12.5.3 Estructura

Con los datos anteriores, la estructura narrativa de (*hdp*) es abierta, desarrollándose tres o más tramas por capítulo, siendo muy similar en los episodios de toda la temporada. Cabe destacar, además, que los partidos de fútbol se sitúan al final de cada capítulo, salvo el último encuentro de la Copa Libertadores que, por la importancia del mismo, lo abarca al completo. Como se ha comentado anteriormente en *Luck*, por las características del canal de emisión, HBO, no existen pausas publicitarias que afecten a la organización narrativa durante la emisión del capítulo y, por tanto, éstas no están previstas de antemano en su estructura.

##### 12.5.3.1 Inicio

La escena inicial de (*hdp*) tiene una duración aproximada de dos minutos, donde queda latente la temática de la serie a través de uno de los sueños de *Juarez*, en el que el colegiado está dirigiendo la final de un Mundial de fútbol con el estadio abarrotado. El comentarista alaba su actuación y, cuando señala el final del encuentro, los jugadores se van a abrazarle y le llevan a hombros por el terreno de juego. A continuación, *Juarez* vuelve al mundo real y, en el programa de televisión de Neri Nelson, responde que su objetivo es dirigir la final de un Mundial («Juez x Juez», 1x01). El inicio expone la meta del protagonista, así como su importancia dentro del mundo ficcional desarrollado, ya

que debe tratarse de un colegiado con cierta importancia en Brasil al ser entrevistado en un plató de televisión. La escena inicial de (*hdp*) se produce antes del *opening*, algo que se mantiene en el resto de los trece episodios.

Por su parte, el primer punto de giro de la serie no es de carácter deportivo, sino personal, con la celebración del juicio por el divorcio entre Manuela y Juarez. En paralelo, el colegiado dirige la final del Campeonato Paulista, que disputa el Paulicéia, equipo al que pertenece como directivo el juez asignado para estudiar su separación. En dicho encuentro, Juarez señala un penalti en contra del Paulicéia y éste pierde el campeonato y, pese a haber acertado en su decisión, el juez decide otorgarle la custodia de Vinicius a Manuela como venganza («Juez x Juez», 1x01). Por tanto, con el primer punto de giro, se rompe la situación de equilibrio inicial del mundo conocido hasta ahora de su protagonista, al que se añade el “efecto teatral” con el cambio de su destino: empieza una nueva vida lejos de su familia, a la que intentará recuperar, mientras su carrera deportiva afronta un importante salto cualitativo al pasar a convertirse en un árbitro internacional designado para la Copa Libertadores.

#### *12.5.3.2 Desarrollo*

Son dos las tramas que abarcan los trece capítulos de la serie: el sueño de Juarez de convertirse en árbitro de un Mundial de fútbol y su afán por recuperar a su familia. De ellas, se derivan los principales conflictos internos y de relación que sufre el protagonista, así como los diferentes obstáculos, barreras y reveses a los que tiene que hacer frente.

El segundo punto de giro se produce en el capítulo once, cuando Juarez es designado para dirigir el encuentro de vuelta de la final de la Copa Libertadores de América («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). En ese momento, se inicia el camino hacia el desenlace y el clímax, con un intento de soborno («Maleta blanca, maleta negra», 1x12) que eleva la tensión sobre lo que pueda ocurrir en el partido, por si Juarez va a ceder al intento de chantaje («Después de todo, la final», 1x13).

#### *12.5.3.3 Tercer acto*

El clímax final se alcanza en la serie en el instante en el que, con empate a uno en el marcador, Juarez desvía sin querer un balón que se acaba convirtiendo en el gol de la

victoria del Palermo<sup>187</sup>, cuyo presidente del equipo había intentado sobornar al colegiado hasta en el mismo descanso del partido («Después de todo, la final», 1x13).

Durante los créditos del último capítulo («Después de todo, la final», 1x13), y tras la mala fortuna que ha tenido Juárez de intervenir en un gol tan decisivo, se muestran pequeños fragmentos posteriores al partido donde Camponero atiende a los medios de comunicación y les comunica que va a proponerle como colegiado para el próximo Mundial de fútbol. El presidente del Palermo habla de lo mucho que confiaba en que Juárez finalmente hiciera algo por ayudar a su equipo, mientras que Guzmán le dice a Rosali que cree que se le va a mencionar mucho a ella en forma de insulto en Paraguay, de donde procede el equipo perjudicado («Después de todo, la final», 1x13).

Por un lado, el protagonista regresa a una situación similar a la de inicio, al retomar su relación con Manuela. Por otro, y de una manera tan casual propia del género de la comedia, el guion alcanza un final feliz ya que, como queda desvelado en la última escena, todo hace indicar que Juárez va a cumplir su sueño de arbitrar en un Mundial de fútbol. En este sentido, el guion de la serie es clásico o tradicional porque la principal línea argumental de la primera temporada concluye, si bien deja abiertas nuevas incógnitas de cómo será su camino hasta entonces o si, finalmente, además de dirigir un Mundial, logrará hacerlo en la final del torneo.

#### 12.5.4 Focalización

La serie emplea una focalización cero que genera una mayor expectativa y tensión en el espectador, por ejemplo, al conocer antes que el resto de los personajes que a Juárez le han intentado sobornar en la previa de la final de la Copa Libertadores, las presiones que recibe por parte de Camponero o de los presidente de otros clubes o la relación del colegiado con su asistente Vitória.

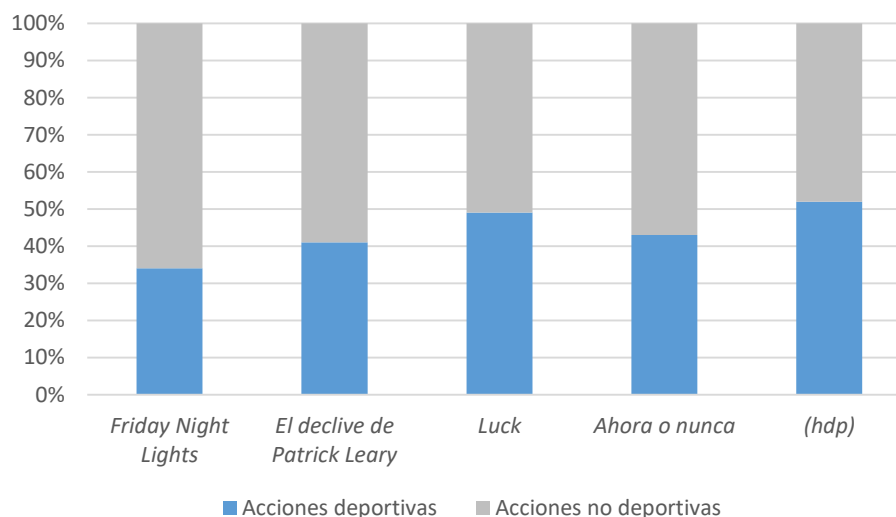
---

<sup>187</sup> Para Massarolo (2013: 291), la jugada recuerda a una situación real que ocurrió en el Campeonato Paulista de 1983 cuando el equipo del Palmeiras, que iba perdiendo 1-2 ante el Santos, empató el partido con un gol que se produjo tras rebotar en el colegiado. Como en (*hdp*), la jugada comenzó con un saque de esquina; el jugador del Palmeiras, Jorginho, chutó desde la frontal del área y el esférico se marchaba fuera; pero el colegiado José Assis Aragão, que estaba cerca del poste, acabó desviando el balón y provocando, sin querer, el empate a dos.

## 12.6 Resumen del capítulo

El análisis de la estructura de las series seleccionadas demuestra la importancia que supone el deporte en la organización de sus tramas principales y secundarias, así como en el tipo de acciones desarrolladas. Sobre el tiempo total de cada una de las primeras temporadas, las ficciones con mayor número de capítulos permiten incidir en tramas de carácter deportivo y en otras que profundizan en las relaciones entre los personajes, como en el caso de *Friday Night Lights* y *Ahora o nunca*, con un 34% y un 43% respectivamente de acciones sobre fútbol americano y gimnasia artística. *El declive de Patrick Leary* alcanza el 41% del total en una serie con un protagonista principal donde, prácticamente a partes iguales, se muestra el amor de “Luces” por su familia y por el boxeo. En *Luck*, el escenario del hipódromo de Santa Anita focaliza las tramas más importantes, por lo que las carreras de caballos suponen el 49% de la primera temporada. Mientras, *(hdp)* presenta el índice más alto con un 52%, lo que demuestra que, pese a estar asociado al género de la comedia, el contenido de las acciones deportivas no tiene por qué ser menor y se pueden representar con verosimilitud y fidelidad.

**Gráfico 12.16. Comparativa del porcentaje de acciones deportivas desarrolladas en la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



Teniendo en cuenta el gráfico anterior, y si se suma el tiempo total de la primera temporada de las cinco series, el resultado obtenido es que en el 42% del mismo las acciones representadas son de carácter deportivo, lo que incide, una vez más, en el importante volumen que ocupa en las ficciones seleccionadas de este estudio.

**Gráfico 12.17. Porcentaje de acciones deportivas sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.

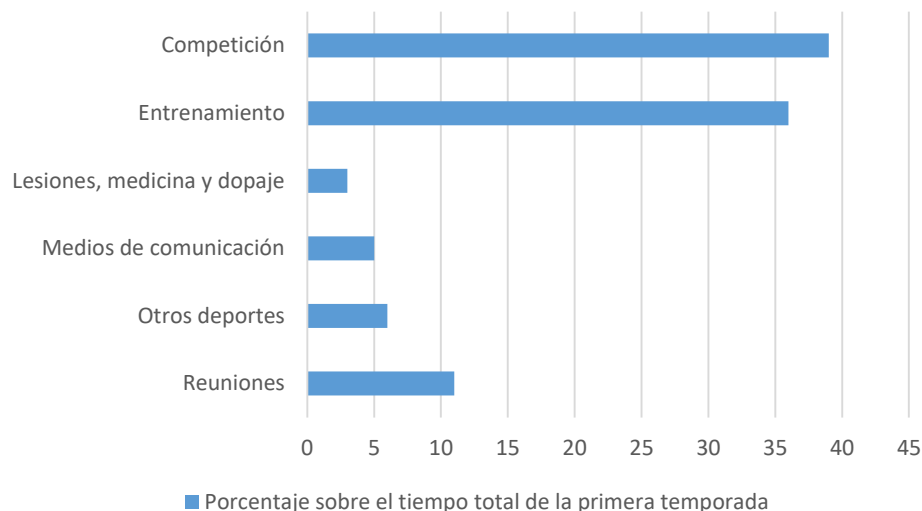


Dentro de ese 42% del tiempo global, se puede diferenciar qué tipo de acciones son las más recurrentes. En el siguiente gráfico, se observa cómo la mayoría de ellas se corresponden a las competiciones y a los entrenamientos previos ya que, entren ambos, suman el 75% de las acciones deportivas. Por el carácter propio de las ficciones, en todas ellas se sigue la evolución de los deportistas en su preparación para actuar en alguna prueba. Por ejemplo, en *Friday Night Lights* se alternan los entrenamientos con los partidos del Campeonato Estatal de fútbol americano, al igual que ocurre en *Luck* con las carreras de caballos. En *El declive de Patrick Leary*, se sigue mayoritariamente la evolución de “Luces” en su regreso al boxeo hasta su combate de revancha, algo muy similar sucede en *Ahora o nunca*, donde tiene más presencia las sesiones de las gimnastas que los torneos que disputan ante Denver, China o en el Campeonato Nacional. En cambio, en (*hdp*) los partidos de fútbol adquieren una mayor importancia, ya que el énfasis dramático está centrado en observar al árbitro Juarez Gomes da Silva en los diferentes encuentros. Las competiciones y los entrenamientos engloban también el análisis de los rivales, los actos con los aficionados, los homenajes a los atletas y las apuestas deportivas.

El entorno deportivo supone el 11% del total de las acciones de las series, a través de las reuniones en las que se negocian los fichajes entre técnicos, jugadores, agentes, propietarios o representantes; los acuerdos para la disputa de competiciones, o los intentos de soborno. Con un 5%, los medios de comunicación representan en las ficciones analizadas el interés mediático que existe por el deporte, mientras que todo aquello relacionado con las lesiones, su tratamiento o los casos de dopaje acumulan un 3% del tiempo total. El resto de deportes, ajenos a las modalidades representadas, suponen un 6%, en los que generalmente se observa a los deportistas corriendo en calles o parques de sus ciudades para complementar su preparación física.



**Gráfico 12.18. Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en el global de la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



Dentro de la estructura, las tramas principales que se extienden a lo largo de la primera temporada de las series seleccionadas son de carácter deportivo:

- En *Friday Night Lights*, la consecución del Campeonato Estatal de los Panthers de Dillon y la evolución deportiva de las carreras de Eric Taylor, Matt Saracen, Jason Street, Tim Riggins y “Smash” Williams.
- En *El declive de Patrick Leary*, el regreso de “Lucas” para recuperar el título de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados y salvar a su familia de la ruina económica.
- En *Luck*, la compra del hipódromo de Santa Anita por parte de “Ace” Bernstein para vengarse de sus antiguos socios y el intento de ganar en las carreras por parte de los propietarios y entrenadores.
- En *Ahora o nunca*, el seguimiento a las carreras de Emily, Payson, Kaylie y Lauren, en su intento por vencer en cada una de las competiciones para poder alcanzar el sueño de obtener una medalla en los Juegos Olímpicos.
- En (*hdp*), la evolución de Juarez, al pasar de arbitrar en los campeonatos nacionales a los internacionales para lograr su meta de ser colegiado en un Mundial de fútbol.

Junto a las tramas principales, las secundarias permiten profundizar en diferentes aspectos relacionados con el deporte. A continuación, se exponen algunos de los temas más destacados en las cinco series seleccionadas:

- Las lesiones, como las que sufren Jason Street, Payson Keeler o la “demencia del boxeador” en *El declive de Patrick Leary*.
- El dopaje, con “Smash” Williams, los tratamientos de cortisona de Payson Keeler o los que se aplica Patrick Leary para recuperarse más rápido de sus heridas.
- La presión de los medios de comunicación, los aficionados o los familiares recibidas por el entrenador y los jugadores de los Panthers de Dillon, las gimnastas de “The Rock” o el colegiado Juarez Gomes da Silva.
- El intento de soborno o de la manipulación de las competiciones en *Luck* o (*hdp*).
- Los cambios de entrenador de Robert Leary a Ed Romeo en *El declive de Patrick Leary* o de Marty Walsh a Sasha Belov en *Ahora o nunca*.
- Los diferentes modelos de gestión de las carreras deportivas de Patrick Leary, de los jinetes y los propietarios de los caballos en *Luck*, del equipo de los Panthers de Dillon o del gimnasio “The Rock”.
- Las amenazas de tipo interno o externo de los equipos de los Panthers de Dillon y de “The Rock”.
- La rivalidad deportiva entre diferentes conjuntos, como ocurre en el fútbol americano o la gimnasia; o entre los deportistas, en el caso de “Luces” Leary y “Verdugo” Reynolds.

Respecto a las competiciones, la mayoría de ellas se desarrolla a través de tramas autoconclusivas, es decir, que tienen su inicio y su final dentro del mismo episodio. Sirva como ejemplo los partidos de fútbol y fútbol americano, los combates de boxeo, las carreras de caballos y las pruebas de gimnasia que se reproducen los diferentes capítulos.

Desde el principio, las cinco series sitúan al espectador en el escenario deportivo donde tienen lugar las acciones principales, se presentan a los personajes y se muestran sus metas relacionadas con las diferentes modalidades. A modo de resumen, el siguiente cuadro recoge los elementos clave de la evolución narrativa desde la escena inicial a la final.

**Tabla 12.1. Resumen de la estructura de las cinco series seleccionadas.**

Fuente: elaboración propia.

ESCENA INICIAL	PRIMER PUNTO DE GIRO	SEGUNDO PUNTO DE GIRO	CLÍMAX	ESCENA FINAL
Llegada de Eric Taylor a Dillon. Presión de aficionados y medios de comunicación por ganar el Campeonato Estatal de fútbol americano. Exposición del estado inicial de Jason Street, Matt Saracen, "Smash" Williams y Tim Riggins.	Lesión de Jason Street.	Clasificación para la final del Campeonato Estatal.	Los Panthers de Dillon remontan y logran el Campeonato Estatal.	Eric Taylor recibe el reconocimiento de los aficionados y sus jugadores.
"Luces" Leary es derrotado por "Verdugo" Reynolds. Elipsis de cinco años hasta su vida actual, retirado del boxeo y como padre de familia.	Riesgo de bancarrota y anuncio de la revancha por parte de "Verdugo" Reynolds.	Robert Leary vuelve a entrenar a "Luces" después de que Ed Romeo haya mejorado su rendimiento.	"Luces" Leary vence a "Verdugo" Reynolds y recupera el cinturón de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados.	"Luces" Leary está desorientado y se agrava su enfermedad, conocida como la "demencia del boxeador".
Salida de la cárcel de "Ace" Bernstein. Planifica su venganza, la compra del caballo Pint of Plane y del hipódromo.	-	Sorteo del Western Derby. Se aceleran los planes de venganza de "Ace" tras el asesinato de Nathan Israel.	Pint of Plane vence en el Western Derby.	"Ace" Bernstein se reconcilia con su entorno, consigo mismo y aplaza su venganza.
Estado inicial de Kaylie, Payson y Lauren entrenando en el gimnasio. La llegada de Emily amenaza sus posiciones.	Emily deja fuera del Campeonato Nacional a Lauren, que se marcha de "The Rock" junto a Marty, el entrenador.	"The Rock" se enfrentará a China después de que Kaylie y Emily se quedaran fuera de la selección de Estados Unidos.	"The Rock" logra cinco medallas ante China, una más que Estados Unidos hace un mes.	Carter decide continuar con su romance con Lauren y se olvida de Kaylie. Emily no llega a tiempo para declararse a Damon.
Juarez sueña con arbitrar la final de un Mundial de fútbol.	Divorcio y pérdida de la custodia de su hijo marcada por una decisión arbitral en un partido de fútbol.	Designado como árbitro de la final de la Copa Libertadores.	La final se decide con un gol en el que el balón rebota previamente en Juarez.	Juarez es propuesto para arbitrar en la próxima Copa del Mundo.

En resumen, el análisis de este capítulo expone que la estructura de las series seleccionadas responde a criterios deportivos en la mayor parte de sus aspectos, desde las tramas principales a las secundarias, su influencia en la escena inicial y final, los puntos de giro o el clímax, así como el volumen de sus acciones respecto al tiempo total. Por tanto, las cinco ficciones escogidas demuestran que, desde un criterio narrativo, las acciones deportivas determinan sus estructuras por la cantidad de las mismas, su importancia y su verosimilitud en el mundo representado.

## CAPÍTULO 13: ANÁLISIS DE DIÁLOGOS

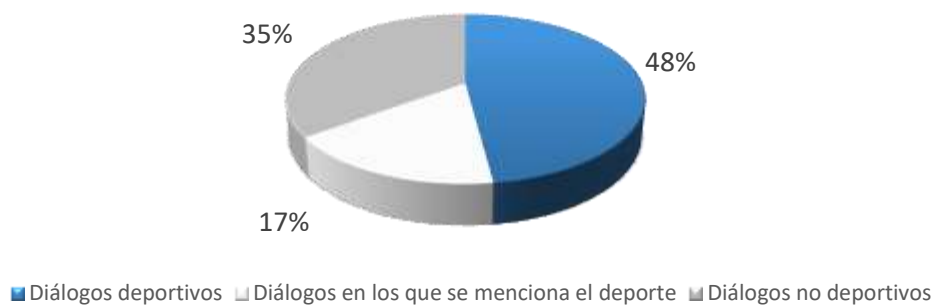
El tercero de los códigos narrativos analizados es el de los diálogos, desde el porcentaje de conversaciones relacionadas con el deporte que se producen en cada una de las series seleccionadas, al empleo de las voces *off* u *over* para la contextualización de las competiciones, el lenguaje especializado, los discursos motivacionales con parlamentos más extensos o el uso intencional del silencio en los instantes más dramáticos. Nuevamente, los datos han sido extraídos del análisis de los capítulos en base al Anexo 2 (véase pág. 630). De la propuesta de estudio señalada en el Anexo 3.3 (véase pág. 645) pueden distinguirse los siguientes resultados:

### 13.1 Diálogos de *Friday Night Lights*

La mitad de los diálogos detectados que se producen durante la primera temporada en *Friday Night Lights* están relacionados de manera exclusiva con el deporte. A ellos, hay que sumar el porcentaje de las conversaciones en las que, de una u otra forma, se acaba haciendo mención al equipo de los Panthers de Dillon, a alguno de sus miembros o al fútbol americano en sí. En total, del Anexo 7 (véase pág. 684) se deriva que el 65% de los diálogos tratan de forma directa o indirecta el deporte.

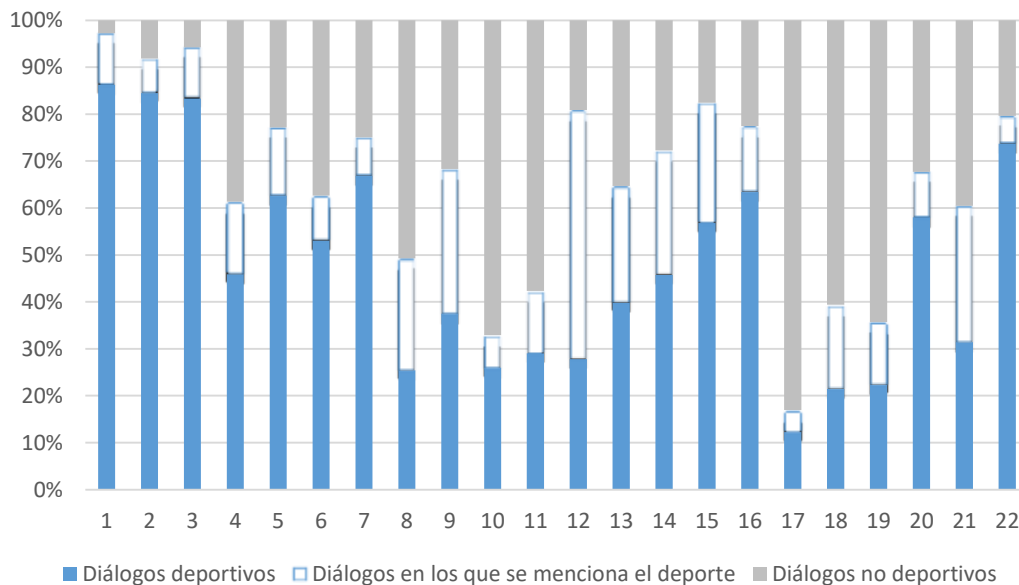
#### **Gráfico 13.1. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Friday Night Lights* en su primera temporada.**

Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los 22 capítulos.

**Gráfico 13.2. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Friday Night Lights* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



La mayoría de los episodios se sitúan por encima del 40% de los diálogos exclusivamente de carácter deportivo, una cifra que se incrementa si se le suman aquellas conversaciones en las que se menciona el fútbol americano aunque se esté hablando de otro tema ajeno al mismo. Destaca el episodio inicial («Piloto»), en el que se presenta la temática de la serie, así cuando se produce el primer punto de giro con la lesión de Jason Street. Además, hay que señalar los diálogos del capítulo final, con la consecución del Campeonato Estatal («La final», 1x22). Junto a ellos, los diálogos deportivos sobresalen en los episodios donde se tratan las tramas competitivas, como es el partido de máxima rivalidad entre los Panthers y Arnett Mead («Dar la talla», 1x05) o el encuentro de semifinales de las eliminatorias por el título («Barro-bowl», 1x20). Otro momento clave de los diálogos está vinculado a las tramas antideportivas, especialmente con el inicio del dopaje de “Smash” Williams («Regreso», 1x07). Asimismo, con un carácter antideportivo, destaca la trama sobre el conflicto racial que surge en el equipo («Anteojeeras», 1x15 y «Ojos negros y corazones rotos», 1x16). Como contraste, otros capítulos presentan un mayor número de diálogos no deportivos al centrarse en las subtramas vinculadas a las relaciones sentimentales entre Julie Taylor y Matt Saracen, Jason Street y Lyla Garrity, “Smash”

Williams y Waverly o la infidelidad de Buddy Garrity («Deberíamos acostarnos», 1x17; «Unidad familiar», 1x18; y «Cam-cam-cambios», 1x19)

Sobre los diálogos en los que en algún momento se menciona el deporte, en *Friday Night Lights* se dan muchos ejemplos, ya que los Panthers y el fútbol americano forman parte esencial de la comunidad de Dillon. Por un lado, al entrenador Taylor le preguntan por su equipo cuando va a adquirir una vivienda («Piloto», 1x01) o cuando un repartidor le entrega una carta («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Julie y Tami también reciben preguntas y consejos como familiares de Eric en la peluquería o en el hospital de la localidad, al igual que Tim Riggins lo hace por parte del empleado de un banco. Asimismo, Lorraine Saracen es una de las mayores críticas de su nieto, Matt Saracen, y constantemente le indica que su problema está en que debe mover más los pies («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Incluso, en las relaciones sentimentales de los personajes se emplean símiles futbolísticos, como hace “Smash” Williams con Matt al decirle que a Julie “la tienes en primera línea y estás a punto de anotar, pero tienes que leer la cobertura” («Deberíamos acostarnos», 1x17).

Por último, cabe destacar que en la serie los actores tenían la libertad de improvisar en las grabaciones para aportar un mayor realismo y verosimilitud a los diálogos y las escenas (Papa, 2011: 79). En los siguientes apartados se exponen algunos ejemplos sobre los principales diálogos de contenido deportivo, extraídos de la primera temporada de *Friday Night Lights*.

### 13.1.1 Funciones del diálogo

#### 13.1.1.1 Argumento

Aunque son escasas, en la serie se desvelan algunas informaciones sobre el pasado de los personajes principales. Por ejemplo, que Eric Taylor entrenó hace años al jugador Jason Street y que también estuvo dirigiendo en Alaska. Su esposa, Tami, le recuerda que allí llevaban una vida más tranquila que en Dillon, donde la presión que ejerce la comunidad para que los Panthers logren el Campeonato Estatal es enorme («Piloto», 1x01). Durante las entrevistas iniciales, el jugador estrella del equipo, “Smash” Williams, tampoco quiere que le pregunten por la muerte de su padre, un pasado que acaba por descubrir en su visita a su antigua casa en Gatling (véase pág. 226). De Matt Saracen se sabe que su madre la abandonó, al igual que hizo el padre de otro de los jugadores, Tim Riggins, con sus dos hijos.

Respecto al futuro, en la escena inicial “Smash” Williams deja claro ante los medios de comunicación cuáles son los objetivos del equipo para la temporada, al declarar que “seremos invencibles, destrozaremos récords, haremos lo que se espera de nosotros e incluso algo más grande: el Campeonato” («Piloto», 1x01). Sobre su futuro personal, “Smash” tiene claro que después del instituto ganará el Campeonato Nacional y será una estrella del fútbol americano. De igual forma, Tim Riggins también se imagina cómo será su vida y la de Jason Street dentro de unos años («Piloto», 1x01):

**TIM RIGGINS**

Así es como serán las cosas. Corrígeme si me equivoco, pero a mí me gusta estar aquí, tío. Tú jugarás durante diez años en la NFL, digamos a cinco millones por año, me das el uno por ciento de todos tus ingresos. Y cuando todo se acabe, tú y yo nos pillaremos un buen rancho de caza. Lo llenaré de mujeres y luego...

**JASON STREET**

Solo hay un pequeño problema Riggins, no quiero tenerte cerca de mí.

**TIM RIGGINS**

Sí quieres. Soy tu protector Street, te guste o no. Brindo por Dios, y por el fútbol, y porque dentro de diez años estemos viviendo la buena vida en Texas. Texas para siempre, Street.

En concreto, este diálogo sirve para comprender mejor por qué Tim Riggins se siente tan culpable de no haber protegido a Jason Street en la acción de su lesión. Por otro lado, en una mezcla sobre situaciones pasadas y presentes vinculadas al fútbol americano, puede apreciarse en la siguiente conversación cómo Eric Taylor también le deja claro a Tami lo que va a ocurrir si no es capaz de encontrar un buen sustituto para su *quarterback* («Ojos abiertos», 1x02):

**ERIC TAYLOR**

Matt Saracen no está preparado... Esta ciudad... Esta ciudad... Esta ciudad espera el Campeonato Estatal. No se conforman con menos.

**TAMI TAYLOR**

Ya.

**ERIC TAYLOR**

Y a estas alturas no estoy seguro de que podamos ganar un solo partido, te lo digo en serio.

**TAMI TAYLOR**

Sí, bueno. Yo sé que vas a hacer. Moldear a ese chico. Moldear a Matt Saracen igual que moldeaste a Jason Street. Lo hiciste también con Jeff Perell en Macedonia. Lo cogiste cuando no conocía la diferencia entre un pase corto y una cesión y lo convertiste en el mejor *quarterback* de la liga. Yo me acuerdo.

**ERIC TAYLOR**

Tuve casi un año para prepararlo. Es muy diferente. Aquí no tengo tiempo. No hay tiempo. Si pierdo un partido estaré en la cuerda floja, si pierdo dos me echarán. Y, nena, lo que dicen es verdad. Sí... Jason Street era mi seguro de vida, la razón por la que conseguí este trabajo. Que Dios le bendiga, pero yo estoy jodido.

De igual forma, otro diálogo significativo vinculado al argumento es cuando el propio Eric habla con su plantilla sobre la expectación generada antes del primer partido de la temporada («Piloto», 1x01):

**ERIC TAYLOR**

Caballeros, últimamente se ha hablado de expectativas. Lo que cree la gente que seríamos capaces de hacer para ganar. La gente tiene esperanzas, tal vez demasiado altas. Creo que esta noche vamos a ganar, no tengo ninguna duda. Eso no es lo que yo espero. Yo espero que salgáis ahí fuera y no os toméis al equipo rival a la ligera, porque os aseguro que os van a dar con todo lo que tengan. Espero que cumpláis.

**TODOS**

Sí, señor.

**ERIC TAYLOR**

Espero que juguéis al fútbol.

**TODOS**

Sí, señor.

**ERIC TAYLOR**

No vamos a perder.

**TODOS**

¡No perderemos!

Podría señalarse que los mejores ejemplos de los diálogos deportivos en *Friday Night Lights*, relacionados con el tiempo presente de la historia representada, están vinculados con la contextualización de las acciones de juego. Teniendo en cuenta que la duración real de un partido de fútbol americano es de sesenta minutos, dividido en cuatro periodos, y que se producen numerosas pausas e interrupciones en el juego más los descansos



obligados, lo más habitual es que el encuentro sobrepase las dos horas. De esta manera, resulta imposible reflejar el desarrollo de principio a fin de un partido durante un capítulo de la serie. Por ello, se utilizan como recursos narrativos elipsis temporales y es necesario que, especialmente a través del diálogo, se proporcione al espectador la información necesaria sobre la parte de juego omitida. En este sentido, la voz en *over* ejerce un papel fundamental en *Friday Night Lights* ya que, además de simular el ambiente mediático, contextualiza el tiempo presente. Por ejemplo, antes del partido inaugural, los comentaristas de varias radios hablan de la importancia del inicio de la temporada para los Panthers.

**VOZ OVER RADIO 1**

Los Panthers deberían ganar este partido, sin duda alguna, con tanta propaganda y tantas esperanzas puestas en este equipo...

**VOZ OVER RADIO 2**

Es la columna vertebral del ataque, la que se ha convertido en el centro de las miradas de Dillon. Jason Street, el *quarterback*, y "Smash" Williams...

Otro ejemplo de este uso se produce al inicio del tercer capítulo («Series de castigo», 1x03):

**VOZ OVER RADIO**

En directo, desde el estadio de los Panthers en Dillon, Texas. Hace solo una semana la ciudad quedó conmocionada. La pregunta es, ¿podrá sobrevivir el entrenador Taylor sin su estrella? ¿Podrá Saracen liderar a su equipo?

De igual forma, es el sonido *over* el que aclara cuáles son las opciones de clasificación para los *playoff* por parte de los Panthers de Dillon, justo cuando todo depende de lo que ocurra en otro choque («Qué hacer mientras esperas», 1x12):

**OVER RADIO**

Solo quedan dos días para que el futuro de Dillon quede decidido por el resultado del partido entre Buckley y Arnett Mead. El *runningback* de Buckley, Benny, es más rápido que una bala, y si ayuda a su equipo a superar la poderosa defensa de Arnett Mead, nuestros Panthers estarán en los *playoff*. Lo sabemos, el viernes noche las cartas están echadas. El reloj sigue corriendo y pronto se decidirá todo.

Antes de alcanzar la final del Campeonato Estatal, de nuevo a través de la radio se explica que el posible rival sería West Cambria y que el equipo está liderado por "Voodoo" Tatum

(«Barro-bowl», 1x20). Por último, en relación al argumento, los personajes también ejercen un papel didáctico en sus parlamentos para el espectador, como es el caso del enfrentamiento entre los Panthers de Dillon y los Tigers de Arnett Mead. Para Mac McGill se trata de un encuentro de máxima rivalidad y Eric Taylor lo califica de “tradición”, mientras que en la radio se recuerda que son dos equipos enfrentados históricamente, lo que ayuda a contextualizar los incidentes que se producen en la previa («Quién es tu padre», 1x04).

### 13.1.1.2 Acción

Vinculada en la función narrativa de los diálogos, uno de los ejemplos deportivos más característicos en *Friday Night Lights* sobre el uso de frases cortas tiene lugar cuando Eric Taylor abronca a sus jugadores. Así, por ejemplo, Tim Riggins lo sufre cuando llega borracho al primer entrenamiento («Piloto», 1x01), al igual que “Smash” Williams después de que el equipo comience perdiendo el segundo encuentro («Series de castigo», 1x03):

**ERIC TAYLOR**

¡Definición! ¿Dónde coño está la definición? Riggins, eres el tipo más duro del distrito, te están dando una paliza, vuelve a entrar en el partido, hijo. “Smash”, no te abras, no te abras, si quieres bailar invítalos al baile de promoción.

**“SMASH” WILLIAMS**

Siempre...

**ERIC TAYLOR**

¿Qué? ¿Tienes algo que decirme?

**“SMASH” WILLIAMS**

La jugada me delata, siempre me ven venir.

**ERIC TAYLOR**

¡No te oigo! ¿Qué?

En otro momento, Eric no sabe qué decisión tomar sobre quién debe ser su *quarterback* titular: si Matt Saracen, que ha cumplido en los entrenamientos con todo lo que le ha mandado, o “Voodoo” Tatum, de mayor calidad pero con un carácter indisciplinado. Como se muestra en el siguiente diálogo, su duda la comparte con Tami, que le pregunta qué va a hacer («Dar la talla», 1x05):

**TAMI TAYLOR**

Pon a Saracen.

**ERIC TAYLOR**

No puedo poner a Saracen.

**TAMI TAYLOR**

Pon a "Voodoo".

**ERIC TAYLOR**

No quiero poner a "Voodoo".

Eric le confiesa que confía más en Matt, pero que "Voodoo" le puede hacer ganar el partido por sí solo. Otro instante de diálogo corto, conciso y directo puede encontrarse en la serie cuando Eric reúne a su plantilla para informarle del grado de la lesión de Jason Street («Ojos abiertos», 1x02).

**ERIC TAYLOR**

Jason está parapléjico. Dicen que, con rehabilitación, podrá volver a utilizar sus brazos, sus manos, la parte superior del cuerpo, pero no utilizará sus piernas. Escuchad, si alguno necesita hablar conmigo, que venga a mi despacho, o que me llame a cualquier hora, con toda confianza. Es todo por hoy. Seguiremos mañana.

Por otra parte, los parlamentos más extensos tienen una especial relevancia en los discursos motivadores del entrenador Eric Taylor. Cuando la clasificación de los Panthers para las eliminatorias por el título depende del resultado de terceros, el técnico intenta mantener centrada a su plantilla («Qué hacer mientras esperas», 1x12):

**ERIC TAYLOR**

Hay cosas que podemos controlar y otras que no. El tiempo no se puede controlar, el tiempo es nuestro enemigo. No quiero que os volváis locos toda la semana. Lo que tenga que pasar, pasará. Seguiremos entrenándonos y dejándonos la piel. Si el buen Señor o la defensa de Buckley deciden que nos merecemos otra oportunidad, estaremos preparados para aprovecharla.

En el descanso de las semifinales, Eric vuelve a motivar a los jugadores recordando que solo tienen una oportunidad para alcanzar la final («Barro-bowl», 1x20):

**ERIC TAYLOR**

Todo lo que se os ha pedido este año y todo lo que os habéis pedido a vosotros mismos se reduce a esto: sangre, sudor y lágrimas. Todo se decide aquí, en este campo, en esta noche. Esta es nuestra tierra, este es nuestro barro. Esto es nuestro, chicos. Si tenemos determinación, ¡no perderemos!

**TODOS**

¡No perderemos!

En una situación muy similar, los jugadores de los Panthers llegan al descanso de la final cabizbajos por ir perdiendo y no encontrar su mejor juego para vencer a su rival. Sin embargo, Eric Taylor, una vez más, sabe cómo hacer que su plantilla confíe en ellos mismos gracias a uno de los discursos más intensos y motivantes de la serie («La final», 1x22):

**ERIC TAYLOR**

Cuando Jason Street se lesionó en el primer partido, todo el mundo nos descartó, todo el mundo. Pero aquí estamos jugando la final. 40.000 personas en las gradas también nos han descartado, pero todavía hay algunos que creen en vosotros, que nunca perderán la fe en vosotros. Cuando volváis al campo, esas son las personas que quiero en vuestra mente, esas son las personas que quiero en vuestro corazón. Todo hombre, en algún momento de su vida, perderá alguna batalla, pero lo que le convierte en un hombre es que no desfallecerá mientras continúe en la batalla. Este partido no se ha terminado. Esta batalla no ha terminado. Digámoslo una vez más: juntos, con determinación, ¡no perderemos!

### 13.1.1.3 Personajes

La jerga técnica empleada en *Friday Night Lights* aporta una gran verosimilitud a la serie en cuanto al desarrollo de la terminología específica deportiva. De cada uno de los encuentros de los Panthers se pueden extraer ejemplos sobre el lenguaje propio del fútbol americano y, a su vez, de la denominación utilizada por los entrenadores para hacer referencias a las jugadas. Así, ya desde el primer capítulo pueden encontrarse ejemplos como cuando se ordena realizar una “Barracuda 5-50” o Jason Street pide una defensa “tipo Texas” porque se siente muy presionado por los rivales. Luego, Matt Saracen marca una “pro 90 derecha”, pero “Smash” le corrige para que sea una “pro 90 izquierda” («Piloto», 1x01). En su segundo encuentro como *quarterback*, Matt indica la “3-44” en la última jugada («Ojos abiertos», 1x02). En la final del Campeonato Estatal, él es quien señala las acciones cada vez que reúne a sus compañeros, como una jugada en la que se muestra muy conciso: “57 yardas, vamos a trabajar. Se van a centrar en la carrera, así que haremos pase 27 cuchilla. A la de una, ¿listos?” («La final», 1x22). De igual modo, Eric también comenta los análisis de los equipos rivales con uno de sus ojeadores y concluye del primero de ellos que “son los pases cruzados más rápidos que he visto en mucho tiempo” («Piloto», 1x01). Hasta Bob, el hijo de la nueva vecina de Tim Riggins, juega

con el *fullback* de los Panthers e imita a sus ídolos marcando sus estrategias, como la “azul 42” («Barro-bowl», 1x20). Al igual, hay que destacar el diálogo en el que Jason Street quiere ayudar a Matt Saracen de cara al partido de semifinales y se convierte en su entrenador personal («Barro-bowl», 1x20):

**JASON STREET**

Tres de los defensas de Brant corren 40 metros en 4'6 segundos, son bastante más grandes que tú, y más rápidos. Se te echarán encima toda la noche. Si no me haces caso, comerás tierra, ¿quieres eso?

**MATT SARACEN**

No, no quiero comer tierra.

**JASON STREET**

Entonces, no dejes de mover los pies, ¿vale? En cuanto te diga de dónde viene la presión te desplazas rápido para evitar el placaje, ¿de acuerdo?

Uno de los ejemplos de mayor valor referido narrativamente a los personajes es el diálogo técnico que mantienen los jugadores en la última acción de la final, en la que Matt Saracen se reúne en la banda con sus compañeros y entrenadores. Así, la jugada que comentan tiene lugar tal y como la describe y los Panthers ganan el Campeonato Estatal («La final», 1x22).

**MATT SARACEN**

Ya sé la jugada.

**ERIC TAYLOR**

¿Cuál?

**MATT SARACEN**

Que Riggins corte en la yarda 18 y “Smash” igual por el otro lado. Se la paso a Riggins que estará en medio de la defensa, irán por él y él se la pasa a “Smash”.

**MAC MCGILL**

Es una 18 *hook and ladder*, no dará resultado.

**JASON STREET**

Haz esa jugada.

**“SMASH” WILLIAMS**

¿Entrenador?

**MATT SARACEN**

Funcionará.

**ERIC TAYLOR**

Hazlo, tú hazlo.

Por otra parte, en la serie también hay referencias de lenguaje específico de otros deportes, como el de las animadoras, cuya jefa del equipo manda realizar unos *liberties* («Para las chicas es distinto», 1x10). Asimismo, se emplea una terminología específica cuando aparece el tema del dopaje, por ejemplo al hablar la dueña del gimnasio de manera muy concreta sobre las sustancias que necesita “Smash” Williams: “quien te recomendó compara nandrolona es idiota, lo que necesitas es oximetolona y mezclarlo con boldenona” («Cruzar la línea», 1x08). Cabe destacar que se menciona a deportistas y equipos reales relacionados con el fútbol americano, como son el entrenador Mac Brown y Peyton Manning («Piloto», 1x01) o los Cowboys de Dallas («Subiendo apuestas», 1x14); o a figuras unidas a otras disciplinas, como hace Landry al comparar a Matt Saracen con la trayectoria deportiva del legendario caballo de carreras “Biscuit” («Cam-cam-cambios», 1x19).

Respecto a las marcas propias en el uso del lenguaje, como son los *tics* o tartamudeos, el personaje más característico en *Friday Night Lights* es Matt Saracen, que refleja sus nervios a través del habla cada vez que se enfrenta a situaciones incómodas, especialmente en lo que concierne a su relación con Julie y las posibles tensiones que le puede generar con Eric Taylor. Por ejemplo, una noche está viendo la televisión junto a Julie en su casa, cuando el entrenador les interrumpe («Para las chicas es distinto», 1x10):

**MATT SARACEN**

¿Estás bien?

**JULIE TAYLOR**

(Ríe) Muy bien.

**ERIC TAYLOR**

Hola, ¿qué tal estáis?

**MATT SARACEN**

Pues estamos, eh... viendo la tele.

**ERIC TAYLOR**

¿Quién te ha dicho que sacaras una manta?

**JULIE TAYLOR**

Aquí hace frío.

**ERIC TAYLOR**

Me gusta el aire acondicionado.

**JULIE TAYLOR**

Por eso la manta.

**ERIC TAYLOR**

¿Cuándo acaba el programa, cielo?

**JULIE TAYLOR**

Papá...

**ERIC TAYLOR**

Es tarde para ir a casa.

**JULIE TAYLOR**

Son las nueve, papá.

**MATT SARACEN**

Si... pero... voy a tener que irme a casa de todos modos.

**JULIE TAYLOR**

No, no, no. No tienes por qué.

**MATT SARACEN**

Es que... no me gusta dejar en casa a mi abuela sola por la noche. Así que... lo mejor será que me vaya (...)

MATT SARACEN amaga con darle un beso en la mejilla a Julie, pero ERIC TAYLOR tose de forma exagerada. MATT le da la mano a JULIE TAYLOR.

**MATT SARACEN**

Te veré mañana. Buenas noches.

Otra forma de definición de la personalidad a través del diálogo es con la mentira, a la que algunos personajes recurren para lograr sus objetivos o salvaguardar su figura dentro del equipo. Así, “Smash” William lo hace al pedirle a su madre 1.200 dólares para un curso de preparación universitario, cuando realmente va a usar el dinero para comprar sustancias dopantes («Cruzar la línea», 1x08). De igual forma, el defensa Reyes también miente ante Eric Taylor y la prensa sobre lo ocurrido con la pelea de Castel, al que acusa de haberle llamado “espalda mojada”, cuando fue realmente “Voodoo” Tatum el que lo hizo («El accidente», 1x06). Además, la especulación y los rumores son constantes tras la lesión de Jason Street, cuando algunos compañeros comentan que en dos meses volverá a los terrenos de juego o que hay jugadores que han competido tras sufrir casos similares («Ojos abiertos», 1x02). La incapacidad para asimilar la realidad se refleja en Lyla Garrity, cuya madre se asusta porque su hija actúa como si no hubiera ocurrido nada («Series de castigo», 1x03):

**PAM GARRITY**

Cielo, tienes que aceptar la realidad de la situación.

**LYLA GARRITY**

Se va a recuperar y no se hable más. Ahora me necesita.

En este sentido, el mismo Jason discute con Lyla, harto de sus falsos mensajes de esperanza. En una de las visitas que realiza su novia al hospital, le grita para poner fin a

sus especulaciones: “Lyla, basta. No sé si te has dado cuenta, pero no mejoraré”, “¿cómo que no ves eso, se puede saber qué te pasa?”, “deja de fingir que todo va bien” o “métetelo en la cabeza: mi vida, como era, se acabó” («Cruzar la línea», 1x08).

Por último, la forma más directa de definición se produce con los diálogos en los que los personajes se describen unos a otros o a sí mismos. Tal es el caso de Landry, que cree que su amigo Matt Saracen es un “fracasado” porque depende de que él lo lleve en coche al entrenamiento y pone en duda que vaya a jugar ni un solo minuto durante la temporada («Piloto», 1x01). Cuando se convierte en titular y todos los medios de comunicación hablan de su incapacidad para llevar el peso del equipo, hasta el propio Matt duda de sí mismo al preguntarse: “¿y quién es Matt Saracen? (...) Exacto, ¿y quién soy yo? ¿Quién soy yo?” («Ojos abiertos», 1x02). Por su parte, Tim Riggins reconoce que le gusta hacer daño a los rivales y que su compañía no está bien vista en la comunidad de Dillon («Piloto», 1x01). De hecho, cuando Julie admite que va a salir con Matt, Tami se consuela diciendo que: “al menos no le gusta un asesino en serie, ni uno de los Riggins” («Corazones puros», 1x09). De todo el elenco principal, el personaje que más habla sobre sí mismo es “Smash” Williams, que cree que los Panthers son los mejores porque “me tiene a mí” («Piloto», 1x01). En esa línea, quiere asumir el liderazgo tras la lesión de Jason Street alentando que “si todos seguís a “Smash” no perderemos un solo partido” («Ojos abiertos», 1x02). Waverly es la primera mujer que le hace preocuparse por alguien que no sea él mismo. Durante una discusión, el jugador le recrimina que: “es por tu culpa, ni siquiera ves lo que tienes delante. Soy “Smash” («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Posteriormente, él mismo se disculpa con una autodefinición, al admitirle que le gusta ser como es, sentirse la estrella del equipo y hablar de sí mismo en tercera persona («Qué hacer mientras esperas», 1x12). Uno de los ejemplos más característicos sobre la definición de los personajes a través de la tercera persona se produce durante una barbacoa previa a la final del Campeonato Estatal. En ella, la tradición manda que los jugadores hablen delante de todos los unos de los otros. Primero, “Smash” y Buddy hacen la misma broma sobre Matt al decir que “era tan tímido que enviaba las jugadas por *email*”. Luego, Eric habla de su *runningback*: “¿qué se puede decir sobre “Smash”? No se puede decir nada sobre “Smash” que no se lo haya dicho ya él mismo”. El propio “Smash” cree que a Tim Riggins: “solo hay dos frases que pueden hacerle sonreír: la primera, vamos a por el Estatal. Y la segunda, han llegado los resultados: no eres el



padre”. Finalmente, Tami reconoce que para ella pasar un día en familia equivale a estar con Eric viendo videos y partidos de fútbol («Los mejores planes», 1x21).

En resumen, las funciones del diálogo en relación al argumento, la acción y los personajes permiten definir la temática deportiva de la serie. En este sentido, son numerosos los ejemplos, desde su uso para contextualizar el pasado de los protagonistas, el desarrollo de los partidos, conocer y comprender el lenguaje especializado del fútbol americano o sentir la intensidad de la competición con los discursos más motivadores. En la mayoría de los casos, como se muestra a continuación, la palabra se ve reforzada por la composición visual.

### 13.1.2 Relación del diálogo con la imagen

#### 13.1.2.1 Complemento

Desde el punto de vista narrativo, los hechos y las palabras sirven para otorgar un valor complementario a las imágenes, como por ejemplo a algunos objetos concretos. Esto puede apreciarse en la serie cuando antiguos campeones del Campeonato Estatal con los Panthers muestran orgullosos sus anillos como señal de victoria, ya que cada ganador recibe uno a modo de trofeo. Otras veces los personajes, a través de determinados actos, inciden en el valor de un símbolo. Por ejemplo, Tami le pide a Eric que se quite la gorra durante una cena porque quiere hablar con su marido y no con el entrenador de los Panthers («Ojos abiertos», 1x02).

#### 13.1.2.2 Contrapunto

Durante la serie existen ciertos momentos de tensión en lo deportivo que son compensados con frases que conducen al humor. Por ejemplo, Eric Taylor, harto de las dudas de Matt Saracen durante el primer partido, le llama a la banda para decirle: “pásale el balón a los nuestros, ¿entendido?”. De igual modo, con uno de sus ayudantes comenta la presión que supondría perder en el encuentro inaugural y, entre bromas, Eric le dice que “solo es fútbol”. Por otra parte, en un acto de presentación de la temporada, Julie ironiza sobre las consecuencias de una derrota («Piloto», 1x01):

**ERIC TAYLOR**

Nosotros, todos y cada uno de los jugadores, entrenadores y preparadores, nos sentimos honrados. Y os aseguro que estamos capacitados para representar a esta comunidad el próximo viernes noche y todos los que vengan hasta conseguir el Campeonato Estatal.

**JULIE TAYLOR**

(A su madre) En cuanto pierda un partido lo odiarán.

### 13.1.2.3 *Sustitución*

La voz *over* de la radio y del *speaker* del estadio son los principales recursos empleados en *Friday Night Lights* para sustituir las imágenes por palabras. Por ejemplo, en el momento de la lesión de Jason Street se menciona que han venido familiares de otros estados a ver el partido, pero no se muestra a ninguno de ellos («Piloto», 1x01). Tampoco hay imágenes del sorteo de los cruces de los *playoff*, del que se informa a través de la radio («Subiendo apuestas», 1x14). Una de las principales funciones de la sustitución es la de actuar como recurso para efectuar elipsis, ya que no se reproducen los partidos completos de fútbol americano. Son hasta siete los ejemplos que se pueden encontrar en la serie y que, a continuación, se describen:

- En el primer encuentro contra los Westerby Chaps, se muestran algunas jugadas del primer periodo y luego se pasa al siguiente con la voz *over* informando que “ya estamos en el segundo cuarto”. Cuando se alcanza el tercero, puntualiza el momento de la lesión de Jason al mencionar que quedan “dos minutos y veintiséis segundos para el final” («Piloto», 1x01).
- En el segundo partido frente a South Milbank, la voz *over* señala que es el final del último cuarto. En este caso, la información se apoya en la imagen del marcador y el resultado, un recurso también empleado en otras ocasiones («Series de castigo», 1x03).
- Tras la expulsión de “Voodoo” del equipo, la acción se traslada al último minuto de juego del choque ante los Tigers de Arnett Mead, como informa el *speaker* («Dar la talla», 1x05).
- En Gatling, el sonido *over* conduce directamente de la salida al campo de los jugadores al último cuarto del encuentro y resume que se trata de “un partido realmente salvaje” («Corazones puros», 1x09).
- Del choque ante Houston Area apenas se ven unas imágenes en televisión, cuyos narradores son los que cuentan el resultado («Para las chicas es distinto», 1x10).
- El encuentro ante McNulty Mavericks empieza con la salida al campo al final del capítulo 14 («Subiendo apuestas»), pasando al inicio del 15 («Anteojeeras») con la conclusión del mismo, y con la voz *over* informando que “los Panthers han arrollado en su primer partido de *playoff*”.

- De manera similar, en el inicio del capítulo 18 («Unidad familiar») se ofrecen solamente los últimos segundos del partido ante los Dragons de Royal Rock, siendo la voz *over* la que comenta el resultado.

#### 13.1.2.4 Comenta las imágenes

Las voces *over* de la radio y del *speaker* del estadio cumplen las funciones de comentarista de lo que ocurre en el terreno de juego. Su importancia es doble: por un lado, simulan el ambiente mediático del deporte y, por otro, ayudan al espectador a comprender las acciones deportivas. Uno de los ejemplos más significativos en la serie es la jugada decisiva de la final, que Matt Saracen explica de una forma antes de efectuarla (véase pág. 380) y la voz *over* la narra así («La final», 1x22):

**VOZ OVER RADIO**

Saracen retrocede para pasar, tiene a Riggins que corta hacia el interior. Lanza un pase precioso y Tim Riggins la atrapa en corto. Y se la da a "Smash" Williams que se va por la banda... evita el placaje. ¡Touchdown de los Panthers! ¡Los Panthers han ganado el Estatal!

#### 13.1.3 Lenguaje no verbal

En *Friday Night Lights*, la comunicación no verbal es un recurso narrativo clave. Así, por ejemplo, Eric Taylor muestra su autoridad ante sus jugadores no solo con palabras, sino también con la mirada y los gestos. Desde la distancia, observa muy serio cómo Tim Riggins llega borracho al primer entrenamiento y le castiga («Piloto», 1x01). Sin embargo, el jugador que más desafía al técnico es "Voodoo" Tatum que, en el primer entrenamiento, le mira fijamente y pasa por su lado sin hablarle cuando Eric le recrimina que llegara con retraso («Quién es tu padre», 1x04). Los jugadores negros que han iniciado la huelga también centran sus miradas, en silencio, contra Mac McGill, al que ignoran («Anteojeras», 1x15).

Asimismo, otro de los gestos más significativos a nivel no verbal es el de Matt Saracen, que queda horrorizado al saber que tiene que entrar al campo por Jason Street («Piloto», 1x01). De igual forma, cuando falla el pase decisivo en el segundo encuentro, acaba el partido y se queda solo en el terreno de juego con la mirada perdida («Series de castigo», 1x03). Además, el frustrado reencuentro con su padre le genera desilusión y, al llegar del estadio a casa, su rostro refleja lo decepcionado que se siente («Nevermind»,

1x11). Por último, cuando Henry se marcha otra vez a Irak, Matt no levanta la mirada del suelo y es incapaz de decir palabra alguna («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).

#### 13.1.4 Silencio

Una de las escenas significativas donde este recurso se hace más notable en *Friday Night Lights* tiene lugar con la lesión de Jason Street. Tras el impacto que recibe, todo el estadio se encuentra conmocionado. Así, en las gradas el público cruza los dedos en señal de buena suerte y los jugadores de los dos equipos unen sus manos. En este sentido, el silencio enfatiza la expectación dramática y finaliza con una gran ovación en el momento en el que es trasladado en ambulancia («Piloto», 1x01). Cuando Jason recibe el parte médico, el doctor le informa de que “podrás seguir utilizando brazos y manos”. Al no mencionar nada sobre sus piernas, el joven y su familia se quedan perplejos y no son capaces de decir nada, un silencio que se acentúa con el sonido de la máquina que marca sus constantes vitales («Ojos abiertos», 1x02). Igualmente, nadie es capaz de decir nada cuando Eric les transmite a sus jugadores la noticia (véase pág. 378).

Por otro motivo totalmente opuesto, la plantilla de los Panthers queda atónita al pisar por primera vez el Texas Stadium, el escenario de la final («La final», 1x22). Tras ir perdiendo al descanso, todos entran al vestuario cabizbajos y se miran los unos a los otros sin saber cómo reaccionar, mientras se escucha de fondo el sonido del ambiente del público.

En definitiva, el silencio está especialmente presente en los momentos dramáticamente más intensos, teniendo a veces un elevado nivel de contraste con el sonido, con el que se establece necesariamente una relación narrativa.

### 13.2 Diálogos de *El declive de Patrick Leary*

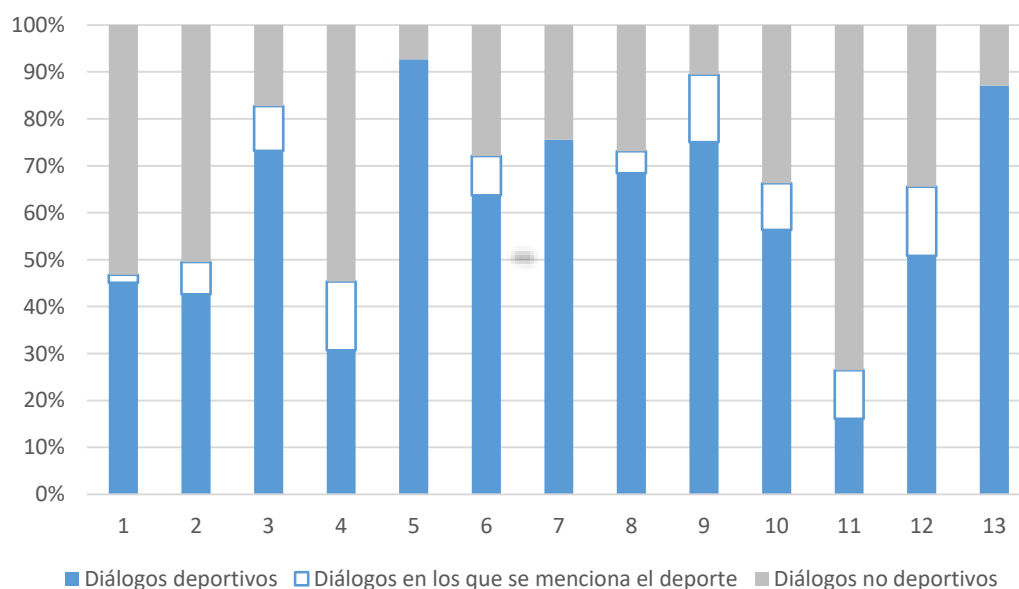
Los datos extraídos del Anexo 7 (véase pág. 684) revelan que el 60% de los diálogos de *El declive de Patrick Leary* versan directamente sobre el mundo del boxeo. Unido al 7% de conversaciones en las que se menciona de una u otra forma el deporte, el resultado es que su incidencia abarca prácticamente dos tercios de los diálogos que se producen en el total de esta ficción analizada.

**Gráfico 13.3. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *El declive de Patrick Leary* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los trece capítulos de la serie.

**Gráfico 13.4. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *El declive de Patrick Leary* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Casi todos los episodios sobrepasan el 50% de las conversaciones en las que se menciona de manera directa el boxeo, destacando dos: «El regreso» (1x05), donde la familia Leary no ve otra solución que no sea la vuelta de Patrick al boxeo y se planifica su combate contra “Diablo” Morales; y «Guerra» (1x13), en el que se produce la revancha ante su gran rival, “Verdugo” Reynolds. Junto a ellos, también existe un elevado número de conversaciones deportivas en «Combinaciones» (1x06) y «Encrucijada» (1x07), con el inicio de los entrenamientos de “Luces” y su retorno con la pelea frente a Morales; así como en «Juegos de cabeza» (1x08) y «En lucha» (1x09), con las sesiones preparatorias junto a Ed Romeo. Por el contrario, los diálogos deportivos son más reducidos en «Bolo Punch» (1x04), donde las tramas se centran en los problemas económicos de la familia; y en «Rainmaker» (1x11), que trata la posible implicación de Patrick en un caso de corrupción.

Sobre los diálogos en los que se menciona el deporte, la popularidad de Patrick provoca que muchos ciudadanos de Bayonne le pregunten por su posible regreso: desde un cliente del bar que le insulta y con el que acaba peleando («Piloto», 1x01); al cura de su parroquia, que le pide un par de entradas y que esta vez sí noquee a “Verdugo”; pasando por la madre del mafioso Chen en su restaurante chino, a la que le dice, sobre si va a volver a boxear, que “nunca se sabe” («Cakewalk», 1x02). A los tres personajes anteriores hay que sumar al médico que visualiza en sueños y que le pide que recupere el título mundial; así como una financiera que le plantea que “hay muchos atletas que reaparecen” para solventar sus problemas económicos («El regreso», 1x05); o un miembro del FBI, que le advierte que su negativa a confesar puede acabar con su carrera antes de tiempo («Rainmaker», 1x11). A continuación, se exponen algunos ejemplos de los principales diálogos deportivos extraídos del análisis de la primera temporada de *El declive de Patrick Leary*.

### 13.2.1 Funciones del diálogo

#### 13.2.1.1 Argumento

La serie se centra principalmente en el tiempo presente de la historia representada, aunque se expresan datos relativos al pasado que tienen que ver, sobre todo, con el combate entre “Luces” y Reynolds de hace cinco años. Por ejemplo, “Verdugo” afirma estar harto de escuchar a Patrick decir que ganó una pelea que todo el mundo vio como perdía y le pide que olvide aquel combate: “no hables si no vas a pelear. Eso es de fantasmas”, a lo que

“Luces” responde que no tiene que demostrar nada a nadie porque él fue el verdadero vencedor («El disparo», 1x03). Otros personajes se posicionan en favor de Patrick, como el agente Brennan, que defiende que aquel día “te robaron el combate” («Cakewalk», 1x02). En el apartado dedicado al análisis de los personajes, pueden observarse otros datos relativos a los inicios de “Luces” como boxeador, cómo fue su primera derrota o el momento en el que conoció a Theresa, todo ello revelado a través de los diálogos (véase pág. 239).

Respecto al futuro, aunque las conversaciones más habituales en la serie tienen que ver con la situación económica de la familia, en lo deportivo están relacionadas sobre todo con lo que los boxeadores prevén que va a ocurrir. Por ejemplo, durante la presentación del combate entre Patrick y Morales, ambos simulan un intento de pelea delante de los medios y, ya en una sala aparte, bromean primero y luego se retan («Combinaciones», 1x06):

**JAVIER MORALES**

Tenías que haber fallado.

**PATRICK LEARY**

Me echaste humo en la cara.

**JAVIER MORALES**

Pegas como un maricón.

**PATRICK LEARY**

En seis semanas ya no.

**JAVIER MORALES**

No durarás ni unos minutos conmigo. Que tus hijas recen por ti.

Asimismo, para ese combate Robert vuelve a entrenar a su hijo cinco años después con la misma exigencia de siempre. A Patrick le indica todos los pasos a seguir mientras le describe cómo será la pelea («Combinaciones», 1x06):

**ROBERT LEARY**

Prepara tu cuerpo para el combate. ¡Más rápido! Morales es un intimidador, un salvaje, no quiero que le sigas su juego de intercambio de golpes, te machacará. La resistencia es la clave, nadar a contracorriente, quiero que mantengas la distancia y que le esperes. Deja que él se acerque y cuando intente pegarte con uno de esos golpes potentes, contraatacas y le tumbas. Por eso quiero que estés como cuando tenías veintidós años, para que puedas esperar a tu momento, para que aguantes y aguantes hasta que puedas pegar y tumbar a ese cabrón.

Posteriormente, cuando Mike Fumosa le cuenta que le han despedido del periódico, le pide a Patrick que no se preocupe por él y vaticina el futuro del boxeador: “te irá bien... eso es lo que tienes, que nunca te rindes, no sabes” («Combinaciones», 1x06).

Sobre el presente, los principales diálogos deportivos de esta serie están relacionados con la contextualización de los combates y los boxeadores. De esta forma, Robert Leary está preocupado porque “Diablo” Morales es un rival que, más que ganar, busca hacer daño al rival y parece demasiado duro para Patrick, que lleva cinco años sin pelear. Johnny le explica que no hay elección posible, que la situación actual del boxeo ha cambiado y que todas las gestiones pasan por Barry K. Word, el promotor que rige y dicta el destino actual de los combates («Combinaciones», 1x06):

**ROBERT LEARY**

Tu amigo Barry Word ha estado hoy aquí para molestar a tu hermano.

**JOHNNY LEARY**

Lo he oído, no es mi amigo.

**ROBERT LEARY**

¿No? ¿Me tomas el pelo? Durante quince años nos ha ido a todos muy bien sin ese indeseable.

**JOHNNY LEARY**

Las cosas han cambiado. Barry es el que manda, no hay elección.

**ROBERT LEARY**

¿No? Pues habérmolo dicho.

**JOHNNY LEARY**

Sabes de sobra cómo funciona esto. Tú quieres este combate más que nadie (...). Quiero recordarte una cosa que me decías, papá: si quieres el combate paga el precio.

Por otro lado, los comentaristas deportivos de radio y televisión también ejercen un papel fundamental con su voz en *off* para interpretar qué es lo que está ocurriendo en el *ring*. Por ejemplo, así describen el inicio del combate entre Morales y Patrick mientras se desarrolla la acción en el cuadrilátero («Encrucijada», 1x07):



**VOZ OFF COMENTARISTA**

Llevamos menos de un minuto del primer asalto y solo hemos visto golpear a Morales. "Luces" intenta inmovilizarle y Morales le pega un cabezazo. Parece ser que le ha abierto un corte sobre el ojo derecho. El árbitro está comprobando la herida. Y Morales vuelve a golpearle en el corte, "Luces" baja la guardia... un golpe bajo. Morales hace honor a su reputación de ser uno de los boxeadores más sucios. Estamos llegando al final del asalto y "Luces" parece completamente desbordado. Leary está adaptando su estrategia por el corte que ha sufrido. Final del primer asalto. ¡Oh! Un golpe a traición después de sonar la campana y "Luces" se va a por él.

En este sentido, la voz en *off* tiene una gran importancia desde el inicio de la serie, cuando "Luces" sufre un *flashback* en el que se muestra uno de los últimos instantes de su combate con "Verdugo". Los comentaristas contextualizan la situación («Piloto», 1x01):

**VOZ OFF COMENTARISTA**

Los dos púgiles buscan el KO, este es un combate histórico. "Luces" Leary, el defensor del título, tiene a Reynolds arrinconado.

### 13.2.1.2 Acción

Siguiendo con la función narrativa del diálogo, los ejemplos más significativos sobre frases cortas tienen que ver con la posibilidad de que Patrick vuelva a pelear. Así, el boxeador habla con su padre y entrenador, Robert, sobre cuánto tiempo cree que podría tardar para volver a estar en forma para competir, en un intercambio de breves impresiones que aportan ritmo e intensidad a la escena («El regreso», 1x05):

**PATRICK LEARY**

Verás papá (...) ¿Cuánto me llevaría?

**ROBERT LEARY**

¿De qué estás hablando?

**PATRICK LEARY**

Si quisiera volver, ¿cuándo podría?  
¿Crees que sería capaz?

**ROBERT LEARY**

No puedes preguntarme eso.

**PATRICK LEARY**

Quiero saberlo.

**ROBERT LEARY**

Alí volvió a los tres años, pero era más joven. Foreman volvió a los diez y le costó una barbaridad.

**PATRICK LEARY**

Yo llevo cinco.

**ROBERT LEARY**

Y no estás es forma.

**PATRICK LEARY**

Sí que lo estoy.

**ROBERT LEARY**

Para hacer aerobic. Entrenar para un combate es otra cosa.

**PATRICK LEARY**

¿Eso es un sí?

**ROBERT LEARY**

¿Se trata de un truco para que tu padre esté ocupado?

**PATRICK LEARY**

¿Quién ha dicho que me vayas a entrenar tú? Estoy en un agujero y no veo otra salida.

**ROBERT LEARY**

No va a ser pan comido. Llevas tiempo con un delantal. Vas a tener que trabajar, sin tonterías, y volver a los principios: trabajo físico, psicológico... y luego, tendrás que volver a aprender a pegar.

**PATRICK LEARY**

Suena divertido.

**ROBERT LEARY**

Sí, ¿verdad?

Al igual que con Robert, Patrick habla con su mujer, Theresa, para intentar tranquilizarla sobre la forma en la que será su regreso a la competición. “Lucas” le cuenta que será una vuelta sin apenas riesgos, que peleará ante dos rivales más débiles y luego se retirará de forma definitiva. Sin embargo, Theresa sabe que su marido se va a enfrentar a “Diablo” Morales, un boxeador sucio y nada piadoso. Al igual que en el ejemplo anterior, en el diálogo entre ambos se vuelve a producir un rápido intercambio de frases cortas («El regreso», 1x05):

**THERESA LEARY**

Sé que vas a pelear contra Morales.

**PATRICK LEARY**

Eso parece.

**THERESA LEARY**

No es un blandengue, ¿verdad?

**PATRICK LEARY**

No, pero le ganaré.

**THERESA LEARY**

Vi las radiografías de Joe Joe, debieron hacérselo con un bloque de hormigón.

**PATRICK LEARY**

Cuidaré de él.

**THERESA LEARY**

Ya, ¿y quién cuidará de ti? Tengo miedo Patrick, tenemos una familia maravillosa. ¿Por qué quieres volver a pelear?

**PATRICK LEARY**

Lo pagan muy bien, Theresa.

**THERESA LEARY**

Ya encontraremos otra forma.

**PATRICK LEARY**

Estamos arruinados, tengo que boxear.

**THERESA LEARY**

¿Tienes o quieres?

**PATRICK LEARY**

Las dos cosas. Tengo cuarenta años. Si no es ahora...

**THERESA LEARY**

Sí, lo entiendo, de acuerdo. Y ojalá pudiera hacer esto contigo.

**PATRICK LEARY**

¿Qué estás diciendo?

**THERESA LEARY**

Que tú vuelves y yo me quedo aquí con las niñas. Es mejor que te vayas esta noche mientras duermen para que no tengan que verlo.

**PATRICK LEARY**

¿Y por la mañana?

**THERESA LEARY**

Ya pensaré en algo.

**PATRICK LEARY**

Teresa, esto no es necesario.

**THERESA LEARY**

Lo siento Patrick, lo he intentado, de verdad.

**PATRICK LEARY**

Está bien...

Respecto a las frases más extensas, la mayoría se emplean en la serie con un carácter motivador. Así, por ejemplo, Patrick observa cómo Omar se acerca cada vez más al abismo al creerse invencible antes de la pelea contra Harris. Ante tal situación, Robert no

sabe qué hacer para que su pupilo le haga caso y “Luces” decide encerrarse en una habitación a oscuras y hablar con él («El disparo», 1x03):

**PATRICK LEARY**

Quiero que veas lo que tienes de verdad. ¿El coche que llevas? Alquilado, no es tuyo. ¿La casa en la que vives? Alquilada, te quedarás sin ella. La tarjeta de crédito tampoco es tuya. El peso que has perdido metiéndote, una mentira, no hay esfuerzo. Estos amigos que tanto te importan, cuando pierdas, los perderás. Créeme, los combates que has ganado no son reales, eras el protegido. No significan nada. Lo único que tienes está aquí dentro. Y es lo que te llevarás al *ring*. Esta pelea te va a desarmar. Sentirás cosas que no has vivido. No puedes tenerle miedo a la oscuridad Omar, tienes que estar preparado para ella y yo, puedo ayudarte.

Antes de que Omar pelee contra Harris, Robert le da los últimos consejos («El disparo», 1x03):

**ROBERT LEARY**

Ahora escúchame, Omar. Conocemos a Harris, pero él a nosotros no. Y le tenemos preparada una buena sorpresa, ¿verdad? Záfate de sus ataques, utiliza el *jab* en la cara, no bajes la derecha y serás el ganador del combate. ¿Confías en mí?

**OMAR ASSARIAN**

Por supuesto, jefe.

**ROBERT LEARY**

Te has sacrificado mucho y te lo has ganado. Y vamos a recordar esta noche para siempre, ¿De acuerdo?

**JOHNNY LEARY**

Cinco minutos, chicos. ¡Eh! Has nacido para esto.

De igual forma, en la jornada previa de la pelea contra “Diablo” Morales, Patrick le confiesa a Johnny que no se trata de un combate cualquiera, sino de una forma de demostrarse a sí mismo que aún puede estar a la altura de la competición («Encrucijada», 1x07):

**PATRICK LEARY**

No he peleado en cinco años.

**JOHNNY LEARY**

¿Crees que no has peleado? Este año no has hecho más que pelar: con Barry Word, con Hacienda, con Theresa, con papá, conmigo... llevas muchos asaltos. Pero lo importante es que, cuando te acerques al ring, toda esta mierda irá desapareciendo. Volverás a casa, ese es tu sitio.

*13.2.1.3 Personajes*

En el boxeo, la presencia del entrenador es muy cercana a la del púgil. Por ello, el uso de la jerga profesional es un componente clave en *El declive de Patrick Leary*, con las indicaciones que se dan en los entrenamientos y los combates desde la esquina del cuadrilátero. Así, un ejemplo que se repite a lo largo de la serie, ocurre en la primera pelea entre Reynolds y Patrick, en la que Robert le grita a su hijo: “protégete los ojos”, “no te dejes arrinconar” o “aléjate de las cuerdas” («Piloto», 1x01). En los entrenamientos, Robert es exigente hasta cuando Patrick hace de *sparring* con Omar: “la defensa, la defensa, céntrate en la defensa” («Cakewalk», 1x02). Posteriormente, Robert se harta de la actitud del armenio: “venga, aprovecha tu altura, Omar, aprovéchala, mete detrás del golpe, estás bajando la derecha, debes de concentrarte. Aprieta, Omar” («El disparo», 1x03). Cuando Patrick decide boxear, su padre vuelve a entrenarle y a corregirle sus defectos: “vigila la postura, no abras tanto las piernas”. Sin embargo, el que más hace por cambiar la forma de pelear de “Luces” es Ed Romero, que le aconseja de manera constante como se observa en el siguiente ejemplo («Juegos de cabeza», 1x08):

**ED ROMEO**

Para. Cuando lanzas el gancho estás muy recto y te desequilibras. Si Rich te lanza una derecha, te tumba. Y todo por no tener una buena postura. En ese asalto quedareis diez a ocho. No puedes regalarle ni un punto. Sigue... para. Te estiras cuando lanzas el golpe. Contraatacará. No te estires. Es un claro síntoma de ansiedad, de que estás desesperado. Bien. Quédate en tu sitio. Concéntrate, suéltate, suéltate, deja que fluya, que fluya, pega, vamos, pega, vamos, vamos, vamos. Eso es tío.

En la misma línea, la condición de entrenador también marca el lenguaje deportivo empleado por Robert. Tras el adiós de Ed Romeo, el técnico nota a Patrick “más libre” y afirma que ahora es mejor boxeador que hace cinco años («Cortar hombres», 1x10):

**ROBERT LEARY**

No dejes que él marque el ritmo del combate. Distráele y elige tu momento. Piensa en Ali y Foreman, una guerra de desgaste. Le dejas que pegue durante siete u ocho asaltos y cuando empiece a cansarse le quitas la iniciativa y le dejas K.O. Serás el que quede en pie.

**PATRICK LEARY**

¿Cómo lo sabes?

**ROBERT LEARY**

Siempre es así.

Sobre las distintas categorías existentes en el boxeo en función del peso, hay que destacar cómo Robert menciona que Omar “es un supermedio, pesa cuatro kilos más”, mientras que Patrick pelea en pesos pesados. De igual modo, la jerga profesional de este deporte también incluye de forma transversal un componente médico. En este sentido, a Patrick le detectan la denominada “demencia del boxeador” como consecuencia de los golpes recibidos en la cabeza durante su carrera. Este factor supone una circunstancia desfavorable en su posible retorno al *ring*, ya que puede sufrir daños neuronales irreversibles en caso de sufrir más golpes, tal y como le explica el médico («Piloto», 1x01):

**MÉDICO**

Se llama encefalopatía traumática crónica. También conocida como la demencia del...

**PATRICK LEARY**

Demencia del boxeador. Ya sé lo que es.

**MÉDICO**

En su caso, algunos de los síntomas revelan que puede degenerar en alzhéimer.

**PATRICK LEARY**

¿Sabe cuándo?

**MÉDICO**

Aún sabemos tan poco del cerebro que eso es imposible de predecir.

**PATRICK LEARY**

¿Algo aproximado?

**MÉDICO**

Podría ser en dos años, o en diez. O quizá nunca.

**PATRICK LEARY**

Y si acaba degenerando, ¿qué me pasará?

**MÉDICO**

Sintomáticamente: desorientación, pérdida de memoria, ansiedad, falta de control del cuerpo... Pero comprenderá que son meras especulaciones.

Respecto a la definición psicológica de los personajes, uno de los factores más determinantes en la caracterización de Patrick Leary es su incapacidad inicial para confesarle a su mujer que están en bancarrota. Primero, le pide a Johnny y a su padre que no le digan nada a Theresa (véase pág. 246). Más adelante, le miente sobre por qué se lo llevan detenido la primera vez, cuando le acusan de romperle el brazo a un dentista («Cakewalk», 1x02). Pero Theresa cree en su inocencia porque confía en su palabra y llega a ofrecerse como coartada. Aun así, Patrick continúa mintiéndole con asuntos como el embargo del automóvil o la retención de la tarjeta de crédito («Bolo Punch», 1x04), y solo le cuenta la verdad a medias sobre su accidente de coche mientras llevaba a casa a una mujer que había conocido esa noche («Combinaciones», 1x06). Sin embargo, Theresa empieza a hartarse de sus engaños: “¿vas a decirme lo que está pasando o vas a volver con las mentiras?” («Cakewalk», 1x02). Tras comprometerse Theresa a hacer una donación de 50.000 dólares a la Iglesia, Johnny advierte a Patrick que se niegue porque si no se va a enterar de que han desperdiciado los doce millones de dólares obtenidos a lo largo de su carrera deportiva («Bolo Punch», 1x04). A “Luces” no le queda otro camino y decide confesar, mientras que su mujer no sabe cómo saldrán adelante: “esto es la vida real, aquí los puñetazos no valen de nada” («Rainmaker», 1x11). Cuando el FBI registra su casa, Patrick le cuenta la paliza que le dio al dentista o la vez que hizo de intermediario con el concejal corrupto: “lo que he hecho, me da asco” («Rainmaker», 1x11). Su mujer vuelve a darle su apoyo y se ofrece de nuevo a mentir si es necesario ante las autoridades. Incluso, el cura de su parroquia se apiada de Patrick y cree que su situación es consecuencia de intentar salvar a todo su entorno: “has cargado una cruz pesada” («Lo inevitable», 1x12). Por otro lado, junto a Johnny, “Luces” miente constantemente al periodista Micke Fumosa, que sigue al boxeador por todas partes. Incluso, le proporcionan una información falsa sobre su posible regreso al *ring* y Patrick, cuando es preguntado sobre ello, le llega a aconsejar que “no te creas todo lo que lees en *Twitter*” («Cakewalk», 1x02).

La definición de “Luces” como personaje también se establece de forma directa a través de su entorno, casi siempre alabando su capacidad de sacrificio y de resistencia.

Así, por ejemplo, Johnny le cuenta a su hermana que le ve preparado para pelear después de haber hecho de *sparring* para Omar («Cakewalk», 1x02):

**JOHNNY LEARY**

Tu hermano es un animal, le ha dado una paliza a uno de los chavales de papá. Tendrías que haberle visto.

**MARGARET LEARY**

¿Te has divertido?

**PATRICK LEARY**

Un poco.

**JOHNNY LEARY**

Está en forma, no se lo digas a Teresa.

**MARGARET LEARY**

Lo que pase en Bayonne no es asunto mío.

Promotores como Brennan también hablan bien del boxeador. Es lo que sucede cuando el mafioso Chen amenaza a Patrick por las deudas de su hermano, Brennan interrumpe y le exige “más respeto. Fue campeón de los pesos pesados” («Bolo Punch», 1x04). Posteriormente, Brennan le confiesa a Margaret que su hermano “es un buen hombre”, que “se merece todo lo que se ha llevado” y que “es especial, un auténtico boxeador. Siempre iba de frente y por eso mi hijo le admiraba tanto” («El regreso», 1x05).

Otros personajes también son definidos en la serie por lo que dicen los demás. Así, cuando Robert se entera de que el primer combate de Patrick pertenece a Barry, se queja: “joder con Johnny. Siempre intenta hacer las cosas bien pero acaba metiendo la pata. Esas cosas no se pueden hacer con tu propia familia” («El regreso», 1x05). De “Diablo” Morales, Robert le teme porque es “un intimidador, un salvaje. No quiero que le sigas su juego de intercambio de golpes. Te machacará” («Combinaciones», 1x06). Por último, sobre Omar considera que en “tres o cuatro peleas podrá optar al título” porque entrena mucho, aunque “Luces” no lo cree así («El disparo», 1x03):

**ROBERT LEARY**

Patrick, ¿por qué le estás tocando las pelotas?

**PATRICK LEARY**

Tu chico anda pensando en su himno de campeón. Está en las nubes.

**ROBERT LEARY**

Es el mayor talento que hemos tenido, además de tu hermano.



**PATRICK LEARY**

Venga, Omar necesita dos combates duros antes de enfrentarse a Harris. Es una bestia.

**ROBERT LEARY**

Él quiere pelear, ya lo sabes.

**PATRICK LEARY**

¿Y qué? En un par de años tendrá su oportunidad.

Por tanto, la jerga propia del boxeo permite una mejor definición de los diferentes roles asociados a este deporte, desde a los entrenadores Robert y Ed Romeo a los propios púgiles, en especial a Patrick Leary. El perfil de Patrick también es construido de forma directa por su entorno, por ejemplo, en la manera en la que describen cómo se está preparando para su regreso, al igual que ocurre con Omar o “Diablo” Morales al calificar el estilo con el que pelean.

### 13.2.2 Relación del diálogo con la imagen

#### 13.2.2.1 Complemento

Desde el punto de vista narrativo, el principal objeto que en *El declive de Patrick Leary* adquiere un valor complementario a través de los diálogos es el cinturón que reciben los campeones mundiales de las diferentes categorías, el cual se entrega cuando vencen en sus respectivos combates por el título. En el caso del personaje de Patrick, fue el propietario del cinturón de los pesos pesados durante varios meses hasta que se lo arrebató “Verdugo” Reynolds, que lo tiene enmarcado en el comedor de su ático. Al final de la temporada analizada, “Luces” vuelve a recuperarlo en el combate de revancha («Guerra», 1x13).

#### 13.2.2.2 Contrapunto

A lo largo de la serie, son escasas las escenas dialogadas en las que se producen momentos de distensión en medio del drama que vive Patrick. Una de ellas se produce durante la presentación del combate contra Morales. Éste le regala delante de la prensa un andador para humillarle y hacerle ver que está demasiado mayor como para pelear. Sin embargo, Patrick se lo toma con humor y camina hacia el estrado utilizándolo, lo que provoca las risas de todos los presentes, en un acto donde las provocaciones son constantes («Combinaciones», 1x06). En lo personal, cuando Ava se presenta en casa con su novio para disculparse por llegar tarde el día anterior, Patrick se coloca delante y le mira

fijamente. El joven se asusta, Patrick le pide que se vaya y a Theresa le dice que “a veces hay que reforzar el mensaje” («Piloto», 1x01).

### 13.2.2.3 Sustitución

Salvo el combate de revancha entre “Luces” y “Verdugo”, que prácticamente está reproducido en la serie sin elipsis, en las otras dos peleas importantes la acción se traslada a los momentos más decisivos mediante el uso de la voz en *off* de los comentaristas deportivos. Los dos casos son los siguientes:

- En el combate de Omar contra Harris, se pasa directamente al desenlace del mismo, como resume la voz en *off* del comentarista: “cerca del final del décimo asalto, nadie pensaba que Omar Assarian seguiría en pie” («El disparo», 1x03).
- En el combate entre Patrick y Morales, se pasa del instante en el que ambos suben al *ring* al final del primer *round*: “queda menos de un minuto del primer asalto, y “Luces” intenta golpear a Morales” («Encrucijada», 1x07).

### 13.2.2.4 Comenta imágenes

Como queda reflejado en los dos ejemplos anteriores, la voz en *off* de los comentaristas deportivos recrean el ambiente mediático de las grandes retransmisiones, a la vez que aportan información al espectador con datos sobre el desarrollo de los combates de boxeo. Uno de los ejemplos más significativos es la revancha entre Reynolds y Patrick, en la que los cronistas explican cómo se va desarrollando la pelea, incluso, con un diálogo entre ambos que refuerza aún más el significado de la imagen («Guerra», 1x13):

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

“Luces” está sufriendo un ataque constante de Reynolds (...). Desde el principio, “Luces” intenta inmovilizar a Reynolds y el árbitro interviene (...). Vaya aluvión de golpes del “Verdugo” Reynolds y qué comienzo más terrible para “Luces” Leary (...). De nuevo es Reynolds quien domina la situación. El combate sigue estando a su favor (...). El árbitro lo considera una caída y es obligatorio contar (...). Patrick está en un aprieto. La regla de máximo tres caídas le puede dejar fuera de combate si cae en este asalto (...).

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

Empieza el segundo asalto igual que acabó el primero.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Está intentando acabar con él, Steve. Empieza el segundo asalto igual que acabó el primero.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

"Luces" está en las cuerdas, "Luces" se tambalea (...). "Luces" ha sacado un derechazo y sorprende a Reynolds.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Puede que "Luces" haya estado haciéndose el muerto, Steve (...). Reynolds ha empezado tan rápido y ha pegado tanto en el primera asalto que puede que se haya vaciado por completo, Steve.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

"Luces" está sacando su coraje, menuda serie de golpes le está pegando.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

(...) Steve, esto ya es una guerra en toda regla.

### 13.2.3 Lenguaje no verbal

La comunicación no verbal supone otro elemento clave con características propias dentro del mundo del boxeo, algo que los deportistas también trasladan al ámbito privado. De esta forma, y pese a su corpulencia, Patrick es capaz de transmitir sensaciones contradictorias, desde intimidar a otras personas a mostrar una gran ternura. Cuando se entera que está en bancarrota, mira a su mujer y sus hijas desde la ventana viendo cómo entran en casa, lo que enfatiza la sensación de protección que tiene hacia ellas («Piloto», 1x01). De manera inversa, Patrick es detenido por la policía en la cafetería de Margaret y sus hijas observan desoladas cómo se llevan a su padre en el coche patrulla («Cakewalk», 1x02). Por otro lado, los clientes del bar en el que se pelea le miran como si fuera un monstruo después de propinarle una paliza a un hombre («Piloto», 1x01). Mientras, Johnny sonrío por ver a Patrick ensayar un asalto con Omar, porque intuye que todavía tiene ganas de competir. Además, por la calle o en los pubs, cuando los fans le saludan, "Luces" realiza el gesto habitual del boxeo de levantar el puño cerrado a la altura del pecho («Cakewalk», 1x02). De igual modo, en su pelea contra Morales («Encrucijada», 1x07), Patrick se dirige a su esquina tras verse superado en el primer asalto, mira a Teresa, que le corresponde afirmando con la cabeza, y logra vencer: como él le pedía, siente que está apoyándole en su esquina (véase pág. 235). Por último, podría señalarse que "Luces" también demuestra una alta capacidad para aguantar la mirada e infundir respeto. Así, cuando Omar saca el arma para reclamar su dinero, él le observa fijamente a los ojos, sin

miedo, y provoca que se vaya («Bolo Punch», 1x04). En resumen, el lenguaje no verbal de Patrick resulta fundamental para definirle, reforzando sus características como boxeador de los pesos pesados y siendo clave para la elaboración de los propios diálogos de la serie.

#### 13.2.4 Silencio

En relación a este componente narrativo, uno de los silencios más significativos se produce en la escena inicial de la serie, cuando Patrick se encuentra tumbado boca arriba en la camilla de la enfermería tras su combate ante Reynolds, Theresa le contempla y luego le cose el párpado («Piloto», 1x01). Una situación similar se vive en el desenlace de la serie, tras la revancha contra “Verdugo”, en la que Patrick comienza a sufrir varios momentos de confusión mental y se ve a sí mismo en el *ring* sin rivales ni público. Se trata del momento en el que aparece desorientado en el pasillo, con el ruido de las luces halógenas parpadeando y de sus pasos, abriendo puertas sin saber dónde está la salida («Guerra», 1x13). En ambas escenas, la ausencia de la palabra enfatiza el dramatismo de las acciones.

De igual modo, tras propinarle la paliza al cliente de un bar, las personas que han presenciado la pelea observan en silencio a un Patrick sobreexcitado («Piloto», 1x01). De manera semejante, cuando Omar saca un arma para intimidar a “Luces” en su gimnasio y reclamar su dinero, todos levantan las manos asustados sin decir nada («Bolo Punch», 1x04).

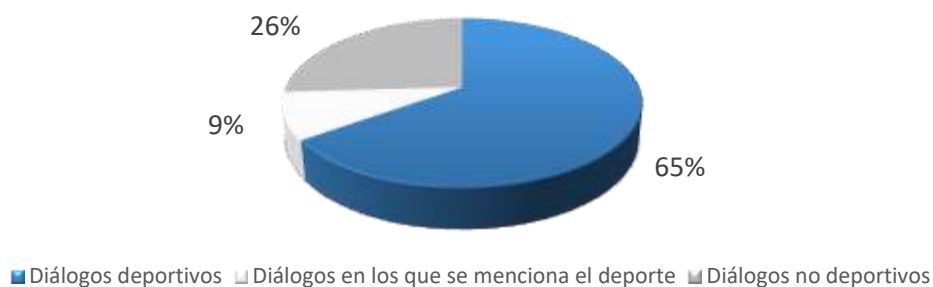
Por tanto, destaca el valor del silencio en relación a los diálogos de la serie al aportar una mayor intensidad a las escenas deportivas más dramáticas. Como se analizará en el apartado referente a la banda sonora, en algunos casos el silencio es reforzado por la ausencia del sonido.

### 13.3 Diálogos de *Luck*

La serie *Luck* destaca por su alto porcentaje de diálogos directamente relacionados con todo aquello que rodea el mundo de las carreras de caballos. En total, tres cuartas partes de las conversaciones hacen referencia de manera directa o indirecta a este deporte, tal y como revelan los datos obtenidos en el Anexo 7 (véase pág. 684).

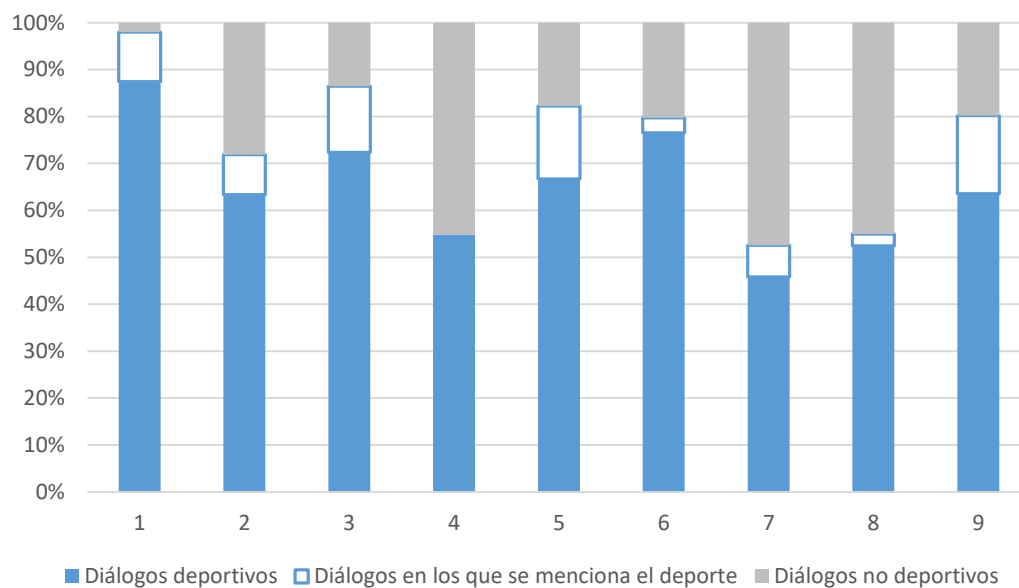
**Gráfico 13.5. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Luck* en su primera temporada.** Fuente:

elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los nueve capítulos.

**Gráfico 13.6. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Luck* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Todos los capítulos de la serie se sitúan por encima del 50% de los diálogos en los que tratan de forma directa o indirecta el deporte. De entre ellos destaca el episodio «Piloto» (1x01), en el que se presenta a los personajes de la ficción: desde la salida de “Ace” Bernstein de la cárcel a los entrenadores, agentes y propietarios de caballos, así como a los propios “pura sangre” como Mon Gateau, Pint of Plane o Gettn’ Up Morning. Además del inicial, también muestra unos altos porcentajes de diálogos deportivos en el «Episodio tres» (1x03), en el que Ronnie sufre una caída con Gettn’ Up Morning, Jerry compra a Mon Gateau y “Ace” negocia la adquisición del hipódromo. Mientras, en el último capítulo de la serie («Episodio nueve», 1x09), la mayoría de las conversaciones deportivas giran alrededor de la carrera del Western Derby. Incluso, en el «Episodio siete» (1x07), en el que otras tramas como la muerte de Israel, la relación entre Joanna y Turo Escalante y Claire y “Ace” adquieren una mayor importancia narrativa, los diálogos de carácter deportivo se mantienen muy elevados.

Respecto a las conversaciones en las que se menciona el mundo de las carreras, son habituales los ejemplos en los que el principal protagonista, “Ace”, le comenta a Gus cómo va a llevar a cabo la venganza contra sus antiguos socios, pero en los que acaban hablando del rendimiento deportivos de su caballo, Pint of Plane. En el grupo de apostadores también se conversa constantemente sobre las carreras. Así, cuando Marcus acude al médico por una crisis de ansiedad, éste le pregunta si tiene algún amigo con el que compartir sus problemas, a lo que responde “tengo un caballo” («Episodio cinco», 1x05). En otro instante, Renzo le presenta sus amigos a su madre, y ella afirma: “mi Renzo cree que nuestro Jerry es un genio apostando” («Episodio nueve», 1x09). A continuación, se exponen algunos de los principales ejemplos sobre diálogos deportivos correspondientes a la primera temporada de *Luck*.

### 13.3.1 Funciones del diálogo

#### 13.3.1.1 Argumento

La opacidad que plantean las principales tramas de *Luck* repercute en los escasos datos que se desvelan sobre el pasado de los personajes. Además de la conversación entre “Ace” y Gus en la que el primero recuerda por qué entró en la cárcel (véase pág. 261), uno de los diálogos deportivos más relevante es el que mantiene Walter Smith con Ronnie Jenkins, al que le cuenta la cruel historia de la muerte de Delphay, padre de Gettn’ Up Morning («Episodio dos», 1x02):

**WALTER SMITH**

El hijo de Delphay... el Derby de Kentucky mató a su padre. Cuando falleció "El Coronel" se quedaron con la granja y se gastaron todo el dinero, no quedó ni un dólar. A Delphay le hicieron una póliza por valor de 30 millones y lo mataron. Le rompieron las patas, dijeron que él había tenido la culpa. ¿Has oído el sonido de una pata al romperse como la rama de un árbol? Siempre me he preguntado si hubiese podido hacer algo, oír algo.

**RONNIE JENKINS**

Ahora tiene la oportunidad con el hijo de Delphay.

**WALTER SMITH**

Sí, sí... ¿qué has dicho?

**RONNIE JENKINS**

Que ahora tiene la oportunidad con este.

**WALTER SMITH**

Sí, la aprovecharé.

Al igual que del pasado, son escasas las incógnitas que plantean los personajes sobre el futuro. Así, por un lado Marcus demuestra su carácter pesimista y pronostica que Jerry "acabará arruinado y solo" por culpa de su adicción al juego («Episodio dos», 1x02). Mientras, por otro lado le confiesa a Loonie, después de haber ganado el premio del Western Derby, que "a la larga acabaremos en la miseria", («Episodio nueve», 1x09). De igual forma, Turo Escalante le cuenta las condiciones con las que acepta entrenar y cuidar al caballo del grupo de apostadores, Mon Gateau («Episodio tres», 1x03):

**TURO ESCALANTE**

Siete días a la semana, 85 al día incluyendo su entrenamiento, el heno y la paja. Por su puesto, sin olvidar los 125 al mes por el herrador y 75 más el raspado de los dientes, que permiten al caballo comer mejor. Y tres dólares al día para vitaminas, 60 pavos al mes para zanahorias. Cuando necesite acupuntura, y si ustedes estuvieran en las patas de ese caballo lo pedirían cada día, eso son otros 125. ¿Que el caballo corre?, el que lo acompaña a los entrenamientos 25 dólares más. ¿Quieren asegurarlo? Yo no lo haría debido a sus patas. Si el caballo corre en otra pista que no sea esta pista, el remolque para transportarlo son otros 200 pavos. Ustedes pagan los gastos del veterinario. Y elijan los colores de la chaquetilla...

Por su parte, durante una de sus reflexiones finales expuestas en la serie, “Ace” se pregunta: “¿qué pasará? Mi caballo puede ser un campeón, que mi nieto pueda volver a casa...” («Episodio seis», 1x06).

Sobre los diálogos que explican, comentan y complementan el presente, los más característicos en *Luck* son aquellos que cuentan el desarrollo de las carreras, especialmente por medio del *speaker* del hipódromo a través de la voz en *off*. En la primera de ellas narra el final de la prueba: “el caballo número cinco, montado por el jinete Leon Micheaux, ha sido el vencedor de la carrera. Qué final tan extraordinario el del caballo Mon Gateau” («Piloto», 1x01). Después de la remontada de Rosie tras una mala salida con Gettn’ Up Morning, el *speaker* comenta su victoria: “Parece un milagro, no tenemos palabras, es increíble (...) increíble, este caballo en su primera carrera...” («Episodio cuatro», 1x04). De la misma manera, el locutor detalla la carrera de Pint of Plane: “ahí tenemos a Pint of Plane ganando posiciones (...), parece que Pint of Plane tiene algún problema (...). Pint of Plane va recuperando en estos momentos posiciones” («Episodio cinco», 1x05). De igual modo, en la carrera del Western Derby el propio *speaker* informa que se trata de la “septuagésima edición” («Episodio nueve», 1x09).

Asimismo, los personajes en esta serie también contextualizan las acciones que se desarrollan, como hace “Ace” junto a Gus en la primera de sus reflexiones finales en el hotel («Piloto», 1x01):

**“ACE” BERNSTEIN**

En cuanto a los que me hicieron lo que me hicieron...

**GUS DEMITRIOU**

¿Se mueven en la dirección que tú quieres?

**“ACE” BERNSTEIN**

Sí, se meterán en el hipódromo.

**GUS DEMITRIOU**

Normalmente no sueles equivocarte.

**“ACE” BERNSTEIN**

He jugado bien mis cartas, tú eres su griego preferido.

**GUS DEMITRIOU**

Eso es bueno Ace. Lo que me pone nervioso es que confíes en mí cuando debería jugar en otra liga.



**"ACE" BERNSTEIN**

Jugarás muy bien esta. Supongo que debería buscarme una novia, a ver cómo reaccionan.

**GUS DEMITRIOU**

¿Una en la que confiemos o una en la que no?

Otro ejemplo sobre la aportación de datos referidos al argumento se produce cuando Walter Smith inscribe por primera vez a Gettn' Up Morning en una carrera («Episodio tres», 1x03):

**WALTER SMITH**

En la carrera cuatro, un caballo de tres años que aún no ha ganado nada. 1200 metros. Se llama Gettn' Up Morning, hijo de Delphay y Old Boots. Su registro está en el archivo.

**EMPLEADA**

¿Propietario?

**WALTER SMITH**

Ese soy yo, Walter Smith, y también su entrenador. Y ponga a Ronnie Jenkins como jockey.

### 13.3.1.2 Acción

Continuando con la función narrativa de los diálogos en *Luck*, sobre aquellos que afectan al camino que forman los acontecimientos se exponen algunos ejemplos significativos. Así, después de que Tere Flag haya tenido que ser sacrificado por una caída en la que se ha roto una pata, Leon se marcha muy afectado hacia los vestuarios y Ronnie, un tipo aparentemente duro, trata de consolarle al haber vivido experiencias similares («Piloto», 1x01):

**LEON MICHEAUX**

Estaba corriendo bien, no le habría exigido más.

**RONNIE JENKINS**

Corría muy bien. Os estaba viendo.

**LEON MICHEAUX**

¿Te ha pasado alguna vez, ver cómo se apagan sus ojos?

**RONNIE JENKINS**

Es algo a lo que no te acostumbras. Para eso está el "The Long Shot".

**JOEY RATHBURN**

Ve a cambiarte chico. ¿De qué vas Ronnie?

**RONNIE JENKINS**

¿De qué hablas?

**JOEY RATHBURN**

Decirle que se emborrache.

**RONNIE JENKINS**

Yo no le he dicho eso.

**JOEY RATHBURN**

Tú deberías estar recuperándote, no arrastrando a ese chico a tu infierno, pero a los desgraciados os gusta tener compañía.

**RONNIE JENKINS**

No tienes ni puta idea, no lo has vivido.

Por la propia naturaleza de las carreras, los diálogos que se producen entre los *jockeys* durante las mismas son escasos, ya que la mayoría de parlamentos que se escuchan en la serie son conversaciones en la grada y, fundamentalmente, las narraciones del *speaker* del hipódromo. Uno de los pocos ejemplos se produce en el instante previo a la caída en la que Roonie se fractura la clavícula, cuando se ve incapaz de controlar a su caballo durante la carrera («Episodio tres», 1x03):

**JINETE 1**

¡Qué cojones estás haciendo Roonie!

**RONNIE JENKINS**

No puedo controlarlo.

**JINETE 2**

¡Apártate joder!

Otro ejemplo de diálogo de frases cortas que incrementa la velocidad de la acción se produce en la final del Western Derby. Durante la carrera, los personajes principales comentan con euforia el desenlace desde diferentes posiciones de la grada, en unas conversaciones que se desarrollan en diferentes intervalos entre la narración del *speaker* («Episodio nueve», 1x09):

**WALTER SMITH**

Qué buen chico. Sí, eso es, bien...

**TURO ESCALANTE**

Lo tiene en una buena posición.

**LOONIE MCHINERI**

¿Qué está pasando?

**RENZO CALAGARI**

Ha salido bien, Loonie.

**MARCUS BECKER**

Nuestro caballo está donde queríamos que estuviera.

**JERRY BOYLE**

Sí, está en buena forma.

**WALTER SMITH**

Vamos, vamos.

**TURO ESCALANTE**

Bien, ahora pídele que corra.

**WALTER SMITH**

Espera, espera un momento.

**TURO ESCALANTE**

Y ahora corre. ¡Vamos, corre! ¡Vamos, corre! ¡Vamos, corre! ¡Vamos, corre!

**GUS DEMITRIOU**

¡Vamos, corre, vamos!

**LOONIE McHINERI**

¡Vamos, vamos!

**WALTER SMITH**

¡Ahora! (...) ¡Ahora, eso es, eso es!

Respecto a los parlamentos más extensos, la serie no se destaca en discursos motivacionales propios del universo deportivo, aunque sí son significativos respecto a los cambios que pueden sufrir sus personajes. Uno de los ejemplos se aprecia con “Ace” quien, durante una cena con Claire, empieza a notar que algo se está removiendo en el interior de su personalidad («Episodio seis», 1x06):

**CLAIRE LACHAY**

He visto cambiar profundamente a mucha gente solo por estar cerca de unos caballos. Su tamaño, sus virtudes, su compleja naturaleza... proporcionan paz y respeto. No temas que eso ocurra, Chester.

**“ACE” BERNSTEIN**

¿El qué?

**CLAIRE LACHAY**

Todo lo que puede pasar.

De esta forma, las palabras de Claire tienen un sentido especial, ya que ella trabaja en la rehabilitación de presos y nota como un antiguo reo, como *Ace*, empieza también a transformarse cuanto más se acerca a los caballos. En este sentido, el propio “Ace” reflexiona al respecto: “¿qué cojones está pasando conmigo?” («Episodio seis», 1x06).

### 13.3.1.3 Personajes

La jerga profesional utilizada en *Luck* es de cierta complejidad, tanto que la web oficial de la serie incluye un glosario de términos para aquellas personas que no están familiarizadas con el mundo de los caballos y quieren profundizar en su conocimiento<sup>188</sup>. Pese a todo,

---

<sup>188</sup> HBO [en línea]. “Glossary” en HBO.com. <http://www.hbo.com/luck/about/article/glossary.html>

en ocasiones los propios personajes a través de sus diálogos se encargan de explicar qué es lo que va ocurriendo. Por ejemplo, en el «Episodio dos» (1x02), se celebra una carrera con opción de compra de los caballos. En este caso, hay una situación que Gus no entiende en qué consiste y le pregunta a “Ace”:

**“ACE” BERNSTEIN**

Fijan un precio para que compres cualquiera de los caballos.

**GUS DEMITRIOU**

¿Y cuándo pones la pasta?

**“ACE” BERNSTEIN**

Antes de empezar entregas tu derecho.

**GUS DEMITRIOU**

¿Y una vez ha corrido retiras la oferta?

**“ACE” BERNSTEIN**

No, tú eres el propietario, salvo que haya más de una oferta.

Asimismo, durante la celebración del Western Derby, un amigo de Marcus le pregunta por qué han inscrito al caballo Mon Gateau en una carrera de inferior nivel («Episodio nueve», 1x09):

**MARCUS BECKER**

¿Entonces, en esta carrera alguien puede ganar un millón de dólares?

**JERRY BOYLE**

No, esa es la bolsa, pero el ganador se lleva el 60%.

**AMIGO**

¿600.000 dólares? ¿Y no han inscrito a su caballo en esta carrera que da más dinero?

**MARCUS BECKER**

No, esa carrera es el Derby. El Derby es para caballos de tres años y el nuestro tiene cinco.

**JERRY BOYLE**

Y esos caballos cuestan mucho más que el nuestro.

**MARCUS BECKER**

Sí, nuestro caballo solo puede ganar en su categoría.

Otro uso similar de la terminología referida a las carreras de caballos puede verse en las instrucciones entre los entrenadores y los jinetes. Así, por ejemplo, una de ellas se produce

cuando Walter le pide a Rosie que a Gettn' Up Morning “le suelte algo en la recta” del circuito durante el entrenamiento, mientras que a Ronnie le dice: “llévalo al trote hasta el 1.400, luego hazlo correr hasta los 600 y luego déjalo a su aire hasta el final” («Piloto», 1x01). Por su parte, Escalante le aconseja a Leon en su primera carrera que lleve al caballo controlado y que adelante por el exterior («Piloto», 1x01).

De igual forma, la jerga profesional del mundo de la hípica también se extiende a otros ámbitos, como el del cuidado de los caballos. Por ejemplo, la veterinaria Joanna examina a Pint of Plane y determina que sufre un cólico nefrítico por su viaje desde Irlanda, de donde ha sido trasladado, y le aconseja a Turo Escalante que le de leche de magnesio («Piloto», 1x01). Otra muestra es cuando el caballo sufre el corte por una herradura desprendida en mitad de una carrera, Joanna descarta que sufra daños en los tendones, aunque le somete a pruebas con una radiografía y una ecografía («Episodio cinco», 1x05). Asimismo, durante una carrera con derecho a compra, Renzo quiere adquirir a Niagaras' Fall, pero el caballo se lesiona en plena carrera y sufre una “rotura del tendón flexor”, por lo que pasa a ser una yegua de cría («Episodio siete», 1x07).

Por otra parte, el argot del mundo de las carreras de caballos se extiende al grupo de apostantes, que realiza desde el primer episodio sus cábalas para ganar el máximo dinero posible. Así, en el Western Derby, Marcus le confiesa a la madre de Renzo que Jerry “sabe elegir los *hándicaps* mejor que nadie”. El propio Jerry organiza las combinaciones del día («Episodio nueve», 1x09):

**JERRY BOYLE**

El dos es la clave jugándolo en todas las apuestas: exacta, perfecta, quintuple. Las variables, en las dobles y triples (...). Triples exactas al tres, cinco y siete.

**RENZO CALAGARI**

¿Y también el dos a ganador?

**JERRY BOYLE**

Sí, el dos, el dos es nuestro caballo, Renzo. Siempre ha ganador.

**LOONIE McHINERY**

¿Y las dobles con cuáles?

**JERRY BOYLE**

Las dobles con cuatro y nueve. Y las triples con esos números y el dos.

**RENZO CALAGARI**

Con el dos a ganador.

Respecto al ideolecto o las marcas propias del lenguaje para caracterizar a los personajes, en la serie pueden encontrarse algunos ejemplos significativos. Es el caso del agente Joey Rathburn, que tartamudea en aquellos momentos en los que se pone más nervioso. Esa inseguridad la aprovechan Turo Escalante y Ronnie Jenkins para ser duros con él e insultarle, hasta el punto de que Joey intenta suicidarse. Tras ello, el agente ve la vida de forma diferente y es capaz de recitar un trabalenguas sin ninguna pausa, pero vuelve a tartamudear en cuanto Ronnie se mete con él («Episodio seis», 1x06).

Por otro lado, la mentira es un recurso aplicado en la descripción de los personajes para esconder sus negocios más oscuros. Por ejemplo, Turo Escalante la utiliza cuando inscribe a Leon como jinete de Pint of Plane sin que “Ace” se entere. Cuando el dueño le descubre por la prensa, Escalante se justifica diciendo que ha apuntado al caballo para que haya el mínimo de participantes y se dispute la carrera, aunque “Ace” sabe que lo ha hecho porque, al ser Leon un novato, se pagará más la cuota por su victoria («Episodio cinco», 1x05). Una situación similar ocurre al inicio de la serie, cuando Escalante le pide a Leon que en el entrenamiento de Mon Gateau no muestre su potencial porque, al hacer creer que es un caballo inferior, podrá ganar más dinero si apuesta por él, tal y como sucede («Piloto», 1x01). Más allá de lo deportivo, la mayor mentira que aparece en la serie es la que “Ace” intenta hacer creer a sus antiguos socios: la de que ha comprado al *lobbie* del juego indio para introducir los juegos de casino en el hipódromo de Santa Anita.

Por último, los personajes se definen entre sí en diversos diálogos, aportándose diferente información. Por ejemplo, Joanna le pregunta a Escalante si “Ace” es “un pez gordo” y si cree que la compra de Pint of Plane responde a “negocios sucios” («Piloto», 1x01). Por su parte, “Ace” le cuenta a Gus sobre Escalante que “he pasado 25 años observándole y he visto cómo llegaba a la cima desde cero”, a lo que Gus le contesta: “en eso, la verdad, es que me recuerda a ti” («Piloto», 1x01). El propio Escalante, más que respetado, es un tipo temido por su carácter. Cuando Renzo le pregunta a Kellogg si es el hombre al que ve venir de lejos, éste le tranquiliza: “es un tipo como otro cualquiera, puedes creerme” («Episodio dos», 1x02). Sobre Jerry, a través de los diálogos Marcus hace referencia a su ludopatía: “no sé si os habéis dado cuenta, pero lleva tres noches sin que vaya a ese garito a que le pisoteen la poya”. Al respecto, Loonie cree que la agresión que ha sufrido por parte de dos mujeres puede que a Jerry “le haya asustado un poco, le haya valido para ver la realidad” («Episodio tres», 1x03).

Respecto a las características deportivas de los *jockeys*, en la serie son definidos por parte de los entrenadores y propietarios. Por ejemplo, Walter comenta de Ronnie que “yo estaba casi acabado cuando él empezó, siempre supe que iba a ser un buen jinete”, mientras que Joey le dice a Escalante que Leon es “muy estricto, bueno en los entrenamientos y con las dietas” («Episodio cuatro», 1x04). Por otra parte, del caballo Pint of Plane, “Ace” reconoce que se ve reflejado en él por cómo entiende su vida: “ese caballo tiene la paciencia y los modales de un buen caballero. Te estudia como si creyera que puede arrancarte la mejilla de un mordisco, pero solo te echa el aliento” («Episodio seis», 1x06).

En resumen, los diálogos resultan fundamentales en *Luck* para la comprensión de una jerga tan específica como es la del mundo de las carreras de caballos, para entender la dinámica de las competiciones, los principales problemas físicos que puedan sufrir los animales o cómo son las apuestas deportivas. Asimismo, la mentira tiene un especial sentido en la definición de aquellos personajes que hacen trampas o están involucrados en negocios ilegales, como son los casos de Turo Escalante o “Ace” Bernstein.

### 13.3.2 Relación del diálogo con la imagen

A continuación, se exponen algunos ejemplos sobre las cuatro funciones principales en las que el diálogo actúa en relación con la imagen.

#### 13.3.2.1 Complemento

En primer lugar, narrativamente en un instante de la serie, Gus le compra a “Ace” un chaleco apropiado para ir a ver las carreras, del que afirma que “es lo que lleva la gente cuando está con los caballos”. Aunque al principio reniega, su jefe finalmente se lo pone para ver a Claire («Episodio siete», 1x07), lo que supone un cambio importante para él al dejar atrás al hombre de negocios que viste con chaqueta y dar paso al “Ace” más humano, con un entorno que le proporciona una mayor paz interior.

#### 13.3.2.2 Contrapunto

Durante la serie, las escenas que rebajan la tensión son escasas, pero existen varios ejemplos significativos que funcionan de contraste. Por ejemplo, ocurre cuando Gus le pregunta a Turo Escalante si Pint of Plane ha defecado y sobrepasado su cólico nefrítico («Episodio dos», 1x02), o cuando “Ace” ve a su compañero dormido mientras realiza una de sus reflexiones finales y le pide que no finja que está despierto, que se puede acostar

(«Episodio seis», 1x06). Otro instante similar se produce con el caballo Pint of Plane, que en el establo siempre está acompañado por un cabritillo negro que le tranquiliza. En este caso, Escalante se pone nervioso cuando antes del Western Derby el animal desaparece, pero el cabritillo vuelve al establo después de la carrera y Gus le grita a “Ace” emocionado para que lo vea por la *webcam* («Episodio nueve», 1x09).

### 13.3.2.3 Sustitución

En *Luck*, las carreras más importantes que son representadas se muestran desde el inicio hasta el final. Por tanto, las elipsis producidas durante las competiciones son inexistentes o apenas imperceptibles. Sin embargo, el torneo del Western Derby vive uno de los finales más emocionantes que hay: Pint of Plane y Gettn’ Up Morning llegan tan ajustados que los jueces tienen que decidir el ganador a través de la *photo finish*. En este caso, la imagen no se muestra en ningún momento y es a través del *speaker* del estadio como se desvela el resultado: “ha llegado primero y por tanto es el ganador... ¡Pint of Plane!” («Episodio nueve», 1x09).

### 13.3.2.4 Comenta las imágenes

La voz en *off* del *speaker* del hipódromo sirve para comentar y contextualizar las acciones deportivas referidas a las carreras en la serie. Además de simular el ambiente de un evento deportivo, se trata de un recurso narrativo que ayuda al espectador a conocer cómo se está desarrollando una carrera. Por ejemplo, la victoria de Leon con Mon Gateau es investigada después de tener un toque con un rival («Episodio seis», 1x06):

#### **SPEAKER HIPÓDROMO**

Y ya han salido. Ha sido una buena salida, aunque parece que nadie tiene prisa por ir en cabeza. Ese es Castelian Spring, que ahora ocupa el primer lugar seguido muy de cerca por Omaha Rainbow. Y aquí, en un buen lugar, vemos al favorito, Mon Gateau, que ya va en tercer lugar mientras Champ E sigue entre los primeros. Mon Gateau sigue corriendo muy bien. Ya están en la recta final con Mon Gateau avanzando muy bien, ocupando los primeros lugares. ¡Oh! Parece que Mon Gateau tiene algunos problemas. Mon Gateau sigue remontando posiciones a gran velocidad. Mon Gateau ha ganado sin ninguna discusión. Burnfoot Pride’s ha quedado en segundo lugar (...). Señoras y señores, no tiren sus boletos, los comisarios han colocado la señal de investigación (...). Señoras y señores, los comisarios han decidido que no hay cambios en el orden de llegada.



Otro ejemplo puede encontrarse en la misma jornada, cuando Rosie logra ganar su segunda carrera con Gettn' Up Morning. De nuevo, el *speaker* ayuda al espectador a situar el desarrollo de la carrera («Episodio seis», 1x06):

**SPEAKER HIPÓDROMO**

Casi todos los caballos están en los cajones, ya ha llegado el último. ¡Y allá van! Gettn' Up Morning se pone en cabeza. Por el interior avanza Mack's Hero. Mack's Hero va por delante con Gettn' Up Morning ocupando el segundo lugar, por delante de Eve's Revenge. Mack's Hero continúa en cabeza a buen ritmo. Gettn' Up Morning le sigue muy de cerca poniendo en peligro el lugar que ocupa. Ahora Dereliction avanza a buen ritmo cuando solo faltan 600 metros. Dereliction y Gettn' Up Morning van junto a él y Mack's Hero va en cabeza. Dereliction avanza por el exterior. Gettn' Up Morning está junto a él y no cede ni un centímetro. Y miren esto, no nos lo podemos creer, Gettn' Up Morning ha cambiado el ritmo y está dejando a los otros dos caballos atrás. Es una auténtica flecha lanzada hacia la línea de meta. Parece que Gettn' Up Morning cruzará la línea solo. Estamos asistiendo al nacimiento de una estrella, Gettn' Up Morning va a ganar tras haber hecho una gran carrera. Ganará por seis cuerpos. Dereliction mantiene el segundo lugar y Eve's Revenge será tercero.

### 13.3.3 Lenguaje no verbal

Desde el punto de vista de la comunicación no verbal, las expresiones más impactantes de la serie son aquellas que producen los propios caballos. Así, por ejemplo, cuando Tere Flag es sacrificado en el primer episodio después de sufrir una fractura en una de sus patas, se realiza un primerísimo primer plano del rostro del caballo que se va aproximando hacia el ojo, mostrando cómo poco a poco se cierra su párpado hasta morir («Piloto», 1x01). Posteriormente, el jinete que le montaba, Leon, sufre una caída al salir de la sauna y se golpea con la cabeza en el suelo. De nuevo, el plano se va acercando hacia su ojo, relacionando de esa manera los dos accidentes («Episodio tres», 1x03). En otro instante de la serie, “Ace” encuentra la paz necesaria junto a Pint of Plane y, durante la noche que pasa en el establo junto a él, observa y acaricia en silencio a su caballo («Episodio cinco», 1x05). Por último, hay que destacar cómo la serie concluye con un primer plano ralentizado del propio Pint of Plane, captando la belleza de sus movimientos («Episodio nueve», 1x09).

Además de los caballos, en *Luck* también destaca el lenguaje no verbal de algunos de los protagonistas mientras observan las carreras. Por ejemplo, el entrenador Walter Smith llega a simular el movimiento de su *jockey* desde la grada, como si él mismo quisiera transmitir las órdenes al caballo; y Turo Escalante chasquea los dedos en la final del Western Derby al ritmo de cada galopada. Además de los entrenadores, los propietarios como “Ace”, Joey o el grupo de apostantes observan las carreras desde la grada con una gran tensión por comprobar si resultan o no vencedores, lo que denota la emoción que deriva de este deporte en aquellas personas que lo viven con pasión o tienen algo en juego.

#### 13.3.4 Silencio

En cuanto a este elemento narrativo, uno de los silencios más impactantes se refleja cuando el caballo Tere Flag se fractura una de sus patas en el transcurso de la carrera. Se trata de un instante en el que el público del hipódromo exclama de forma general y luego se mantiene sin decir nada cuando le sacrifican por medio de una inyección letal («Piloto», 1x01). De igual forma, las salidas de las carreras suele estar también acompañadas de un silencio absoluto, así como los instantes en los que se conoce a los ganadores, cuando Leon es investigado por un toque durante una carrera con un rival («Episodio seis», 1x06) o hasta que se decide el vencedor con la *photo finish* en el Western Derby («Episodio nueve», 1x09). Como se detalla en el apartado de la banda sonora, muchos de esos momentos que carecen de diálogos son potenciados por una ausencia total del sonido (véase pág. 537), lo que refuerza su componente dramático.

#### 13.3.5 Tipo de diálogo

Como particularidad de *Luck*, cabe destacar que en esta serie se desarrollan varios ejemplos de soliloquios centrados en el deporte. Se trata de un recurso que emplea, especialmente, un hombre solitario como Walter Smith, que constantemente se dirige a su caballo Gettn’ Up Morning. Por ejemplo, le pregunta si puede estirar una de sus patas y, luego, parece querer disculparse por el asesinato de su progenitor: “¿quieres correr dentro de un par de semanas? ¿Sabes lo especial que eres, verdad? Cómo puedes correr, quién era tu padre, cómo lo mataron... 3.200 km no van a cambiar nada. Por qué no hice eso, por qué no hice aquello, por qué no vi lo que estaba pasando...” («Piloto», 1x01). Cuando gana su primera carrera, Walter observa a su caballo y esta vez sí se dirige su padre, Delphay («Episodio cuatro», 1x04):

**WALTER SMITH**

No hay ninguna duda, Delphay, es tu hijo. Espero que puedas verlo, oírme o sentirlo. En cualquier caso, es tu hijo. Dios, espero que lo sepas. Te aseguro que apenas puedo mirarlo día tras día porque me recuerda demasiado a ti. Y me parte el corazón, porque come como tú, se mueve como tú, y tiene un gran corazón, igual que lo tenías tú. No podría soportar perderos a los dos. No lo soportaría. Espero que lo sepas, ¿vale?

Asimismo, Walter suele ver en solitario los entrenamientos y las carreras en la grada. Desde su asiento, habla para sí mismo realizando las indicaciones a Rosie: “parece que monta un caballito de niña (...) no te acerques tanto a la valla” («Piloto», 1x01). En su primera carrera, Walter está más contento con ella y al perro que le acompaña en la grada le comenta: “lo está haciendo bien, ¿verdad Brucie?” («Episodio cuatro», 1x04).

Otros personajes que recurren al soliloquio son los *jockeys*, en algunas de las ocasiones en las que la serie reproducen las palabras que tienen con los caballos. Por ejemplo, en su segunda carrera, Leon intenta controlar a su montura, Tere Flag, antes de que sufra una fractura en la pata que obliga a que los veterinarios le sacrifiquen («Episodio dos», 1x02):

**LEON MICHEAUX**

¡Eh! ¡Eh! ¿Qué pasa? (...) ¡Eh! ¡Eh! ¡No, no! ¡No chico, no! ¡Les daremos una lección!

Igualmente, desde el cajón de salida antes de que comience la carrera, Rooney le susurra a Gettn' Up Morning para intentar tranquilizarle: “tranquilo chico, soy un hombre viejo” («Episodio tres», 1x03). En una situación similar, Rosie trata de calmar al mismo caballo justo antes del comienzo de la competición, aunque en la salida no termina de controlarlo («Episodio cuatro», 1x04):

**ROSIE SHANAHAN**

Buen chico, vamos, bueno chico. Oh, eres un buen chico. Oh, pórtate bien. Buen chico, bien (...) Oh, joder, tranquilo chico, tranquilo.

Estos ejemplos de soliloquio muestran la especial conexión que sienten los *jockeys* con sus caballos, en un deporte donde ambas partes trabajan como un equipo y son fundamentales para lograr el éxito.

### 13.4 Diálogos de *Ahora o nunca*

Los datos expuestos en el Anexo 7 (véase pág. 684) revelan que, en *Ahora o nunca*, los diálogos que tratan directamente el deporte son superiores a aquellos sobre otro tipo de temática. Así, en total el 47% de los mismos versa exclusivamente sobre la gimnasia artística, que también se menciona en un mayor o menor grado en un 13% de los diálogos totales en esta serie.

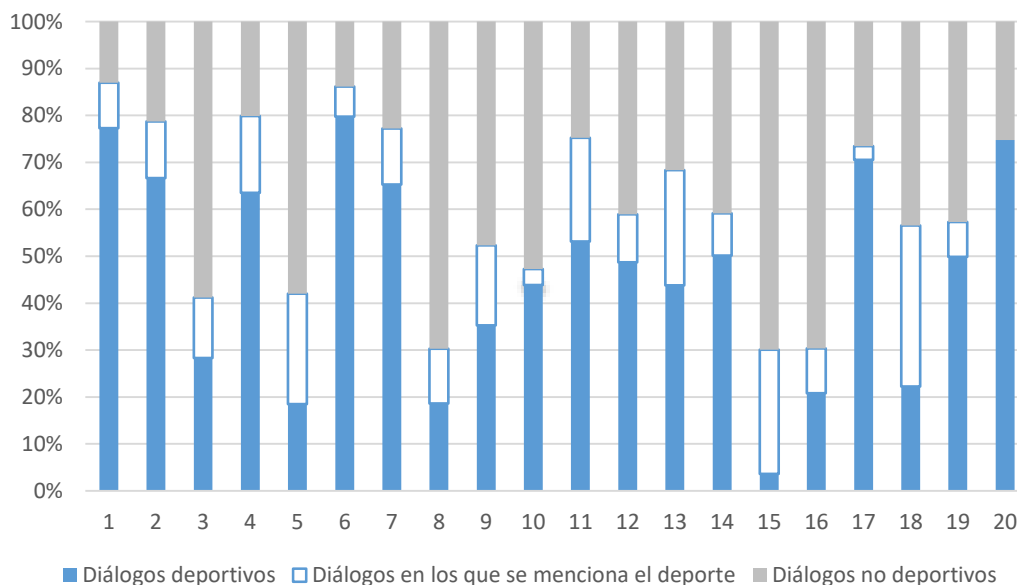
**Gráfico 13.7. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Ahora o nunca* en su primera temporada.**

Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los 20 capítulos de la primera temporada.

**Gráfico 13.8. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de *Ahora o nunca* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Al igual que ocurre con las acciones, los diálogos sobre la gimnasia artística presentan una distribución irregular a lo largo de la primera temporada, superando el 50% en la mitad de los episodios. De ellos, destacan especialmente varios capítulos que coinciden con un mayor desarrollo de las acciones deportivas, como se observa en los resultados del apartado de estructura (véase pág. 350). Por ejemplo, en el episodio inicial, se presenta a los personajes, se plantea la trama principal y se produce el primer punto de giro, todo ello relacionado narrativamente con la gimnasia, lo que se refleja en cerca de un 80% de diálogos deportivos («Piloto», 1x01). Con ese mismo porcentaje, la celebración de un encuentro amistoso ante Denver centra la mayoría de las conversaciones en «Entre el Rock y un lugar duro» (1x06). Del mismo modo, las pruebas para acudir con la selección de Estados Unidos a China («Esperanza y fe», 1x17) y el encuentro posterior ante las asiáticas («¿Somos familia?», 1x20) elevan los porcentajes de diálogos deportivos a más del 70% en sendos episodios.

Sobre las conversaciones en las que se menciona el deporte, en la mayoría de las ocasiones se introduce como eje temático la gimnasia en los diálogos familiares o entre las propias atletas. Por ejemplo, Chloe habla constantemente con los compañeros de Emily de la pizzería sobre la vida sentimental de su hija y de su amor por la gimnasia («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04). En otro instante de la serie, Carter comprende que Damon tenga dudas sobre su noviazgo con Emily, señalándole “no puedes tener una relación normal con una chica del Rock” («La única cosa que tenemos que temer», 1x19).

#### 13.4.1 Funciones del diálogo

##### *13.4.1.1 Argumento*

*Ahora o nunca* se centra principalmente en el tiempo presente narrativo de la ficción. Aunque son escasos los datos relativos al pasado, se desvelan algunas informaciones sobre los propios personajes. Por ejemplo, Kaylie lleva entrenando desde los seis años («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14), la familia de Payson cambió de ciudad para darle la oportunidad a su hija de ejercitarse en el mejor centro deportivo («Corre, Emily, corre», 1x07) y la madre de Lauren se marchó de casa por su adicción a las drogas («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05). También se recuerda el enfrentamiento en el pasado entre Marty y Sasha, el único capaz de arrebatarse una medalla de oro al primero en su etapa como gimnasta profesional. Tras su retirada, Sasha entrenó a la selección de

Rumanía, la mejor por entonces, y cinco años después de dejar al equipo ejerce como técnico en “The Rock” («Soplando el humo», 1x03). El personaje del que más datos se proporcionan de su pasado en la serie es Emily, ya que sus compañeras del gimnasio y del trabajo desconocen su origen. De esta forma, se refleja cómo su madre, Chloe, fue quien insistió a Marty para que le dieran una oportunidad a su hija a través de una beca («Sigue al líder», 1x12). De ahí que Emily haya desarrollado una gran desconfianza hacia los hombres y así se lo hace saber a Damon, como se refleja en el siguiente diálogo («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04):

**DAMON YOUNG**

¿Dónde vivías antes de venir?

**EMILY KMETKO**

Fresno, San Diego, Las Vegas, Tucson, Houston... a mi madre le gusta empezar.

**DAMON YOUNG**

¿Y tu padre?

**EMILY KMETKO**

No existe.

**DAMON YOUNG**

¿Ha existido alguna vez?

**EMILY KMETKO**

Hace mucho. No era un hombre muy familiar, pero pocos hombres lo son.

**DAMON YOUNG**

¿Percibo odio a los hombres?

**EMILY KMETKO**

No es odio, es una observación basada en la experiencia.

Respecto al futuro, la mayoría de las conversaciones deportivas en *Ahora o nunca* giran alrededor de un mismo objetivo: acudir a los Juegos Olímpicos y luchar por una medalla de oro. El ejemplo más evidente en este sentido se produce en la escena inicial de la serie, donde Kaylie, Payson y Lauren hablan de qué harán cuando se retiren («Piloto», 1x01):

**KAYLIE PARKER**

Arrasaremos en Boston.

**LAUREN TANNER**

Más nos vale. Será el último campeonato. Tú puedes seguir un año más.

**KAYLIE PARKER**

No creo que mi cuerpo aguante.

**PAYSON KEELER**

Estoy igual que tú.

**KAYLIE PARKER**

Además, tendré ofertas y estaré ocupada exhibiendo mis medallas, saludando en los desfiles, sin madrugar y sin cortarme con la comida.

**LAUREN TANNER**

¿Desfiles? Qué horterada.

**KAYLIE PARKER**

¿Y tú qué vas a hacer después de la Olimpiada?

**LAUREN TANNER**

Marcharme corriendo de Boulder: irme a Francia con la *jet set*. Como los Beckham.

**KAYLIE PARKER**

¿Y tú qué harás?

**PAYSON KEELER**

Concentrarme en ganar en Boston.

De todas las atletas representadas en *Ahora o nunca*, Payson es la más obsesiva con cumplir sus metas y la que manifiesta un mayor nivel de autoexigencia. Tras su victoria en Denver, su padre quiere regresar a Minnesota después de haber sido despedido del trabajo. Sin embargo, Payson se niega y pide a su familia que confíe en sus posibilidades para sostenerles («Corre, Emily, corre», 1x07):

**PAYSON KEELER**

Yo conozco el futuro. Iré al campeonato y ganaré a Kelly Parker. Iré a los Juegos Olímpicos, ganaré la medalla de oro y dictaré mis condiciones. M.J. cree en mí, esperaba que vosotros también.

De igual modo, tras su lesión de espalda y la posterior operación a la que se somete, Payson tiene dudas sobre su vuelta a la gimnasia. Junto a Emily, habla de sus miedos al respecto («La gran muralla», 1x18):

**PAYSON KEELER**

No dejo de preguntarme si podré hacer las cosas que hacía.

**EMILY KMETKO**

Estoy segura de que podrás hacer las cosas igual de bien.

**PAYSON KEELER**

No me he operado para nada, pienso ser mucho mejor.

En lo relativo al presente, los diálogos más importantes en la serie son aquellos que contextualizan las competiciones o los entrenamientos. En este sentido, la voz en *off* del *speaker* del pabellón contribuye de forma fundamental para conocer el desarrollo de los

torneos. Por ejemplo, en el amistoso entre Denver y “The Rock”, recuerda que se trata del estreno de Sasha como entrenador («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Por otro lado, con el nombramiento de Marty como seleccionador, Lauren, Kaylie y Emily deciden boicotearle para que el Comité Nacional le sustituya en el cargo por Sasha. Durante las pruebas de selección para acudir a un amistoso en Londres, las tres gimnastas están descentradas y no ofrecen su máximo rendimiento. Por ello, Marty les explica que no acudirán al enfrentamiento ante la Unión Europea («Sigue al líder», 1x12):

**MARTY WALSH**

Vosotras seis no iréis a Londres.

**LAUREN TANNER**

¿Qué?

**KAYLIE CRUZ**

Soy la campeona nacional, tienes que llevarme.

**MARTY WALSH**

No, de hecho ninguna de vosotras os podéis dormir en los laureles en los entrenamientos. Tenéis que dar todo cada día y ayer vosotras seis no lo hicisteis.

**KAYLIE CRUZ**

Eso no es justo, ¿qué dirá el Comité Nacional?

**MARTY WALSH**

Después de vuestro entrenamiento de ayer, apoyan mi elección de forma unánime.

Tras este episodio, Sasha y Payson logran convencerlas para que no estropeen el esfuerzo de tantos años, ahora que tienen tan cerca la posibilidad de acudir a unos Juegos Olímpicos. Continuando con la función del diálogo para contextualizar el presente, Sasha justifica por qué toma la decisión de subir el grado de dificultad en los ejercicios de sus gimnastas, algo que le explica a Kaylie Cruz cuando aún tenía posibilidades para ir a China («Guarda el último baile», 1x16):

**SASHA BELOV**

Finalmente irás a Pekín y competirás ante el mejor equipo del mundo (...) y para ello tienes que aumentar la dificultad de todos los aparatos, incluyendo el doble arabesco.

En el mismo sentido, Sasha expone en un diálogo con sus atletas por qué han sido excluidas del viaje a Pekín, tras una decisión que ya estaba tomada de antemano por parte del seleccionado, Marty («Esperanza y fe», 1x17):



**SASHA BELOV**

El Comité Nacional ya había decidido que no os merecíaís ir a China.

**KAYLIE CRUZ**

¿Por qué?

**SASHA BELOV**

Dicen que somos rebeldes.

De esta forma, las gimnastas se sienten defraudadas porque enfrentarse a China supone una forma de medir su verdadero nivel y las posibilidades que tendrían de alcanzar una medalla olímpica. Finalmente, Sasha logra organizar un amistoso en “The Rock” («¿Somos familia?», 1x20).

#### *13.4.1.2 Acción*

Siguiendo con las funciones narrativas de los diálogos, los basados en frases cortas imprimen una mayor velocidad a la acción. Por ejemplo, en el tercer capítulo de la serie, Kaylie, Lauren y Emily expresan sus dudas y nerviosismo porque todavía no han encontrado un sustituto para Marty como entrenador. Mientras, Alex Cruz ejerce como técnico para desesperación de su hija («Soplando el humo», 1x03):

**KAYLIE CRUZ**

Como mi padre no encuentre a un entrenador pronto, me uno a un circo.

**PAYSON KEELER**

Nadie va a unirse a un circo.

**KAYLIE CRUZ**

Para ti es fácil, los gimnasios se te rifan.

**PAYSON KEELER**

Ya, pero es que yo no me quiero ir.

**KAYLIE CRUZ**

Lo sé, pero es que no podré hacer esto sola si tú te vas a Houston.

**PAYSON KEELER**

Claro que sí.

**EMILY KMETKO**

¿Y qué pasa si no encontramos entrenador? ¿Iremos al Campeonato?

**PAYSON KEELER**

Sin un entrenador no nos verán del mismo modo.

En otro instante, “The Rock” se juega la victoria en un amistoso ante Denver en el último ejercicio de Emily en las barras asimétricas. Allí, Sasha le pide que haga justo lo que han

entrenado, pero Emily quiere demostrarle que puede aumentar el grado de dificultad. Finalmente, hace caso omiso a su entrenador y se cae en la salida del ejercicio. Posteriormente, la joven entra en el despacho para pedirle perdón, pero Sasha muestra de manera concisa y clara su decepción («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06):

**SASHA BELOV**

Vete a casa.

**EMILY KMETKO**

Escuche, está furioso, con razón. Tendría que haberle hecho caso. Pero tenía que intentarlo para poder ganar. Y le prometo que nunca volverá a pasar. Sobre todo en el Campeonato.

**SASHA BELOV**

Lo sé, porque no vas a ir al Campeonato.

**EMILY KMETKO**

¿Qué?

**SASHA BELOV**

Ya has oído. Vete, Emily.

De esta manera, Sasha logra descubrir que la desconfianza de Emily es hacia los hombres en general, tal como se refleja en otro ejemplo de diálogo basado en la réplica-contrarréplica (véase pág. 421). Otro ejemplo sobre la tensión que se vive en la competición se refleja en el último de los ejercicios del amistoso entre “The Rock” y China, en el que Sasha trata de motivar a Kaylie para superar las medallas logradas por la selección de Estados Unidos en Pekín («¿Somos familia?», 1x20):

**SASHA BELOV**

Escúchame Kaylie, añade una pirueta triple. Te he visto esa salida. Y lo conseguirás.

**KAYLIE CRUZ**

¿Por qué? Tenemos cuatro medallas. Si hago un ejercicio limpio, seguramente obtenga la quinta.

**SASHA BELOV**

Eso sería maravilloso para el equipo, pero estoy hablando de ti, Kaylie. Estoy hablando de que vayas a por el oro, ahora.

**KAYLIE CRUZ**

¿Cree que puedo ganar?

**SASHA BELOV**

Claro. Demuestra lo que vales. Y demuéstalo ahora.

**KAYLIE CRUZ**

Pero si no me sale, no obtendremos ninguna medalla, y no ganaremos al equipo del Comité.

**SASHA BELOV**

Pero si te sale, serás la mejor gimnasta de los Estados Unidos, y la rival de la mejor del mundo.

Este diálogo de frases cortas acentúa la intensidad dramática en un momento crucial para la carrera de Kaylie y de “The Rock”. En esta línea, los parlamentos más extensos también implican un carácter motivacional ligado al deporte. Así, cuando Sasha llega a “The Rock”, reúne a sus atletas para dejar clara cuál es su filosofía («Soplando el humo», 1x03):

**SASHA BELOV**

Todos vosotras sois especiales. Habéis elegido lo que poca gente puede hacer. Miraos. Ahora. Hacedlo. Nadie salvo vuestras compañeras sabe lo que cuesta ser la mejor gimnasta del mundo, nadie. Y por eso os necesitáis. Y me necesitáis también a mí. Mis reglas son sencillas: esforzaos tanto como yo, preocupaos tanto como yo, sacrificaos tanto como yo. Viviréis, respiraréis, dormiréis, sangraréis por la gimnasia. Quedan solo 49 días para el Campeonato Nacional y hasta entonces todos viviréis en este gimnasio, juntos. Volved a casa y despedíos de vuestra antigua vida. Y quien no esté dispuesto a entregar la vida, su sangre, su sudor y sus lágrimas por ser la mejor, que no se moleste en volver. Empezamos el lunes a las cinco de la mañana. Es todo.

Siguiendo con la relación de la figura narrativa del entrenador con las gimnastas, una situación muy similar ocurre cuando Marty es elegido seleccionador nacional, al intentar transmitir a las gimnastas el orgullo y el honor que supone representar a Estados Unidos (véase pág. 301). Desde Londres, Marty anuncia que habrá un nuevo amistoso en China, para el que Sasha espera que acudan sus gimnastas después de quedarse fuera del celebrado ante la Unión Europea («Esperanza y fe», 1x17):

**SASHA BELOV**

Las subestimamos, y ahora vais a pagar por ello.

**LAUREN TANNER**

¿No pagamos lo suficiente al quedarnos aquí?

**SASHA BELOV**

Desafortunadamente, no. Y ahora ellas están detrás de la bola ocho. Las prácticas del equipo nacional de mañana no solo las tenéis que hacer. Tenéis que probar que os necesitan para ganar a China. Las chicas que compitan en China serán consideradas como las primeras opciones en las olimpiadas. Las que no, bueno, simplemente desaparecerán. Y a consecuencia de lo que pasó en el último entrenamiento, necesitáis darlo todo mañana. En actuación y actitud. Si Marty Walsh o el Comité Nacional dice que saltés, salta. ¿Entendido?

**KAYLIE CRUZ**

Sí, Sasha.

**SASHA BELOV**

Eso espero, porque vuestras carreras, vuestro futuro, vuestras posibilidades de ir a las olimpiadas de 2012 dependen totalmente de que vayáis a China.

Finalmente, Kaylie y Emily se quedan fuera de la convocatoria para ir al encuentro en Pekín, pero tienen la posibilidad de resarcirse ante las asiáticas en “The Rock”. En la previa, Kaylie ejerce como campeona nacional y motiva a sus compañeras pidiéndoles que dejen atrás el miedo y compitan dando lo mejor de sí mismas (véase pág. 303).

#### *13.4.1.3 Personajes*

La jerga deportiva empleada en *Ahora o nunca* permite ofrecer una mayor verosimilitud a los diálogos relacionados con la gimnasia artística. Un ejemplo de ello son las alusiones constantes a los nombres técnicos de los ejercicios que tienen que realizar las protagonistas. Por ejemplo, Sasha le pide a Kaylie que haga un “doble arabesco” para igualar en nivel de dificultad al de las gimnastas chinas («Guarda el último baile», 1x16). De igual modo, Alex Cruz también aconseja a su hija que coja “más altura en el Shushunova”, un tipo de movimiento de la barra de equilibrio que recibe su nombre de la gimnasta Yelena Shushunova («Soplando el humo», 1x03). A su vez, otra atleta real, Natalia Yurchenko, ha dejado como legado una técnica en el salto de potro al que Emily le teme. Sasha no entiende qué le ocurre cuando solo le ha añadido a su ejercicio “una salida a ciegas y un giro y medio” («La gran muralla», 1x18). La joven admite que sufre un bloqueo mental y le explica de la siguiente forma a su pareja, Damon, en qué consiste el “Yurchenko” («La única cosa que tenemos que temer», 1x19):

**DAMON YOUNG**

Explicámelo de nuevo. Se trata de dar una carrera y botar encima del chisme ese.

**EMILY KMETKO**

Me impulso en el chisme ese, que se llama trampolín.

**DAMON YOUNG**

Ya, pero eso no es lo que haces, porque te tiras de cabeza a la catapulta.

**EMILY KMETKO**

Un "Yurchenko".

**DAMON YOUNG**

Y te das impulso en el trampolín. ¿Y eso es lo que te da miedo?

**EMILY KMETKO**

No, eso es fácil. En cierto sentido, lo mejor que tiene el "Yurchenko" es que saltas sin que te dé tiempo a pensar.

**DAMON YOUNG**

Pero, después, lo piensas.

**EMILY KMETKO**

Es la salida. En la entrada, con la rondada, voy de cara, así que puedo ver lo que hago, pero no soporto la idea de ir a ciegas y no ver donde pongo los pies. Y todos confían en que lo haga.

Después de fallar ante Denver y de que Sasha le expulse del "The Rock", Damon ayuda a Emily a entrar en el gimnasio para poder ensayar el ejercicio. El joven pide que le explique qué movimiento pretende hacer, y Emily responde que es "una salida con mortal completo", o lo que es lo mismo, dos vueltas en el aire y un giro completo. Posteriormente, la gimnasta quiere añadirle un grado de dificultad a su ejercicio («Corre, Emily, corre», 1x07):

**EMILY KMETKO**

Es soltar las manos. Sueltas la barra y la coges otra vez.

**DAMON YOUNG**

¿Y es difícil?

**EMILY KMETKO**

Creo que sí. Verás, cuando esté en el aire tengo que realizar un mortal, pero carpado y con mucha precisión. Y para eso tengo que cruzar las manos y cambiar el agarre. Le llaman "Jaeger".

Siguiendo con la terminología referida a la gimnasia con diferentes aspectos del deporte, los consejos son habituales no solo entre compañeras o entrenadores, sino también por parte de los familiares. Así, en el primer entrenamiento, Marty le pide a Lauren que coloque "los pies hacia abajo" y la madre de Kaylie deja a su hija que entrene un rato más, con la condición de que haga solo técnica para "no fatigar sus músculos" («Piloto»,

1x01). Por otro lado, Payson recomienda a Emily que “levante más la cabeza” en las barras paralelas («California Girls», 1x13), mientras que Nicky Russo ayuda a Kaylie a acumular energía en sus movimientos para coger más altura en su ejercicio de suelo («Me quiere, no me quiere», 1x15).

Respecto a las lesiones deportivas, cuando Payson sufre sus primeras molestias en la espalda su madre, Kim, le advierte que “son los discos, esas lesiones se deben cuidar”. Al respecto, Payson quiere inyectarse cortisona, pero a Kim le da miedo que lo haga porque hace solo dos meses que recurrió a ella. Sasha le explica que él llegó a usarla cinco veces antes de los Juegos Olímpicos por una lesión en la rodilla («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Más adelante, la médica que opera con éxito a Payson le explica que en la intervención se le aplica “una especie de cemento que reemplaza la pérdida de masa ósea” («Esperanza y fe», 1x17).

Por otra parte, la serie también muestra a través de los diálogos de los personajes cómo las gimnastas de “The Rock” que cuidan todos los aspectos de su cuerpo por el deporte. Cuando Lauren admite que ha perdido la virginidad y se siente “más liberada” para realizar los ejercicios, Payson contesta alarmada («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04):

**PAYSON KEELER**

¿No te da miedo que el sexo pueda estimular tus hormonas? Si te crecen las tetas o se ensancha tu cadera, adiós a tu carrera (...). ¿Cómo puedes asumir un riesgo como ese? Nuestro cuerpo es lo que tenemos, es con lo que trabajamos. Yo no lo haré hasta que gane una medalla, y a lo mejor ni entonces.

Asimismo, Sasha le advierte a Carter que no salga con las chicas del gimnasio porque “ellas alcanzan su mejor forma en la adolescencia, tú a los veintitantos. Debes respetar eso. Si no, te expulsare del Rock” («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Hasta Brian, el hermano de Emily, le comenta a su madre que “la gimnastas no tiene la regla, no comen grasa” («Soplado el humo», 1x03).

Sobre la caracterización de los personajes en *Ahora o nunca*, la forma más directa de definición se produce por lo que unos dicen sobre otros. Así por ejemplo, un momento significativo es el castigo posterior a la noche en que las gimnastas salen de fiesta. Sasha les pide que escriban y lean qué les molesta de sus compañeras y estas lo exponen: a Payson, que nadie se tome los entrenamientos como ella; a Kaylie, que Lauren intentara

delatarla por su romance con Carter; la propia Lauren, que no sintiera el apoyo de sus compañeros con la llegada de Emily; y esta última no entiende que ninguna se preocupara por integrarla en “The Rock” («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04).

Por otro lado, siguiendo con las particularidades de este deporte, los diálogos demuestran que las gimnastas son jóvenes diferentes a las chicas de su edad. Por ejemplo, los padres de Payson celebran que su hija acuda a una fiesta porque, al menos durante una noche, va a hacer “vida normal” («Soplando el humo», 1x03). Sasha advierte a Steve Tanner que ve a Lauren muy solitaria tras su regreso a “The Rock” («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04), mientras que de Payson cree que se avergüenza de su feminidad («Como madre, como hija, como supermodelo», 1x05):

**SASHA BELOV**

Has realizado un ejercicio perfecto, ¿por qué no sonríes? Este deporte es algo más que perfección y fuerza. También es belleza y elegancia y tú eres una joven muy guapa. Haz que se note. ¿Quieres ser la mejor? Enséñame la belleza de tus músculos.

**PAYSON KEELER**

Es que no es lo mío, ¿vale? Yo soy fuerza y poder. Si quiere una chica dulce, esa es Kaylie.

Siguiendo con la definición de los personajes a través de los diálogos, Sasha describe a sus gimnastas ante la representante de deportistas M.J., quien le pregunta sobre cada una de ellas en una visita a “The Rock” («Corre, Emily, corre», 1x07):

**SASHA BELOV**

Kaylie, en el plano artístico, es la mejor, pero me pregunto si tiene coraje para ganar. Lauren es diferente, es todo fuego, pero no sé si canalizará esa energía para triunfar. Y Payson, bueno, no hay nada que se lo impida.

**M. J.**

Háblame sobre la chica que has echado, Emily.

**SASHA BELOV**

¿Kmetko? Sí, puede que sea la de más talento. El problema es que ha entrenado mucho tiempo sola y creo que no escuchará a nadie.

De igual modo, la mentira es otra manera de definición que se muestra en las cuatro protagonistas de la serie: Kaylie oculta su relación con Carter, Lauren engaña a su amiga con éste, Emily no comenta nada sobre su trabajo en la pizzería y Payson llega a pedirle

dinero a su madre para comprar un vestido, cuando realmente es para adquirir cortisona. Cada una va confesando sus secretos conforme avanzan los capítulos. Emily, Kaylie y Lauren también recurren a la mentira para lanzar bulos sobre Marty, al que quieren fuera del cargo de seleccionador nacional («Sigue al líder», 1x12).

En resumen, a través de los diálogos se aportan datos sobre el pasado de personajes como Emily o de dónde procede la disputa entre los técnicos Marty y Sasha. Al mismo tiempo, las conversaciones reflejan las esperanzas de las gimnastas de convertirse en deportistas olímpicas, así como sirven para contextualizar las competiciones que se desarrollan en el tiempo presente de la ficción. Los diálogos más cortos aportan un mayor ritmo a la acción, mientras que Sasha trata de motivar a sus atletas con diferentes discursos motivacionales a su llegada a “The Rock” y antes de los torneos más importantes. Por último, la jerga específica de la gimnasia artística se ve reflejada especialmente en los movimientos que requieren los diferentes ejercicios, los cuales son explicados por las gimnastas y complementados por la imagen.

#### 13.4.2 Relación del diálogo con la imagen

##### *13.4.2.1 Complemento*

En el plano deportivo, el trofeo al que mayor alusión hacen las atletas es el de conseguir una medalla olímpica con la selección de los Estados Unidos. En otros aspectos, la serie refleja la importancia de complementos como son el vestuario. Así, por ejemplo hay que destacar cómo Lauren pretende desprestigiar a Emily por la ropa que emplea para hacer los ejercicios. Primero, se acerca a ella para intentar dejarla en evidencia ante las demás, diciéndole que se nota que no tiene patrocinador por su forma de vestir. Antes de las pruebas de selección para el Campeonato Nacional, aparece Emily con una prenda de peor calidad que sus compañeras y Lauren, con ironía, pregunta: “¿están los *maillots* de rebajas?” («Piloto», 1x01).

##### *13.4.2.2 Contrapunto*

En *Ahora o nunca* son escasos los diálogos relacionados con el deporte en los que se rebaja la tensión a través del humor. Un ejemplo se produce en la visita de Chloe a Sasha para pedirle una segunda oportunidad a Emily, expulsada tras su fallo en Denver. Sasha se mantiene firme en su negativa, pero Chloe va vestida de manera tan provocativa y sugerente que el entrenador se pone nervioso, tartamudea y acaba por balbucear “bueno,



aún no he dicho mi última palabra” («Corre, Emily, corre», 1x07). Entre las gimnastas también se producen momentos de distensión, por ejemplo, cuando acaban por lanzarse agua las unas a las otras después de que Sasha les levante el castigo de limpiar las colchonetas («Domingo, sangriento Sasha, domingo», 1x04).

#### *13.4.2.3 Sustitución*

Durante la serie, el diálogo resulta un recurso fundamental para conocer el resultado de Estados Unidos en sus enfrentamientos ante la Unión Europea en Londres y frente a China en Pekín. En el primero de los casos, es Marty el que desvela la victoria de su equipo en rueda de prensa, después de que no se haya visto ninguna imagen de la competición («Esperanza y fe», 1x17). En el enfrentamiento ante China, Sasha observa durante unos segundos el ejercicio de una gimnasta asiática a través de la retransmisión por Internet. En el mismo, el comentarista señala que Estados Unidos se está imponiendo y que, “de seguir así, se produciría una de las derrotas más insólitas de la historia de la gimnasia. Nadie creía que Estados Unidos pudiera ganar”. Posteriormente, la acción se traslada fuera de su despacho, donde Payson, Emily y Kaylie se preguntan cómo irá el encuentro. El propio Sasha es el que informa de la victoria de China: “el equipo nacional hizo una buena rotación, pero luego se hundió” («La gran muralla», 1x18).

#### *13.4.2.4 Comenta las imágenes*

En *Ahora o nunca* se alternan las narraciones con voz en *off* de los periodistas deportivos con la del *speaker* del pabellón. Por ejemplo, este último es el encargado de comentar cómo transcurren las pruebas de clasificación para el Campeonato Nacional de Boston («Piloto», 1x01):

**VOZ OFF SPEAKER**

Kaylie Cruz abrirá la competición en las barras asimétricas. Kaylie quedó la octava en el Campeonato Nacional el año pasado (...) Después del primer ejercicio, el orden del club se mantiene. La recién llegada Emily Kmetko debuta y está en cuarto lugar (...) Después del ejercicio resuelto, Payson Keeler, Kaylie Cruz y Lauren Tanner son las números uno, dos y tres (...) La favorita en barra de equilibrio, Lauren Tanner (...) Emily Kmetko es la siguiente en la barra (...) Ha cambiado la configuración de las tres favoritas. Emily Kmetko se coloca en tercer lugar con su ejercicio de barra de equilibrio. Pasamos al salto de caballo (...) A continuación, con su primer salto, Payson Keeler. Es el salto de mayor dificultad que vamos a ver. De hecho no se ha presentado en ninguna competición (...) Este aparato determinará quienes representarán al Rock en los campeonatos nacionales.

En este caso, los comentarios del *speaker* son complementados con las imágenes, que muestran en el marcador cómo van las puntuaciones de cada una de las gimnastas y cuál es su clasificación. En el encuentro amistoso ante Denver los periodistas ejercen la misma función. Por ejemplo, señalan que “Kelly Parker ha clavado la salida” después de su ejercicio en la barra. En su rutina de suelo, hablan de “un grave error de Payson Keeler. Ha pasado la raya en su última diagonal”. A continuación, Payson logra compensar su fallo con el salto de potro, del que los periodistas vaticinan que “va a puntuar muy alto”, algo que finalmente ocurre con sus 15’7 puntos. Payson está cerca de vencer a Kelly Parker, pero para ello necesita la puntuación más alta, mientras que su equipo se sitúa por delante del club de Denver. A su vez, los periodistas añaden emoción ante la resolución del amistoso: “hemos llegado a la última rotación. El Rock actuará en asimétricas, Denver en suelo” («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06).

Pese a que se producen numerosas elipsis en las competiciones, los comentaristas no hacen referencia a qué ha ocurrido en esas partes omitidas, ya que se limitan a situar el marcador y se centran en los ejercicios de las protagonistas que aparecen en las imágenes. De esta manera, su papel es menos relevante que el que sí tienen los periodistas deportivos en el resto de las series seleccionadas.

#### 13.4.3 Lenguaje no verbal

La gimnasia artística es uno de los deportes donde más prima el lenguaje corporal de las deportistas. Así, es habitual que las gimnastas visualicen los ejercicios en su mente y, con

los brazos y los dedos, simulen las rutinas, algo que también puede observarse en otros deportes como el atletismo en diferentes modalidades, como en el salto de altura o de longitud. De este modo, en *Ahora o nunca* se reflejan algunos de esos movimientos con el lenguaje no verbal. Uno de los ejemplos más significativos es el de Payson, que está tan centrada en el deporte que, en la cama, ensaya con los brazos los movimientos de las barras («¿Dónde está Marty?», 1x02). Tras sufrir la lesión que le aparta de manera temporal de la gimnasia, Payson simula con los dedos el movimiento de sus piernas sobre la barra de equilibrio, algo que preocupa a sus padres y su entrenador porque la joven no parece asimilar lo que le ha ocurrido («California Girls», 1x13). De igual modo, la realización de primeros planos muestra a través del rostro el nivel de concentración de las gimnastas antes de realizar sus ejercicios, por ejemplo, en la carrera previa al salto de potro o del inicio de las barras asimétricas. En este sentido, también se observa la tensión con la que viven las competiciones desde los entrenadores a los familiares o las compañeras de equipo, pasando por los jueces de cada torneo.

#### 13.4.4 Silencio

En cuanto a este elemento narrativo, son dos las escenas en las que se producen los silencios más impactantes. El primero, en la caída que sufre Emily tras el salto de potro en el que Lauren le ha modificado la distancia del trampolín. Por unos segundos, la exclamación generalizada de los asistentes da paso a un silencio para observar si la joven logra recuperarse o no («Piloto», 1x01). En segundo lugar, en el Campeonato Nacional, cuando el impacto de Payson tras una mala salida en las barras asimétricas es de mayor gravedad. De nuevo, el público exclama por el golpe sufrido y la tensión del momento se ve complementada por el uso del silencio y una ralentización de la imagen. Tanto sus padres como Sasha intentan que responda, pero la joven no lo hace hasta pasado unos segundos en los que ha estado inconsciente («Todo lo que brilla», 1x10). Estos ejemplos son reforzador por las características que aporta la banda sonora, como se detalla en su apartado de análisis (véase pág. 542).

### 13.5 Diálogos de (*hdp*)

A partir de los datos extraídos del análisis del Anexo 7 (véase pág. 684), se deriva que en la serie (*hdp*) más del 60% de los diálogos versa directamente sobre el deporte. Junto a aquellos en los que, de una u otra manera, se alude al fútbol, en total tres de cada cuatro conversaciones acaban tratando esta modalidad.

**Gráfico 13.9. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de (*hdp*) en su primera temporada.** Fuente:

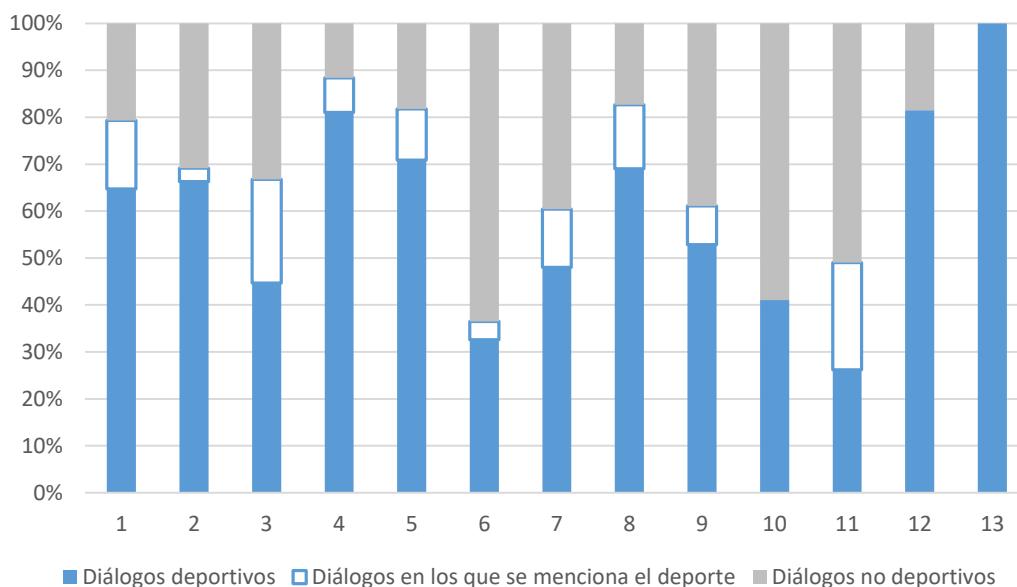
elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los trece capítulos de la ficción.

**Gráfico 13.10. Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de (*hdp*) por capítulo.** Fuente: elaboración

propia.



La mayoría de los episodios en (*hdp*) se sitúa por encima del 50% de los diálogos exclusivamente deportivos. De entre todos, destaca especialmente el último («Después

de todo, la final», 1x13), donde todas las conversaciones giran alrededor de la final de la Copa Libertadores y la incógnita sobre si Juarez aceptará el soborno del presidente del equipo del Palermo. Sobre esa misma trama se centra el episodio anterior («Maleta blanca, maleta negra», 1x12), el segundo que cuenta con un mayor porcentaje de diálogos deportivos. Junto a ellos, destaca también el capítulo «El tiempo del árbitro» (1x04), en el que Juarez es elegido para arbitrar el partido que puede suponer el descenso del Juventus, club del que es aficionado desde la infancia. En «Linier caliente» (1x05), es la designación de Vitória como asistente la que centra los diálogos, mientras que en «El vídeo es inútil, el punto una bestia» (1x08) lo hace la ayuda que la propia linier le da desde la grada a Juarez mediante un pinganillo. En el otro extremo, los episodios «Efectos colaterales» (1x06) y «El hombre no traiciona al hombre» (1x11) presentan mayores conversaciones sobre otras cuestiones no deportivas, especialmente centradas en el divorcio entre Juarez y Manuela. Precisamente, en este tipo de tramas ajenas al fútbol hay diálogos en los que se acaba haciendo mención a este deporte, representando un 10% del total de las conversaciones de la serie.

Por otro lado hay que destacar que, por las propias características del género de la comedia presentes en (*hdp*), en la serie encajan aquellos diálogos que emplean la ironía, la exageración, la repetición, el malentendido, el absurdo o la sorpresa (Rodríguez, 2009: 87). A continuación, en los siguientes apartados se exponen algunos ejemplos representativos sobre los principales diálogos deportivos de esta ficción.

### 13.5.1 Funciones del diálogo

#### 13.5.1.1 Argumento

En (*hdp*) son escasas las informaciones sobre el pasado referente a datos deportivos. Así por ejemplo, en la final de la Copa Libertadores la voz en *over* de la televisión señala que uno de los equipos ya logró el trofeo anteriormente: "Palermo ya ganó la Libertadores dos veces pero nunca con el ruso Zhirkov, que compró el equipo hace tres años" («Después de todo, la final», 1x13). Sobre la vida personal del protagonista, Juarez, Manuela devela que el motivo de la separación es que su marido le fue infiel con una prostituta por la que contrajo una enfermedad venérea («Juez x Juez», 1x01).

Sobre el futuro, los diálogos más importantes en la serie son aquellos en los que Ladislau Camponero le informa a Juarez que va a ser colegiado de la Copa Libertadores («Juez x Juez», 1x01):

**LADISLAU CAMPONERO**

Tengo una pésima noticia para ustedes.

**JUAREZ GOMES**

Estoy dirigiendo bien, hasta la prensa lo comentó...

**LADISLAU CAMPONERO**

Sí. Van a tener que vacunarse de la malaria y la fiebre amarilla. Ustedes van a dirigir la Copa Libertadores de América.

**MANUEL CARVALHOSA**

¡Internacionales! ¡Uh!

Posteriormente, Camponero le designa como el árbitro de la final del torneo («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). Tras la misma, lo tiene claro: va a promoverle como colegiado para el próximo Mundial: “Juarez Gomes da Silva es un hombre de mi entera confianza. Lo voy a proponer para arbitrar la próxima Copa del Mundo” («Después de todo, la final», 1x13). Sin embargo, antes de que eso ocurra, Camponero le aparta temporalmente del arbitraje por no superar las pruebas físicas de la Federación, por lo que le advierte de las consecuencias que puede sufrir («Efectos colaterales», 1x06):

**LADISLAU CAMPONERO**

Juarez, sabes que te quiero, eres un tipo excepcional. Técnicamente no hay nadie como tú, eres el hombre que necesito para estos tiempos. Parece una broma, ¿verdad? ¿Recuerdas el partido de Caracas? Era evidente que no acompañabas las jugadas. Hasta lo dijeron por la televisión.

**JUAREZ GOMES**

¿En serio? Estoy dirigiendo bien, hasta la prensa lo comentó.

**LADISLAU CAMPONERO**

Pero te voy a hacer un favor, te voy a poner en la nevera.

**JUAREZ GOMES**

¿En serio?

**LADISLAU CAMPONERO**

Vas a estar de vacaciones hasta un nuevo test. Entrena, come bien. Va a ser bueno para ti.

**JUAREZ GOMES**

Es verdad.

**LADISLAU CAMPONERO**

Y si el nuevo test no lo pasas, adiós Libertadores.

Respecto al presente, los mejores ejemplos en (*hdp*) son aquellos en los que se emplea el diálogo para contextualizar los partidos. En el primero que se representa en la serie, la final del Campeonato Paulista, los comentaristas de televisión hablan de la importancia del encuentro («Juez x Juez», 1x01):

**DIRCEU**

Hola telespectadores de toda Brasil. La gran pregunta de hoy es: ¿quién se va a llevar el premio a su casa? De aquí a 90 minutos, de un lado tenemos al equipo de Paulicéia, con la mejor campaña del campeonato. Del otro lado, un debutante en finales, un equipo del interior. ¿No es eso, mi comentarista, un gran día?

**COMENTARISTA**

Sí Dirceu, el Paulistao es uno de los mayores campeonatos de fútbol de Brasil y cuando dos equipos tan diferentes disputan una final hay siempre una sorpresa...

En el último instante de ese mismo choque, Juarez señala un penalti y expulsa al guardameta del Paulicéia, una acción que explican desde la radio («Juez x Juez», 1x01):

**PAIVA**

El portero Fabio Díaz era el último hombre y ahora puede ser expulsado.

**AFRENHO CARLOS**

Partido dramático, Paiva. Paulo Sergio ya hizo los tres cambios y un jugador de campo se va a tener que colocar en la portería.

Mientras, en la retransmisión realizada por la televisión el narrador aclara que el jugador que va a ponerse de portero es “un volante” y, tras concluir el partido, comentan las sensaciones:

**DIRCEU**

El 18 de Abril es el gran campeón de 2012. Un equipo de interior está llorando, se está abrazando, mientras los jugadores del Paulicéia van corriendo todos a por el árbitro (...). Parece la final del 50, hay un silencio sepulcral aquí abajo.

Por otra parte, el primer partido que dirige Juarez en la Copa Libertadores es en Uruguay, donde el sonido *off* de una radio nacional habla del inicio de la competición, al igual que hace la televisión brasileña («Entre la bota y la zapatilla», 1x03):

**VOZ OFF RADIO URUGUAYA**

Muy buenas noches, señoras y señores, aquí comienza esto que es la pasión de multitudes, el fútbol. Increíbles emociones y grandes pasiones vuelven a alcanzar nuestros corazones en un nuevo torneo continental. Vamos a estar vibrando con esto que es la camiseta azul celeste. Punta del Este, Uruguay, y por otro lado, Siete Cruces, México. Y aquí se viene lo que es la Copa Libertadores de América. Allá vamos.

**DIRCEU**

¡Aló, aló! A todos los telespectadores de Brasil. Estamos aquí hoy para la primera jornada de la Copa Libertadores de América.

Precisamente, el propio comentarista uruguayo explica, en mitad del partido, que “el conjunto mexicano sabe que no tiene la misma calidad que los uruguayos y están intentando asegurar el resultado hasta el final” («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Por su parte, el encuentro que enfrenta al Juventus y el Recreativo es decisivo, ya que el que pierda descenderá a Tercera División, tal y como refleja el narrador radiofónico («El tiempo del árbitro», 1x04):

**PAVIA**

Tarde dramática en la Rua Javari, queridos oyentes. Juventus y Recreativo, Recreativo y Juventus. En 90 minutos uno de estos equipos va a descender. De aquí a 90 minutos una afición estará hundida.

Por último, desde la radio argentina se introduce en la serie el encuentro de vuelta de la final de la Copa Libertadores («Después de todo, la final», 1x13):

**VOZ OFF RADIO ARGENTINA**

Falta poco para el gran epílogo señores. Es el momento más ilustre del fútbol latinoamericano. De un lado, garra, tradición, historia, es el Palermo de Argentina. Y, del otro, juventud, audacia y entusiasmo, es el Asunción de Paraguay.

Estos ejemplos, por tanto, reflejan la importancia de los narradores y los comentaristas deportivos en (*hdp*), tanto en radio como en televisión, para incluir informaciones esenciales vinculadas al argumento de la serie.

### 13.5.1.2 Acción

Continuando con las funciones narrativas del diálogo en lo relativo a las acciones, hay que destacar los siguientes ejemplos en (*hdp*). Por un lado, la rapidez con la que un colegiado de fútbol debe tomar una decisión sobre el terreno de juego se traslada también



fuera del mismo. Así, Bartolomé Guzmán y Rosali están comentando para la radio el partido entre Red Bull y Cordobés, del que el primero es aficionado. Cuando Juarez señala un penalti en contra de los argentinos, Guzmán grita en directo («La madre», 1x02):

**BARTOLOMÉ GUZMÁN**

¡Ladrón!

**ROSALI**

Si lo pitó, es porque fue.

**BARTOLOMÉ GUZMÁN**

¿Fue? ¿Fue qué?

**AFRENHO CARLOS**

¿Qué opina usted, señor Guzmán?

**BARTOLOMÉ GUZMÁN**

¡Ah sí! Solo tú y tu hijo vieron que fue penalti, nadie más.

Finalizado el partido, ya en casa, Guzmán ve la jugada del penalti repetida por televisión y le pide a Juarez que la revise:

**BARTOLOMÉ GUZMÁN**

¡Eh Juarez! Ven, ven, rápido. ¿Eso te parece penalti? Así, mirando a cámara lenta, dime, ¿eso fue penalti?

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

Puede ser.

**BARTOLOMÉ GUZMÁN**

¿Entonces no estabas seguro? Qué hijo de puta.

Por otro lado, en comparación con el resto de series seleccionadas, cabe destacar que en (*hdp*) no hay un entrenador o un técnico que guíe al protagonista antes de cada encuentro, por la propia naturaleza de la profesión de árbitro. Por tanto, esto supone una limitación a la presencia de parlamentos más extensos de carácter motivacional. El jefe de los árbitros, Camponero, es la figura más aproximada que podría asumir ese papel. Sin embargo, lo único que hace es advertir de manera amenazante al colegiado para que esté atento en los partidos y antes de la final de la Copa Libertadores, en lugar de darle su apoyo. Con quien sí mantiene Juarez una reflexión más profunda acerca de su profesión es con su mujer Manuela, a la que le confiesa que están intentando sobornarle antes de la final con un dinero que, entre otras cosas, pagaría la educación de su hijo Vinicius:

**MANUELA**

Los billetes de avión, ¿cómo se pagaron?  
¿Con la tarjeta de crédito? ¿Un préstamo?

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

No los pagué. Fue un regalo de una persona del Palermo. Quiere pagarme a mí también. No sé cuánto pero es una buena suma por facilitar el encuentro (...) Una amarilla a un jugador al empezar el partido, pitar una falta aquí y otra allí, poner impedimentos (...) Expulsar a un jugador después de que se hayan agotado las sustituciones. Solo tiene que pasar el tiempo para que ganen sin que se note.

**MANUELA**

Vinicius no va a correr ningún riesgo por estudiar en la escuela pública.

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

Ya. Va a salir todo bien, pero es difícil.

**MANUELA**

No mencionaremos más esa idea. Prométeme que no vas a robar el partido.

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

Claro.

**MANUELA**

¿Me lo prometes?

Al respecto, lejos del entorno profesional del colegiado, una de las reflexiones más profundas acerca de lo que significa el fútbol es la que lleva a cabo en clase la profesora de Vinicius («El tiempo del árbitro», 1x04):

**PROFESORA**

Es por eso que el fútbol es algo más que un juego. Es el teatro, el cine, la poesía de las personas comunes. Porque, ¿qué ven esas personas en el campo? Ellos ven el dolor, ven la alegría, la justicia y la injusticia, el miedo y la esperanza. Viven esos sentimientos y aprenden a convivir mejor con ellos.

### *13.5.1.3 Personajes*

La jerga técnica del fútbol empleada en la serie contribuye a potenciar la verosimilitud del mundo representado. En este sentido, los comentaristas deportivos constituyen un exponente clave durante las retransmisiones. Así, en la radio, las indicaciones del juego deben permitir que el oyente se imagine cómo transcurre el partido. Por ejemplo, en el primero de los encuentros («Juez x Juez», 1x01) los periodistas emplean frases como: “sube la bola por el lado izquierdo”, “Romeu tiene una contusión muscular”, “debe enseñar una amarilla a Romel para demostrar quién manda” o “da un pase al lado derecho. Libre, está solo, ahora viene por el lado izquierdo”.

En cuanto al personaje principal, durante los partidos Juárez intenta imponer su autoridad sobre el terreno de juego con expresiones como: “jueguen la bola que yo mi trabajo lo sé hacer, ¿vale?”, “sigan, sigan” («Juez x Juez», 1x01), “¡Moreno! ¡Moreno! ¿Qué pasa? Sigán” («Entre la bota y la zapatilla», 1x03), o “¿qué pasa? ¿Estás loco? ¿Qué quieres, quieres una tarjeta? Sigue con la pelota” («Después de todo, la final», 1x13). Junto a los ejemplos anteriores, al descanso del partido entre Villa Roja y Asunción, Juárez advierte a sus asistentes para que estén atentos («Linier caliente», 1x05):

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

(A Carvalhosa) Fíjate bien en el siete, que hace muchas faltas... (A Vitória) Y tú fíjate bien en el último hombre. La defensa del Villa Roja está jugando en línea. Se puede armar el lío en dos minutos.

Por otra parte, respecto a la mentira, no es un factor que defina en el tiempo presente a Juárez, pero sí lo ha hecho en el pasado después de serle infiel a Manuela y ocultárselo («Juez x Juez», 1x01). Mientras, la forma más directa de definición a través del lenguaje es la que realizan unos personajes de otros, especialmente sobre la carrera deportiva del colegiado. Así, en el programa de Neri Nelson una invitada afirma que “Juárez es un gran profesional” y, durante la retransmisión del primer partido, el comentarista arbitral Arthur cree que “se hizo una buena selección, sí. Juárez está en un buen nivel, actuó en el campeonato con seriedad. Está preparado para encuentros más difíciles, pero hoy está en una final” («Juez x Juez», 1x01). En el encuentro entre Villa Roja y Asunción, Vitória no ve un claro fuera de juego desde su posición de asistente pero Juárez sí, así que lo anula y en la televisión brasileña comentan que “son decisiones que distinguen a un buen árbitro. Está naciendo aquí un colegiado para la Copa del Mundo” («Linier caliente», 1x05). Sin embargo, no todo son halagos para él y los propios periodistas que primero ensalzan su figura acaban por criticarle (véase pág. 545).

Por tanto, los diálogos en relación al deporte en (*hdp*) se centran, principalmente, en el tiempo presente de la acción narrativa, aunque constantemente se manifiesta el sueño del protagonista de arbitrar en una final de un mundial de fútbol. Sobre la acción que se desarrolla en los propios partidos, los narradores y comentaristas de radio y televisión ejercen un papel fundamental para contextualizar qué campeonato se está disputando, en qué fase se encuentra o qué rivales se están enfrentando. Por último, predominan las frases breves, especialmente cuando Juárez arbitra los partidos y se dirige a los jugadores de uno u otro equipo.

## 13.5.2 Relación del diálogo con la imagen

### 13.5.2.1 Complemento

En (*hdp*), los principales objetos que adquieren un especial significado narrativo a través de las acciones y las palabras son aquellos que están relacionados con el intento de soborno por parte del presidente del Palermo a Juárez. Así, cuando éste recibe en su casa un paquete con artículos del equipo argentino, va directamente a enseñárselo a Ladislau Camponero. Sin embargo, el jefe de los árbitros demuestra haber cedido a la tentación de Zhirkov al restarle importancia a Juárez por el regalo («Maleta blanca, maleta negra», 1x12). Por su parte, el presidente del Palermo se muestra mucho más explícito al contratar a una prostituta para que pase la noche con Juárez, quien rechaza sus servicios. De igual forma, la corrupción está presente cuando Zhirkov le regala a Manuela y Vinicius el viaje a Argentina para que acudan a ver la final. Por último, el presidente del club le entrega a Juárez un silbato de oro: si arbitra con él, será la señal de que ha aceptado su dinero («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).

### 13.5.2.2 Contrapunto

Por el tono de la serie, son constantes los momentos en los que la tensión se rebaja con dosis de humor, algo que también ocurre en sentido deportivo. Por ejemplo, después de su primer partido en la Copa Libertadores, los aficionados locales lanzan todo tipo de objetos desde las gradas hacia el trío arbitral. En medio de tanta tensión, el comentarista de la radio local dice, con un tono sarcástico, que deberían llamarla la “copa recicladores de América” («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). De igual manera, en el encuentro amistoso de la empresa *Playboy*, otro narrador en la radio señala que “este partido une las dos pasiones de los brasileños: el fútbol y los cu... y la solidaridad” («Desnuda con la mano en el bolsillo», 1x07). En otro partido que dirige Juárez, este de la compañía Drogapro, una representante de la empresa mantiene con él una conversación en la que del subtexto se deriva otro momento cómico («Efectos colaterales», 1x06):

**MARCIA**

¿Señor Gomes da Silva?

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

Sí, soy yo.

**MARCIA**

Marcia, asesora de la empresa Drogapro.  
Mi padre siempre habla mucho de usted.

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

¿Mal o bien?

**MARCIA**

Es usted juez, ¿no?

**JUAREZ GOMES DA SILVA**

Árbitro, aunque a veces también juez.

### 13.5.2.3 Sustitución

A lo largo de la serie, los medios de comunicación reproducen el ambiente mediático de uno de los deportes más populares del mundo, al mismo tiempo que sirven como recurso para transmitir al espectador determinados hechos que no han sido mostrados en imágenes. De hecho, en (*hdp*) los narradores de radio y televisión ejercen un papel fundamental para contextualizar los partidos y la retransmisión del juego. Por ejemplo, es la radio la que informa de que Sérgio fue apartado del arbitraje por cómo dirigió el partido entre Juventus y Recreativo y que, por eso, llegó Vitória como sustituta («Linier caliente», 1x05). Asimismo, la radio también hace referencia al anterior choque arbitrado por Juarez previo a los cuartos de final de la Copa Libertadores, del que se comenta que “falló en el último partido del campeonato Paulista” («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). Del mismo modo, en el programa de Neri Nelson, el presentador señala que el enfrentamiento de ida de la final de la Copa Libertadores entre Asunción y Palermo finalizó con empate a cero, partido del que no se muestra en la serie ninguna imagen («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).

Por otra parte, en algunos momentos del juego, los planos visuales de (*hdp*) se centran exclusivamente en su protagonista, Juarez, por lo que no se ve qué ocurre en el resto del campo o con la acción deportiva. Por ejemplo, en el segundo partido, se ofrece la imagen de Juarez mientras el balón se ha ido a saque de esquina, algo que no se observa en la imagen de la retransmisión, sino a través del sonido del narrador: “(...) y el portero del Cordobés despeja a córner” («La madre», 1x02). En otro momento, hasta en un sueño inicial de Juarez, el periodista Paiva narra un gol que no se muestra («El tiempo del árbitro», 1x04):

**PAIVA**

Penalti para el Juventus, ¡hinchada brasileña! Y el que va a lanzarlo es el colegiado. Así es mis amigos, es el árbitro el que va a chutar. El árbitro Juarez Gomes da Silva va a lanzar el penalti. Les confieso que nunca vi nada igual. ¡Atención! Juarez se prepara, corre, pateo y ¡gol! ¡Es gol! Del árbitro, gol de la Juventus.

De esta forma, una de las principales funciones de la sustitución es la de emplearse como un recurso narrativo para facilitar las elipsis. La duración de un partido de fútbol real es de 90 minutos, junto al tiempo añadido y los quince minutos de descanso, lo que impide que sea reproducido de forma íntegra en la serie. Por ello, en la serie se muestran las acciones más importantes y se recurre a la voz *off* u *over* de los comentaristas de radio y televisión para indicar en qué momento de juego se sitúa el choque, en unas ocasiones de manera más precisas que en otras. A continuación, se describen cinco ejemplos significativos:

- En el duelo entre Paulicéia y 18 de Abril, se muestra el inicio del encuentro y en la primera parte se realizan varias elipsis hasta llegar al descanso. En la segunda mitad, la acción se traslada directamente a los minutos finales, como señalan desde la radio: “final emocionante de un campeonato para la historia”. Poco después, se hace referencia a que están en el último minuto de juego («Juez x Juez», 1x01).
- Del partido amistoso entre Red Bull y Córdoba se muestra la salida al campo y algunas imágenes de la primera mitad. Posteriormente, desde la radio se informa que llevan “26 minutos de juego de la segunda parte” («La madre», 1x02).
- En el partido entre Punta del Este y Siete Cruces se suceden algunas imágenes de la primera y de la segunda mitad. El diálogo se apoya con el rótulo de la retransmisión televisiva, que señala instantes como el minuto 26 de la segunda parte («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Lo mismo ocurre en el cuarto choque, entre Juventus y Recreativo, en el que el rótulo televisivo indica que es el minuto 25 del primer tiempo y luego se pasa a la segunda mitad («El tiempo del árbitro», 1x04).
- Durante el partido entre Villa Roja y Asunción, el comentarista de la radio venezolana resume así una primera parte de la que se ven algunas imágenes («Linier caliente», 1x05):

**COMENTARISTA RADIO VENEZOLANA**

El principal, Juarez Gomes da Silva, decreta el final de la primera mitad. Gana Villa Roja uno a cero al equipo paraguayo de Asunción. Un partido aburrido, con pocas ocasiones de gol.

- Por último, en la final entre Palermo y Asunción se muestran diferentes momentos del juego. En uno de ellos, desde la radio se informa que "el reloj no para de girar, 33 minutos del segundo tiempo" («Después de todo, la final», 1x13).

#### 13.5.2.4 Comenta las imágenes

En (*hdp*), las voces *over* y *off* de la radio y de la televisión recrean el ambiente mediático comentando y explicando las jugadas y las acciones que tienen lugar sobre el campo de fútbol. De todos, el ejemplo más característico en la serie se muestra en la final de la Copa Libertadores, en la que el torneo se decide por un gol de rebote que impacta en Juarez Gomes da Silva. Todos los presentes están perplejos ante lo ocurrido, y así lo demuestra Paiva en su retransmisión por radio («Después de todo, la final», 1x13):

**PAIVA**

Sería un golazo de carambola, sería un golazo del árbitro brasileño, Juarez Gomes da Silva. ¡Acabó! Final decidida con un gol del árbitro. Los pocos aficionados de Asunción no se lo creen, la Libertadores va a ser decidida con un gol del árbitro, gol brasileño en la final de la Libertadores. Llegar hasta el final y ser derrotado por un gol del árbitro no es una broma, tienen razón.

#### 13.5.3 Lenguaje no verbal

Los gestos y la comunicación no verbal de los colegiados son esenciales para comprender qué arbitran durante un partido, como pueda ser un fuera de juego –con un brazo en alto–, cuando señalan dónde se ha realizado una falta o si en penalti, las advertencias a los jugadores que corren el riesgo de ser amonestados o el inicio o el final de los encuentros.

Precisamente, en (*hdp*) Juarez es un colegiado muy gesticulante sobre el terreno de juego. Por ejemplo, cuando los jugadores protestan a algunos de sus asistentes, él se señala el bolsillo de su camiseta a modo de amenaza para mostrarle una tarjeta si persisten («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). De igual forma, los gestos también los realiza en la toma de decisiones arbitrales, como cuando anula un gol en el que el delantero se apoya en el salto en el guardameta y Juarez indica la infracción moviendo los brazos con la palma de la mano hacia abajo («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Además, el protagonista de la serie indica con los dedos los minutos de descuento que añade en la final («Después de todo, la final», 1x13). A su vez, el colegiado también mira con desconfianza a sus asistentes en dicho partido porque sospecha que Lúcio y Carvalhosa se han dejado amañar por el presidente del Palermo. Así, cuando Lúcio no señala un claro

fuera de juego y tiene que hacerlo él, le observa con los ojos muy abiertos desde la distancia. Luego, es Carvalhosa quien le pide que muestre la segunda tarjeta amarilla a un jugador solo porque le ha mirado mal. En todo este intercambio de comunicación no verbal, Juárez intuye que su compañero se ha vendido y el propio linier le hace entender con los dedos que sí («Después de todo, la final», 1x13).

Por tanto, como se ha señalado inicialmente, la comunicación no verbal de los árbitros y su interpretación resulta clave para la comprensión y el desarrollo de un deporte como el fútbol, algo que se refleja en (*hdp*) a través de la figura de Juárez.

#### 13.5.4 Silencio

En relación a este recurso narrativo, en la serie hay que destacar dos momentos donde el silencio ejerce una gran relevancia. Por ejemplo, después de la derrota del Juventus y su consiguiente descenso a Tercera División, los aficionados que han acudido al estadio se lamentan, cabizbajos, por las consecuencias que conlleva la pérdida de categoría («Efectos colaterales», 1x06).

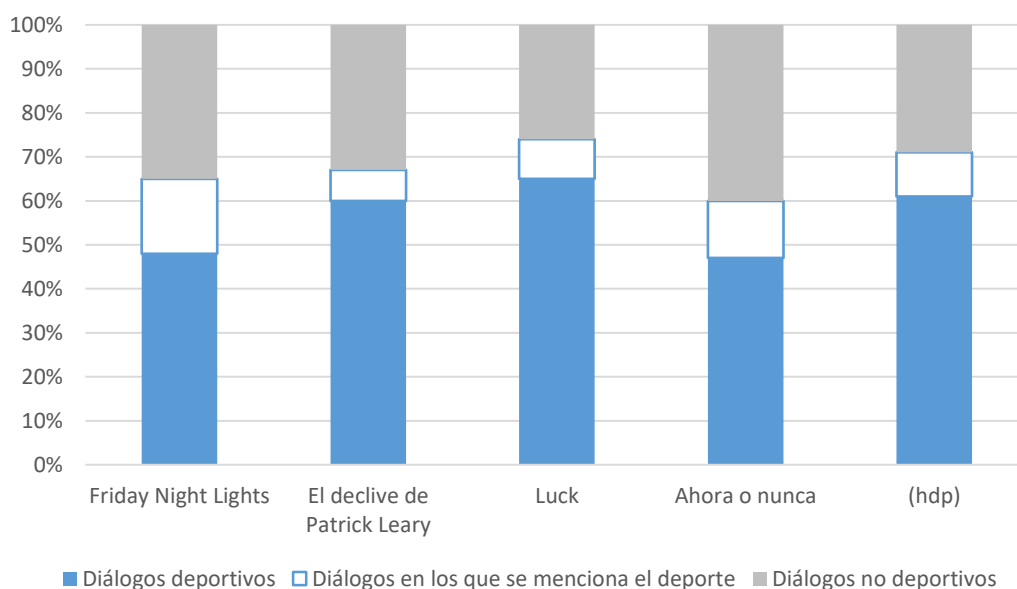
De todos, la ausencia de diálogo más importante en el desarrollo narrativo de la serie se produce en la final de la Copa Libertadores. El silencio se inicia en el momento en el que un jugador del Palermo coloca el balón para ejecutar el saque de esquina. Entonces, siempre con una música de fondo, como se analiza en el apartado de banda sonora (pág. 549), el silencio continúa mientras se muestran planos de los jugadores moviéndose en el área, de la afición, del estadio con un plano cenital o de las gradas con Camponero, Zirkov, la mujer y el hijo del colegiado. Finalmente, el seguimiento de la acción se centra en el guardameta, que despeja el balón con los puños; el capitán del Palermo, que chuta desde la frontal del área; y Juárez, que no puede evitar que el esférico le golpee y acabe en gol. Toda la escena transcurre a cámara lenta, y sigue siendo así en la celebración de unos por el tanto, los lamentos de otros, la expectación de los personajes anteriormente mencionados y el instante en el que Juárez señala el gol como válido. Tras el pitido del colegiado, la acción recobra su velocidad normal y las conversaciones regresan, especialmente, con los gritos de alegría de los beneficiados («Después de todo, la final», 1x13). El silencio, por tanto, enfatiza el drama de una acción desafortunada, con el trasfondo de que, aunque Juárez no se haya corrompido, finalmente ha ayudado a los intereses del presidente del Palermo, Zhirkov.



### 13.6 Resumen del capítulo

El análisis del diálogo de las cinco series seleccionadas demuestra que el deporte tiene una presencia fundamental en buena parte de las conversaciones. Además, son numerosas las ocasiones en las que las diferentes modalidades se mencionan en diálogos que tratan otro tipo de asuntos. Sobre el tiempo total de cada una de las primeras temporadas examinadas, se vuelve a observar cómo en las series con mayor número de capítulos existe un equilibrio entre los diálogos deportivos y los que son ajenos a su temática. En este caso, en *Friday Night Lights* hay un 48% de diálogos que versan directamente sobre el fútbol americano, mientras que en *Ahora o nunca* lo hace el 47% sobre la gimnasia artística. Por su parte, en *El declive de Patrick Leary*, el 60% de las conversaciones están relacionadas con el boxeo; en *(hdp)*, el 61% con el fútbol; y en *Luck*, el 65% con el mundo de las carreras de caballos, siendo esta última la serie que mayor tiempo dedica a los diálogos deportivos. A todos ellos hay que sumar aquellas conversaciones en las que el deporte se menciona de una u otra manera, como refleja la comparativa de las ficciones seleccionadas.

**Gráfico 13.11. Porcentaje de diálogos deportivos, no deportivos y en los que se menciona el deporte en la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



Con el gráfico anterior, la suma del tiempo total de la primera temporada de todas las series indica que el 41% de las conversaciones tratan directamente sobre el fútbol americano, el boxeo, las carreras de caballos, la gimnasia artística o el fútbol. A ello hay que añadir un 9% de diálogos en los que se introduce el deporte. Por tanto, las diferentes

modalidades deportivas tienen una importante presencia narrativa hasta alcanzar la mitad de las interlocuciones.

**Gráfico 13.12. Porcentaje de diálogos deportivos, no deportivos y en los que se menciona el deporte sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



Desde el punto de vista del argumento, los diálogos deportivos son esenciales para comprender el pasado, el presente y las aspiraciones de futuro de los personajes. Por ejemplo, en *El declive de Patrick Leary* no se entiende el presente narrativo sin conocer lo ocurrido cinco años atrás, en el combate en el que “Luces” perdió su título de campeón mundial ante “Verdugo” Reynolds. De igual forma, el pasado es muy importante también para comprender de dónde viene Emily Kmetko en *Ahora o nunca* o por qué Walter Smith quiere proteger tanto a su caballo Gettn’ Up Morning. Respecto al futuro, las cinco series coinciden en mostrar las ambiciones deportivas de sus principales protagonistas: en *Friday Night Lights* para ganar el Campeonato Estatal, en *El declive de Patrick Leary* para vencer en el combate de revancha, en *Luck* para lograr el Western Derby o dinero en las apuestas, en *Ahora o nunca* para ser medallistas olímpicas y en *(hdp)* por arbitrar la final de un Mundial. Por último, sobre el presente, las aportaciones de las voces *off* y *over* de los periodistas deportivos de radio y televisión, junto a los *speakers* de los recintos deportivos, contribuyen a contextualizar la previa y el desarrollo de las competiciones.

Relacionado con la función narrativa de las acciones, las frases cortas aceleran su ritmo acorde con la rapidez de los acontecimientos, como ocurre en *(hdp)* y la celeridad con la que los colegiados tienen que tomar las decisiones. Del mismo modo, en *Friday Night Lights* o *Ahora o nunca* las broncas de los entrenadores con los deportistas provocan rápidos intercambios de palabras. En el caso contrario, los parlamentos más extensos están ligados al carácter motivacional del deporte, con los técnicos intentando obtener el

mejor rendimiento de los atletas. Como ocurre con Eric Taylor antes de las semifinales o en la final de los Panthers en *Friday Night Lights*, Patrick Leary con Omar en la preparación de su combate en *El declive de Patrick Leary* o Marty y Sasha en *Ahora o nunca* para transmitir lo que significa representar a “The Rock” y a Estados Unidos.

Respecto a los personajes, el uso de la jerga profesional o técnica específica de cada una de las modalidades aporta una mayor verosimilitud a su propia caracterización. Por ejemplo, se imitan los nombres y las descripciones de las jugadas de fútbol americano o de los ejercicios en la gimnasia artística, de las reglas del fútbol, de los golpes del boxeo o de las particularidades propias de las carreras de caballos y de las apuestas deportivas. De igual modo, los personajes se definen a sí mismo por las acciones, pero también por lo que dicen unos de otros o, incluso, hablando en tercera persona, como hace “Smash” Williams en *Friday Night Lights* en un reflejo de su ego. La mentira forma parte de esa caracterización, a la que recurren el propio “Smash” y Payson para conseguir dinero para comprar sustancias dopantes y cortisona en *Ahora o nunca*. Igualmente, Patrick Leary también le oculta a Theresa que están en bancarrota en *El declive de Patrick Leary*, mientras que Turo Escalante intenta obtener dinero en las apuestas ocultando las capacidades de sus caballos en *Luck*.

Por otra parte, los diálogos sirven para complementar el valor de los objetos más deseados por los protagonistas, como son los anillos de campeones del torneo Estatal, el cinturón de campeón del mundo, las medallas olímpicas o el silbato de oro que recibe Juarez como símbolo de la corrupción. Además, a través de los comentaristas deportivos y los *speakers* se relatan las imágenes de las competiciones y se informa de aquellas partes omitidas, como ocurre en los partidos de los Panthers o los encuentros de fútbol de (*hdp*), de los resultados de los amistosos que no han sido mostrado en *Ahora o nunca* o de la *photo finish* en *Luck*.

Sobre el lenguaje no verbal, se trata de una función clave en el deporte para la interpretación de las acciones y fundamental para extraer información de sus protagonistas, tal y como se refleja en las series analizadas. Así, destacan las miradas desafiantes de “Voodoo” Tatum o Patrick Leary acompañadas de su corpulencia, los gestos del colegiado Juarez Gomes da Silva en los partidos para indicar las infracciones o los movimientos de las gimnastas con las manos y los dedos para recrear los ejercicios. Por último, el silencio es un recurso que incide en la intensidad dramática de las acciones

deportivas. De hecho, en el análisis de las series se extraen varios ejemplos que tienen un elemento común: las lesiones. En este sentido, sirve como ejemplo las que sufren Jason Street en *Friday Night Lights*, Payson Keeler o Emily Kmetko en *Ahora o nunca*, la atención médica que necesita “Luces” en el combate inicial y final de *El declive de Patrick Leary* o el sacrificio del caballo Tere Flag en *Luck*, después de romperse una pata. En la misma línea y, como contrapunto, en (*hdp*) destaca el silencio derivado de la incertidumbre por si Juarez Gomes da Silva concede el gol decisivo en la Copa Libertadores, después de que el balón rebotara en él.

En definitiva, el resumen del capítulo muestra la importancia que tienen los contenidos deportivos en las conversaciones de los protagonistas y, por tanto, en las propias series. El deporte está presente en los diálogos sobre el pasado, el presente y el futuro, acompañan la velocidad de las acciones y apelan a los discursos más emotivos con carácter motivacional. La intervención de los periodistas especializados y de los *speakers* contribuye a contextualizar y describir las competiciones, así como para informar de aquellos resultados que no han sido mostrados. Además, el lenguaje no verbal imita los gestos reales de los deportistas, mientras que el silencio aumenta el dramatismo de los instantes más impactantes. Por tanto, las cinco series seleccionadas demuestran que, desde el punto de vista narrativo, los diálogos deportivos tienen una presencia fundamental y presentan una alta fidelidad con las conversaciones reales especializadas.

## CAPÍTULO 14: ANÁLISIS DEL ESPACIO

Tras el estudio de los diálogos de las series seleccionadas, en este capítulo se analiza el espacio de dichas ficciones centrado, principalmente, en su relación con una finalidad deportiva, como se muestra de ejemplo en el Anexo 2 (véase pág. 630). En base a las fichas que se aportan en el Anexo 3.4 (véase pág. 645), pueden observarse los siguientes resultados:

### 14.1 Espacios de *Friday Night Lights*

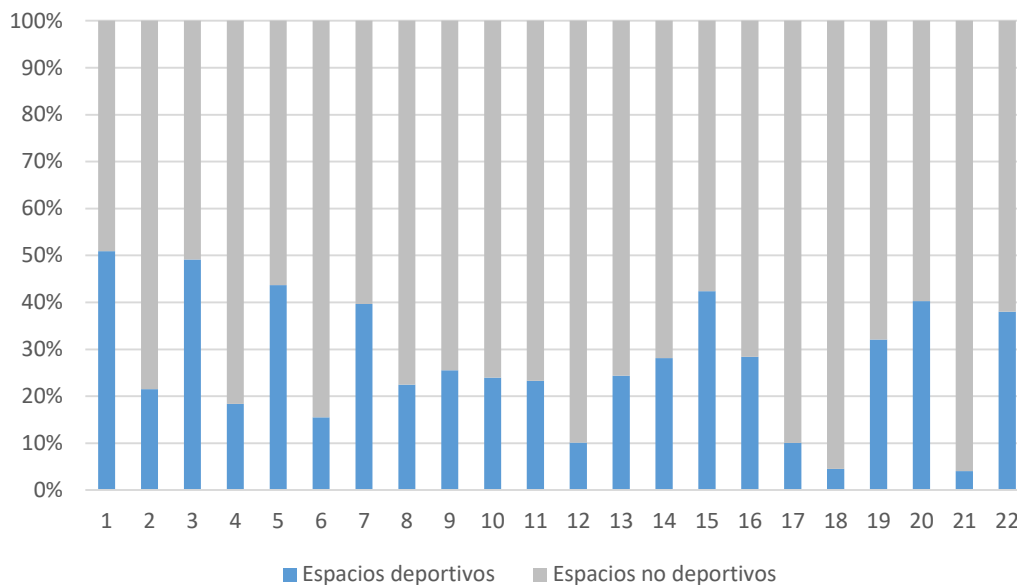
A partir de los datos obtenidos en el Anexo 8 (véase pág. 686), se revela que cerca del 30% de las acciones desarrolladas en *Friday Night Lights* tienen lugar en entornos específicamente deportivos, como son los estadios, los vestuarios, los despachos de los entrenadores o los gimnasios. De esta forma, existe una correlación con los datos expuestos en los resultados de la estructura, donde un tercio de las acciones son de carácter deportivo y tienen lugar en escenarios destinados a ese fin (véase pág. 322).

**Gráfico 14.1. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Friday Night Lights* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los 22 capítulos de la primera temporada:

**Gráfico 14.2. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Friday Night Lights* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

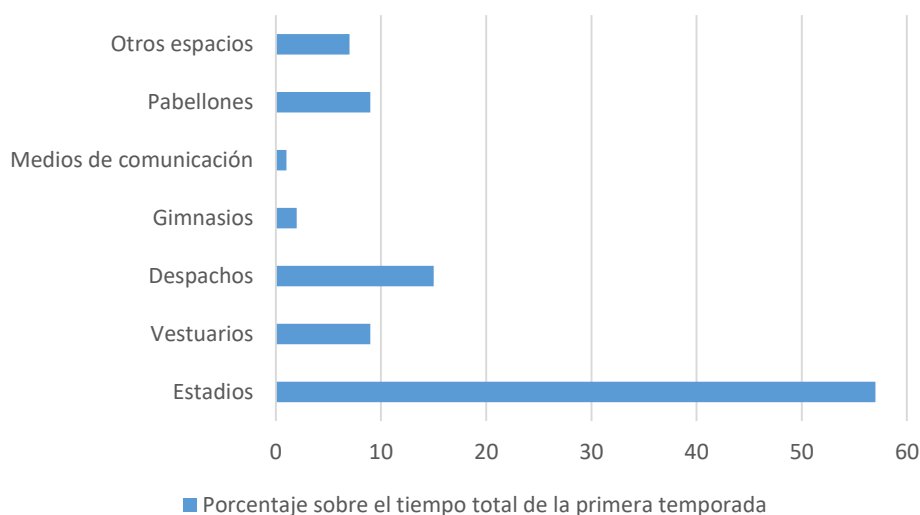


Los episodios donde existe una mayor presencia de los espacios deportivos coinciden con aquellos en los que se producen más acciones y diálogos relacionados con el fútbol americano. De nuevo, más de la mitad del capítulo «Piloto» (1x01) tiene lugar en el estadio de los Panthers de Dillon o de la cantera, en los vestuarios o el despacho de Eric Taylor. En el episodio «Series de castigo» (1x03), la situación es muy similar con los mismos escenarios por el encuentro ante South Milbank. Los capítulos «Dar la talla» (1x05) y «Regreso» (1x07) también presentan unos altos porcentajes de espacios deportivos por el partido de máxima rivalidad ante los Tigers de Laribee y los entrenamientos en el estadio de los Panthers, en los que “Smash” Williams quiere demostrar ante un ojeador que es uno de los mejores *runningback* del Estado de Texas. Asimismo, el conflicto racial y cómo se manifiesta en el día a día del grupo también sitúa al capítulo «Anteojeras» (1x15) en el 40% de los espacios deportivos. Unos porcentajes muy similares se producen con el encuentro de semifinales («Barro-bowl», 1x20) y la final («La final», 1x22), aunque con una particularidad: el primero se desarrolla en un estadio improvisado en un campo de vacas y el segundo en el Texas Stadium.

Atendiendo a su tipología, hay que destacar que el 57% de los espacios deportivos que aparecen son estadios específicos de fútbol americano, tanto el de los Panthers de Dillon como los de Gatling («Corazones puros», 1x09), Valley («Ojos negros y corazones rotos», 1x16), Vikings («Barro-bowl», 1x20) o el Texas Stadium («La final», 1x22). El resto de entornos se reparten entre los vestuarios, principalmente los que usan los Panthers

de Dillon; los despachos de los equipos, destacando los de Eric en el estadio y en su casa; o los pabellones, tanto los del instituto como aquellos donde juega Jason Street a rugby en silla de ruedas.

**Gráfico 14.3. Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en *Friday Night Lights*.** Fuente: elaboración propia.



#### 14.1.1 Ejes del espacio

En función del movimiento de la cámara o de las personas u objetos que se producen en su interior, se analizan los siguientes ejes del espacio:

##### 14.1.1.1 Espacio estático fijo

A partir de su análisis, la totalidad de las imágenes de *Friday Night Lights* se caracteriza por el movimiento que se producen en su interior o en las propias cámaras que lo registran. En contadas ocasiones ocurre lo contrario y, cuando esto sucede, se emplea para marcar la transición de una escena a otra y contextualizar el ambiente, especialmente de los alrededores o el interior de los estadios. En el ámbito deportivo, aparece un claro ejemplo en la serie cuando Eric Taylor visita las instalaciones de la Universidad TMU y se muestra un plano del estadio fijo y sin movimiento en su interior («Los mejores planes», 1x21).

##### 14.1.1.2 Espacio estático móvil

El movimiento de los personajes y de las cámaras es constante en la serie, de ahí que sea el espacio estático móvil el más utilizado para la captación de los ambientes. Un ejemplo de ello se puede observar en el capítulo «Piloto» (1x01), que sitúa al espectador en el

estadio de los Panthers con planos genéricos en los que se producen varios tipos de desplazamientos en su interior: el entrenador Taylor camina hacia un extremo del campo, los operarios dan los últimos retoques a los focos y aparecen las furgonetas de los medios de comunicación. En este sentido, la forma de contextualizar el espacio es muy similar antes de cada encuentro de los Panthers.

#### *14.1.1.3 Espacio dinámico descriptivo*

Se trata del recurso más empleado para seguir a los jugadores y las acciones en los partidos que se recrean en *Friday Night Lights*. La técnica más utilizada por el director de la serie es el *reframing*, con notables reajustes que permiten captar mejor los detalles del juego. Por ejemplo, se registra los nervios de los jugadores antes del inicio del partido inaugural con un *zoom in* hacia el movimiento de pies de Tim Riggins, otro centrado en los gestos de Jason Street, uno más a “Smash” Williams colocándose las vendas y otro a la mirada perdida de Matt Saracen («Piloto», 1x01). Además, durante los partidos, se alternan los movimientos entre los planos abiertos con otros más cerrados o viceversa, por ejemplo, en la ejecución y la recepción de un pase, centrándose en el desplazamiento del balón. Para Papa (2011: 77), uno de los secretos de la verosimilitud de la serie en este sentido es que se grabaron algunas escenas reales de los Pflugerville Panthers, equipo del que los Panthers de Dillon toma su escudo, sus colores e, incluso, su estadio en los partidos como local.

#### *14.1.1.4 Espacio dinámico expresivo*

*Friday Night Lights* se caracteriza por el uso de la técnica documental para su rodaje. Marchis y García (2006: 100) señalan que se trata de una herramienta más ligada al cine de autor que al de los grandes estudios, mediante el uso de tres cámaras que reivindican su papel didáctico. Como se ha indicado en el apartado dedicado a los directores de las series (véase pág. 111), se trata de un estilo empleado por Peter Berg en la dirección de otros títulos suyos como *La sombra del reino* o la propia película de *Friday Night Lights*. En ella, los actores desconocen dónde están situadas las cámaras<sup>189</sup> para favorecer una mejor naturalidad en su interpretación y un mayor acercamiento e identificación del espectador con la escena, al conducirlo a las emociones que sienten los deportistas.

---

<sup>189</sup> CHICAGO TRIBUNE [en línea]. “The revolutionary ‘Friday Night Lights’ makes all the rights moves” en CHICAGOTRIBUNE.com. 20 de marzo de 2007.  
[http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment\\_tv/2007/03/the\\_revolutiona.html](http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2007/03/the_revolutiona.html).  
[Día de consulta: 24 de abril de 2016]



Como señala Bort (2010: 13), la serie “se caracteriza, desde su episodio piloto (...) por un uso particularmente documental de la cámara. El empleo del trípode es prácticamente inexistente, no hay movimientos de cámara suaves y fluidos, ni *travellings*”. Bort añade que los reencuadres son continuos, con planos muy cortos y rápidos y se produce un uso extendido del *zoom*. Además, destaca la colocación de elementos que se interponen entre los personajes y el espectador y que la cámara borra su intermediación como mirada introduciéndose en los conflictos personales y familiares. Durante la grabación, los actores no ensayaban previamente las escenas y no había marcas de movimiento en el suelo, para favorecer así su libertad en el escenario (Bigsby, 2013: 319). Del mismo modo, los operarios podían desplazarse por el *set* sin problemas para capturar mejor los detalles (Sepinwall, 2012: 279).

En este sentido, el espacio dinámico expresivo adquiere una especial relevancia en la mayoría de las escenas que constan de una gran carga dramática en *Friday Night Lights*. Por ejemplo, en la lesión de Jason Street se registra la actuación de los médicos con el *quarterback*, la reacciones del jugador, de los familiares en la grada y del resto de compañeros y aficionados, de una manera muy similar al instante al que es trasladado al hospital y recibe la visita de la plantilla («Piloto», 1x01). Asimismo, en la final del Campeonato Estatal, también puede observarse el empleo de la técnica documental en el emotivo discurso de Eric Taylor al descanso del partido, con una de las cámaras dirigidas al entrenador, otra fija en la parte superior de una de las esquinas del vestuario y otras dos captando los rostros de los principales protagonistas de los Panthers entre el resto de los compañeros («La final», 1x22)

#### 14.1.2 Tipos de relaciones espaciales

Como se ha señalado a raíz de los datos extraídos sobre el porcentaje de espacios deportivos empleados en *Friday Night Lights*, su uso está en consonancia con el número de acciones ligadas al fútbol americano.

Así, desde el punto de vista narrativo, las funciones referencial y dramática coinciden en la mayoría de las escenas de la serie analizada, ya que en los espacios diseñados para el fútbol americano tienen lugar acciones y diálogos deportivos. En otras ocasiones, como ocurre durante el incidente que inhabilita el estadio de los Panthers para jugar las semifinales del Campeonato Estatal («Barro-bowl», 1x20), se transforma un espacio con una finalidad propia, como es un campo de vacas, para construir un terreno

de juego improvisado. En ese momento, el espacio adquiere una función estructural, ya que la gran cantidad de lluvia caída provoca que el barro determine el desarrollo del partido.

Respecto a las funciones descriptiva y expresiva, entre los escenarios de *Friday Night Lights* que ofrecen información de la historia o la sitúan de fondo se pueden encontrar algunos ejemplos. Así, el desorden de la casa de los Riggins, la vivienda acomodada de los Taylor o la barriada donde habita “Smash” indican el estado de ánimo o socioeconómico de los protagonistas, elementos ya señalados anteriormente en el apartado de los personajes (véase pág. 198).

Por último, la función atmosférica es especialmente relevante en el partido de la final del Campeonato Estatal, que se disputa en el estadio de los Cowboys de Texas y que, con su capacidad de más de 65.000 espectadores, deja asombrados desde el primer instante a los jugadores de los Panthers («La final», 1x22).

#### 14.1.3 Lugares y escenarios

Desde el inicio, *Friday Night Lights* sitúa al espectador en el espacio geográfico donde se va a desarrollar la acción, en la ficticia ciudad de Dillon. Al igual que el libro que da origen a la serie, basado en la ciudad de Odessa, Dillon muestra a una comunidad del interior del Estado de Texas donde el fútbol americano es un referente de la identidad local y una esperanza para los más jóvenes que intentan salir de allí. En la serie, las localizaciones empleadas para la grabación se situaron en las ciudades de Austin y Pflugerville. El escenario que mayor importancia adquiere es el estadio de la ciudad y para la grabación se emplearon las instalaciones reales de los Panthers de Pflugerville y el Kuempel Stadium (Bigsby, 2013: 318), por lo que se trata de un lugar natural y realista, como la mayoría de los escenarios deportivos representados:

- Escenarios naturales, exteriores y realistas: los estadios de los Panthers de Dillon, de Gatling, de Valley, de los Vikings, el campo provisional donde se disputan las semifinales, las instalaciones de la cantera y el Texas Stadium.
- Escenarios naturales, interiores y realistas: los vestuarios de los estadios de los Panthers, de Valley y del Texas Stadium; los despachos de Eric Taylor; los gimnasios; las salas de video, de reuniones y de prensa; los pabellones de Austin, del hospital y del instituto de Dillon; el vestuario de las animadoras; el estudio de

radio y el plató de televisión; la bolera, el campo de golf y la sede del Comité del Distrito.

#### 14.1.4 Ambiente

El ambiente de *Friday Night Lights* se caracteriza por ser rico y minucioso, especialmente en lo relativo al deporte. Además, destaca por ser metahistórico y caracterizado, puesto que muestra estampas típicas del Estado de Texas, con imágenes reales de los pozos petrolíferos, las ferias de rodeo o las actuaciones de grupo de música *country*.

En cuanto al atrezzo, la serie refleja todos los detalles que rodean el día a día de un equipo de fútbol americano juvenil en un país, Estados Unidos, donde el deporte base tiene una gran importancia cultural. Así, por ejemplo, en toda la ciudad de Dillon destacan los carteles o las banderas azules y amarillas, los colores de los Panthers. Cuando hay día de partido, los locales cierran y los dueños indican que no abren porque están en el estadio viendo el encuentro. Asimismo, en la serie se muestra cómo la ciudad vuelve a redecorarse con la clasificación para las eliminatorias por el título y está repleta de pancartas con frases de ánimo deseando suerte a los jugadores («Subiendo apuestas», 1x14). Además, los estadios están rodeados de indicativos y logos de los equipos, así como de banderas, globos y carteles. Por ejemplo, cada vez que los jugadores de los Panthers saltan al campo, golpean con la palma de la mano un pequeño escudo del equipo que hay a la salida del vestuario, en señal de pertenencia y defensa de sus colores. Por otro lado, en uno de los pasillos del interior del estadio hay un cuadro de honor donde cuelgan las fotos de todos aquellos que han jugado en Dillon en alguna ocasión. En la sede de la final, el exterior está cubierto de lonas gigantes que indican que allí juegan los Cowboys de Texas.

Por otro lado, el ambiente también incide en la rivalidad entre equipos históricamente enfrentados en *Friday Night Lights*, con el choque entre los Panthers de Dillon y los Tigers de Arnett Mead, que está precedido por actos vandálicos como la quema de un peluche de la mascota de los Tigers o el destrozo del gimnasio de los Panthers («Quién es tu padre», 1x04). Sobre los jugadores, su importancia en la comunidad se revela durante la serie de diferentes formas. Por ejemplo, tras la lesión de Jason Street aparecen carteles por toda la ciudad pidiendo que se rece por él. Otro tipo de indicativo destacado son los postes que tienen los jugadores en los jardines de sus casas

con su nombre y dorsal, indicando que allí vive un miembro del equipo, como ocurre en el caso de Matt Saracen (véase pág. 213). Y es que, pese a su edad, los jóvenes son ídolos para adultos y pequeños como Bob Miller, que se pinta en una camiseta su apellido y el número 33, el dorsal que lleva su vecino Tim Riggins.

De igual forma, el ambiente y la presión mediática de *Friday Night Lights* se simula desde el comienzo con las entrevistas iniciales, donde aparece una furgoneta de la NBC, fotógrafos, periodistas, cámaras y técnicos de sonido («Piloto», 1x01). Además, desde los programas de radio se cuestionan si Eric Taylor es el entrenador indicado para los Panthers, una visión que cambia conforme gana partidos. Asimismo, la figura del técnico se analiza en la revista *Texas Football* («Nevermind», 1x11) y en la prensa local aparecen portadas con la demanda interpuesta por la familia Street al entrenador con titulares como: “Street contra el entrenador Taylor” o “lesionado *quarterback* contra el entrenador de Dillon” («Qué hacer mientras esperas», 1x12). El ambiente mediático también se recrea en la víspera de la final, en la que se celebra un día abierto a la prensa como ocurre en la realidad antes de los partidos más importantes del año («La final», 1x22). Por último, en el *touchdown* decisivo por el título, un fotógrafo capta el instante en el que “Smash” cae al suelo con el balón y se observa un gran destello del *flash* de su cámara.

Por otra parte, el vestuario utilizado en la serie contribuye a reforzar el ambiente. En este sentido, es muy detallista, tanto en las equipaciones de los conjuntos como en la ropa empleada fuera del estadio. Por ejemplo, el entrenador Taylor siempre viste la gorra y el polo o el chándal de los Panthers. De igual modo, los jugadores y sus parejas o familias también suelen llevar camisetas con sus distintivos para estar por casa o para ir a los partidos. Además, tras la victoria final («La final», 1x22), los jugadores de los Panthers celebran el título en una caravana de coches descapotables en el que portan las camisetas y las gorras conmemorativas del campeonato, en unas calles de Dillon repletas de seguidores. Durante ese recorrido, muestran los anillos de campeones del torneo Estatal, un símbolo de victoria que se extiende a lo largo de la primera temporada y en la que antiguos ganadores también lo lucen.

Por último, para completar el análisis del ambiente hay que referirse a la iluminación utilizada en las escenas deportivas de la serie. En general, se emplea un tipo neutro, en consonancia con el estilo documental con el que están grabadas las escenas.

Sin embargo, hay momentos donde la iluminación utilizada enfatiza el momento dramático de las acciones, especialmente en aquellos encuentros que se disputan de noche. Así, sirve como ejemplo el partido inaugural marcado por la lesión de Jason Street («Piloto», 1x01) o el disputado en Gatling («Corazones puros», 1x09), donde la dureza en el choque de ambos equipos también está resaltada por una iluminación más oscura del terreno de juego. En el mismo sentido, en el encuentro que es trasladado al estadio improvisado en el campo de vacas, la luz proyectada es más débil de manera intencional, para mostrar las duras condiciones en las que se está disputando en un terreno embarrado por la intensa lluvia, lo que marca una intervención diegética de la iluminación («Barrowbowl», 1x20).

## 14.2 Espacios de *El declive de Patrick Leary*

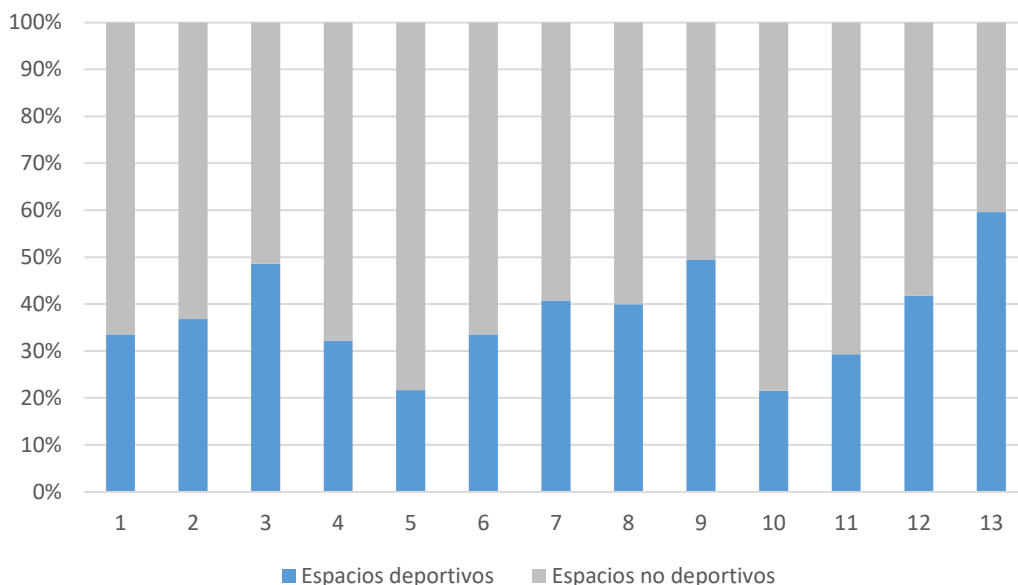
En relación a los datos extraídos en el Anexo 8 (véase pág. 686), el 38% de las acciones desarrolladas en *El declive de Patrick Leary* ocurren en espacios deportivos, como son los recintos donde se disputan las peleas, los vestuarios, los despachos del entrenador y de los representantes o el gimnasio, siendo este el lugar más recurrente de todos. De esta forma, el análisis indica la similitud existente con el volumen de acciones deportivas en la serie ya que, como se ha expuesto en el apartado de la estructura, el 41% de las mismas están relacionadas con el boxeo (véase pág. 332).

**Gráfico 14.4. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *El declive de Patrick Leary* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica la evolución durante sus trece capítulos.

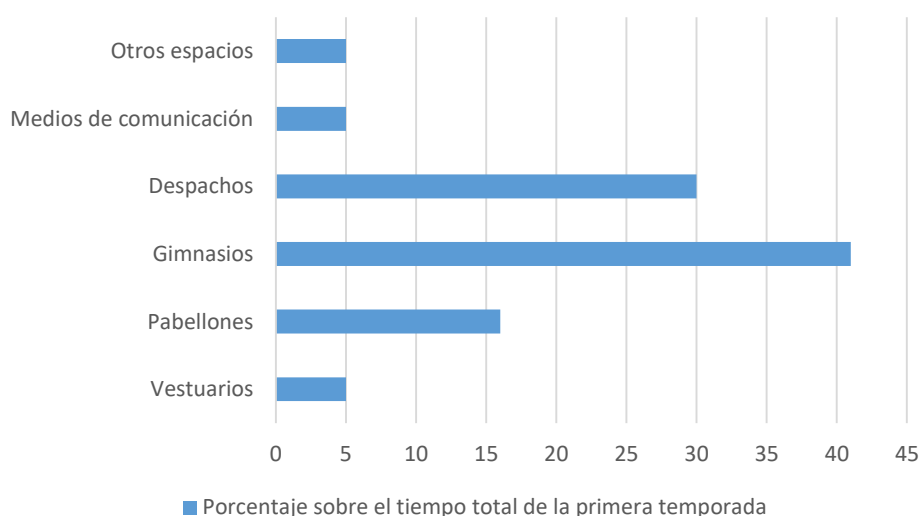
**Gráfico 14.5. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *El declive de Patrick Leary* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Como se ha podido observar en el apartado de análisis de la estructura, los capítulos donde más acciones deportivas se desarrollan en esta serie conllevan una mayor presencia de los espacios relacionados con el boxeo. En especial, destaca el episodio final con el combate de revancha entre “Verdugo” Reynolds y “Luces” Leary («Guerra», 1x13). Asimismo, el enfrentamiento de Patrick contra “Diablo” Morales («Encrucijada», 1x07) o la pelea entre Omar Assarian y *Huracán* Harris («El disparo», 1x03) sitúa a los entornos deportivos dentro de cada capítulo alrededor del 50% del tiempo total. Por otra parte, en el episodio «En lucha» (1x09), los entrenamientos de Ed Romeo con *Luces* y su posterior adiós generan un mayor incremento en los escenarios de carácter deportivo.

Desde su inicio, la serie muestra cómo se prepara el combate de revancha entre “Verdugo” y “Luces”. De ahí que la mayoría de los escenarios deportivos que aparecen en la misma son los gimnasios, como el de Patrick Leary, el de “Diablo” Morales, el de Ed Romeo o los que tienen en casa “Luces” o “Verdugo”. Asimismo, la propia gestión de la organización de las peleas responde a que el 30% de los escenarios sean los despachos de los representantes o de los entrenadores, ya que allí se negocian quiénes van a luchar y cuándo. En tercer lugar destacan los propios recintos de los combates, como el de la pelea inicial («Piloto», 1x01) o final entre Patrick y Reynolds («Guerra», 1x13), el de Harris contra Omar («El disparo», 1x03) o el de Patrick contra Morales («Encrucijada», 1x07).

**Gráfico 14.6. Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.**



### 14.2.1 Ejes del espacio

En relación a las acciones deportivas, en *El declive de Patrick Leary* destacan tres tipos de ejes del espacio, los cuales se detallan a continuación:

#### 14.2.1.1 Espacio estático fijo

En esta serie son escasos los planos en los que no se registra ningún movimiento en el interior del encuadre o de la propia cámara. Tan solo, en algunas ocasiones, se recurre a esta modalidad a modo de transición narrativa para enmarcar un cambio en el lugar de desarrollo de las acciones, por ejemplo, cuando se muestra el exterior del gimnasio de Patrick, de su mansión o de la propia ciudad.

#### 14.2.1.2 Espacio estático móvil

Este recurso es el más repetido en *El declive de Patrick Leary* y permite plasmar el ambiente que se vive en los recintos donde se celebran las peleas. Para ello, se emplea un plano fijo desde una de las esquinas del pabellón. La primera vez que aparece en la serie es en los instantes previos al combate entre Morales y Patrick («Encrucijada», 1x07). Mientras, en la revancha final contra Reynolds, la cámara capta un recinto repleto de público, con los focos iluminando un *ring* sobre el que ya están los púgiles. Al final del mismo, se repite el mismo plano con Patrick celebrando la victoria junto a su equipo técnico en el cuadrilátero («Guerra», 1x13).

#### 14.2.1.3 Espacio dinámico descriptivo

Al contrario que en deportes como el fútbol, el fútbol americano o las carreras de caballos donde el espacio es mucho más amplio, las reducidas dimensiones del cuadrilátero, de seis metros por cada lado aproximadamente, facilita con mayor detalle la captación por parte de la cámara de la acción deportiva, lo que lo ha convertido en un escenario clásico a lo largo de la historia del cine, tal y como se describe en el apartado introductorio (véase pág. 30). Al tratarse de boxeo, el movimiento de los púgiles en el *ring* es constante y obliga a la cámara a ajustarse a ello, por lo que el espacio dinámico descriptivo es la técnica más utilizada para su registro en *El declive de Patrick Leary*. Por ello, el *reframing* no es muy empleado en esta serie, en favor de los planos medios y cortos para enfatizar los gestos de los boxeadores, sus rostros y el impacto de sus puñetazos, junto a otros más alejados para facilitar con planos recursos la captura del ambiente.



### 14.2.2 Tipos de relaciones espaciales

Según los datos analizados sobre el porcentaje de espacios deportivos que aparecen en *El declive de Patrick Leary*, puede determinarse que su uso está en sintonía con el número de acciones ligadas al boxeo en la serie, dando lugar a los siguientes tipos de relaciones espaciales.

En primer lugar, las funciones referencial y dramática coinciden prácticamente en la totalidad de las escenas, teniendo lugar en los espacios diseñados para el deporte tanto las acciones como los diálogos de tipo deportivo. En otros momentos de la serie, lugares como las calles de la ciudad, el parque o la propia azotea del gimnasio son empleados para realizar sesiones de *running* o de entrenamiento técnico. Asimismo, dentro del gimnasio se producen de forma puntual acciones que no están relacionadas con el deporte, como cuando Omar amenaza a “Luces” con una pistola para cobrar el dinero que le adeuda («Bolo Punch», 1x04) o cuando Ed Romeo y Johnny se pelean, clavándole su hermano sin querer unas tijeras a Patrick en el costado («En lucha», 1x09).

En lo relativo a las funciones descriptiva y expresiva, tienen una especial incidencia para contextualizar la importancia de la trayectoria deportiva del protagonista, Patrick Leary. Así, en cualquiera de los espacios hay referencias sobre ello a través de portadas de prensa, recortes de periódico, carteles de los combates o trofeos, como se exponen en la mansión de la familia, en el despacho de Johnny o en el de Robert, en el gimnasio o en la cafetería de Margaret. Del mismo modo, la casa de “Verdugo” Reynolds muestra su estatus social y los triunfos logrados en su carrera. Del mismo modo, el lujo de ambos boxeadores contrasta con la vida de Jerry *Rainmaker*, antiguo campeón mundial que ha acabado en una insalubre habitación y en la que solo le queda en la pared los recuerdos de su época gloriosa en el *ring*.

Por último, la función atmosférica se hace latente durante la serie en cada combate. Así, por ejemplo, la cámara realiza el recorrido desde el interior del recinto hacia el cuadrilátero, unas veces por delante y otra por detrás de los boxeadores, mostrando la presión ambiental que ejerce el público. Igualmente, este recurso permite que desde diferentes puntos se enseñe también un espacio amplio, como es el interior de un pabellón, con todas las gradas oscuras y los focos dirigidos hacia el *ring*. Otro ejemplo de este tipo de función ocurre en el momento en el que Patrick se encierra con Omar en un cuarto del gimnasio totalmente a oscuras, para hacerle sentir que durante una pelea no tiene nada ni

a nadie y tan solo está él mismo. En ese momento, Omar comienza a agobiarse, pero posteriormente le reconoce a “Luces” haber aprendido de aquella lección («El disparo», 1x03).

#### 14.2.3 Lugares y escenarios

La serie se desarrolla en Bayonne, en el estado de Nueva Jersey, lugar que es mencionado a lo largo de la ficción en varias ocasiones. Asimismo, la mayor parte de las acciones deportivas transcurren entre pabellones y gimnasios ya existentes, siendo escenarios naturales, interiores y realistas, entre los que destacan:

- Los recintos de los combates entre Omar y Harris, entre Patrick y Morales, entre Patrick y Reynolds de hace cinco años y el de la revancha entre ambos.
- Los vestuarios de los pabellones y enfermería.
- Las salas de presentación de los combates, de los pesajes previos y de prensa.
- Los gimnasios de Patrick, de Morales, de Ed Romeo y de Reynolds.
- Los despachos de Johnny, Robert y Barry.
- La sala de trofeos de Patrick.
- El plató de televisión.
- La nave para peleas de artes marciales mixtas.

#### 14.2.4 Ambiente

Desde un punto de vista deportivo, el ambiente de *El declive de Patrick Leary* se caracteriza por ser rico y minucioso, situando la serie en un espacio y un tiempo concreto. De esta manera, se presenta en varias ocasiones los paisajes de Bayonne y los rascacielos del entorno de esta ciudad fronteriza entre Nueva Jersey y Nueva York, por lo que es metahistórico y caracterizado. En este sentido, el nombre de Bayonne se intuye en varios elementos de la ciudad, como en los coches y las placas de los policías, en carteles o siendo mencionado de manera explícita en varios diálogos, como por ejemplo, la primera vez que surge su nombre en la serie a través de Margaret («Cakewalk», 1x02).

En cuanto al atrezzo, la serie reúne los elementos propios de los grandes combates de boxeo, desde lo que concierne a los deportistas hasta la expectación que se genera en los medios de comunicación y en los aficionados. Así, durante las peleas se cuidan todos

los elementos: una iluminación intencional focalizada en el *ring* como único punto destacado en el pabellón, modelos que anuncian el número de asalto que se inicia, las mesas de los periodistas alrededor del cuadrilátero, protectores bucales, esponjas, escupideras para los púgiles y unas gradas repletas de aficionados que no son imparciales porque, si están a favor de uno, lo están automáticamente en contra del otro. Incluso, en la serie se muestra cómo los árbitros firman los vendajes de las manos de los boxeadores antes de colocarse los guantes, para evitar que hagan trampas introduciendo elementos ilegales. Por último, antes de la final, Johnny exige una revisión sobre las dimensiones del *ring*, ya que éste mide seis metros en lugar de cinco y medio como estaba acordado («Guerra», 1x13).

Por otro lado, un elemento a destacar en el ambiente de la serie son las banderas de los países, que son importantes al representar el origen de los boxeadores: Armenia en el caso de Omar, Puerto Rico en el de Morales, Estados Unidos en el de Reynolds y República de Irlanda en el de Patrick. Por otra parte, los mensajes con grandes letras forman parte de la ambientación de los pabellones y la calle. Así, por ejemplo, en el gimnasio de Patrick se puede leer en un gran cartel que: “el dolor es temporal, el orgullo es para siempre” («Bolo Punch», 1x04). En la entrada del mismo, está pintado en la pared que el gimnasio es una “casa de campeones” y, en el aparcamiento exterior, “Luces” tiene reservada su propia plaza para el coche en la que está escrita la palabra “campeón”. De igual forma, en las calles de la ciudad hay numerosos carteles sobre la revancha de Patrick y Reynolds, en los que se indica que se disputará en Las Vegas. Dentro del recinto deportivo, muestran a los dos boxeadores con sus banderas de fondo y las palabras que lo califican como “la III Guerra Mundial”, tal y como tituló Barry a la pelea.

En el ámbito privado, Patrick tiene su propia habitación decorada con trofeos, fotografías y carteles de combates enmarcados, como una especie de pequeño museo personal en el que, en muchas ocasiones, analiza a sus rivales por video («En lucha», 1x09). De igual forma, la cafetería de Margaret tiene motivos relacionados con el boxeo y con su hermano, ya que el local se denomina *Square Ring* y está repleto de recuerdos de sus combates. Del mismo modo, los despachos de Johnny y Robert también tienen portadas y fotografías sobre las victorias de Patrick. Y es que Robert también conserva fotografías de su etapa como boxeador en casa, al igual que Jerry *Rainmaker* en su pequeña habitación.

Por otro lado, los medios de comunicación reflejan en la serie un escenario mediático que es muy similar al de la vida real sobre los combates de boxeo y los deportistas. De hecho, la revancha entre Reynolds y Patrick se empieza a gestar después de una entrevista a “Luces” por el quinto aniversario de su derrota ante “Verdugo”, en la que sigue sin admitir que mereciera perder el cinturón de campeón («Piloto», 1x01). Los boxeadores, los promotores de las peleas y los propios periodistas saben que una de las motivaciones de cara al público es la de alimentar la enemistad entre los dos púgiles. Por ejemplo, en la presentación del combate entre “Diablo” Morales y Patrick, ambos son sujetados por sus respectivos equipos para no acabar peleando aunque, ya lejos de las cámaras, se abrazan y Barry K. Word exclama: “alabada sea la televisión por cable” («Combinaciones», 1x06). En el entorno deportivo, y pese a que hayan pasado varios años desde su retirada, Patrick sigue siendo una figura mediática como para ser reconocido por las calles, para conceder entrevistas en programas especializados o para aparecer en anuncios en televisión. Incluso, le conceden un espacio en la programación para subastar objetos como muñecos con su rostro, zapatillas, pantalones o los guantes de la pelea que le enfrentó a Reynolds hace cinco años («El disparo», 1x03).

Todo este ambiente mediático hace que las especulaciones sobre el posible regreso de Patrick provoquen que, cualquier cosa que ocurre a su alrededor, sea noticia. Sirva como ejemplo cuando la policía le pide que le acompañe a comisaría y al día siguiente se publica, en diferentes canales, las imágenes grabadas por algunas personas con sus móviles mientras se introduce en el coche con los agentes («Cakewalk», 1x02). Así, cualquier novedad sobre él es capaz de interrumpir la programación habitual y de desplazar a numerosos periodistas al lugar de los hechos, como cuando Patrick recibe la puñalada de su hermano pero su entorno lanza la falsa versión de que fue un indigente quien lo hizo («Cortar hombres», 1x10). De manera similar, “Verdugo” se ve obligado a dar explicaciones de que es falso que haya tenido problemas de salud. En este caso, cuando la reportera del canal Box Sport descubre que hay un conflicto en la familia de Patrick por culpa de su madre, amenaza a Johnny con publicarlo si su hermano no se ofrece más para ser entrevistado. El propio Johnny reflexiona sobre la prensa posteriormente: “es lo que tiene las noticias hoy en día. Llegan a medio mundo antes de que se comprueben que son verdad” («Lo inevitable», 1x12). Igualmente, es ilustrativo cómo la serie finaliza con un plano sobre la expectación mediática generada por el combate, ofreciendo el ángulo opuesto al habitual de las ruedas de prensa, con Patrick de

espaldas al plano y todos los periodistas, los *flashes* y las cámaras de cara al boxeador («Guerra», 1x13).

Sobre el vestuario utilizado en la serie, éste aporta gran verosimilitud al ambiente siendo muy detallista y ayudando a caracterizar a los personajes y su origen. Por ejemplo, cuando Omar pelea, Robert y Johnny llevan camisetas en las que se puede leer en la espalda *Team Omar*. Además, el boxeador lleva los colores de Armenia en unas rayas que se ha teñido en el pelo y los pantalones con los que compite. Asimismo, Patrick Leary también demuestra su origen irlandés llevando una camiseta con el símbolo del trébol («El disparo», 1x03) y, para los combates, viste una bata verde con bordes blancos, el *Shamrock* y su apellido a la espalda. “Verdugo” y su equipo, por su parte, llevan unas gorras en las que se lee la palabra “¡Guerra!” («Guerra», 1x13).

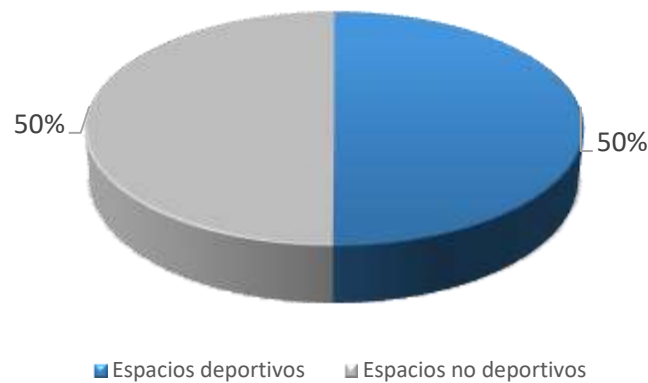
Dentro de los escenarios de la serie también destaca el instante en el que Patrick cambia el cuadrilátero por el hexágono en el combate de artes marciales mixtas, en una pelea ilegal que se disputa en el sótano de una nave abandonada y que, en cierta medida, simboliza el descenso a lo más bajo de un boxeador que en el pasado había alcanzado la gloria («Bolo Punch», 1x04). Se trata de un momento en el que las consecuencias de las peleas son visibles en los rostros de los boxeadores, desde el corte en el párpado del primer combate a las salpicaduras o los rostros ensangrentados por los puñetazos.

Por último, y como se ha señalado al inicio de este apartado, la iluminación juega un papel fundamental en los combates reales, algo que se refleja en la serie al colocar todos los focos sobre el *ring* y oscurecer las zonas de las gradas. De esta forma, las luces cenitales del recinto deportivo delimitan el espacio del cuadrilátero, incidiendo de una manera dura sobre el desarrollo de la acción deportiva. Así, se enfatizan los instantes más dramáticos de las peleas y se permite observar con mayor claridad el rostro de los protagonistas, en un juego en el que también intervienen las sombras, especialmente cuando los púgiles están sufriendo en los descansos entre asaltos en sus esquinas o cuando caen a la lona.

### 14.3 Espacios de *Luck*

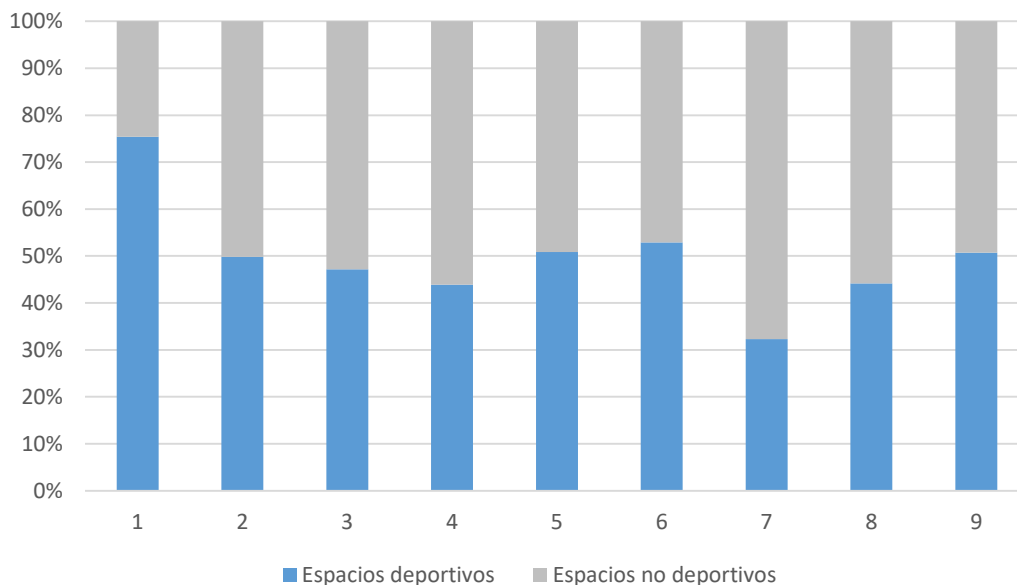
El hipódromo de Santa Anita se erige como el espacio central donde giran las principales tramas de *Luck*. Del Anexo 8 (véase pág. 686) se extrae que el 50% de esta serie transcurre en este escenario deportivo y las diferentes partes que alberga sus instalaciones, como los establos, los vestuarios o la zona de apuestas. De este modo, el análisis revela que existe una relación con las acciones de tipo deportivo, que como se observa en el apartado de estructura, también ocupan la mitad del tiempo total (véase pág. 342):

**Gráfico 14.7. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Luck* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante sus nueve episodios:

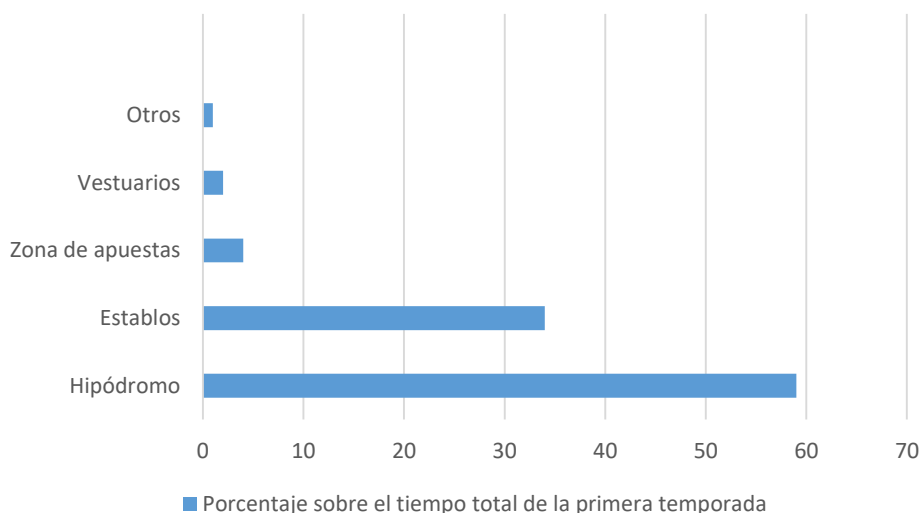
**Gráfico 14.8. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Luck* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.



Los capítulos con un mayor desarrollo de acciones deportivas implican también una mayor presencia de los espacios relacionados con el hipódromo de Santa Anita. Así, el primer episodio vuelve a tener la presencia de localizaciones deportivas más destacada, con la presentación de los personajes y de los caballos más importantes de la serie («Piloto», 1x01). De igual modo, con cerca del 50% de escenarios deportivos se sitúan los capítulos donde Pint of Plane logra su primera victoria («Episodio cinco», 1x05), Leon vence con Mon Gateau («Episodio seis», 1x06) o en el que se disputa el Western Derby («Episodio nueve», 1x09).

Por grupos, predomina la presencia del hipódromo de Santa Anita con un 59% del tiempo total de los espacios deportivos mostrados en la serie, con las acciones que tienen que ver con las propias carreras, los entrenamientos y la actividad que presenta la oficina de registro de compra de caballos o de inscripciones para las carreras. El otro gran escenario representado en la serie son los establos, cuya presencia es del 34% repartida entre el de Walter Smith y el de Turo Escalante. Por último, pese a que las apuestas representan uno de las tramas principales de la serie, la zona donde se sellan supone solo el 4% de total de los escenarios relacionados con el deporte.

**Gráfico 14.9. Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en *Luck*.** Fuente: elaboración propia.



### 14.3.1 Ejes del espacio

Dentro de los tres ejes del espacio que se analizan en la serie, en *Luck* destacan especialmente el estático móvil y el dinámico descriptivo para la captación de los ambientes y las acciones deportivas, como se describe a continuación:

#### 14.3.1.1 *Espacio estático fijo*

En *Luck* son escasas las secuencias en las que se emplean imágenes sin ningún tipo de movimiento, aunque sí se recurren a ellas para mostrar las pantallas de información del hipódromo. Por ejemplo, en el primer capítulo, aparece el rótulo fijo sobre el premio que hay en disputa durante la jornada de carreras: “La ‘Pick 6’ de hoy reparte no menos de 2.250.540 dólares” («Piloto», 1x01).

#### 14.3.1.2 *Espacio estático móvil*

Como ocurre en el resto de series seleccionadas, el espacio estático móvil se trata de la principal herramienta para contextualizar el cambio de escenario. En el caso de *Luck*, es referido con el entorno del hipódromo de Santa Anita. Por ejemplo, mediante una cámara fija se muestra la pista de carreras con los jinetes y los caballos entrenándose y desplazándose por el interior («Piloto», 1x01). En otras ocasiones, la cámara enfoca a la grada con la llegada del público a sus asientos o la zona donde se encuentran los entrenadores y los jinetes. Además, en la última carrera de Rosie con Mon Gateau, una cámara fija colocada justo en la línea de meta registra el momento en el que vence en la prueba, atravesando el encuadre de izquierda a derecha a cámara lenta («Episodio nueve», 1x09). Este último caso, especialmente, se trata de un claro guiño a la realización televisiva de una carrera de caballos real, cuando se repite desde ese punto de vista la llegada a meta.

#### 14.3.1.3 *Espacio dinámico descriptivo*

Esta técnica es la más utilizada para filmar las carreras de caballos en *Luck*, donde la cámara se mueve constantemente y reajusta su encuadre a través del *reframing* para captar todo tipo de detalles. Por ejemplo, en las carreras iniciales predominan los primeros planos de las patas o de la cabeza de los caballos para mostrar su belleza y, a la vez, la estética y el esfuerzo del galope, enfatizando la velocidad que se alcanza y los cambios de ritmo («Piloto», 1x01).

En la grabación de los entrenamientos o las carreras se emplean vehículos móviles con cámaras y grúas que logran acercarse al máximo a los caballos. Con ellos se realizan las panorámicas y, en el trayecto en el que discurren en paralelo, la grúa alterna con diferentes posicionamientos: por delante para mostrar un plano desde la cabeza del



caballo hacia su parte trasera, a la inversa desde la cola e, incluso, con panorámicas verticales para acabar en un plano casi cenital («Piloto», 1x01).

De igual manera, en el momento previo de las carreras, la cámara capta el ambiente asfixiante de los estrechos cajones de salida en el que se sitúan los caballos y los jinetes antes del pistoletazo de inicio. Para ello, se ofrecen desde planos cenitales a laterales para observar la parrilla de salida, así como primerísimos primeros planos de los rostros de los caballos, a los que se les nota intranquilos por su posición y cuya sensación se acrecienta al potenciar el sonido de sus respiraciones. Una situación similar se transmite en las carreras, cuando los caballos quedan arrinconados por la parte interior del circuito. Durante las mismas, se observa cómo en la serie se produce un continuo reajuste del *zoom* e, incluso, se llega a trasladar al público la sensación inversiva de estar montando como los jinetes, simulando planos subjetivos. Asimismo, en su recorrido con la grúa, la cámara parece incluso que choca con las patas traseras de uno de los caballos, que salpica la lente por el barro que desprende del galope («Episodio tres», 1x03).

A modo de retransmisión televisiva, en las carreras se alternan los planos cortos con otros más lejanos desde diferentes puntos de vista, por ejemplo, de cómo se ve la competición desde la tribuna de la grada. A modo de plano máster, en la recta de llegada la perspectiva empleada es lateral para mostrar los últimos metros a meta, como ocurre en la carrera del Western Derby, donde la igualdad es máxima («Episodio nueve», 1x09). En definitiva, el espacio dinámico descriptivo permite captar el desarrollo de las carreras con elementos técnicos propios de esta disciplina y, al mismo tiempo, busca la belleza estética que ofrece el movimiento de los caballos.

#### 14.3.2 Tipos de relaciones espaciales

Como se ha señalado en la introducción de este apartado, en *Luck* se produce una correlación entre la aparición de los espacios deportivos y las acciones que se desarrollan en su interior. De esta forma, las funciones referencial y dramática coinciden en la mayoría de las escenas de la serie, en la que las acciones deportivas tienen lugar en los espacios diseñados para ello. El más destacado de todos es el hipódromo de Santa Anita, inspirado en un escenario que en la realidad recibe el nombre de Santa Anita Park y se ubica en Arcadia, una ciudad próxima a Los Ángeles. En la serie, dentro del recinto, además de albergar los establos de Walter Smith y Turo Escalante, se desarrollan los entrenamientos, las carreras, las negociaciones de compra o las apuestas. Tan solo en una

ocasión no existe esa correlación entre el espacio y la actividad, en el momento en el que Gus y “Ace” retienen a DeRossi en una parte de la cuadra de Escalante a modo de amenaza («Episodio ocho», 1x08).

Respecto a las funciones descriptiva y expresiva, como ya se ha expuesto en el apartado de personajes, desde la salida de la cárcel de “Ace” se muestra que su nivel de vida continúa siendo muy alto. Todo lo contrario ocurre con el grupo de apostadores, que vive en las habitaciones de un sucio y viejo motel al tratarse de personas de una condición social más baja. Por último, la función atmosférica se representa de forma notable en la carrera del Western Derby en la que, por primera vez en la serie, el hipódromo presenta un lleno de público («Episodio nueve», 1x09).

#### 14.3.3 Lugares y escenarios

Las localizaciones clave de *Luck* se inician después de la salida de “Ace” de la cárcel, en la que se sitúa al espectador en el hipódromo de Santa Anita, donde se desarrolla la mayoría de las acciones de esta serie y que supone, además, el eje de la trama principal («Piloto», 1x01). De hecho, se emplean numerosos recursos de las instalaciones en las transiciones narrativas, como los entrenamientos, el público llegando a las gradas, la realización de apuestas, los jinetes conversando o los cuidadores con los caballos. Dentro del hipódromo, se puede diferenciar entre otros lugares los establos de Turo Escalante y Walter Smith, los vestuarios de los jinetes o la grada y la zona de apuestas. Por tanto, los escenarios deportivos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- Escenarios naturales, exteriores y realistas: hipódromo de Santa Anita, establo de Turo Escalante y establo de Walter Smith.
- Escenarios naturales, interiores y realistas: vestuarios del hipódromo, zona de apuestas, oficina del registro, enfermería y gimnasio del hotel de *Ace*.

#### 14.3.4 Ambiente

El ambiente de *Luck* traslada el mundo de las carreras de caballo de forma muy realista desde el punto de vista deportivo, al simular el entorno de las jornadas de entrenamiento y competición del hipódromo. En este sentido, el atrezzo y el vestuario cuentan con todos los objetos propios de las carreras de caballos, como son las monturas, las botas, los cascos o los petos protectores entre otros. De esta forma, los elementos habituales de un día de carreras están presentes en la serie, como cuando Tere Flag es sacrificado y la

organización despliega una enorme malla para que el público no vea como fallece el animal («Piloto», 1x01). Asimismo, el atrezzo también contribuye a reforzar las particularidades de personajes como la *jockey* Rosie, que viste de verde y blanco y tiene dibujado en su chaqueta un trébol que responde a su origen irlandés. Por su parte, Leon guarda la figura de una Virgen en su taquilla a la que reza antes de correr, mientras que Marcus demuestra su pasión por los caballos con un gran sello de oro en forma de herradura como anillo.

En lo referente al ambiente deportivo de las carreras, las gradas presentan su primer lleno durante la celebración del Western Derby, lo que denota que se trata del día más importante en el hipódromo de Santa Anita («Episodio nueve», 1x09). Esa misma jornada, el flujo de personas es mayor que ningún otro: todos los propietarios están presentes con sus invitados, el público viste de manera más elegante y la zona de apuestas presenta una actividad incesante.

Respecto a la recreación mediática, su influencia es escasa en la serie respecto al resto de ficciones seleccionadas. En este sentido, es la figura del *speaker* del hipódromo la que adquiere una mayor incidencia, ya que comenta en directo la evolución de las carreras y es el encargado de anunciar cómo se resuelven los diferentes incidentes o quién vence en los finales ajustados. Así, por ejemplo, durante la investigación por el toque de Leon con otro jinete durante la carrera, el joven habla con los jueces desde la pista a través de un teléfono rojo que hay para esos casos. Finalmente, el *speaker* anuncia que la acción queda libre de sanción («Episodio seis», 1x06), al igual que confirma que Pint of Plane es el vencedor del Western Derby tras revisar la *photo finish* («Episodio nueve», 1x09). Por otra parte, en cuanto a las retransmisiones televisivas, durante la serie solo en algunas ocasiones se muestran las carreras cuando Turo Escalante las ve en su casa («Episodio tres», 1x03) o cuando Joanna tiene que hacerlo desde el hospital («Episodio nueve», 1x09). El ejemplo más significativo en este sentido ocurre con el grupo de apostantes, que sigue la carrera que les permite ganar la “pick 6” a través del circuito interno televisivo del propio hipódromo en la zona de apuestas. El comentarista narra que “es un día maravilloso donde un afortunado tiene un boleto con este premio gordo en la “pick 6” por valor de 2.687.000 dólares. Se trata del mayor premio que hemos dado en mucho tiempo” («Piloto», 1x01). Por último, Gus y “Ace” se enteran por la prensa que su caballo está inscrito en una carrera antes de que se lo diga el propio Escalante («Episodio cinco», 1x05).

Para finalizar, de la iluminación destaca la diferencia existente su incidencia dentro de los establos a su proyección en las carreras o los entrenamientos en el circuito del hipódromo. En el primer caso, la luz proyectada es más oscura y dramática de manera intencional para reflejar, por un lado, la belleza y la tranquilidad que transmiten los caballos y, por otro, para proyectar el mundo oscuro de *Luck*, siendo un lugar habitual de las conversaciones sobre los negocios de personajes como “Ace” o Turo Escalante. En este sentido, ese tipo de reuniones se producen también en otros lugares de interior donde la luz es más dura y dirigida para aumentar la sensación de los instantes más tensos. Por otra parte, la iluminación exterior durante las carreras o los entrenamientos es natural y, en alguna ocasión, se muestra la incidencia del sol de California en el pequeño oasis lejos de las principales urbes en el que se convierte el hipódromo en *Luck*.

### 14.4 Espacios de *Ahora o nunca*

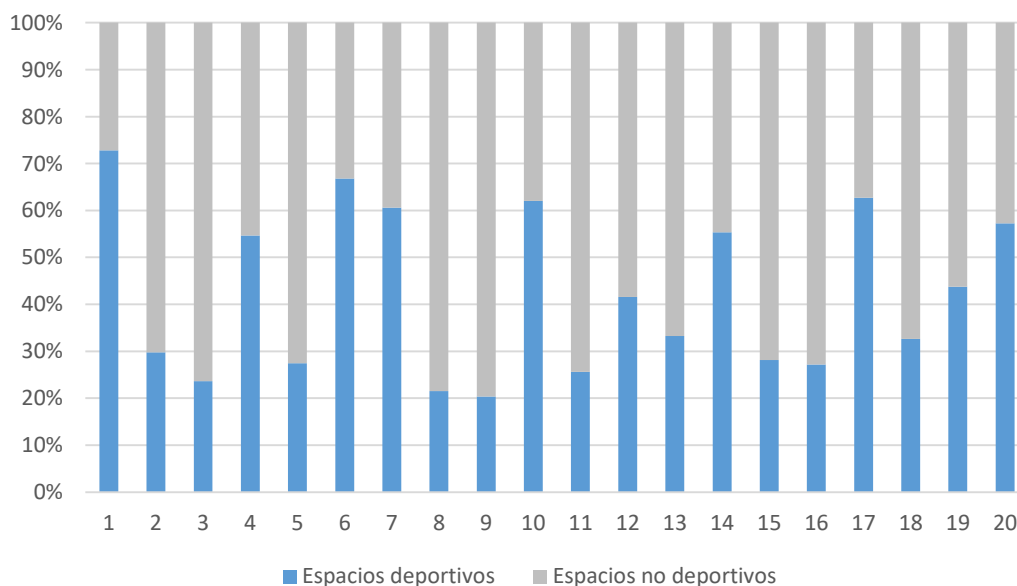
El 42% de las acciones desarrolladas en *Ahora o nunca* tienen lugar en escenarios deportivos donde se desarrollan actividades vinculadas a la gimnasia artística. De todos ellos, destaca especialmente como localización principal el centro “The Rock”, como se observa en los resultados expuestos en el Anexo 8 (véase pág. 686). De esta manera, se evidencia la conexión que existe con los datos obtenidos en el análisis de su estructura, ya que el 43% de las acciones están vinculadas con el deporte (véase pág. 350).

**Gráfico 14.10. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Ahora o nunca* en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se detalla su evolución durante los 20 capítulos de la primera temporada:

**Gráfico 14.11. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de *Ahora o nunca* por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

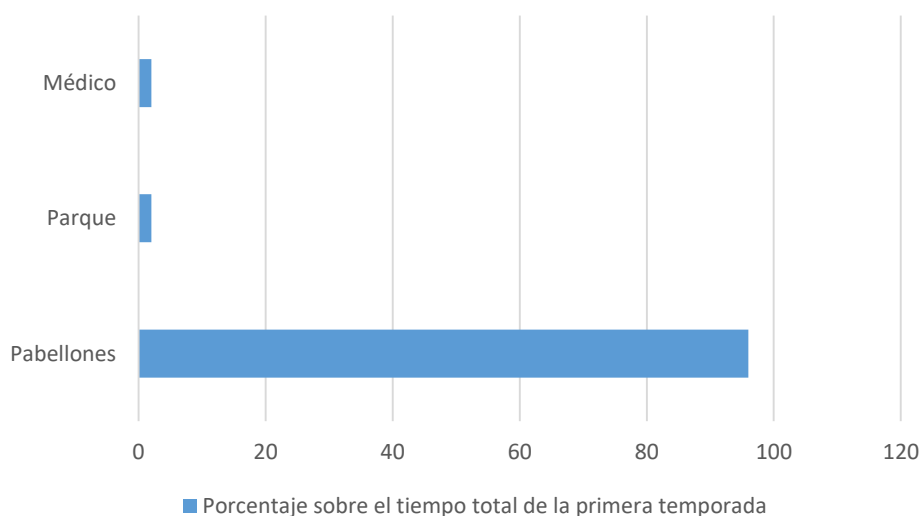


En general, los episodios con una mayor presencia de escenarios deportivos coinciden con aquellos en los que se desarrollan más acciones y diálogos relacionados con la

gimnasia, superando el 50% en ocho de ellos. De entre todos, sobresale el capítulo inicial, donde las protagonistas luchan por ser seleccionadas para el próximo Campeonato Nacional en Boston («Piloto», 1x01), además del episodio donde se disputa la competición decisiva en sí («Todo lo que brilla», 1x10). Asimismo, los escenarios relacionados con la gimnasia se sitúan por encima del 60% en los capítulos en los que se tratan el amistoso ante el conjunto de Denver («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06), el posterior castigo y reconciliación entre Sasha y Emily («Corre, Emily, corre», 1x07), y las pruebas de selección para representar a Estados Unidos en Pekín («Esperanza y fe», 1x17). Además, los datos revelan que tres de los episodios superan la mitad de los escenarios deportivos sobre su duración total, entre ellos el final con el amistoso ante China («¿Somos familia?», 1x20).

Por otro lado, *Ahora o nunca* tiene la particularidad, respecto al resto de series, de que la mayoría de sus acciones deportivas transcurren en un único lugar, el gimnasio “The Rock”. Las competiciones tan solo se trasladan a Boston, para el Campeonato Nacional («Todo lo que brilla», 1x10), y a Denver para un amistoso («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). En total, los pabellones donde se desarrollan las actividades de gimnasia artística alcanzan un 96% del tiempo total de los espacios deportivos. Fuera de esos recintos, las únicas alternativas que se presentan en la serie son los parques de la ciudad, donde Emily realiza ejercicios de manera puntual y Sasha lleva a sus gimnastas a correr, y las consultas del médico donde Payson trata su lesión de espalda.

**Gráfico 14.12. Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en *Ahora o nunca*.** Fuente: elaboración propia.



#### 14.4.1 Ejes del espacio

Dentro de la relación entre los planos utilizados y el movimiento que se produce en su interior o de las propias cámaras, en la serie destaca el espacio estático móvil y el dinámico descriptivo para captar las acciones deportivas, como se detalla a continuación:

##### *14.4.1.1 Espacio estático fijo*

A partir de su análisis, en *Ahora o nunca* se emplean imágenes fijas sin movimiento en su interior para contextualizar la localización donde se desarrolla la acción principal. El propio nombre del gimnasio, “The Rock”, hace referencia al entorno de Boulder, rodeado de montañas, las cuales se muestran de forma reiterada con planos estáticos fijos antes de trasladar la acción al interior del centro deportivo.

##### *14.4.1.2 Espacio estático móvil*

Las imágenes con movimiento en su interior es una de las herramientas más empleadas para captar las acciones deportivas, tal y como se refleja en esta serie. De igual forma, la gimnasia artística discurre en espacios con distintos tamaños en función del tipo de ejercicio, desde la amplitud que permite la rutina de suelo a la distancia reducida de la barra de equilibrio. Precisamente, en este último aparato se muestran planos detalle de las manos y los pies de las gimnastas cuando se apoyan en la barra, enfatizando además lo reducido de su anchura, de unos diez centímetros. Así, por ejemplo, en el primer capítulo, se ven los pies de Lauren cuando pierde el equilibrio antes de caerse en su ejercicio («Piloto», 1x01). Asimismo, los planos detalle de las extremidades también son recurrentes en otros ejercicios, como el salto de potro y en las barras asimétricas.

Por otro lado, con un plano más amplio, la cámara fija muestra la carrera de las gimnastas hasta el trampolín en el salto de potro o los ejercicios en las barras asimétricas. En este sentido, el suceso de la caída de Emily en el amistoso ante Denver se visualiza a través de un plano fijo que capta su salida del ejercicio y cómo se produce el golpe («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06). Otro recurso vinculado al plano estático fijo es el plano cenital, que es el más recurrente para ofrecer las caídas de Emily en el potro («Piloto», 1x01) y de Payson en las barras asimétricas («Todo lo que brilla», 1x10). Como ocurre en el resto de las series seleccionadas, el espacio estático móvil también sirve para contextualizar el paso de otros escenarios al gimnasio, con la entrada de atletas al recinto deportivo. Asimismo, de esta manera también se capta la presentación de las gimnastas y

sus equipos en los diferentes campeonatos que se desarrollan en *Ahora o nunca*, siendo el reflejo de uno de los actos protocolarios propios de este deporte.

#### 14.4.1.3 Espacio dinámico descriptivo

La manera más común de trasladar la acción deportiva a los espectadores es mediante planos en los que se produce un movimiento de la cámara o en el interior de la imagen. Así, por ejemplo, en esta serie para los ejercicios de suelo o las carreras hacia el trampolín en el salto de potro se recurre al *travelling* lateral, siguiendo el movimiento de las atletas. El uso de la grúa también está presente en la captación de las rutinas de suelo y para detallar las salidas en los ejercicios de barras asimétricas, de equilibrio o del salto de potro. Asimismo, los planos amplios y cortos se alternan de manera rápida, siendo el uso del *zoom* menos habitual que en el registro de las cámaras en otros deportes. Como particularidad de la serie, cabe destacar que en los ejercicios de barras asimétricas se colocan mini cámaras que acercan al espectador a la acción desde otro punto de vista, llegando incluso a girar con el movimiento de las deportistas y que recuerdan a las retransmisiones deportivas reales de la gimnasia artística. Además, hay que destacar otras fórmulas inversivas, como los dos planos subjetivos en el primer capítulo que simulan la visión de Emily en las barras y en su carrera hacia el trampolín («Piloto», 1x01).

#### 14.4.2 Tipos de relaciones espaciales

En *Ahora o nunca* predomina el desarrollo de acciones deportivas en espacios diseñados para ello, coincidiendo de esta forma las funciones referencial y dramática. Sin embargo, en muchas ocasiones los diálogos no acompañan en paralelo a dichas acciones, ya que los personajes pueden estar entrenando en el gimnasio pero hablando de otros temas como, por ejemplo, la relación entre las gimnastas Kaylie, Lauren y Carter.

Sobre las funciones descriptiva y expresiva, en *Ahora o nunca* las viviendas donde habitan los protagonistas dan una idea de su nivel socioeconómico o de su estado de ánimo, plasmándose desde las vidas acomodadas de Kaylie y Lauren a la más modesta de Emily. Además, todas las atletas tienen decoradas sus habitaciones con los trofeos y las medallas logradas a lo largo de su trayectoria deportiva. Todo ello se detalla de manera más ampliada en el apartado de personajes (véase pág. 279). Por último, la función atmosférica representada en esta serie sobre todo es importante en el Campeonato Nacional, celebrado en un pabellón con mayor capacidad de espectadores en Boston



(«Todo lo que brilla», 1x10), y en el amistoso ante China en “The Rock”, por la gran presencia de medios de comunicación («¿Somos familia?», 1x20).

#### 14.4.3 Lugares y escenarios

Desde la escena inicial, *Ahora o nunca* sitúa al espectador en la localidad de Boulder, en el Estado de Colorado, donde habitan las protagonistas. Para ello, se hacen continuas referencias al entorno geográfico, mostrándose planos de transición de las peculiares montañas que rodean a la ciudad. De igual modo, las localizaciones también incluyen otras ciudades como Boston, donde se realiza el Campeonato Nacional («Todo lo que brilla», 1x10), y Los Ángeles, en la que el equipo de Estados Unidos celebra una fiesta («California Girls», 1x13). Pero, sin duda, el espacio más recurrente es el pabellón de “The Rock”, sobrenombre con el que se conoce al The Rock Gymnastics Training Center, un centro deportivo real especializado en la formación de gimnastas. Por tanto, el gimnasio donde se desarrollan las acciones deportivas se trata de un escenario natural, interior y realista, algo que se corresponde con las características reales de este tipo de recintos.

#### 14.4.4 Ambiente

Desde un punto de vista deportivo, el ambiente de *Ahora o nunca* se caracteriza por su cuidada puesta en escena, especialmente en lo relativo al deporte que representa. Además, en su atmósfera se incide en remarcar la ciudad donde se desarrolla la acción a través de sus paisajes y en las menciones que hacen sus protagonistas, por lo que también es metahistórico y caracterizado.

En cuanto al atrezzo de la serie, dispone de todos los elementos decorativos propios de un centro de formación donde entrenan las mejores deportistas del país y en el que se celebran grandes torneos. Así, por ejemplo, en la entrada del gimnasio se exhibe una enorme pancarta en la que se lee “Casa de la campeona nacional Kaylie Cruz” («La undécima hora», 1x11). Cuando la selección entrena en “The Rock”, un cartel recuerda que se trata de la “casa del equipo nacional de Estados Unidos”. Por último, una pancarta da la bienvenida a China en su encuentro amistoso («¿Somos familia?», 1x20).

Sobre el vestuario de *Ahora o nunca*, las gimnastas llevan maillots que van desde los que tienen una mejor calidad a los más modestos, como los que viste Emily debido a su humilde situación económica. Asimismo, cuando “The Rock” acude como un conjunto

al amistoso ante Denver («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06) o en el Campeonato Nacional («Todo lo que brilla», 1x10), todas llevan las mismas prendas con los colores azul, blanco y rojo. Igualmente, las integrantes de la selección nacional de Estados Unidos visten un maillot con los colores de la bandera del país, mientras que el equipo chino lo hace de rojo y amarillo («¿Somos familia?», 1x20). Además, las gimnastas usan complementos que refuerzan la caracterización de sus acciones deportivas, como muñequeras, el empleo de magnesio en polvo para absorber el sudor y asegurar un mejor agarre en las barras asimétricas y también utilizan calleras de cuero, que evitan desgarros en la piel de las manos y posibles infecciones.

Por último, en *Ahora o nunca* se recrea la presión mediática a la que están sometidas las adolescentes. Desde el primer capítulo, Steve Tanner menciona que la revista *Sports Illustrated* quiere un reportaje con Lauren, Kaylie o Payson y los medios de comunicación acuden a casa de esta última al tratarse de la mayor esperanza olímpica del país («Piloto», 1x01). De igual forma, las entrevistas y las ruedas de prensa son habituales antes y después del Campeonato Nacional («Todo lo que brilla», 1x10), en la elección del nuevo seleccionador («Sigue al líder», 1x12), en el amistoso de Estados Unidos contra la Unión Europea («Esperanza y fe», 1x17) o en la previa al encuentro ante China («¿Somos familia?», 1x20). Durante la serie, en cada uno de los campeonatos destaca también la presencia de los periodistas que retransmiten los eventos, incluyendo la recreación de un pequeño *set* del canal deportivo ESPN («Todo lo que brilla», 1x10). Asimismo, la presión de los medios provoca que la campeona nacional, Kaylie Cruz, se olvide por momentos de los entrenamientos y se centre más en la concesión de entrevistas («California Girls», 1x13). En este sentido, la representante M.J. le advierte sobre cómo puede cambiar su vida («La undécima hora», 1x11):

**M. J.**

Tu vida ya no es de tu propiedad. Estarás viajando por todo el mundo, compitiendo en eventos internacionales en nombre de tu país. Todo lo que hagas y digas será analizado, criticado y publicado. Esto es solo el principio, pero valdrá la pena.

De esta manera, el poder de la prensa es capaz de acabar con las carreras de los deportistas, como ocurre tras llevar a la portada de un periódico la fiesta de los gimnastas en Los Ángeles, donde hay alcohol y drogas y a la que Lauren evita que acuda Kaylie («California Girls», 1x13). Lo mismo sucede con las redes sociales a través de Internet,

ya que Emily se ve afectada por todo aquello que se dice sobre su pasado («¿Nos estamos divirtiendo aún?», 1x14). Además, las revistas especializadas dedican artículos a los enfrentamientos entre Sasha y Marty («¿Dónde está Marty?», 1x02) o un reportaje fotográfico sobre Kaylie Cruz («La gran muralla», 1x18). Mientras, el propio Sasha tiene una autobiografía sobre su carrera deportiva que consulta el padre de Payson («Soplando el humo», 1x03).

Por último, la iluminación contribuye a reforzar el ambiente competitivo en los pabellones donde se disputan las pruebas de gimnasia artística, al tratarse de recintos cerrados en los que los focos iluminan con claridad las diferentes áreas, de manera que las deportistas no tengan ningún impedimento visual en una modalidad tan precisa. De esta forma, la iluminación es fuerte y, en alguno de los vuelos de las deportistas durante los ejercicios, pueden apreciarse la intensidad de los focos a la vez que se expone, narrativamente, que toda la atención la reciben las atletas. Del mismo modo, las gradas y la zona de banquillos presentan una iluminación más tenue que también permite observar la tensión que se vive entre compañeras, entrenadores y familiares.

### 14.5 Espacios de (*hdp*)

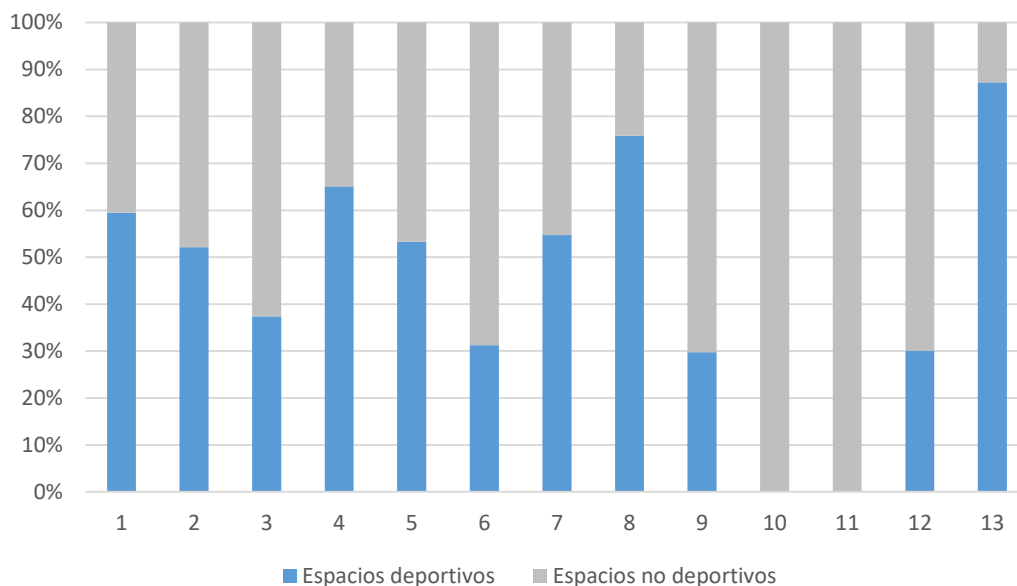
En relación a la ficción televisiva brasileña, el uso de espacios deportivos alcanza el 45% del total de la serie (*hdp*), como se extrae de los datos obtenidos en el Anexo 8 (véase pág. 686). Una de sus particularidades es que, además de que entre sus espacios predominan los estadios de fútbol, no se repite ninguno de ellos porque el colegiado Juarez Gomes da Silva arbitra en diferentes lugares. De esta manera, existe una vinculación con los datos expuestos en los resultados del análisis de la estructura, donde las acciones deportivas suponen el 52% del total (véase pág. 358).

**Gráfico 14.13. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de (*hdp*) en su primera temporada.** Fuente: elaboración propia.



A continuación, se especifica su evolución durante los trece capítulos:

**Gráfico 14.14. Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de (*hdp*) por capítulo.** Fuente: elaboración propia.

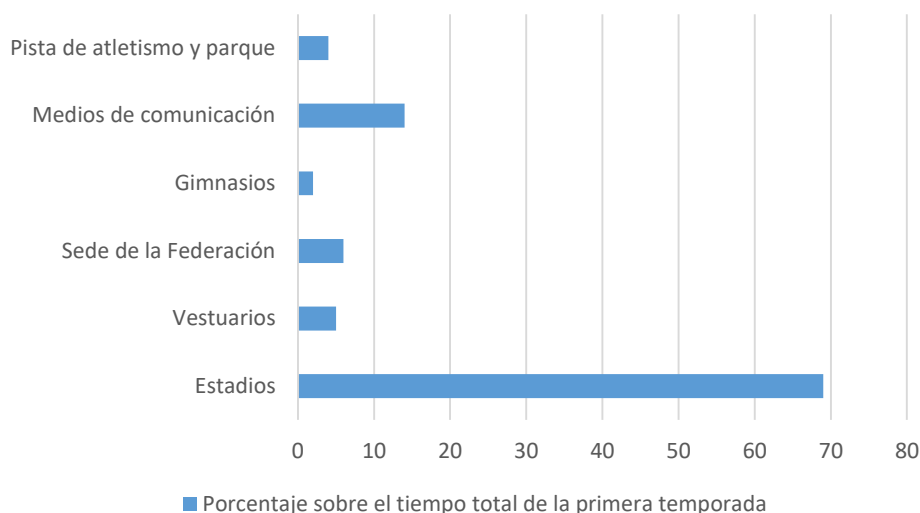


Los capítulos en los que se disputan encuentros de fútbol tienen una mayor presencia de espacios deportivos, destacando especialmente el último, en el que se juega la final de la Copa Libertadores y en el que se alcanza cerca del 90% de las acciones desarrolladas, localizadas en el Estadio Monumental de Argentina («Después de todo, la final», 1x13). Igualmente, otro episodio destacado es «El vídeo es inútil, el punto una bestia» (1x08), en el que Juárez es asistido desde la grada por Vitória mediante un pinganillo en un encuentro disputado en Bolivia. Asimismo, en «El tiempo del árbitro» (1x04), más del 60% de las acciones se desarrollan en espacios deportivos por la disputa del partido entre el Juventus y el Recreativo, al igual que en «Juez x Juez» (1x01) con la final del Campeonato Paulista. Como contraste, cabe destacar el penúltimo episodio («Maleta blanca, maleta negra», 1x12), en el que las acciones deportivas se sitúan cerca del 80% del tiempo representado en el capítulo. Sin embargo, el intento de soborno a Juárez tiene lugar dentro del hotel en el que aloja, por lo que el uso de los escenarios deportivos desciende hasta un 30%. También son significativos los capítulos «Aquí se hace, aquí se paga» (1x10) y «El hombre no traiciona al hombre» (1x11), en los que la totalidad de las acciones tienen lugar en espacios no deportivos, al tratar el secuestro de Juárez, la boda entre Rosali y Guzmán o la fiesta sorpresa a Camponero.

Por tipos de escenario, destaca especialmente los estadios de fútbol, que centran el 70% del total de los espacios deportivos aparecidos en la serie. Asimismo, los medios de comunicación también adquieren un gran papel en (*hdp*), con el 14% de los escenarios repartidos entre los platós de televisión, los estudios de radio y las cabinas de retransmisión. El resto de espacios se completan entre los vestuarios, la sede de la Federación Paulista de Fútbol, los gimnasios, la pista de atletismo y un parque de la ciudad donde Juárez realiza ejercicios físicos.

**Gráfico 14.15. Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en (*hdp*).**

Fuente: elaboración propia.

**14.5.1 Ejes del espacio**

Por las propias características del fútbol, las acciones deportivas están registradas empleando un espacio estático móvil o dinámico descriptivo, como se indica a continuación:

**14.5.1.1 Espacio estático fijo**

Aunque la mayoría de las imágenes de (*hdp*) presentan algún tipo de movimiento, el espacio estático fijo se emplea de manera puntual para contextualizar el lugar dónde se van a disputar los partidos. Por ejemplo, en el segundo capítulo se recurre a esta herramienta para mostrar la fachada exterior del estadio donde se va a jugar el amistoso entre el Red Bull y el Córdoba, en la que se lee "Estadio Moisés Lucarelli del A. A. Ponte Preta" («La madre», 1x02).

**14.5.1.2 Espacio estático móvil**

Uno de los principales problemas que afrontan las ficciones audiovisuales relacionadas con el fútbol de alto nivel tiene que ver con elementos de su propia producción, como puede ser la forma en la que se recrea el ambiente de grandes estadios con miles de aficionados. Como viene recogido en el capítulo extra «Los secretos de la serie», en (*hdp*) se emplean imágenes de aficionados en encuentros reales, aunque los equipos representados imitan sus escudos y sus colores, siendo idénticos solo en los casos del Red Bull y el Juventus. Para salvar estas situaciones, se utilizan planos lejanos fijos con

movimiento en su interior, tanto de los aficionados como de los jugadores saltando al terreno de juego o en acción («La madre», 1x02). Para ello, se recurre a cámaras colocadas en las gradas de detrás de las porterías, en los laterales e, incluso, en una de las esquinas del estadio («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Del mismo modo, el espacio estático móvil se completa en la serie cuando capta la llegada a los recintos deportivos de los aficionados y de los agentes de seguridad.

#### *14.5.1.3 Espacio dinámico descriptivo*

Esta modalidad es la fórmula narrativa más empleada en (*hdp*) para recrear los partidos de fútbol, en los que se logra una gran verosimilitud que la convierten en un ejemplo de cómo llevar a la ficción un deporte que, tradicionalmente, no ha conseguido ser bien reflejado en este sentido. Así, el director de la serie, Adriano Civita, incidió en este aspecto y señala que “tuvimos mucho cuidado en hacer una grabación del juego verídica, con los gráficos y el posicionamiento de las cámaras que se asemejaran a una retransmisión de fútbol”<sup>190</sup>.

Desde la primera escena en la que Juárez sueña con arbitrar la final de la Copa del Mundo se utilizan, por ejemplo, planos aéreos en los que se muestran el estadio repleto y el partido en disputa («Juez x Juez», 1x01). Lo mismo ocurre en otros enfrentamientos de gran trascendencia, como es el encuentro inaugural de la Copa Libertadores («Entre la bota y la zapatilla», 1x03) o la final del torneo («Después de todo, la final», 1x13). Al igual que en las retransmisiones reales, cuanto mayor trascendencia tiene el partido, genera un aumento en el despliegue de medios televisivos.

En referente a la acción del juego, durante los partidos representados en la serie se usan desde encuadres generales en movimiento a otros planos más cortos siguiendo el balón. En cuanto a los jugadores y el trío arbitral se les muestra mediante a través de planos medios y primeros planos, con notables reajustes a través de la técnica del *reframing*, con el objetivo de observar sus reacciones en paralelo a la propia retransmisión del juego. En cualquiera de los partidos de la serie se puede comprobar esta variedad de recursos.

---

<sup>190</sup> YOUTUBE [en línea]. UNIVERSIDADE DO FUTEBOL. “Entrevista Adriano Civita - Bloco 01 - (fdp)” en YOUTUBE.com. 26 de octubre de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=s287ZLKcTMs> [Día de consulta: 3 de enero de 2018]

Por otra parte, como se ha señalado, (*hdp*) emplea nombres de equipos ficticios pero imágenes de aficionados en partidos reales. De este modo, para evitar una identificación evidente se utilizan, además de los planos más lejanos estáticos, otros en movimiento con rápidas panorámicas, acompañadas del uso del *zoom in* y *out*, del desenfoque, de grúas detrás de las porterías o con tiros de cámara en los que se ve de espaldas a los hinchas que están siguiendo el partido. En concreto, estos ejemplos son visibles en la final de la Copa Libertadores, con los jugadores y los aficionados del Club Atlético Palermo y el Asunción.

#### 14.5.2 Tipos de relaciones espaciales

En (*hdp*), las relaciones espaciales tienen un papel fundamental para enfatizar las características propias de una profesión como la de árbitro de fútbol. De entre todas ellas, la función atmosférica es la más importante, sobre todo, cuando se reproduce desde el punto de vista del colegiado cómo sufre los insultos de jugadores y aficionados. Así, por ejemplo, Juárez tiene que marcharse corriendo a los vestuarios después de señalar un penalti en el primer («Juez x Juez», 1x01) y segundo encuentro («La madre», 1x02), de anular un tanto en el tercero («Entre la bota y la zapatilla», 1x03) y otro al equipo de Asunción («Linier caliente», 1x05), de no ver una clara falta en el choque entre Titicaca y Palermo («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08) o después de participar de manera involuntaria en el gol decisivo de la final de la Copa Libertadores («Después de todo, la final», 1x13).

Por otro lado, en la mayoría de las escenas de esta serie coinciden las funciones referencial y dramática, ya que en los espacios diseñados para ello tienen lugar acciones y diálogos deportivos. Sin embargo, en otras ocasiones la finalidad cambia, por ejemplo, al usar los parques de la ciudad para salir a correr. Respecto a las funciones descriptiva y expresiva, la más representada en (*hdp*) es la habitación que la madre le habilita a Juárez en el cuarto de la lavadora, para que duerma allí mientras busca un nuevo piso. De esta manera, se simboliza que el cambio que Juárez ha sufrido en su vida ha llegado a lo más profundo.

#### 14.5.3 Lugares y escenarios

La serie se desarrolla principalmente en Sao Paulo, Brasil, de cuya ciudad se muestran imágenes reales en las transiciones entre unas escenas a otras. Lo mismo ocurre para localizar los viajes de Juárez durante los encuentros de la Copa Libertadores: en



Montevideo, Uruguay («Entre la bota y la zapatilla», 1x03); en Caracas, Venezuela («Linier caliente», 1x05); en La Paz, Bolivia («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08) o en Buenos Aires, Argentina («Después de todo, la final», 1x13). La grabación de la serie se llevó a cabo en estadios como el Moisés Lucarelli del A.A. Ponte Preta («La madre», 1x02) o el Estadio “Morumbi” de Sao Paulo («Juez x Juez», 1x01).

Mientras, los espacios deportivos destacan por ser naturales y realistas ya que, aunque los nombres que se utilizan son fingidos, la mayor parte de las acciones se desarrollan en estadio reales:

- Escenarios naturales, exteriores y realistas: estadios de Paulicéia, Estadio Moisés Lucarelli del A.A. Ponte Preta, Estadio Varela, Estadio de Juventus, Estadio Villa Roja, Estadio de Titicaca, Estadio Monumental y estadio que se proyecta en el sueño de Juarez sobre la final de la Copa del Mundo; pista de atletismo y campos de fútbol del colegio de Vinicius, de la empresa Drogapro y del partido amistoso de *Playboy*.
- Escenarios naturales, interiores y realistas: plató de televisión del programa Neri Nelson, estudio de radio y cabinas de prensa del Estadio Moisés Lucarelli; sede de la Federación Paulista de Fútbol; gimnasio y vestuarios del Estadio Moisés Lucarelli, del Estadio Varela, del Estadio de Juventus, del Estadio de Titicaca, del Estadio Villa Roja y del campo de fútbol del partido de *Playboy*.

#### 14.5.4 Ambiente

La atmósfera deportiva de (*hdp*) se caracteriza por ser muy detallada y verosímil. Se trata de un ambiente metahistórico y caracterizado, ya que muestran escenas típicas de la vida de Sao Paulo. De igual modo, la serie simula el entorno mediático brasileño en clave de humor, con programas deportivos en los que se llegan a anunciar de manera hilarante desde preservativos a chocolate, focos para el coche o gafas graduadas. También existen escenas con una carga sexual explícita, sobre todo entre Juarez y Vitória, que sale en varias ocasiones desnuda e, incluso, acude a un programa de televisión para mostrar el *making of* de su posado en la revista *Playboy*, pese a que ese instante no tiene influencia en ninguna de las tramas de la serie («Tarjeta amarilla», 1x09).

Por su parte, el atrezo contribuye a reproducir todos los detalles existentes alrededor de un partido de fútbol, con la afición agitando las banderas, saltando y cantando para animar a sus equipos. Así, por ejemplo, son dos los equipos reales que

aparecen en la ficción: el Red Bull y el Juventus<sup>191</sup> y, en ambos casos, se muestran a sus seguidores con las camisetas y las banderas en las gradas. En el de Red Bull, además, un grupo de hinchas conocidos como “Toro Loko” espera a Juárez a su llegada al estadio para insultarle («La madre», 1x02). Asimismo, en el exterior del estadio se recrea la venta de entradas y de camisetas, la presencia policial o la llegada de la afición. En su interior, alrededor del terreno de juego hay periodistas, cámaras, fotógrafos, policías o sanitarios. Otros detalles vinculados al atrezzo pueden verse en la serie cuando, antes de su viaje a Caracas para arbitrar en la Copa Libertadores, Juárez guarda en una caja las tarjetas reglamentarias de la FIFA y el silbato («Linier caliente», 1x05). Ya en el vestuario del trío arbitral, el colegiado mide la presión de los esféricos, mientras que en el campo emplea el aerosol para marcar el punto donde se ha cometido una falta y la distancia de la barrera.

En resumen, en cuanto al vestuario utilizado en la serie, se exponen varios ejemplos de su nivel de detalles relacionados con el afán por imitar a los equipos reales:

- En el primer partido entre el Paulicéia y el 18 de Abril, los locales visten y tienen un escudo similar al del São Paulo FC del Campeonato Brasileño de Serie A («Juez x Juez», 1x01). De hecho, los planos que luego se emplean de la grada son de archivos reales de la afición del São Paulo, ya que se distinguen algunas camisetas del equipo.
- El Juventus y el Red Bull sí que emplean el escudo y los colores de los equipos brasileños reales. Además, en el segundo capítulo, este último se enfrenta al equipo argentino Cordobés, que viste de azul y que imita al equipo real del Club Atlético Belgrano de Córdoba («La madre», 1x02).
- En el primer partido internacional de la Copa Libertadores, se enfrentan Punta del Este de Uruguay contra Siete Cruces de México («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). En las imágenes de archivo de público aparecen, realmente, seguidores del Clube de Regatas do Flamengo y del Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense,

---

<sup>191</sup> Adriano Civita, director de la serie, no quería arriesgarse a utilizar equipos reales con un gran número de seguidores, como pueden ser el CR Flamengo, el SC Corinthians o el SE Palmeiras, por temor a perder a esos espectadores en caso de que se diera una imagen negativa de su club o que éste perdiera en uno de los encuentros que se desarrollan en la ficción.

YOUTUBE [en línea]. UNIVERSIDADE DO FUTEBOL. “Entrevista Adriano Civita - Bloco 01 - (fdp)” en YOUTUBE.com. 26 de octubre de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=s287ZLKctMs> [Día de consulta: 3 de enero de 2018]

conjuntos brasileños que visten con unos colores idénticos a los que se representan en el encuentro.

- En el capítulo «Linier caliente» (1x05), Villa Roja y Atlético Asunción imitan al Caracas Club de Fútbol y al Olimpia de Asunción.
- En «El vídeo es inútil, el punto una bestia» (1x08), el Titicaca Club de Fútbol es muy similar al Club Bolívar, mientras que el Club Atlético Palermo emplea un escudo y unos colores que le identifican con el Club Atlético River Plate de Argentina. De hecho, el propio Palermo juega la final de la Copa Libertadores y, en el partido de vuelta, se menciona que su estadio es el Monumental, que es como se conoce popularmente al campo de River Plate («Después de todo, la final», 1x13).
- El propio Juárez viste una camiseta muy parecida a la que llevan los árbitros internacionales por la FIFA pero, en esta ocasión, al no contar con las licencias necesarias, lleva un logo idéntico en un escudo en el pecho en el que las siglas modificadas que aparecen son IFIA.

Por otra parte, la serie indaga incluso en la histórica rivalidad futbolística entre Argentina y Brasil a través de un amistoso que enfrenta a Red Bull y Córdoba («La madre», 1x02). En el mismo, Dirceu, comentarista de televisión, señala que “es un pequeño duelo de fronteras (...) por la histórica rivalidad futbolística de ambos países”. Por su parte, Paiva, locutor de radio, comenta que el choque discurre “cero a cero, pero los ánimos están caldeados. Es la vieja rivalidad entre Argentina y Brasil”. Sin embargo, la mayor de las rivalidades es la que aúna a hinchas contrarios frente a un enemigo común, el árbitro, al que insultan continuamente.

De esta forma, el ambiente mediático reflejado en la serie aparece como un gestor de la opinión pública, altavoz de lo que ocurre dentro del estadio y que tiene el poder de magnificar los hechos. Por ejemplo, en el primer capítulo, Neri Nelson elogia la figura de Juárez y durante la serie cambia radicalmente de postura (véase pág. 442). Asimismo, el presentador es uno de los principales líderes de opinión, como Paiva, comentarista de radio. En general, la prensa ejerce un gran poder, como refleja la serie cuando Camponero, director del Comité de Árbitros, muestra a Juárez una portada en la que se le cuestiona por no ver una mano en el último partido que arbitró («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08). En otro periódico aparece una fotografía suya junto al presidente del Juventus tomada en el palco del estadio, cuestionando así su imparcialidad

pese a que Juárez no llegó a dirigir ese encuentro («Linier caliente», 1x05). Por otra parte, los nombres de los programas o las emisoras de radio que aparecen durante la serie también son inventadas: el programa de Neri Nelson, el de Máximo Deporte de la televisión argentina, la Radio Democrática donde trabaja Paiva o la emisora Brasil Guara News. De igual modo, en casi todos los partidos se muestra a los periodistas en sus cabinas de los estadios y también a los que están realizando conexiones a pie de campo.

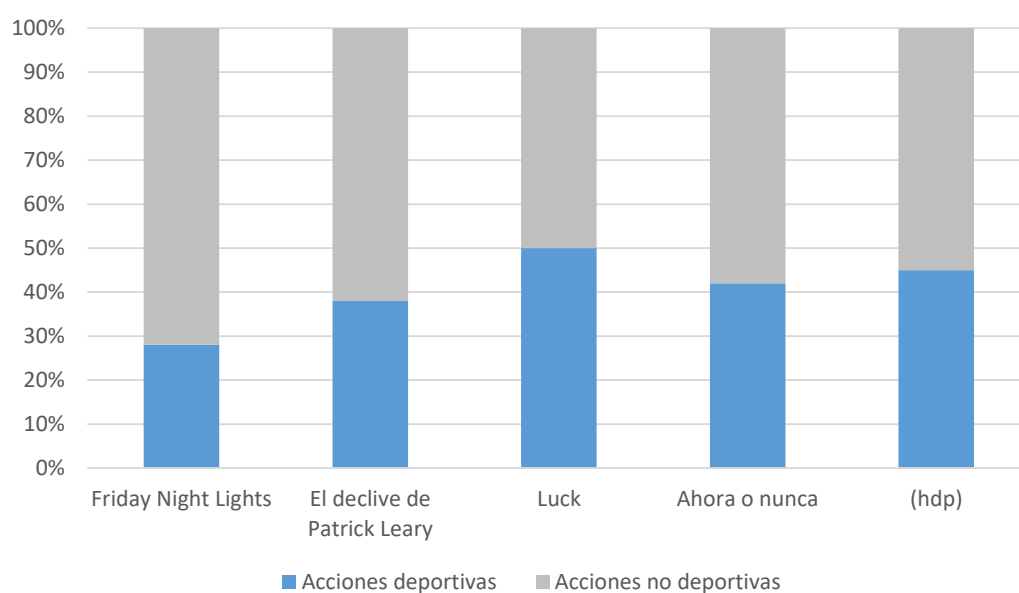
En cuanto a la retransmisión televisiva que se muestra dentro de la propia serie, para distinguirse así misma se emplea un filtro de color diferente, además de recurrir a la rotulación del marcador y del minuto del partido. Así, antes del inicio de cada encuentro, se utiliza un grafismo para mostrar las alineaciones de los equipos y los nombres de los protagonistas se rotulan cuando reciben una tarjeta o marcan un gol. Además, en el primer partido de la serie en el que el 18 de Abril gana el título paulista, aparece un recurso gráfico que ocupa toda la pantalla en la que se ve el escudo del equipo sobre un pedestal y en el que se lee “Campeón Paulista” («Juez x Juez», 1x01).

Por último, la iluminación en (*hdp*) está muy cuidada y recrea la atmósfera de los grandes estadios y partidos de fútbol, pero también está enfocada a aumentar la intensidad dramática de las escenas en las que más sufre Juárez. Así, los encuentros que se juegan de noche y en los que el ambiente futbolístico es mayor son aquellos que Juárez dirige en la Copa Libertadores. Por ello, la iluminación enfatiza el sufrimiento del colegiado antes, durante y después de los partidos tanto en el túnel de vestuarios como en el césped, en los enfrentamientos entre Villa Roja y Asunción («Linier caliente», 1x05), entre Titicaca y Palermo («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08) y en la final entre Palermo y Asunción («Después de todo, la final», 1x13).

## 14.6 Resumen del capítulo

El análisis del capítulo expone la importancia, en las series seleccionadas, de los espacios deportivos para el desarrollo de las acciones de cada una de las modalidades representadas. De todas ellas destaca *Luck*, donde la mitad de la ficción transcurre en el hipódromo de Santa Anita, en el que tiene lugar los entrenamientos, las competiciones, las apuestas, el cuidado de los caballos o las negociaciones para la compra del recinto deportivo. Con un 45% del tiempo total, en *(hdp)* predomina la presencia de los estadios de fútbol para la disputa de los encuentros, mientras que en *Ahora o nunca* es el centro deportivo “The Rock” el que acoge casi todas las acciones relacionadas con la gimnasia. En *El declive de Patrick Leary*, los entrenamientos en el gimnasio de “Luces” y los combates en otros recintos concentran, principalmente, el 38% del tiempo. Por su parte, en *Friday Night Lights*, el 28% de los espacios están unidos al fútbol americano, un dato que entra en consonancia con el porcentaje de acciones deportivas de la serie.

**Gráfico 14.16. Comparativa del porcentaje de espacios deportivos desarrollados en la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



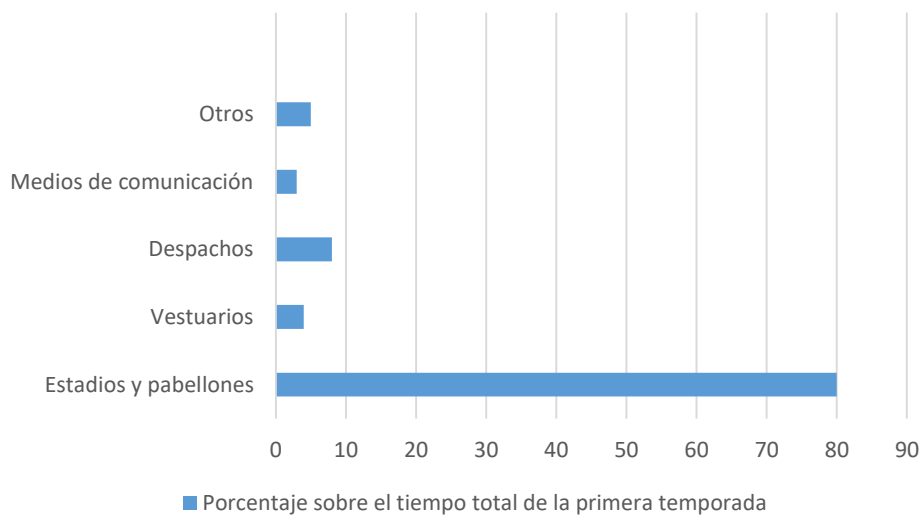
La suma del tiempo total de las primeras temporadas de las cinco series desvela que el 40% de las acciones se producen en escenarios específicamente deportivos. Este dato vuelve a ahondar en la importancia que tiene el espacio, para las historias que se cuentan, en todo aquello relacionado con cada una de las modalidades deportivas en las ficciones seleccionadas.

**Gráfico 14.17. Porcentaje de espacios deportivos sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



Dentro de ese 40%, se pueden agrupar y diferenciar a los espacios más recurrentes. Por encima de todos destacan los estadios de fútbol americano y de fútbol, el hipódromo y los pabellones de boxeo y de gimnasia. Su presencia, del 80%, se debe a que la mayor parte de las acciones deportivas corresponden a entrenamientos y competiciones que se desarrollan en su interior. De igual modo, en los propios recintos deportivos, los vestuarios y los despachos de los entrenadores y agentes ocupan, respectivamente, un 4% y un 8%. Por otro lado, los medios de comunicación también tienen presencia en los espacios que aparecen en la serie a través de los platós de televisión, los estudios de radio o las cabinas de retransmisión, que se presentan en un 3% del total. Por último, otros espacios mostrados en las series tienen un uso deportivo, como son los parques o las calles de la ciudad, donde los protagonistas salen a correr para mantenerse en forma.

**Gráfico 14.18. Porcentaje de tipo de espacios deportivos sobre el global de la primera temporada de las series seleccionadas.** Fuente: elaboración propia.



En cuanto al análisis de los ejes del espacio, resalta las diferentes técnicas empleadas para registrar las acciones deportivas, dependiendo de si hay un movimiento o no de la cámara, de los personajes o de los objetos. Así, el espacio estático fijo es utilizado, principalmente, para contextualizar el paso de un escenario a otro. La misma finalidad tiene aquellas imágenes en las que sí se produce un movimiento en el interior del encuadre, que capta los ambientes del público que acuden a los recitos deportivos. De esta manera, además, se muestran algunos ejercicios en *Ahora o nunca* y la llegada en una de las carreras de *Luck*, con una cámara situada sobre la misma línea de meta.

Por su parte, dentro del espacio dinámico expresivo se engloban la mayoría de las acciones deportivas reflejadas en las series analizadas, mostrando así a los atletas en movimiento mediante diferentes técnicas. De todos ellos, los planos utilizados son desde los más generales a los más cortos, focalizando la atención del espectador en los rostros, las manos o los pies de los deportistas, a lo que el *reframing* contribuye con rápidos reajustes del encuadre. En cuanto a la grúa, el *travelling* y los vehículos móviles, permiten seguir sus desplazamientos mientras corren sobre el terreno de juego, hacia los aparatos de gimnasia o en las pruebas del hipódromo. Además, en series como *Luck* o *Ahora o nunca* se recrean las miradas subjetivas de los jinetes mientras montan en los caballos o de las gimnastas en la realización de sus ejercicios. Respecto al espacio dinámico expresivo, destaca cómo en *Friday Night Lights* se utiliza la técnica documental en la grabación de la serie, siendo una de las mayores improntas de su director, Peter Berg.

Sobre los tipos de relaciones espaciales, la referencial y la dramática coincide en su aplicación en las cinco ficciones ya que, en la mayoría de los casos, en los escenarios deportivos se desarrollan acciones de ese tipo. En cuanto a las funciones estructural y atmosférica aparecen en el encuentro de semifinales de *Friday Night Lights*, donde la lluvia y el barro condicionan el partido. Además, la presión ambiental determina los eventos más importantes representadas en las cinco series, como la final del Campeonato Estatal de los Panthers, el combate de revancha de Patrick Leary, la carrera en el hipódromo del Western Derby, el Campeonato Nacional de gimnasia artística o la final de la Copa Libertadores de fútbol. Por último, las relaciones descriptivas y expresivas de los espacios caracterizan a la mayor parte de los personajes, desde los que viven en casas acomodadas a los que lo hacen en viviendas viejas o desordenadas, además de mostrar sus éxitos deportivos a través de los trofeos, medallas o recortes de prensa en paredes y estanterías.

Respecto a las principales localizaciones deportivas, todos los enclaves de la serie son naturales y realistas, es decir, ninguna ha sido construida para la ocasión. Por tanto, en las mismas se emplean escenarios deportivos ya existentes. De los exteriores, destacan los diferentes estadios de fútbol americano y de fútbol, el hipódromo de Santa Anita, los establos, las pistas de atletismo o los parques de las ciudades. Dentro de los escenarios interiores, se encuentran los vestuarios, los despachos, los gimnasios, las salas de prensa, los estudios de radio, los platós de televisión, las cabinas de retransmisión, las zonas de apuestas o las enfermerías.

En lo relativo al deporte, los ambientes son variados y complementan la puesta en escena deportiva. Además, lugares como Dillon, Bayonne, Boulder o Sao Paulo expresan las características propias de las ciudades donde habitan los protagonistas, siendo la primera de las localidades la más representativa y con mayor incidencia dentro de las series. En este sentido, sobre el atrezzo, las cinco ficciones recrean los elementos habituales que tienen los escenarios en los eventos reales, como son las banderas y camisetas de sus equipos que portan los aficionados, los deportistas con sus indumentarias personalizadas o la presencia de objetos vinculados a los medios de comunicación y fuerzas de seguridad en los estadios. En cuanto al vestuario empleado en las series, destaca por ser detallista, desde las equipaciones de los conjuntos y los atletas individuales al uso de los materiales más comunes en la realización de la práctica deportiva. Igualmente, otro factor a destacar en las series es la presión mediática, que recrea el poder de los medios en la opinión pública de Dillon, la importancia que tienen para alentar el combate de revancha entre Patrick Leary y “Verdugo” Reynolds, las altas expectativas que sitúan a las gimnastas de “The Rock” o las duras críticas que realizan sobre el árbitro Juarez Gomes da Silva. Finalmente, el análisis del ambiente se completa con la incidencia de la iluminación, que en la mayoría de los casos enfatiza los instantes deportivos más dramáticos de los protagonistas, así como recrea el escenario real de las competiciones en los estadios, pabellones y recintos deportivos.

En resumen, el análisis de este capítulo evidencia la importancia que tienen los espacios deportivos en las series seleccionadas. Por un lado, porque su aparición sobre el tiempo total de las ficciones es notable, con una media del 40%. Por otro, por la propia forma en la que se registran los escenarios y las acciones, lo que refleja la capacidad para transmitir al espectador las sensaciones que perciben los protagonistas o para simular las retransmisiones televisivas. De igual modo, la utilización de estadios y pabellones



preexistentes aportan una mayor credibilidad, a lo que hay que sumar un ambiente minucioso, que recrea desde el atrezzo habitual, al vestuario o la presencia de los medios de comunicación. En definitiva, las cinco series seleccionadas demuestran que, desde un punto de vista narrativo, la representación de los escenarios y la captura de las acciones deportivas se pueden lograr con un alto grado de verosimilitud.

## **CAPÍTULO 15: ANÁLISIS DEL TIEMPO**

Después del estudio narrativo del espacio de las cinco series seleccionadas, en el siguiente punto se exponen las principales conclusiones derivadas del análisis del tiempo y sus características en relación al deporte en base al Anexo 3.5 (véase pág. 646):

### **15.1 El tiempo en *Friday Night Lights***

Uno de los aspectos temporales más importante en la serie es la manera en la que engloba, distribuye y desarrolla una temporada de fútbol americano dentro de sus veintidós primeros capítulos. Igualmente, destacan los recursos narrativos para exponer y sintetizar los partidos dentro de la duración de cada episodio.

Así, en primer lugar, respecto al “tiempo-colocación”, la primera temporada de *Friday Night Lights* se corresponde con la duración de una campaña del Campeonato Estatal de Texas, ya que el primer episodio se inicia con el partido inaugural («Piloto», 1x01) y el último acaba con la disputa de la final («La final», 1x22). Asimismo, sobre la duración del tiempo narrado por capítulos, en los dos primeros de la serie se emplea como recurso la rotulación para marcar una tendencia que, con excepciones, permite orientar al espectador en el resto de episodios: el primero abarca desde el lunes hasta el viernes de esa misma semana («Piloto», 1x01), mientras que el segundo empieza en domingo y acaba también en viernes («Ojos abiertos», 1x02). Como ocurre con el propio título de la serie, queda latente la importancia de la noche del viernes como el día en que se disputan los partidos de los Panthers de Dillon, algo que coincide con la jornada real en la que se suelen jugar los encuentros de fútbol americano de los equipos juveniles en Estados Unidos.

A continuación, se tratan las aplicaciones narrativas del “tiempo-devenir” en relación a la primera temporada de *Friday Night Lights*:

#### **15.1.1 Orden**

En primer lugar, el tiempo presente de referencia se establece de manera diegética con el inicio del relato, es decir, en el caso de *Friday Night Lights* no se menciona de forma explícita la fecha exacta en la que transcurre la serie. Sin embargo, considerando que la temporada de fútbol americano en los campeonatos de instituto suele comenzar a final del mes de agosto o principios de septiembre, se puede intuir que dicho periodo correspondería igualmente con las fechas de la serie.

Respecto a la disposición de los acontecimientos, la temporalidad de la historia en *Friday Night Lights* transcurre de forma lineal, siendo el punto de partida y de llegada diferentes, ya que la primera temporada de la serie comienza con el inicio del Campeonato Estatal y finaliza con su resolución. Dentro de la misma, la configuración temporal empleada es la de tipo vectorial, ya que el relato avanza de forma progresiva y sin saltos temporales, salvo en dos ocasiones. Primero, con pequeños *flashback* cuando Eric Taylor abronca a sus jugadores durante el descanso del partido ante South Milbank y, entre medias, se reproducen imágenes de la primera parte («Series de castigo», 1x03). Se trata de un *flashback* interno, al iniciarse y finalizar dentro del “tiempo presente” de referencia de la serie. Por su parte, en las entrevistas iniciales que aparecen en el primer capítulo, también se intercalan escenas del entrenamiento posterior mediante el uso del *flashforward* en las declaraciones de los jugadores y del entrenador («Piloto», 1x01).

### 15.1.2 Duración

Respecto al análisis de la duración, las características deportivas más importantes detectadas en la serie están relacionadas con el tratamiento de su uso anormal y las diferentes herramientas empleadas para ello a través de la extensión y la contracción temporal.

#### 15.1.2.1 Extensión

En *Friday Night Lights* son varios los instantes en los que se produce una prolongación del tiempo mediante el uso de distintas variables. Con ello, el director de la serie pretende resaltar algunas acciones por su contenido estético o por ser las jugadas más importantes del encuentro. Por ejemplo, en el partido inaugural se ralentiza un ataque de “Smash” Williams sin más motivación que enseñar una de sus carreras con el balón («Piloto», 1x01). Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones, cuando se utiliza este recurso se recurre a la extensión temporal a través de la técnica del *slow-motion replay*. De esta forma, se destaca el dramatismo de las jugadas más decisivas de los encuentros, como sucede en las siguientes acciones que se pasan a describir:

- En el primer partido, desde unos segundos previos al choque en el que Jason Street se produce su grave lesión («Piloto», 1x01).
- En el encuentro de máxima rivalidad entre los Panthers de Dillon y los Tigers de Arnett Mead, cuando “Smash” Williams anota el *touchdown* definitivo, con un gran salto por encima de un rival («Dar la talla», 1x05).

- En el *touchdown* decisivo de “Smash” Williams que sirve para vencer a West Coast («Nevermind», 1x11). Durante el encuentro, también se muestran a cámara lenta alguno de los fallos de Matt Saracen al realizar los pases.
- En el primer («Me quiere, no me quiere», 1x15) y segundo partido («Ojos negros y corazones rotos», 1x16) de los *playoff* por el título, los Panthers se imponen con mayor claridad en el marcador y, en los mismos, se muestran a cámara lenta algunas jugadas: en el primero, para incidir en el buen juego del equipo y, en el segundo, para resaltar en la dureza del mismo.
- En el partido de cuartos de final, los Dragons de Royal Rock disponen de una última jugada de ataque con la que pueden vencer. El pase de su *quarterback* es ralentizado para aumentar el suspense, pero falla en la entrega y los Panthers acceden a la semifinal («Unidad familiar», 1x18).
- En semifinales, es el último tanto de los Panthers y las celebraciones las que se reproducen a cámara lenta («Barro-bowl», 1x20).
- En la final son numerosas las acciones que tienen una extensión temporal («La final», 1x22). De todas ellas, la más significativa es el *touchdown* decisivo de “Smash” Williams con el que los Panthers de Dillon logran el Campeonato Estatal. Se trata de una jugada que es ralentizada desde su inicio y se extiende durante 33 segundos hasta el final de la misma. Junto a la utilización de la técnica *slow-motion replay* y, tal y como ocurre en mucho de los casos mencionados, la dilatación temporal aumenta a su vez con la alternancia de planos de otros protagonistas que presencian la acción, como es el entrenador o algunos personajes principales del público.

#### 15.1.2.2 Contracción

La utilización de las elipsis resulta fundamental como recurso narrativo para ofrecer al espectador los instantes más destacados de los partidos. Así por ejemplo, en *Friday Night Lights*, para conocer lo ocurrido en el tiempo no mostrado se suele enseñar el minuto y el resultado a través del marcador del estadio, como ocurre en el encuentro de los Panthers ante South Milbank, donde se pasa del descanso al final del último cuarto («Series de castigo», 1x03). Sin embargo, el método más recurrente es el uso de la voz en *over* de los comentaristas deportivos, como se indica en el apartado de diálogos, donde vienen expuestas sus intervenciones más destacadas en este sentido (véase pág. 520). Por ejemplo, en «Corazones puros» (1x09) se produce un notable avance temporal cuando la

acción pasa directamente al tramo final del partido entre los Panthers y Gatling. De esta forma, la voz en *over* resulta un elemento fundamental para resumir todos los enfrentamientos de fútbol americano que se desarrollan en *Friday Night Lights*.

### 15.1.3 Frecuencia

En relación al número de veces que se representa un mismo hecho, durante la serie se producen dos ejemplos significativos que difieren de la frecuencia simple, la más habitual. Por un lado, en el tercer partido contra South Milbank, Eric Taylor abronca a sus jugadores por lo mal que están jugando («Series de castigo», 1x03). El entrenador se dirige especialmente a Tim Riggins y “Smash” Williams, mientras se muestran a través del *flashback* varios placajes que han recibido de los rivales. De la misma manera, cuando Tim Riggins llega borracho al primer entrenamiento («Piloto», 1x01), Eric Taylor manda a sus jugadores realizarle placajes hasta en trece ocasiones. En ambos casos se trata de un ejemplo de frecuencia múltiple, ya que se representan varias veces las diferentes entradas que sufren los jóvenes jugadores durante el partido y el entrenamiento con el fin de enfatizar con imágenes las palabras del técnico.

Por otra parte, la acción por la que Jason Street sufre su lesión se representa desde tres ángulos distintos, lo que permite incidir en la mala fortuna del golpe. En este caso, se trata de una frecuencia repetitiva, ya que un mismo suceso se muestra varias veces.

## 15.2 El tiempo en *El declive de Patrick Leary*

Uno de los recursos temporales más empleados en esta serie es el *flashback*, que se usa para remitir de manera constante al combate entre “Luces” Leary y “Verdugo” Reynolds, en el que el segundo venció en un polémico combate por el Campeonato del Mundo de los Pesos Pesados.

De esta forma, el “tiempo-colocación” de *El declive de Patrick Leary* no aparece determinado ni tampoco es relevante ya que, al contrario de una competición deportiva regular, por lo general en el boxeo no existe una temporada de combates ni unas pautas sobre el periodo que debe transcurrir entre uno y otro. Asimismo, los capítulos de esta serie tampoco siguen un patrón concreto, pudiendo tratar en cada uno de ellos diferentes días para la preparación de las peleas y las propias competiciones.

A continuación se exponen los principales usos narrativos del “tiempo-devenir” relacionados principalmente con las acciones deportivas en esta serie:

### 15.2.1 Orden

El primer elemento a señalar es el tiempo presente de *El declive de Patrick Leary*, que se establece a través del uso temporal diegético en el inicio del relato. Sin embargo, por conversaciones posteriores entre los personajes se deduce que la serie empieza en el mes de marzo y finaliza el 14 de agosto de ese mismo año, con la revancha por el título mundial. En este sentido, pocos instantes después de la escena inicial, se produce una elipsis temporal de cinco años marcada por un rótulo que así lo indica («Piloto», 1x01).

Respecto a la temporalidad de la historia, *El declive de Patrick Leary* se distingue del resto de las ficciones analizadas por desarrollarse de manera no vectorial. Es decir, su eje temporal progresivo presenta fracturas, principalmente con la utilización de saltos al pasado, siendo un recurso muy empleado para recordar la primera pelea entre “Luces” y “Verdugo”.

#### 15.2.1.1 *Flashback*

Las analepsis son numerosas en esta serie, sobre todo, en el primer capítulo («Piloto», 1x01). Así, nada más comenzar, mientras puede verse cómo “Luces” está tumbado en la camilla después del combate inicial, Theresa rompe una cápsula de sales aromáticas para lograr que su marido despierte. A continuación, Patrick abre los ojos y se produce un *flashback* en el que rememora el combate frente a Reynolds antes del último asalto,

cuando tiene prácticamente ganada la pelea. Antes de que se inicie ese *round*, el tiempo regresa al presente narrativo mediante la utilización en imagen de un desenfoco, en el que Theresa ya está curando las heridas a su marido. Asimismo, se trata de un *flashback* externo, ya que se inicia y finaliza fuera del tiempo del relato.

Otra forma de conocer los hechos del pasado en esta serie es a través de la televisión, en la que se reproducen en diferentes capítulos imágenes sobre el combate entre “Verdugo” y “Luces”, lo que permite al espectador conocer mejor lo ocurrido entre ambos cinco años atrás.

#### 15.2.1.2 *Flash*

En este caso, se trata de recuerdos muy cortos sobre los hechos del pasado y que son constantes en la mente de “Luces”. Así, por ejemplo, en el capítulo primero se observan varios instantes de apenas un segundo de duración cada uno sobre la pelea contra Reynolds («Piloto», 1x01). Los pasos a ellos se realizan mediante un *flash* blanco en la imagen y el sonido de la campana del *ring*, junto a un primer plano del propio Patrick. Con las mismas pautas, “Luces” se queda dormido en el coche y sufre dos recuerdos muy breves de Reynolds celebrando la victoria y, luego, dándole un puñetazo. Ambos ejemplos son *flashes* externos al producirse fuera del tiempo narrativo del relato. Asimismo, en ese mismo episodio también los hay de carácter interno, cuando se desvela en un par de segundos el final de varias acciones que no habían sido resueltas: las de Patrick dándole una paliza al cliente de un bar, rompiéndole el brazo al dentista y diciéndole a su hija que ya no boxea, que no se preocupe porque la va a cuidar.

Por otra parte, en «Cakewalk» (1x02), vuelve a haber dos *flashes* internos. En el primero de ellos se muestra a Patrick rompiéndole el brazo al dentista que le debía dinero a Brennan. En el segundo, se rememora el instante en el que la policía detiene a “Luces” en la cafetería y el boxeador observa desde el coche patrulla la cara de preocupación de sus hijas. Unas imágenes similares le vienen a la mente a Patrick tras discutir con su hija Ava y golpear de forma violenta la puerta de su habitación («El disparo», 1x03).

Sobre el desarrollo de los personajes, hay que tener en cuenta que la derrota de “Luces” contra “Verdugo” Reynolds le sigue marcando en su día a día y así se muestra en la serie. Por ello, incluso mientras Patrick duerme, en el interior de sus propias pesadillas sufre pequeños *flashes* del combate («El regreso», 1x05). Uno de los mayores ejemplos de este recurso se observa en el inicio del último capítulo, en el que se mezclan

los saltos temporales de carácter externo e interno a modo de recorrido de toda la primera temporada de la serie: aparece el final del primer combate, el nombramiento de “Verdugo” como campeón, sus discusiones con Teresa, la conversación con Daniella cuando se entera de su enfermedad, el momento en el que le parte la mano al novio de su madre y su pelea en la calle con Reynolds. Todo ello acaba con una transición de salida al tiempo presente mediante el recurso visual del desenfoque («Guerra», 1x13).

#### *15.2.1.3 Flashforward*

En cuanto al uso de la prolepsis en esta serie, se observa un ejemplo en el séptimo capítulo («Encrucijada», 1x07), que comienza con un salto al futuro que conduce a la acción justo antes del inicio del combate entre “Diablo” Morales y Patrick, del que se regresa al tiempo presente narrativo con el sonido de la campana. Posteriormente, y siguiendo la progresión cronológica, vuelve a mostrarse la misma secuencia con ambos boxeadores sobre el cuadrilátero.

#### *15.2.2 Duración*

En cuanto al análisis de la extensión del tiempo en relación a la historia, las características deportivas más importantes detectadas en la serie están relacionadas con la duración anormal y las diferentes herramientas utilizadas que, a continuación, se pasan a describir:

##### *15.2.2.1 Extensión*

En términos generales, la acción en tiempo real predomina en *El declive de Patrick Leary* por encima de su duración anormal. Tan solo en momentos puntuales se puede apreciar una dilatación del mismo mediante la extensión, como ocurre en el primer *flash* de la serie, cuando Patrick recibe un puñetazo de “Verdugo” Reynolds que se reproduce a cámara lenta («Piloto», 1x01). Asimismo, antes del inicio del combate contra “Diablo” Morales, los dos púgiles se retan con la mirada en unos instantes que también se exponen de manera ralentizada.

##### *15.2.2.2 Contracción*

De todas las series analizadas, en *El declive de Patrick Leary* se observa la mayor presencia de las elipsis temporales. En este sentido, es significativo los cinco años que transcurren entre la imagen de “Luces” en la camilla tras el combate contra “Verdugo” al recorrido que realiza la cámara por su mansión. Para ello, el tiempo es indicado mediante



un rótulo y, además, se recuerda en diversos diálogos que, ese mismo día, se cumplen cinco años de la pelea que convirtió a “Verdugo” en campeón («Piloto», 1x01).

De igual forma, algunos de los *flashes* que padece “Luces” también conllevan el uso de elipsis temporales. Por ejemplo, en el primer capítulo, el boxeador se queda dormido a media tarde en el coche y, después de los pequeños saltos temporales al pasado, se despierta de noche. En la cocina de su casa vive una situación idéntica, aunque en esta ocasión se duerme de noche y se despierta de día («Piloto», 1x01).

Al igual que en *Friday Night Lights*, la inclusión de la narración de los periodistas deportivos resulta un elemento fundamental para recapitular la información en el uso de la elipsis, como ocurre en el combate entre Omar y Harris, que se traslada de su inicio al décimo asalto («El disparo», 1x03); o la pelea entre Patrick y Morales, en la que se pasa directamente al final del primer *round* («Encrucijada», 1x07). Ambos ejemplos han sido tratados en el apartado de diálogos (véase pág. 526). Por último, hay que mencionar la revancha entre “Luces” y “Verdugo”, donde destaca cómo la pelea se reproduce prácticamente en su totalidad, en la que tan solo se intercalan algunas recapitulaciones temporales en la alternancia de planos entre la acción deportiva y el público («Guerra», 1x13).

### 15.2.3 Frecuencia

A lo largo de *El declive de Patrick Leary*, durante los entrenamientos y los combates predomina la frecuencia normal ya que, como se ha señalado anteriormente, se opta por una reproducción a tiempo real de las acciones deportivas. Asimismo, se observan las mismas escenas en la retransmisión televisiva, pero esos visionados se realizan en diferentes instantes y en capítulos distintos, por lo que no se emplean repeticiones instantáneas. Por otro lado, en cuanto a la frecuencia repetitiva, en la serie hay un ejemplo en el capítulo final, cuando Barry insinúa que la victoria de “Luces” sobre Morales estuvo amañada y Patrick avanza y retrocede el momento del K.O. con el mando de la televisión mientras visualiza la pelea («Guerra», 1x13).

### 15.3 El tiempo en *Luck*

En *Luck* destaca especialmente el uso de la cámara lenta como un recurso para mostrar el esfuerzo de los caballos en las carreras, así como para incidir en su estética durante el galope. Del mismo modo, como se señala a continuación, la pausa temporal es decisiva para conocer al ganador de una de las carreras más importante del año, el Western Derby, aunque su imagen no es mostrada al espectador.

Precisamente, la celebración de esta jornada es la única referencia temporal que puede ayudar a conocer en qué época del año se ubica la acción. Aunque el Western Derby es un nombre ficticio, la carrera tienen unas características muy similares al Santa Anita Derby, el mayor evento que se celebra en el hipódromo donde se desarrolla la acción en *Luck*. Esta carrera se disputa en el mes de abril y, por tanto, es la única referencia temporal que puede contribuir al “tiempo-colocación” de la primera temporada. Asimismo, podría señalarse que solo en los capítulos en los que se disputan las carreras se intuye que cada uno de ellos se corresponde con una jornada típica de competición en el hipódromo.

A continuación, se analizan las particularidades deportivas que se extraen del uso narrativo del “tiempo-devenir”:

#### 15.3.1 Orden

En *Luck*, el análisis indica que el tiempo presente de referencia se establece de manera diegética con el inicio del relato, ya que no se menciona de forma explícita. Así, al no haber una referencia al inicio de la temporada deportiva o con la salida de la cárcel de “Ace” Bernstein, tampoco se puede intuir qué época del año abarca la serie, si bien la conclusión de la primera temporada coincide con el final del Western Derby.

Respecto a la disposición de los acontecimientos en esta serie, la historia transcurre de forma lineal, es decir, el punto de partida y de llegada son diferentes. Por ejemplo, el caballo Pint of Plane pasa de ser adquirido por “Ace” a través de Gus («Piloto», 1x01) a finalizar con su victoria en el Western Derby («Episodio nueve», 1x09). De igual manera, la historia avanza de forma progresiva y sin saltos al pasado o al futuro, por lo que la temporalidad empleada es de tipo vectorial.

### 15.3.2 Duración

En cuanto a la extensión del tiempo respecto a la historia, el interés del análisis de las características deportivas en *Luck* está relacionado, sobre todo, con el tratamiento de su uso anormal y las diferentes herramientas empleadas.

#### 15.3.2.1 Pausa

En relación a este recurso, hay que señalar en primer lugar que *Luck* tiene la particularidad de decidir el ganador del Western Derby a través de una *photo finish* que, sin embargo, no es mostrada al espectador y sí se describe a través de la narración del *speaker* del hipódromo. Además, en esa misma carrera se produce la única pausa temporal relacionada con el deporte, en el instante en el que Gus, *Ace*, Ricky Ramírez y Pint of Plane son fotografiados como vencedores de la prueba y se muestra ese instante “congelado” («Episodio nueve», 1x09). Asimismo, donde se detiene la imagen durante un segundo es en la primera victoria de Leon con Mon Gateau. Además, lo hace a su paso por meta desde una posición más frontal que lateral, porque vence por medio cuerpo del caballo y no existen dudas sobre quién es el ganador («Piloto», 1x01).

#### 15.3.2.2 Extensión

La dilatación temporal es empleada en *Luck* con una doble intención. Por una parte, el análisis muestra que se hace para resaltar la belleza estética de los caballos y de las carreras, aspecto ya tratado anteriormente en la forma de seleccionar algunos planos al filmar a los animales (véase pág. 471). Por otra, la extensión sirve para incidir en las acciones deportivas más importantes. Así, el uso del recurso técnico de *slow-motion replay* es muy recurrente durante las pruebas y los entrenamientos, como se indica en los siguientes ejemplos:

- En la primera de las carreras se ralentizan los últimos metros de la prueba de Leon con Mon Gateau, justo antes de la pausa temporal anteriormente mencionada. Su justificación es deportiva, porque en el tramo final de la carrera su rival se sitúa prácticamente al lado en la lucha por la victoria. A ello hay que sumar cómo la extensión temporal aumenta al mostrar las imágenes simultáneas del caballo, del jinete, de Turo Escalante, del grupo de apostantes y de Joey desde las gradas. Asimismo, de manera más estética, en el recorrido previo al comienzo de la

carrera, puede verse a cámara lenta el trote de Mon Gateau desde los establos hasta los cajones de salida («Piloto», 1x01).

- Incidiendo en su aspecto más dramático, se recurre a la cámara lenta justo cuando Tere Flag se fractura una de sus patas en la carrera («Piloto», 1x01). Además, el sonido del instante de la rotura y la exclamación generalizada del público elevan la tensión del momento. Posteriormente, se incide en su intensidad dramática cuando Tere Flag recibe la inyección letal para ser sacrificado. Acompañado de una música lenta, con un primerísimo primer plano, se ralentiza la imagen en la que el caballo parece buscar con la mirada a su jinete, Leon. Finalmente, el párpado se cierra y Tere Flag fallece.
- Reforzando el suspense, se emplea la cámara lenta cuando un caballo cruza la pista en sentido contrario y Pint of Plane logra esquivarlo («Episodio cuatro», 1x04).
- En el debut de Rosie como jinete se busca potenciar el aspecto más emotivo a través de la cámara lenta, por ejemplo, cuando se viste en el momento previo a su estreno («Episodio cuatro», 1x04). Antes de su inicio, se vuelve a recurrir al ralentizado mientras están en los cajones de salida. Ya en la carrera, se emplea el mismo tipo de extensión temporal en un primer plano de Gettn' Up Morning, de sus patas al galope, de la mirada de Walter Smith desde la grada y, posteriormente, de la forma en la que golpea sus prismáticos como si él mismo llevara las riendas del caballo. Cuando gana Rosie, se muestra un ralentizado de Walter abandonando las gradas desconcertado por el potencial de Gettn' Up Morning, del que no esperaba que venciera tan pronto.
- En plena carrera, a un caballo se le desprende la herradura de su casco e impacta en Pint of Plane, causándole una herida. Desde el momento en el que se le sale hasta que le provoca el corte, la imagen se ralentiza para incidir en el previsible incidente («Episodio cinco», 1x05).
- En las carreras que se muestran en el capítulo sexto, se producen especialmente más ralentizados antes de la salida y en el desarrollo de las mismas («Episodio seis», 1x06).
- Durante el regreso de Ronnie como jinete de Pint of Plane, se muestran imágenes a cámara lenta mientras entrena con el caballo («Episodio ocho», 1x08).

- En el Western Derby («Episodio nueve», 1x09), durante la carrera de Rosie se alternan planos a una velocidad real con otros ralentizados del galope de Mon Gateau y de los gestos en la grada de sus propietarios o de Turo Escalante. En el instante en el que cruza la línea de meta también se reproduce la imagen a cámara lenta. Sin embargo, el ejemplo más significativo por su duración e importancia ocurre en la prueba que enfrenta a Gettn' Up Morning y a Pint of Plane. Desde el inicio de la última curva hasta la línea de meta, todas las imágenes de la carrera se muestran a través del recurso técnico de *slow-motion replay*, completando una duración total de dos minutos y cuarenta segundos. Incluso, al cruzar la meta se produce una ralentización más extrema por el final tan ajustado, a modo de *photo finish*, aunque tomado desde una perspectiva frontolateral para mantener el suspense del vencedor. Asimismo, la sensación temporal en la carrera aumenta con la alternancia de planos de la grada y de Joanna en el hospital, justo en el instante en el que sufre un aborto.

#### 15.3.2.3 Contracción

En el plano deportivo, en *Luck* las carreras son reproducidas prácticamente desde su inicio hasta el final, ya que la distancia de las mismas es de unos 1.800 metros que se completan en menos de dos minutos. Por ello, más que recurrir a la elipsis, se producen recapitulaciones con contracciones temporales mínimas en la alternancia de los planos de la carrera y de los personajes principales en la grada.

#### 15.3.3 Frecuencia

En la serie, durante los entrenamientos y las carreras predomina la frecuencia normal durante las acciones deportivas. Como se ha destacado anteriormente, en las competiciones se opta por una reproducción a tiempo real de las carreras y, por tanto, no existen ejemplos de la utilización de recursos como la frecuencia múltiple o repetitiva. De este modo, en los instantes con una gran carga dramática como es la rotura de la pata de Tere Flag, se opta por la reproducción a cámara lenta antes que emplear una repetición desde diferentes ángulos del momento de la fractura o de la caída del caballo y del jinete («Piloto», 1x01).

## 15.4 El tiempo en *Ahora o nunca*

Los recursos temporales más destacados en esta serie en relación a las acciones deportivas son el uso de la cámara lenta, para resaltar los movimientos estéticos de la gimnasia artística, así como las diferentes técnicas empleadas para la contracción temporal.

Sobre las posibles referencias temporales, en *Ahora o nunca* no hay una mención sobre cuándo se desarrolla la acción, puesto que no es relevante para la trama. Lo único que sí se sabe de la primera temporada de la serie es que el tiempo presente tiene lugar tres años antes de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, cuyo torneo es el primer objetivo de las gimnastas. Por tanto, estos datos orientan al espectador sobre el “tiempo-colocación” en el que transcurre la historia, ya que no existe una temporada deportiva definida e, incluso, no se le ubica sobre cuántos días se muestran en cada uno de los capítulos. Respecto al “tiempo-devenir”, a continuación se destacan las principales características narrativas derivadas del análisis de la serie:

### 15.4.1 Orden

En su primera temporada, el inicio del relato en *Ahora o nunca* establece el tiempo presente de referencia como el principal elemento ante la ausencia de menciones explícitas. Asimismo, no se puede intuir cuándo empieza o finaliza la primera temporada, aunque en el Campeonato Nacional los periodistas indican en sus comentarios que es la final del año 2009 («Todo lo que brilla», 1x10). De igual forma, tan solo se desvelan dos fechas. Primero, Sasha señala en «Soplando el humo» (1x03) que restan 49 días para el Campeonato Nacional, el cual se disputa en «Todo lo que brilla» (1x10). Y, segundo, anuncia que en un mes el equipo nacional viajará a China («California Girls», 1x13), al encuentro amistoso que se celebra cinco capítulos después («La gran muralla», 1x18).

Sobre la disposición de los acontecimientos, la historia planteada en *Ahora o nunca* se desarrolla de manera lineal, con un inicio y un final totalmente diferentes. Así, la primera temporada empieza con la presentación de un conjunto de gimnastas pertenecientes a “The Rock” a las que se une Emily («Piloto», 1x01), y acaba con la victoria del equipo ante China, además de con varios conflictos sin resolver entre las jóvenes, especialmente a nivel de relaciones personales («¿Somos familia?», 1x20). Asimismo, la forma en que avanza la historia es vectorial, de manera progresiva y sin salto temporales. Tan solo se producen dos pequeñas fracturas en el eje narrativo de los acontecimientos a través de dos *flashback*. En el primero de ellos, Emily visualiza el

momento de su lesión ante Denver, mientras descansa en el hotel de concentración del equipo en Boston («Todo lo que brilla», 1x10). En el segundo, Payson recuerda en dos ocasiones el momento de su lesión cuando vuelve a colocarse delante de las barras asimétricas: primero, el miedo le supera («La gran muralla», 1x18); luego, afronta el ejercicio («¿Somos familia?», 1x20). En ambos casos se trata de un *flashback* interno, ya que se establece dentro del tiempo presente de la serie, y los mismos se distinguen visualmente con el uso de un filtro de color en blanco y negro.

#### 15.4.2 Duración

En esta serie, las características deportivas más importantes relativas al análisis de extensión del tiempo en relación a la historia, están vinculadas con los mecanismos narrativos en el tratamiento de su duración anormal. A continuación, se exponen los dos más importantes, la extensión y la contracción:

##### 15.4.2.1 Extensión

En *Ahora o nunca* predomina el uso de la extensión temporal en la mayoría de los entrenamientos y competiciones, que se justifica con el fin de realzar la espectacularidad y la estética de los movimientos de las gimnastas. La herramienta más empleada es la técnica *slow-motion replay*, de la que a continuación se destacan cinco ejemplos representativos:

- Durante las pruebas de selección para acudir al Campeonato Nacional de Boston, se recurre a la cámara superlenta en el ejercicio de barras asimétricas de Lauren y Emily, especialmente para resaltar la salida del aparato. Ya en el ejercicio de suelo de las cuatro gimnastas, se vuelve a utilizar este recurso en el inicio de la rutina. También se produce una ralentización extrema en las caídas de Lauren de la barra de equilibrio y de Emily en el salto de potro («Piloto», 1x01).
- En el amistoso ante Denver, se emplea la ralentización en el ejercicio de suelo de Payson y en la salida de las barras asimétricas de Kelly Parker («Entre el Rock y un lugar duro», 1x06).
- Durante la primera jornada del Campeonato Nacional, se recurre a la técnica de *slow-motion replay* en las salidas de la barra de equilibrio, en el salto de potro y en el ejercicio de asimétricas de Lauren, Kelly Parker y Payson. Sobre esta última, se ralentiza su caída de las barras asimétricas, en la que se produce su lesión de espalda («Todo lo que brilla», 1x10).

- En las pruebas de selección de Estados Unidos, se emplea la extensión temporal en varios de los ejercicios de las candidatas al equipo durante los entrenamientos («Sigue al líder», 1x12).
- En el amistoso ante China, hay una ralentización extrema de las imágenes cuando se muestran los ejercicios de barras asimétricas de Emily, Payson y Kaylie, en el salto de potro de Emily, en la barra de equilibrio de Lauren y Kaylie y en el ejercicio de suelo de esta última («¿Somos familia?», 1x20).

Por otra parte, la extensión temporal también se lleva a cabo en *Ahora o nunca* a través de la alternancia de los planos. Por ejemplo, en el capítulo inicial, cuando Emily afronta de nuevo su salto de potro después de la caída, se combina la imagen de la joven corriendo hacia el trampolín con la de su madre y los familiares de sus compañeras en la grada, lo que aumenta a nivel narrativo la expectación de cómo va a ejecutar el ejercicio («Piloto», 1x01).

#### 15.4.2.2 Contracción

La elipsis permite sintetizar las acciones deportivas y mostrar al espectador tan solo las partes más importantes de los entrenamientos y las competiciones. Al contrario que en el resto de la series, en *Ahora o nunca* no se hace una alusión directa a esas partes omitidas, ya que se centra narrativamente en la acción del tiempo presente y en los ejercicios más determinantes. De hecho, en las competiciones mostradas se enfoca visualmente el panel de las puntuaciones de las gimnastas para observar la clasificación, pero no se hace referencia a cómo se han alcanzado esas posiciones.

Para resumir las acciones deportivas en esta serie, se reproducen fragmentos breves de los ejercicios, con transiciones entre unos y otros con cortinillas o *flashes*. Por ejemplo, en la primera prueba de selección, se alternan partes similares de las actuaciones de las cuatro gimnastas en la rutina de suelo («Piloto», 1x01). Asimismo, en el amistoso ante Denver se combinan imágenes de los diferentes aparatos, y la lucha entre Kaylie y Kelly por ser campeonas nacionales se traslada con planos consecutivos de una y otra en sus ejercicios («Todo lo que brilla», 1x10). A diferencia del resto de series seleccionadas, *Ahora o nunca* es la única que recurre a los efectos de posproducción para utilizar la pantalla dividida o *split screen* y mostrar, al mismo tiempo, la acción deportiva y las reacciones del público y del jurado. Por ejemplo, en el capítulo inicial, en tres recuadros aparecen Payson en la barra de equilibrio, los jueces y el público. Posteriormente, se



divide en cuatro segmentos, con el inicio de cada una de las gimnastas en el ejercicio de suelo («Piloto», 1x01). La misma situación se produce en otros episodios, como en las pruebas de selección del equipo nacional, en el que se desarrolla simultáneamente en diferentes recuadros varios ejercicios («Sigue al líder», 1x12).

#### 15.4.3 Frecuencia

A lo largo de la primera temporada de *Ahora o nunca* la única frecuencia empleada es la normal, ya que en ningún momento se observan repeticiones de las acciones deportivas empleando técnicas como la frecuencia múltiple o repetitiva. De este modo, por ejemplo, los saltos de las gimnastas, las ejecuciones de sus rutinas, las salidas de los aparatos o caídas como la de Payson no son reproducidas desde diferentes planos como si se simulara una retransmisión televisiva, sino que se opta por una ralentización de las acciones.

### 15.5 El tiempo en (*hdp*)

En esta serie destaca cómo uno de los recursos más empleados para la contextualización temporal de las acciones deportivas es el de las narraciones de los comentaristas de radio y televisión, con los que se sitúa al espectador qué torneo se visualiza, en qué fase se encuentra o para aclarar el minuto y el resultado tras las diferentes elipsis.

De esta forma, en primer lugar y, aunque no se menciona de forma explícita, el “tiempo-colocación” de la primera temporada de (*hdp*) puede deducirse que se corresponde temporalmente con parte de una temporada futbolística en Sudamérica, ya que la serie empieza con la final del Campeonato Paulista («Juez x Juez», 1x01) y finaliza con la de la Copa Libertadores («Después de todo, la final», 1x13). Asimismo, cada capítulo se ajusta a temporalidades diferentes y no transcurren los mismos días entre unos u otros. Por ejemplo, hay episodios donde se desarrolla el viaje de Juárez a algún país sudamericano y se disputa el partido que tiene que arbitrar, mientras que la final de la Copa Libertadores comienza en un capítulo para acabar en el siguiente.

Respecto al uso narrativo del “tiempo-devenir”, a continuación se exponen las diferentes características analizadas en relación al deporte.

#### 15.5.1 Orden

En términos generales, en (*hdp*) no se hacen menciones específicas sobre la temporalidad en la que se desarrollan las acciones representadas y, por tanto, se establece el tiempo diegético como principal referencia del presente. Tan solo en un instante de un partido, en la retransmisión televisiva se escucha al comentarista decir que se está jugando en una “tarde de octubre” («Linier caliente», 1x05). De igual modo, las únicas referencias explícitas relativas al flujo temporal se indican en los encuentros de fútbol, cuando un rótulo señala la hora del mismo. Por ejemplo, en el episodio inicial se indica en pantalla que el partido se disputa a las "01:17 pm" («Juez x Juez», 1x01). En el capítulo tres, se añade el rótulo: “Montevideo, Uruguay, 06:57 pm”, así como que el partido está a punto de empezar a las "07:43 pm" («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Asimismo, en el cuarto episodio, se rotula "estadio de Juventus, São Paulo, Brasil. 02:27 pm" («El tiempo del árbitro», 1x04); en el octavo, "La Paz, Bolivia, 05:36 pm" («El vídeo es inútil, el punto una bestia», 1x08); y, en el último, se indica en pantalla "Buenos Aires, Argentina. Final de la Copa Libertadores 9:47 pm" («Después de todo, la final», 1x13).

Sobre la disposición de los acontecimientos, la temporalidad de la historia representada en (*hdp*) transcurre de forma lineal a lo largo de toda la primera temporada y de manera vectorial, es decir, progresivamente y sin saltos temporales. Tan solo en el último capítulo de la serie se reproduce un recuerdo del pasado, en el que su protagonista, Juárez, duda si aceptar o no el soborno del presidente del Palermo («Después de todo, la final», 1x13). Se trata de una acción en la que el colegiado mira el silbato de oro que le han regalado y se produce un *flashback* interno que traslada la acción al instante en el que se lo entregan, en el que su ex mujer Manuela le pide que no se corrompa y cuando Camponero le exige que no se equivoque arbitrando. Para reforzar narrativamente el momento, se introduce visualmente con un filtro de color que lo distingue del tiempo presente.

### 15.5.2 Duración

En relación al análisis de la extensión del tiempo relativo a la historia representada en (*hdp*), sus elementos deportivos están sobre todo vinculados a la duración anormal y las herramientas utilizadas para ello son la extensión y la contracción:

#### 15.5.2.1 Extensión

En (*hdp*) son escasas las escenas en las que se producen alteraciones en la extensión del tiempo. Así, por ejemplo, en el partido entre el Villa Roja y el Club Atlético Asunción Juárez tiene un cruce de miradas sensuales con la jueza de línea Vitória, representadas con imágenes a través de la técnica *slow-motion replay*, tanto que el árbitro se pierde una acción del juego que es motivo de tarjeta amarilla. Asimismo, para reforzar narrativamente el momento, la música pasa de un tema instrumental más acelerado a otra de piano lenta («Linier caliente», 1x05).

Por otra parte, en el último capítulo, el equipo de Asunción se adelanta en la final y hay un primer plano ralentizado de Juárez asustado por las posibles represalias del presidente del Palermo si su equipo no gana, después de haber rechazado su intento de soborno. Con empate en el marcador, en la última jugada del encuentro, Juárez tiene la mala fortuna de desviar el disparo desde la frontal del área de un futbolista del Palermo que acaba siendo el tanto decisivo del campeonato. Por ello, desde el inicio de la jugada con un saque de esquina, la imagen transcurre a cámara lenta: con el jugador colocando el balón, el instante en el que centra, los jugadores disputando la acción dentro del área, el

portero que despeja de puños, cuando le cae el esférico al jugador del Palermo, con Juárez desviando su disparo e introduciéndose en la portería de Asunción. Además, todo ello va acompañado con una pieza musical de ópera que enfatiza el dramatismo del momento. El tiempo se dilata más al alternar imágenes simultáneas con pequeños fundidos a negro de los instantes en los que Juárez duda qué decisión tomar, de los jugadores de Asunción llorando, del capitán de Palermo celebrándolo, del presidente del equipo argentino, de Rosali, de Rui, de Carvalhosa y de técnicos y periodistas esperando a que resuelva la acción. Una vez terminada la sucesión de imágenes, ya de nuevo en tiempo real, Juárez concede el gol. La escena, en total, tiene una duración aproximada de un minuto y cuarenta segundos a cámara lenta («Después de todo, la final», 1x13).

Además, junto a los ejemplos anteriores, hay que destacar otro momento en el que, a través de la retransmisión televisiva, Guzmán le pide a Juárez que vea la jugada repetida del penalti que señaló en el último minuto en contra del Córdoba en un amistoso. La acción se observa en la televisión de forma ralentizada y desde diferentes puntos de vista, evidenciando el juicio al que se someten los colegiados en los encuentros de fútbol, en los que tienen que resolver las acciones en milésimas de segundo, mientras que los espectadores tienen la posibilidad de verla repetida, a cámara lenta o con una pausa en el momento preciso, y disponiendo de diferentes ángulos de visión. De hecho, en la repetición de esa jugada Juárez observa de manera evidente que no fue penalti, pero le responde a Guzmán que pudo ser de manera irónica, ya que Juárez no termina de admitir la relación que mantiene con su madre («La madre», 1x02).

#### 15.5.2.2 Contracción

La elipsis es la principal herramienta utilizada para mostrar al espectador los momentos más destacados de los partidos de fútbol. De esta forma, en (*hdp*) y para contextualizar el instante del encuentro, se recurre a la rotulación empleada en la retransmisión televisiva, como se ha indicado al inicio de este apartado con ejemplos como el de la final, en el que se informa en un instante que el choque va por el “minuto 25” («Después de todo, la final», 1x13). Asimismo, los sonidos *off* y *over* de los comentaristas deportivos también cumplen un papel esencial para reforzar la narración, señalando lo ocurrido en las partes omitidas y situando al espectador en el minuto y resultado, como se puede observar en los cinco ejemplos expuestos en el apartado de diálogos (véase pág. 544).

### 15.5.3 Frecuencia

Pese a la verosimilitud que alcanza (*hdp*) en la retransmisión de los partidos y en la recreación de la cobertura televisiva, durante la ficción apenas se muestra la repetición de un par de jugadas en los encuentros. Esto se debe a que la mayoría de las decisiones arbitrales tomadas por Juárez están focalizadas desde el punto de vista del colegiado, haciendo sentir al espectador cómo reacciona en el limitado tiempo con el que cuenta para ello. El análisis revela que la repetición más importante ofrecida en la serie es la del gol que le da la victoria al Palermo en la final de la Copa Libertadores, después de que el balón rebote en Juárez («Después de todo, la final», 1x13). Se trata de una jugada que vuelve a mostrarse ya no desde el terreno de juego, sino al estilo de una realización televisiva de forma ralentizada y desde un punto de vista aéreo que simula la cámara *spidercam* empleada en los partidos. Igualmente, Guzmán y Juárez vuelven a ver la repetición del penalti señalado en el último segundo del partido amistoso entre Red Bull y Córdoba («La madre», 1x02). En ambos casos se aplica una frecuencia repetitiva, mostrando la misma jugada desde diferentes puntos de vista, algo que entra en consonancia con los recursos habituales empleados en las retransmisiones televisivas reales de partidos de fútbol.

## 15.6 Resumen del capítulo

El análisis del tiempo, desde un punto de vista narrativo aplicado al deporte, constituye otra de las señas de identidad de las series seleccionadas. De entre todas, el fútbol americano y el fútbol son dos modalidades que discurren de forma organizada en temporadas deportivas, lo que se ve reflejado en el uso del “tiempo-colocación” de *Friday Night Lights* y (*hdp*), ya que ambas series empiezan y acaban coincidiendo, aproximadamente, con el desarrollo del Campeonato Estatal de Texas y la Copa Libertadores. Sin embargo, en el boxeo, en las carreras de caballos o en la gimnasia artística la incidencia de las temporadas deportivas es menor, por lo que el deporte no influye tanto en dicha organización temporal de *Luck*, *El declive de Patrick Leary* y *Ahora o nunca*. Por capítulos, tan solo en *Friday Night Lights* se logra identificar, en algunas ocasiones, que cada episodio equivale a una semana de tiempo real.

Respecto al orden, el tiempo presente se establece de manera diegética con el inicio del relato en las cinco ficciones analizadas. En todas ellas, los acontecimientos avanzan progresivamente de forma lineal y vectorial, sin saltos en el eje temporal. La única excepción es *El declive de Patrick Leary*, cuya estructura narrativa está marcada por el combate de hace cinco años entre Patrick Leary y “Verdugo” Reynolds. En ella, para aludir a los recuerdos se emplea principalmente el *flashback* y el *flash*.

En la manipulación de la duración del tiempo se observan las marcas propias de la realización deportiva real. Así, los ralentizados de imágenes y el uso de la técnica de *slow-motion replay* están generalizados en muchas acciones, por ejemplo, para mostrar los pases y las anotaciones en los partidos de *Friday Night Lights*, en el tanto de la final que rebota en Juarez en (*hdp*) o para mostrar la belleza y la dificultad de los movimientos de las gimnastas y los caballos en *Ahora o nunca* y *Luck*. Por otro lado, la elipsis es la principal herramienta utilizada en la contracción temporal de las acciones representadas. De esta forma, en la mayoría de los casos, esos momentos omitidos son posteriormente referenciados por los periodistas deportivos de radio o televisión, así como por los *speakers* de los estadios y pabellones, permitiendo recrear a su vez la función de los medios de comunicación de contextualizar el escenario y la acción.

Por último, en las cinco series analizadas, predomina el uso de la frecuencia normal, a pesar de que en ocasiones se reproduce la retransmisión de los eventos por televisión. Tan solo en *Friday Night Lights* se recurre también a la frecuencia múltiple

para incidir en determinados aspectos del juego, mientras que en (*hdp*) la frecuencia repetitiva se emplea para observar la repetición de una jugada polémica en un gol.

En conclusión, desde el punto de vista narrativo, las cinco ficciones seleccionadas demuestran que el uso del tiempo se adapta a las características deportivas de cada una de las modalidades, contribuyendo de esta forma a aportar una mayor verosimilitud a las acciones y las tramas.

## CAPÍTULO 16: ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA

Para finalizar con el estudio de los códigos narrativos, a continuación se expone el análisis de la banda sonora de las cinco series seleccionadas. Para ello, se inciden en componentes como la música y los efectos sonoros, además de las funciones de la voz y el silencio, aspectos que ya han sido avanzados en el capítulo dedicado a los diálogos. Nuevamente, los datos extraídos del análisis de las ficciones se basan en el ejemplo del Anexo 2 (véase pág. 630). A continuación, pueden observarse los siguientes resultados en base a la ficha de análisis del Anexo 3.6 (véase pág. 646):

### 16.1 Banda sonora de *Friday Night Lights*

Son varios los elementos sonoros que destacan de esta serie, como el empleo de la voz en *over* de los narradores y presentadores de espacios deportivos radiofónicos y que permiten conocer tanto la importancia de los Panthers en Dillon como contextualizar los partidos y las jugadas. Además, los efectos de sonido son fundamentales para hacer llegar al espectador la dureza de un deporte como el fútbol americano. Por último, el acompañamiento musical supone uno de los sellos de identidad más reconocibles de *Friday Night Lights*, con una presencia constante de los diferentes temas en un segundo plano, especialmente los compuestos por el grupo *Explosions in the sky*.

#### 16.1.1 La voz

De todas las modalidades sonoras, la voz *in* permite caracterizar a algunos protagonistas de la serie por la forma en la que expresan sus palabras. Por ejemplo, el entrenador Eric Taylor siempre se dirige a sus jugadores de manera autoritaria, “Smash” Williams habla con la misma rapidez con la que gesticula y Tim Riggins lo hace con su pasividad y hartazgo habitual. De todos los registros de voz, uno de los más característicos es el de Matt Saracen, que tartamudea cada vez que se siente inseguro, tal y como se ha señalado en los resultados del apartado de personajes (véase pág. 215). Respecto a la voz en *off*, lo más destacado a nivel deportivo son los comentarios y las indicaciones que el entrenador Taylor, los jugadores o los aficionados realizan mientras se muestran escenas del partido, lo que permite centrar la atención en unos determinados aspectos del juego. Por ejemplo, en el partido de semifinales contra Viking, Jason Street ejerce de asistente de Eric Taylor y alienta en numerosas ocasiones a Matt Saracen. Desde la banda, se le escucha gritar “¡Vamos Panthers!” en una jugada de ataque, “¡Sí, sí, sí!” cuando están a punto de lograr un *touchdown* e, incluso, de darle indicaciones a su *quarterback*: “Eh, Saracen, puedes



hacerlo, recuerda lo que hablamos, tienes que estar de puntillas, virar sobre la línea. Estás sobre los talones, por eso pasas en corto. Usa la cabeza tío” («Barro-bowl», 1x20).

El uso de la voz más importante en *Friday Night Lights* se observa en su aplicación como sonido *over* de manera referencial, ya que define a los personajes, explica los sucesos para que avance la historia, sitúa los espacios y cuenta qué ha ocurrido cuando se producen las elipsis en los encuentros. De esta forma, la aportación de los comentaristas deportivos resalta su presencia como un elemento importante en la presión que ejerce la comunidad de Dillon sobre el equipo de los Panthers. Así, en el programa radiofónico de *Super Sammy*, el más importante de todos, se expresan situaciones de los partidos, de lo que ocurre en las previas o qué consecuencias deja un resultado, a la vez que contextualiza el espacio y el tiempo. Uno de los mejores ejemplos se produce en la primera escena de la serie en el capítulo «Piloto» (1x01), en la que el sonido *over* enlaza narrativamente diferentes escenarios y acciones, con Eric Taylor escuchando la radio en el coche mientras acude al estadio, Tim Riggins durmiendo en el sofá de su casa o Matt Saracen preparándole el desayuno a su abuela y yendo con Landry al entrenamiento:

**SAMMY LEE (OVER)**

Buenos días. Os habla Super Sammy desde la emisora de los Panthers, en el 470 AM de vuestro dial. Es lunes por la mañana. Solo quedan cuatro días para la noche del viernes en la que los Panthers de Dillon machacarán a los Mustangs de Westerby. ¿Quién quiere hablar de los Panthers?

**SUSSAN (OVER)**

Hola Sammy, soy Susan, de South Baines. El nuevo entrenador es Taylor, ¿verdad?

**SAMMY LEE (OVER)**

Eric Taylor, eso es.

**SUSSAN (OVER)**

Tiene que estar bajo mucha presión.

**SAMMY LEE (OVER)**

Sí, así es.

**SUSSAN (OVER)**

Se espera mucho de él. ¿Y qué pasa? Que tiene a un equipo de noticias pegado a él desde principios de pretemporada. ¿Quién se cree que es? ¿Mac Brown? No es Mac Brown, te lo aseguro.

**SAMMY LEE (OVER)**

No, no lo es, Susan. Nadie lo es. Pero déjame decirte una cosa, ha cogido las riendas del equipo número uno de Texas y tiene un equipo de noticias detrás de él. Estoy de acuerdo contigo en que todo es mucha presión, pero así se dará cuenta de lo importante que es este equipo para los tejanos.

Asimismo, el programa de *Super Sammy* ejemplifica cómo se vive el deporte en el entorno mediático, donde solo importa el presente y hasta el pasado más inmediato es olvidado, como ocurre con Eric Taylor que, el mismo día en el que los Panthers reciben el homenaje a los campeones, es criticado con dureza («La final», 1x22).

**SAMMY LEE (OVER)**

Cogió un equipo destrozado, una ciudad que estaba enferma e hizo algo más que poner unas tiritas. En serio, curó a este equipo y curó a una ciudad. Ahora, cómo puede abandonar a este equipo después de una temporada, es otra cuestión. Es un gran entrenador pero, ¿un oportunista aún más grande? No lo sé. Recibamos algunas llamadas. Tug, de Barstow, ¿qué me dices?

**TUG (OVER)**

Le di la mano una vez a ese hombre, Sammy, creía que tenía corazón. Me equivoqué.

De este modo, Sammy Lee se erige como altavoz del sentir de la comunidad de Dillon respecto a su equipo, y en ocasiones lo hace de forma tan exagerada que incide en la facilidad que existe en el entorno mediático para pasar de alabar a odiar a los deportistas y entrenadores. En el descanso de la final, por ejemplo, comienzan las críticas porque los Panthers están por debajo en el marcador («La final», 1x22):

**SAMMY LEE (OVER)**

Oh, esto es desgarrador amigos, para los jugadores de Dillon y para el público. Para esta afición que seguiría al entrenador hasta el final del mundo. Y me temo que es allí donde les ha llevado. Es una pena. La controversia de la marcha del entrenador ha sido demasiado para los jugadores. Se le ve en los ojos, la mirada de la derrota. Han perdido la fe. Y parece que las esperanzas de esta temporada acaban aquí.

A su vez, desde la propia radio se cuestionan aspectos tácticos del juego de los Panthers, como la dependencia que hay de Jason Street («Piloto», 1x01); o se contextualizan situaciones, por ejemplo, cuando un oyente afirma que ir a Gatling es como “ir a otro planeta. Es un barrio. Es duro. Es un *ghetto*” («Corazones puros», 1x09).

Por otro lado, el sonido *over* también une diferentes espacios y escenas, como sucede al final del capítulo cuarto («Quién es tu padre»), en el que señala que se trata de la previa del partido más importante de la temporada. Al mismo tiempo, como refuerzo narrativo, se alternan imágenes del estadio de los Panthers vacío, de Eric Taylor durmiendo junto a su mujer, de Jason Street en el hospital y de Matt Saracen ensayando jugadas en el jardín de su casa.

**SAMMY LEE (OVER)**

Aquí Sammy Lee despidiéndose del peor tipo de viernes en Dillon, Texas. El viernes sin partido. Sí, ya saben que el que viene hay uno de los gordos. Y no soy el único que dice que puede ser el más importante de la temporada. El momento en que este equipo supere la pérdida de Jason Street o veamos cómo la temporada se derrumba delante de nuestros ojos. Quiero creer que ganaremos porque esta ciudad quiere desesperadamente la victoria y ¿no decían nuestros padres que la victoria es para el que más la desea?

### 16.1.2 Ruidos y efectos sonoros

La presencia de sonidos característicos del deporte aporta una mayor verosimilitud y realismo a las imágenes representadas. En el caso de una modalidad deportiva de contacto como es el fútbol americano, resulta fundamental que destaquen aquellos provocados por las acciones del juego por encima del resto, ya que otorgan un mayor dramatismo a la escena.

Desde el primer entrenamiento, en *Friday Night Lights* se potencian los sonidos de los golpes entre los jugadores en los bloqueos, como los que realizan a Tim Riggins cuando es castigado («Pilot», 1x01). Igualmente, en el segundo encuentro, cuando Eric Taylor abronca a su plantilla por verse superados en todas las facetas de juego, el espectador se hace una idea de la intensidad del rival por el ruido de los choques («Ojos abiertos», 1x02). Lo mismo ocurre en otras situaciones similares a lo largo de la temporada, como en el duro encuentro entre los Panthers y Gatling («Corazones puros», 1x09). Asimismo, las respiraciones aceleradas o los gritos provocados en los golpes o caídas también se reproducen a un nivel superior para que el espectador perciba qué sienten los protagonistas, algo que sería difícil de escuchar en unas condiciones reales por el ruido ambiental. En este sentido, Papa (2011: 83) destaca que en la serie se escucha “hasta el balón golpeado en las manos del receptor”. Igualmente, las condiciones climatológicas provocan otros sonidos objetivos naturales, como ocurre con la intensa

lluvia del encuentro de semifinales, en el que se potencia el chapoteo de los jugadores sobre el agua y el barro en cada una de sus carreras para enfatizar el dramatismo del encuentro y la épica de la victoria de los Panthers («Barro-bowl», 1x20).

De la misma manera, los gritos de los aficionados también conforman una parte esencial del ambiente de un partido y completan la puesta en escena sonora del espectáculo deportivo. Tanta importancia tiene la presión ambiental que Eric Taylor se lleva a Matt Saracen al estadio, reproduce ruido al máximo volumen por megafonía y le insta a que se acostumbre a jugar ante el griterío y las miradas de cientos de espectadores («Ojos abiertos», 1x02). Por último, otros deportes que aparecen en esta serie también se cuidan los detalles sonoros, como ocurre en la modalidad del rugby en silla de ruedas, donde se escuchan con nitidez los golpes provocados por los impactos de unos jugadores con otros («Cruzar la línea», 1x08). Cabe destacar que en todos los ejemplos expuestos los ruidos y los efectos sonoros tienen una procedencia tanto *in* como *off*, ya que se pretende incidir en qué o quién los provoca mientras la fuente de los mismos es mostrada en imagen, al mismo tiempo que se reproduce de manera verosímil qué situaciones ocurren fuera de los límites del encuadre a través de la ambientación sonora.

### 16.1.3 Música

El elemento musical en su procedencia *over* predomina a lo largo de la serie con piezas preexistentes de los géneros más representativos de la música popular del momento, como el *indie*, el pop, el *rock* y el rap, que forman parte de un producto comercializado dentro del *merchandising* de la ficción como es la banda sonora original<sup>192</sup>.

#### 16.1.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

La serie destaca por una constante presencia en plano de fondo de temas musicales de *Explosions in the Sky*. Este grupo texano, calificado dentro del género *post-rock*, acompaña las acciones y rellena las escenas específicamente en un segundo plano con el sonido instrumental de sus guitarras eléctricas y batería, constituyendo otra de las señas de identidad de *Friday Night Lights*. La banda, que también participó en la película previa a la serie, es la creadora del tema musical del *opening*, “*Your Hand in Mine*”, que está presente en muchas de las escenas en las que se busca potenciar la intensidad dramática de las palabras, de los gestos o de las acciones por su fuerza dramática.

---

<sup>192</sup> *Friday Night Lights: original television soundtrack*, Adrenaline Records, 2007.

Asimismo, durante los partidos o los entrenamientos se resaltan los momentos de mayor dureza insertándose música *rock*. Así, por ejemplo, se emplea en los bloqueos que recibe Tim Riggins al inicio de la serie («Piloto») o los que sufre en el segundo encuentro («Ojos abiertos», 1x02), enfatizando de esta manera la sensación de agobio al verse superado por las circunstancias.

#### *16.1.3.2 Corte brusco y unión de las escenas*

Durante la emisión televisiva de *Friday Night Lights*, en los cortes previos al paso a publicidad se alternan las escenas en las que la música pasa a un primer plano sonoro y las que no. Por ejemplo, en el segundo capítulo sí se produce tras mostrarse una discusión entre “Smash” Williams y Tim Riggins («Ojos abiertos», 1x02), pero ya no se da en el *Act-out* cuando Eric Taylor recibe por teléfono la noticia de la lesión de Street. En cambio, tras el regreso de la pausa publicitaria del segundo ejemplo, la pieza musical sí que ocupa el primer plano sonoro durante unos segundos.

Por otra parte, la música acompaña a los diálogos que unen diferentes espacios, como ocurre en la escena final del cuarto episodio, en el que la voz *over* señala que se trata del partido más importante de la temporada para los Panthers («Quién es tu padre»). De igual modo, la música también actúa por sí sola para enlazar escenas, como sucede en el desfile en honor a los Panthers por el campeonato logrado, en la que se alternan imágenes de alegría con un juego de miradas entre el entrenador Taylor y su esposa, entre Julie Taylor y Matt Saracen o entre Jason Street y Lyla Garrity. Además, la música permite conectar el fin de fiesta y la llegada de Eric al vestuario, donde le esperan los jugadores («La final», 1x22).

#### *16.1.3.3 Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente*

En el plano deportivo, hay que destacar en esta la presencia de la banda musical del instituto de Dillon que acompaña a los Panthers en sus encuentros en casa y que, junto al equipo de animadoras, refleja una escena habitual en los partidos reales de fútbol americano que se disputan en Estados Unidos. Además, la actuación de grupos de música texana contribuye a ambientar y dotar de verosimilitud la ubicación geográfica donde se desarrolla la serie, como ocurre durante la denominada como “fiesta del regreso” («Regreso», 1x07) o en un acto que tiene lugar con el equipo en el concesionario de Buddy Garrity («Pequeña, quiero casarme contigo», 1x13).

De igual manera, la música texana también está muy presente en el sonido *on the air* procedente de la emisión radiofónica. Dicho estilo conforma el hilo musical habitual del negocio de un hombre tradicional de la zona como es Buddy Garrity y que, además, suena en los restaurantes de la localidad. Por último, la radio también emite otro estilo de canciones, por ejemplo, música rap cuando “Smash” Williams interviene en una entrevista en el primer capítulo («Piloto», 1x01).

#### 16.1.4 Ausencia de sonido

Dentro de la banda sonora de *Friday Night Lights*, en su primera temporada no se ha detectado una ausencia total significativa del sonido, ya que existe una presencia prácticamente permanente de la música en cualquiera de sus planos. Sin embargo, existe un instante que es el que más se aproxima a ello: cuando Jason Street cae al césped tras sufrir su lesión. En ese momento, mientras los protagonistas y los comentaristas permanecen sin decir nada, se produce un silencio acompañado por una música instrumental en segundo plano que acentúa la expectación del momento («Piloto», 1x01).

## 16.2 Banda sonora de *El declive de Patrick Leary*

En esta serie, destaca el empleo de la voz *in* y *off* de los comentaristas deportivos, ya que sí son mostrados en algún momento en sus mesas de retransmisiones al lado del cuadrilátero, recreando de esta manera su situación en un combate real. Asimismo, *El declive de Patrick Leary* refleja la dureza del boxeo llevando a un primer plano sonoro los golpes y las quejas de los púgiles. Respecto a la música, destaca la ausencia total de sonido en dos momentos especialmente dramáticos de la serie: al inicio de la misma, cuando Patrick Leary está inconsciente tras el primer combate contra Reynolds; y al final, en los instantes en los que “Luces” pierde la memoria tras la pelea de revancha.

### 16.2.1 La voz

De todas las formas narrativas, la voz *in* permite reconocer al personaje principal de la serie, Patrick “Luces” Leary, que oscila entre el tono amable y cariñoso con su familia al carácter firme y autoritario cuando se enfrenta a algún tipo de peligro, siempre complementando a su corpulento físico. En el mismo sentido, la voz de Ed Romeo tiene un tono grave en consonancia a su gran volumen, mientras que Barry K. Word emplea expresiones altivas y grandilocuentes, sobre todo delante de los medios de comunicación, tal y como se ha indicado en el apartado de resultados de los personajes (véase pág. 250).

Al contrario que en *Friday Night Lights*, en *El declive de Patrick Leary* se muestran en algún momento a los comentaristas deportivos que narran los combates por televisión, por lo que su intervención es a través del sonido *in* y *off*, siendo esta última la más recurrente en los momentos clave de las acciones deportivas. Su papel principal se reduce a comentar las peleas y a focalizar la atención del espectador en determinados aspectos de la acción, además de simular el ambiente mediático real. Así, por ejemplo, en el enfrentamiento entre Omar Assarian y *Huracán* Harris, la voz del comentarista enlaza las imágenes del combate con las de Patrick Leary viéndolo en casa por televisión («El disparo», 1x03).

#### VOZ OFF COMENTARISTA

El campeón parece muy desgastado. Harris está tocado, el campeón está tocado (...). Omar está a punto de terminar. ¡Oh! No me lo puedo creer, Harris se ha sacado una izquierda impresionante, no se sabe de dónde, y ha mandado a Omar Assarian a la lona. El combate ha terminado.

Una situación muy similar del uso de esta forma narrativa de la voz se produce en la pelea entre “Diablo” Morales y “Luces” Leary, con Daniella siguiendo el combate desde casa («Encrucijada», 1x07).

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

¡Y comienza el segundo asalto! “Luces” empieza con un golpe bajo (...). “Luces” parece ahora otro boxeador. Leary está atacando. “Luces” está descargando un aluvión de golpes y Morales no reacciona. Está lanzando de todo: izquierdas, derechas... ¡Y Morales cae a la lona!

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

La primera vez que cae a la lona, no creo que se vaya a levantar.

De igual modo, en el combate de revancha entre “Luces” y “Verdugo” los periodistas comentan el desarrollo del mismo y aportan nuevos datos («Guerra», 1x13).

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

Tercer asalto de una pelea espectacular, ha sido un intercambio de golpes desde que ha empezado.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Ahora Leary lleva la iniciativa.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

Golpes al cuerpo, a las costillas, ¡vaya un aluvión de Reynolds! Y “Luces” acaba de responder.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Creo que está intentando cansarle, Steve, “Luces” está parando todos los golpes.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

Ya veremos si esto termina por agotar a Reynolds (...). Un duro gancho al mentón lanza a Reynolds a la lona (...). Reynolds ha vuelto abrir el corte de Patrick en el ojo.

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Ya fue un problema para Patrick en el primer combate.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

El árbitro ha detenido el combate. Ha llamado al médico, para “Luces”, no para Reynolds. Ha arbitrado en muchos combates para Barry Word, pero hoy no está teniendo su día (...). El médico autoriza a que siga el combate y esto le ha dado 30 segundos de descanso a Reynolds (...). Reynolds ha caído a la lona y está tocado.



**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

Y ha perdido el protector bucal...

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

¿Te recuerda a alguien?

**VOZ OFF COMENTARISTA 2**

A Myke Tyson en Tokio.

**VOZ OFF COMENTARISTA 1**

Oh, vaya, Reynolds está totalmente desorientado (...). ¡Y se acabó! ¡Ha vencido Leary! ¡Patrick "Luces" Leary es el nuevo campeón del mundo de los pesos pesados!

Asimismo, la voz en *off* también destaca en los momentos de las instrucciones que, desde la esquina, le da Robert Leary como entrenador a su hijo, indicando constantemente si tiene que pasar al ataque contra su rival o si es mejor defenderse en ese momento, como ocurre en los dos combates contra "Verdugo" Reynolds («Piloto», 1x01 y «Guerra», 1x13) o su enfrentamiento contra "Diablo" Morales («Encrucijada», 1x07). Por ejemplo, en el último de ellos le grita "sal de las cuerdas", para intentar escapar de la presión a la que le tiene sometido Reynolds tras varios golpes consecutivos. En ese mismo combate, se escucha a un miembro de su *staff* técnico pedir "agua, dale agua, vamos, vamos, que huelan las sales", justo al finalizar un asalto en el que Patrick acaba exhausto. Además, desde la grada, son varios los aficionados y aficionadas los que alientan al púgil, con gritos de ánimo como "¡Vamos, 'Luces', vamos!", "eso es 'Luces, noquéale" o ¡acaba con él!", lo que enriquece mucho más la recreación ambiental del evento deportivo.

### 16.2.2 Ruidos y efectos sonoros

De todas las series analizadas, *El declive de Patrick Leary* es la que trata un deporte en el que se produce un mayor contacto físico por su propia naturaleza. En este sentido, para incidir en las acciones del boxeo es fundamental que sus sonidos destaquen sobre el resto, para así reforzar su verosimilitud y dramatismo. De esta forma, tanto en su forma *in* como *off*, son significativos los ruidos derivados de lo que ocurre dentro del propio *ring* por encima del sonido ambiente del propio pabellón, salvo cuando se quieren enfatizar otros instantes como el recorrido de los boxeadores hasta el cuadrilátero rodeado de aficionados, algo que se muestra en las figuras de Omar («El disparo», 1x03) y Patrick Leary («Encrucijada», 1x07).

Durante los tres combates en los que participa "Luces" a lo largo de la primera temporada de la serie destaca, sobre todo, los puñetazos que reciben los boxeadores, tanto

Patrick como “Verdugo” Reynolds («Piloto», 1x01 y «Guerra», 1x13) o “Diablo” Morales («Encrucijada», 1x07). Además, los ganchos más potentes conllevan un sonido con mayor intensidad, lo que permite acercar al espectador a la dureza del golpe. Del mismo modo, entre estos ruidos son notables los gestos de dolor de los propios boxeadores. Asimismo, el ambiente del público jaleando a los púgiles es permanente, al igual que los gritos de ánimo de los personajes principales y secundarios desde las esquinas o desde la grada, como hacen Teresa, Robert, Johnny, Brennan o Barry. Otro de los ruidos más característicos del boxeo y que recorre los trece capítulos de la serie es el sonido de la campana, que anuncia el inicio y el final del combate y de cada uno de los asaltos. Además, ese sonido se emplea a modo de transición narrativa para dar entrada o salida a los *flashbacks* o *flashes* que sufre “Luces” Leary (véase pág. 501).

Más allá de lo que ocurre en los propios combates, los sonidos deportivos se repiten en esta serie durante los entrenamientos en solitario o con *sparring*, en los que destacan los golpes y el incremento de la respiración acelerada. Esta situación se produce en el inicio del primer capítulo, cuando “Luces” entrena a toda velocidad encima de la cinta estática («Piloto»), o al correr por las calles de Bayonne. Por su parte, en el combate de artes marciales que disputa para saldar la deuda de Johnny, los sonidos y las quejas se acentúan más al luchar los dos contrincantes sin protecciones («Bolo Punch», 1x04).

### 16.2.3 Música

El componente musical en *El declive de Patrick Leary* es empleado de manera puntual como relleno de las escenas o como transición de las mismas en su forma *over*. Para ello, se recurre a temas ya creados de varios géneros, como el *rock*, el *folk*, el *funky*, el *jazz*, el *blues* o el *country*. La canción más significativa de la serie es “*Fortunate son*”, del grupo *Creedence Clearwater*, que se puede interpretar simbólicamente como la puesta en valor de la vida que ha construido “Luces” Leary para su familia a través del boxeo, partiendo de unos orígenes humildes.

#### 16.2.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

En los diferentes entrenamientos o los combates que se muestran en la serie no se suele emplear música aunque, cuando se hace, constata la diversidad de estilos que se escuchan. Durante las sesiones preparatorias de “Luces” con Omar se utiliza un sonido instrumental, que recuerda en parte a temas musicales de películas como *Rocky* y que, además, sirve para conectar narrativamente diferentes espacios como es el gimnasio, las calles o los

parques de la ciudad. Asimismo, en los entrenamientos previos al combate ante Morales, suena un estilo de música *funky* para unir y acompañar las imágenes a la velocidad y el ritmo de los diferentes ejercicios que realiza Patrick («Combinaciones», 1x06). En otro instante, cuando “Luces” sale a correr por las calles de Bayonne se escucha una canción perteneciente al género del *soul* («Juegos de cabeza», 1x08). De igual forma, la música acentúa el momento en el que Patrick vence en su combate a Morales, ya que a las imágenes de euforia les acompaña música *rock* para enfatizar la alegría del boxeador y de su familia («Encrucijada», 1x07).

Por otro lado, mientras se produce la pelea ilegal de artes marciales mixtas en la que participa el protagonista, las imágenes del combate se acompañan con una canción instrumental tradicional tailandesa que evoca a los orígenes de este deporte («Bolo Punch», 1x04). De igual modo, un contrapunto musical se encuentra en las intervenciones de “Diablo” Morales, al que se asocia el género de la salsa caribeña ligada a su origen puertorriqueño. Esa misma música se sube a un primer plano sonoro para romper con momentos de cierta tensión, como en la bronca surgida al final de la presentación del combate contra Patrick Leary («Combinaciones», 1x06), en el pesaje previo a su enfrentamiento («Encrucijada», 1x07) o cuando Morales noquea a su *sparring* en un entrenamiento («Combinaciones», 1x06).

#### 16.2.3.1 Corte brusco y unión de las escenas

Las pausas estructuradas para los cortes publicitarios en esta serie no suelen ser enfatizadas con un primer plano sonoro de la música. Sin embargo, se ha detectado en el análisis cómo el final de algunos capítulos, especialmente los iniciales, sí la emplean como cierre del mismo. Por ejemplo, en el primero de todos («Piloto»), “Luces” enseña a boxear a su sobrino, Dylan, mientras suena una canción en la que se mezclan géneros como el *country*, el *rock* y los sonidos irlandeses, lo que representa un guiño al origen del boxeador. El sexto capítulo («Combinaciones») también finaliza con un tema de género *blues*, lo que demuestra que la variedad de estilos musicales es constante durante la serie.

Por otro lado, una de las principales funciones para la que se emplea la música en *El declive de Patrick Leary* es para unir diferentes escenas. Por ejemplo, en la jornada previa del combate contra Morales, una canción de tipo *funky* enlaza el calentamiento de “Luces” en su habitación del hotel y continúa con el boxeador yendo hacia el *ring* para la disputa de la pelea. Asimismo, el género *soul* vuelve a estar presente tras la finalización

del combate, cuando Patrick hace el amor con su mujer en el hotel, regresa a casa y luego acude a la cafetería de su hermana («Encrucijada», 1x07). Uno de los momentos más significativos en este sentido se produce tras la victoria de “Luces” contra “Verdugo” Reynolds en la revancha final, cuando vuelve a sonar “*Fortunate son*” y que sirve para enlazar narrativamente diferentes temporalidades en un mismo espacio: el golpe final, la celebración de la victoria, los abrazos con su familia y el momento en el que recibe el cinturón de Campeón del Mundo de los Pesos Pesados («Guerra», 1x13).

Lejos del boxeo, la música también se emplea en esta serie para unir otras escenas, algo que ocurre en «Rainmaker» (1x11), cuando al espectador se le hace creer que es “Luces” el que le ha propinado una paliza al concejal corrupto, al enlazar la agresión y su llegada a casa bajo otra canción del género del *soul*. A ese mismo estilo musical se recurre cuando a Patrick le realizan el escáner médico, le muestran los resultados, recoge a su hija en la escuela, comen un helado juntos y la deja en casa («Piloto», 1x01).

#### 16.2.3.3 *Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente*

La única ocasión en *El declive de Patrick Leary* en la que se recrea una actuación en directo es con el tema rap que componen los amigos de Omar para su combate y que, durante el pasillo de entrada al *ring*, cantan delante de todo el pabellón («El disparo», 1x03). La propia letra de la canción denota el carácter ególatra del boxeador y de su entorno, algo que preocupa a Patrick Leary desde el primer instante porque piensa que le puede hacer perder la pelea:

##### **AMIGO DE OMAR ASSARIAN**

Viene desde Armenia, desde el Monte Ararat, pisando fuerte con su canto celestial. Con su golpe de izquierda y su fuerza brutal, será imbatible en cualquier lugar. En las calles del barrio o un *ring* profesional, allá donde pelee él va a arrasarlo. Como un campeón que lo es ya, Omar Assarian al rival machacará. ¡El nuevo campeón del mundo de los pesos medios!

Respecto a la fuente de origen de la música, casi toda procede de la radio del coche, del *iPod* de Patrick o del hilo musical de los pubs o del gimnasio, por lo que se trata de un sonido *on the air*. A lo largo de la serie se producen varios ejemplos de ello, como cuando “Luces” visita a Reynolds a su casa y éste entrena con música del género rap de fondo («Cortar hombres», 1x10). Otro instante destacado se produce cuando el propio “Verdugo” hace su entrada en el pabellón en el combate de revancha, junto a un tema

instrumental de tensión que se reproduce por los altavoces del recinto y que representa la “guerra” con la que el propio boxeador ha nombrado la pelea en varias ocasiones («Guerra», 1x13).

#### 16.2.4 Ausencia de sonido

De las cinco series seleccionadas para este estudio, *El declive de Patrick Leary* es la que emplea este recurso en dos de los instantes más destacados de su estructura narrativa y con mayor carga dramática. De este modo, la escena más importante donde se produce una ausencia total del plano sonoro es en la inicial del primer capítulo («Piloto»), cuando se muestra en imagen un primer plano de “Luces” Leary malherido en la camilla, con el rostro hinchado por los golpes, la boca y la nariz ensangrentada y los párpados cerrados, con una importante hemorragia en la ceja derecha. Entonces, a continuación se escuchan los pasos de Theresa acercándose a su marido, pero de nuevo vuelve a imponerse el silencio absoluto mientras ella apenas puede controlar las lágrimas al ver a Patrick en ese estado. En total, la duración de este momento es de cuarenta segundos en los que se muestran al púgil frágil en una camilla de metal y bajo una luz halógena a escasos centímetros. Podría decirse que, en un primer instante, el espectador puede llegar a interpretar incluso que “Luces” no se encuentra con vida.

Una situación muy similar al ejemplo anterior ocurre después del combate de revancha entre Patrick y Reynolds. Tras su victoria, “Luces” está solo en el vestuario y comienza a sufrir varios *flashes* mentales, en los que se ve a sí mismo en el *ring* sin rivales ni público. Se trata de una situación en la que, por momentos, el silencio es completo, aunque se interrumpe por el ruido de las luces halógenas parpadeando y de sus pasos mientras busca, totalmente desorientado, una salida por varias puertas del pasillo («Guerra», 1x13).

En otro ámbito, también se produce un silencio absoluto en el momento en el que Patrick es detenido por segunda vez por la policía por el caso de corrupción que implica a un concejal («Rainmaker», 1x11). Así, cuando “Luces” es esposado en el despacho de su padre y, cuando cruza el gimnasio, es observado por Johnny, Robert y el resto de deportistas que allí se encuentran. Además, tras propinarle una paliza al cliente de un bar, las personas que han presenciado la pelea miran en silencio a Patrick («Piloto», 1x01). De igual modo, por un motivo más tenso, Robert, Johnny y Patrick no dicen nada al verse sorprendidos cuando Omar saca una pistola en el gimnasio para reclamar su parte del

dinero de la pelea («Bolo Punch», 1x04), en otro ejemplo de escena en la que se produce una ausencia total del ámbito sonoro durante unos segundos, para intensificar de esta manera la intensidad dramática del momento.

### 16.3 Banda sonora de *Luck*

A diferencia del resto de ficciones seleccionadas para este estudio, *Luck* destaca por una mayor incidencia del *speaker* del hipódromo en detrimento de la representación de la prensa deportiva, tanto en el medio radiofónico como en el televisivo. Además, el uso de la voz *in* y *off* permite contemplar cómo los personajes con personalidades más firmes son capaces de cambiar sus tonos cuando están cerca de los caballos. Igualmente, el primer plano sonoro destaca el ruido provocado por las lesiones en los propios animales, mientras que la música o la ausencia total del sonido realzan esos momentos dramáticos.

#### 16.3.1 La voz

De todas las modalidades narrativas de la voz, su forma *in* permite identificar el tono serio del principal protagonista “Ace” Bernstein, acorde con su perfil de un empresario escueto en palabras y distante con los demás salvo con su hombre de confianza, Gus, y la mujer de la que parece que empieza a enamorarse, Claire. En el resto del reparto, este tipo de voz distingue desde los personajes más emotivos con los caballos, como es Walter Smith, a otros más altivos como Turo Escalante, además de particularidades como la tartamudez de Joey o el nerviosismo en el habla de Renzo. Todas estas características han sido tratadas en el apartado de personajes (véase pág. 259). Dentro del sonido *in* también hay que mencionar cuando, durante las carreras, los jinetes se gritan los unos a los otros, como hace Leon con un compañero al verse atrapado entre él y la valla, al que le dice “apártate, déjame salir” («Piloto», 1x01); mientras que Ronnie, antes de precipitarse al suelo, advierte sobre su caballo que “no lo puedo controlar” («Episodio tres», 1x03).

Por otro lado, en *Luck* los medios de comunicación apenas tienen incidencia en el desarrollo narrativo de la serie. Sin embargo, la voz en *off* del *speaker* del hipódromo contextualiza las carreras y comenta su desarrollo. El ejemplo más significativo de todos se produce en el Western Derby, en una prueba que, además, necesita de la foto final para dilucidar al ganador («Episodio nueve», 1x09):

**SPEAKER HIPÓDROMO**

El número uno, Gettn' Up Morning, montado por Ronnie Jenkins, Walter Smith es su propietario y entrenador. Número dos, Pint of Plane, montado por Rico Ramírez, entrenado por Turo Escalante y propietario del señor Gus Demitriou (...). ¡Y ya salen, ya ha empezado el Western Derby! Los dos favoritos van emparejados por dentro. Y aquí vemos a Sidehill en busca de la primera posición por fuera. Y cuando los caballos llegan a la primera curva, Sidehill llega en primera posición por medio cuerpo, estando presionado por Oscar's Song. Ahí vemos a Gettn' Up Morning corriendo cerca de la valla, pero Pint of Plane lo controla en todo momento. Le sigue de cerca Roxwin, muy cerca de los que están en cabeza. Y solo quedan ochocientos metros en la septuagésima edición del Western Derby. Y ese es Sidehill en cabeza, lugar que ocupa desde el principio. Ronnie Jenkins, montando a Gettn' Up Morning, mantiene su posición cerca de la valla. Cuatrocientos metros para el final, y Pint of Plane corriendo como un demonio, se pone en cabeza. Ronnie Jenkins, que monta a Gettn' Up Morning, intenta avanzar por detrás. Gettn' Up Morning necesita espacio. ¡Qué final de carrera! ¡Derby para la historia! Pint of Plane y Gettn' Up Morning han llegado al mismo tiempo. Señoras y señores, no tiren los boletos, no es posible decir quién ha ganado. Tendremos que esperar a la *photo finish*. Señoras y señores, atención por favor. Y ahora el resultado de la *photo finish*. Ha llegado primero, y por tanto es el ganador, el número dos, ¡Pint of Plane!

### 16.3.2 Ruidos y efectos sonoros

Los sonidos derivados de la propia acción deportiva afectan en *Luck* tanto a los jinetes como a los caballos. Así, el ruido provocado por las carreras se potencia por encima del sonido ambiente del hipódromo, permitiendo generar al espectador las mismas sensaciones que puedan sentir los deportistas. Incluso, la intensidad del mismo se modula conforme a los planos que ofrece la imagen son más cercanos, aumentando así el realismo de la escena. En este caso, los ruidos con una mayor incidencia narrativa son aquellos que proceden de una fuente *in* aunque, como ocurre con el resto de deportes analizados, los sonidos *off* son indispensables para completar el ambiente sonoro de las escenas.

Del mismo modo, tanto en los entrenamientos como en las carreras, la serie destaca por reproducir se escucha en un primer plano sonoro el trote o el galope de los caballos y sus respiraciones aceleradas. En este sentido, la escena más importante es la

del instante ralentizado final del Western Derby, donde hasta la música se detiene durante unos segundos para incidir en las pisadas y en las respiraciones de los animales y de los jinetes, aislando a ambos elementos sonoros de todo ruido para mostrarlos en su máxima expresión («Episodio nueve», 1x09). Por otro lado, cuando los caballos entran en los estrechos cajones de salida, es habitual oírles relinchar con gran intensidad y chocar con las vallas protectoras por el nerviosismo de los animales al estar encerrados.

Otro elemento en destacar en la serie que ocupa todo el plano sonoro es el del golpeo de la fusta contra las patas del caballo. Así, por ejemplo, cuando Rosie la emplea en dos ocasiones en la misma carrera, el sonido del látigo se hace más potente para transmitir al espectador el sufrimiento de Walter Smith, al que parece que le estén golpeando a él mismo («Episodio seis», 1x06). En este sentido, las lesiones que sufren los caballos también son amplificadas a un primer plano sonoro. Por ejemplo, cuando Tere Flag se rompe el hueso de su pata, se escucha un crujido muy fuerte que indica la gravedad de la lesión, tanto que el caballo acaba siendo sacrificado («Piloto», 1x01). Lo mismo ocurre con la caída de Ronnie Jenkins y el sonido de su clavícula al fracturarse («Episodio tres», 1x03). Estos ejemplos se producen en un plano sonoro *in*, ya que el uso de la fusta o las lesiones son mostradas en la imagen, mientras que se sigue respetando en el desarrollo de las carreras una ambientación realista en su forma *off*, con el ruido del público, del resto de participantes o del propio *speaker* del hipódromo.

### 16.3.3 Música

Como ha ocurrido en otras de las series analizadas, la música empleada en *Luck* permite complementar la caracterización de los personajes con temas que responden a sus orígenes o personalidades. Además, esta ficción sí se apoya con más frecuencia en el apartado sonoro para enlazar diferentes estados de ánimo de los protagonistas. De entre todas ellas, la música *over* predomina en la serie con temas ya compuestos previamente de géneros como el *indie*, el *rock* o el *folk*, también para acompañar el ritmo de las acciones deportivas. Asimismo, una de las canciones más identificativas de la serie es la de su *opening*, “*Splitting The Atom*”, del grupo *Massive Attack*.

#### 16.3.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

Durante las acciones deportivas que aparecen en *Luck* se emplean diferentes tipos de música, en función de los sentimientos que se pretenden evocar en el espectador. Por ejemplo, las canciones instrumentales de tensión remarcan los momentos más igualados



de las carreras o las negociaciones menos transparentes sobre la compra del hipódromo o de los caballos. De igual forma, la música emotiva se emplea durante la lesión del caballo Niagars' Fall («Episodio seis», 1x06) y de Tere Flag, con cuyo sacrificio se eleva el drama de la escena («Piloto», 1x01). Además, las canciones suelen ir *in crescendo* con el desarrollo de las carreras, hasta acabar con el éxtasis de las victorias de los jinetes y del grupo de apostantes, como ocurre en el «Episodio dos» con Mon Gateau (1x02) o con el primer triunfo de Gettn' Up Morning («Episodio cuatro», 1x04).

Por otra parte, la música también se utiliza en la serie para caracterizar a los personajes. Un ejemplo de ello es el protagonista “Ace” Bernstein que, mientras está corriendo en la cinta estática del gimnasio, escucha música clásica de fondo, subrayando narrativamente el estereotipo de la mafia que rodea a una persona relacionada con ese mundo («Episodio tres», 1x03). Asimismo, Rosie Shanahan, de origen irlandés, corre con Gettn' Up Morning mientras suena la canción de *folk-rock* “*Shipping Up To Boston*”, de *The Irish Travelers* («Episodio cuatro», 1x04). Por último, en las partidas de póker en las que participa Jerry le acompaña una música de tensión, con la que se intuye la pérdida del autocontrol del personaje en las apuestas («Episodio cuatro», 1x04).

#### 16.3.3.2 Corte brusco y unión de las escenas

*Luck* se emite en un canal sin pausas previstas para la publicidad, de ahí que no se aprecien cortes bruscos de las escenas. Sin embargo, estos sí se producen al final de los capítulos, que suelen terminar con una música instrumental de tensión *in crescendo* durante las reflexiones entre “Ace” y Gus (véase pág. 261).

Sobre la unión de las escenas, la música enlaza las reacciones de diferentes personajes en un mismo lugar o distintas acciones simultáneas en varios escenarios. Por ejemplo, en *Luck*, el *rock* alternativo sirve para unir algunos momentos del final del séptimo capítulo y refleja el estado de ánimo de muchos de sus principales personajes. Así, se muestra a Walter bebiendo una cerveza mientras piensa en la decisión sobre a quién escoger para montar a su caballo; siendo ésta una situación que mantiene a Rosie nerviosa y por ello fuma; mientras, Ronnie busca una rápida recuperación esnifando drogas; Leon piensa en su futuro como jinete y “Ace” observa a Pint of Plane a través del ordenador gracias a una *webcam* («Episodio siete», 1x07). Asimismo, en el cuarto capítulo, la victoria de Gettn' Up Morning se une narrativamente a través de una música instrumental con las imágenes ralentizadas de Walter Smith abandonando las gradas

emocionado, las de Leon saliendo a correr y a haciendo ejercicio por la ciudad y las de Jerry perdiendo su dinero en las apuestas («Episodio cuatro», 1x04).

#### 16.3.3.3 *Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente*

Toda la música que se escucha en la serie tiene un origen *over*, sin ser representada en ningún momento. Tan solo en las escenas que transcurren en “The Long Shot”, el pub donde suelen acudir entrenadores, agentes y jinetes, el sonido se corresponde con el hilo musical del escenario siendo de procedencia *on the air*. Por ejemplo, en ese lugar se reúnen en el «Episodio seis» (1x06) el grupo de apostantes por un lado, Rosie con Walter Smith por otro y Joey se encuentra con Ronnie, mientras que en el local suena de fondo un tema acústico.

#### 16.3.4 Ausencia de sonido

Una de las principales funciones del recurso narrativo de la ausencia total de sonido es la de intensificar aquellas escenas que puedan resultar más impactantes. De este modo, en *Luck* el silencio que incide en un mayor dramatismo en las acciones deportivas tiene lugar con la lesión de Tere Flag. Se trata del instante en que el caballo cae al suelo y a continuación, tras el silencio, el público exclama al unísono por la gravedad de lo ocurrido. Posteriormente, cuando el animal recibe la inyección letal, tan solo se escucha una música que incide en lo emotivo de la escena («Piloto», 1x01).

De igual modo, la ausencia del sonido también se produce durante la serie en los segundos previos a las salidas de las pruebas, cuando los jinetes mantienen la concentración y el público espera ansioso a que den comienzo. Asimismo, puede encontrarse otro uso del silencio durante la investigación del incidente en carrera entre Leon y otro jinete, en la que todos los presentes en el hipódromo se mantienen en compás de espera hasta que el *speaker* anuncia finalmente el vencedor («Episodio seis», 1x06).

## 16.4 Banda sonora de *Ahora o nunca*

La música es uno de los recursos más destacados de la banda sonora de *Ahora o nunca* por diferentes razones, desde la gran variedad de temas que presenta esta ficción por su carácter juvenil a la importancia que tienen las piezas sonoras en los ejercicios y rutinas de las gimnastas, hasta el punto de condicionarlas en qué tipo de movimientos deben realizar para ir acorde a ellas. Asimismo, en la serie destaca nuevamente el papel que ejercen los medios de comunicación para contextualizar o resumir lo más importante de las competiciones, siendo esencial para entender el desarrollo de los acontecimientos.

### 16.4.1 La voz

De las diferentes formas narrativas de la voz, su forma *in* es la más recurrente para percibir, por ejemplo, las personalidades de los protagonistas como el entrenador Sasha Belov, quien se dirige de manera autoritaria a sus gimnastas cuando quiere imponer su disciplina mientras que lo hace en un tono más cercano al mostrarles su apoyo ante las adversidades. Además, el tono de las voces de las jóvenes deportistas oscila entre la amabilidad de Kaylie y Payson a lo distante que se muestran Emily y Lauren.

Por otra parte, los medios de comunicación contribuyen a complementar el ambiente mediático del deporte, siendo su mayor función dentro de *Ahora o nunca* la de comentar y contextualizar las competiciones. En este sentido, los periodistas que aparecen son mostrados también con su imagen, combinándose la voz *in* con la voz *off* dentro y fuera del encuadre. Por ejemplo, antes del inicio del Campeonato Nacional, los comentaristas explican la dinámica del torneo («Todo lo que brilla», 1x10).

#### COMENTARISTA 1

Hoy es la primera jornada de los dos días que durará la competición, las puntuaciones se sumarán para conformar el total del encuentro.

#### COMENTARISTA 2

Mañana por la tarde conoceremos la composición del equipo olímpico nacional de gimnasia.

Asimismo, durante la competición, los comentaristas de televisión analizan las posibilidades de las participantes en los diferentes ejercicios.

**COMENTARISTA 1**

Comenzará por el "Rock" Emily Kmetko. Es difícil de creer, pero el año pasado, por estas fechas, Emily entrenaba en un gimnasio público de Fresno, California. Es su primer campeonato y una gran responsabilidad. ¿Crees que puede entrar en el equipo nacional?

**COMENTARISTA 2**

Siendo realistas, probablemente no. Como mucho esperamos que pueda mantener a raya los nervios.

De igual forma, cuando concluye el Campeonato Nacional, los comentaristas son los encargados de desvelar a la nueva campeona de Estados Unidos, ya que no se muestra en imagen el panel con las puntuaciones de cada participante.

**COMENTARISTA 2**

¡Madre mía! Por poquísima diferencia, Kaylie Cruz es la nueva campeona nacional de gimnasia.

**COMENTARISTA 1**

Es un enorme triunfo para Kaylie y para su entrenador Sasha Belov. Y ahora conoceremos al resto del equipo nacional de gimnasia. En cuarto lugar, del centro de entrenamientos gimnástico Rock Mountain, Lauren Tanner (...) y el último puesto, el último miembro del equipo nacional de este año, del centro de entrenamientos gimnástico Rock Mountain, Emily Kmetko.

Por otro lado, durante el encuentro amistoso de "The Rock" ante China, los periodistas deportivos constituyen una clave para entender la dificultad técnica que tiene el equipo local al enfrentarse al país asiático («¿Somos familia?», 1x20).

**COMENTARISTA 1**

Y aquí está, Genji Cho. Quienes no hayan visto competir a esta gimnasta se van a quedar de piedra. Esta chica es un fenómeno, ganó todas las medallas de oro el mes pasado en Pekín.

**COMENTARISTA 3**

Me he quedado sin habla. Ha dado tres giros y medio, ¿quién hace eso? Ha sido algo realmente incomparable.

En este último caso, al espectador se le muestran los resultados a través del panel del pabellón. Posteriormente, los periodistas se refieren a lo que significa que "The Rock" haya logrado una medalla más que Estados Unidos, porque ha demostrado que la composición del equipo nacional no respondía a criterios deportivos en su anterior

amistoso ante el mismo rival, China. Los planos de los comentaristas se alternan con las escenas de alegría de las deportistas, por lo que el uso de su voz tiene una forma *in* y *off*.

**COMENTARISTA 1**

Acaban de ver a la primera gimnasta que logra arrebatarse el oro a Genji Cho.

**COMENTARISTA 3**

Kaylie Cruz es la mejor gimnasta de Estados Unidos, y una de las mejores que hemos tenido nunca.

**COMENTARISTA 1**

El "Rock" ha asombrado al mundo de la gimnasia al ganar hoy cinco medallas y el Comité Nacional tendrá que dar algunas explicaciones. Está claro que estas gimnastas debieron ir a Pekín.

#### 16.4.2 Ruidos y efectos sonoros

A priori, se podría pensar que la gimnasia artística es la modalidad que menos posibilidades ofrece en cuanto a ruidos y efectos sonoros de las series seleccionadas, en comparación con el fútbol, el fútbol americano, el boxeo o las carreras de caballos. Pese a todo, tal y como ocurre en las retransmisiones deportivas reales, en *Ahora o nunca* hay determinados momentos en los que se elevan a un primer plano sonoro algunos ruidos derivados de la acción deportiva, especialmente en su forma *in* pero también en *off*. Por ejemplo, se oyen las respiraciones nerviosas de las gimnastas antes de afrontar los diferentes aparatos en las distintas competiciones, como es el caso del amistoso de "The Rock" contra China («¿Somos familia?», 1x20). Por otra parte, es significativo cómo las barras asimétricas emiten pequeños crujidos cuando las atletas se sujetan en ellas al inicio de sus ejercicios y en la serie, para potenciar el momento, se añade un efecto de sonido de viento cuando giran sobre las mismas a gran velocidad. Asimismo, resuenan los muelles del trampolín al ejecutar el salto de potro. Por último, en la barra de equilibrio y en las rutinas de suelo también se potencian los ruidos derivados de los apoyos de las manos y los pies, al igual que los golpes tras las caídas de Emily («Piloto», 1x01) y Payson («Todo lo que brilla», 1x10). Todo ello, además, está complementado por el sonido ambiente del público en el pabellón así como los gritos de ánimo desde la zona de banquillos de los equipos, tanto en su forma *in* como *off*, siempre respetando en la mayoría de ocasiones en silencio la ejecución de las rutinas para no influir en la concentración de las atletas, tal y como ocurre en las competiciones reales.

### 16.4.3 Música

De las series analizadas, *Ahora o nunca* es la que cuenta con un mayor número de piezas musicales durante su primera temporada, con más de medio centenar. Como el público principal al que está orientado esta ficción es el juvenil y adolescente, la mayoría de temas son canciones preexistentes de *rock* y *pop-rock* dirigidas a esos mismos oyentes y que se reproducen en su formato *over*, aunque también existen interpretaciones *in* y *off* en algunos capítulos. Sin embargo, a diferencia del resto de series analizadas, ninguna de esas piezas musicales podría señalarse que alcance un carácter identificativo con esta ficción.

#### 16.4.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

En casi todas las escenas de gimnasia que se presentan en la serie hay una música de fondo, que también ayuda a unir las elipsis que se producen entre las actuaciones de unas y otras deportistas. De igual modo, el género del *rock* es el más utilizado para enfatizar en determinados momentos las acciones deportivas. En otras ocasiones, la música oscila entre la tensión de los momentos más determinantes, como ocurre con la caída de Lauren en el primer entrenamiento que puede dejarla fuera del Campeonato Nacional («Piloto», 1x01); o con temas musicales emotivos, como sucede cuando Emily ejecuta su ejercicio después de la caída en el salto de potro o con el discurso motivador de Sasha a su llegada a “The Rock” («Soplando el humo», 1x03).

Como se ha señalado, la música es un elemento esencial en la gimnasia artística para los ejercicios de suelo, donde los movimientos se coordinan con su ritmo. En este sentido, uno de los momentos más importantes al respecto se produce cuando Sasha le pide a Emily que realice su ejercicio con una música totalmente opuesta a la que está acostumbrada. Así, la joven, que emplea el tema *rock* “*You better believe*”, del cantante Max Morgan, tiene que cambiar su rutina para adaptarla a la música clásica que le ha impuesto su entrenador («Todo es justo en el amor, la guerra y la gimnasia», 1x08). Después de todo, en la primera jornada del Campeonato Nacional Emily no logra una buena actuación por lo que, en el segundo día, Sasha le pide que vuelva a hacer el ejercicio de suelo con su canción habitual, con la que la joven gimnasta logra una excelente puntuación («Todo lo que brilla», 1x10).

#### 16.4.3.2 Corte brusco y unión de las escenas

Los capítulos de *Ahora o nunca* suelen finalizar con un *cliffhanger* sobre alguna de las tramas más importantes. Para ello, se muestra la imagen de alguna protagonista y se escucha una canción en un primer plano sonoro. Respecto a la unión de las escenas, la música contribuye a enlazar las acciones deportivas de los entrenamientos y los campeonatos. También lo hace cuando se trata de situaciones simultáneas en diferentes escenarios, como en la parte final del segundo capítulo, donde las cuatro protagonistas descansan en cada una de sus habitaciones: Payson ensaya con los brazos los movimientos del ejercicio de suelo, Emily observa los callos de sus manos, Kaylie envía un mensaje por teléfono a Carter y Lauren mira fotos suyas y de sus amigas en el ordenador («¿Dónde está Marty?», 1x02). De esta manera, la música refuerza simbólicamente el momento anímico de cada una de ellas junto al montaje en paralelo de las imágenes.

#### 16.4.3.3 Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente

La mayoría de las canciones que se escuchan en *Ahora o nunca* tienen una procedencia de tipo *over* aunque, durante los ejercicios de la rutina de suelo, las gimnastas sí las escuchan con un origen *on the air* por los altavoces del propio pabellón, como se puede observar en el ejemplo anteriormente analizado de Emily y su cambio de tema para un ejercicio («Todo lo que brilla», 1x10). Por su parte, Razor y Damon, los compañeros de Emily en la pizzería, luchan por cumplir su sueño de convertirse en cantantes. Mientras, aparecen actuando en directo en diferentes momentos de la serie con sus respectivas bandas, como en la fiesta por la que resultan castigadas las componentes de “The Rock” («Soplando el humo», 1x03) o en el tradicional baile del instituto («Guarda el último baile», 1x16).

#### 16.4.4 Ausencia de sonido

De manera similar a *Friday Night Lights* o *Luck*, las caídas y las lesiones de las atletas vuelven a determinar la ausencia total del sonido en *Ahora o nunca*. Así, por ejemplo, en la caída durante un ejercicio en la que Payson se golpea la espalda se hace el silencio en el pabellón, aunque sí se mantiene una música de fondo («Todo lo que brilla», 1x10). Sin embargo, la acción en la que se produce un vacío total del plano sonoro durante unos segundos es en el golpe que sufre Emily contra el potro después de que Lauren le modifique la distancia de salto del trampolín. Tras la caída, no hay ni diálogos, ni música ni efectos sonoros durante un pequeño instante. A continuación, Emily se recupera y

regresan los diálogos y el sonido ambiente del pabellón. Sin embargo, cuando la joven se reincorpora a la competición para realizar su segundo intento de salto, de nuevo se produce una ausencia total del sonido en su carrera hasta el trampolín, al mismo tiempo que la imagen se reproduce de manera ralentizada («Piloto», 1x01). El ejemplo de Emily representa cómo este recurso intensifica el dramatismo de las escenas en todas sus variantes, primero al reforzar la posible frustración de la atleta tras la caída para, posteriormente, hacer lo propio con su capacidad de superación y de no rendirse ante la adversidad.



## 16.5 Banda sonora de (*hdp*)

El personaje de Juarez Gomes da Silva representa la presión y las críticas a las que están sometidos los árbitros de fútbol desde todos los ámbitos, como son los jugadores y entrenadores, la afición o los medios de comunicación. Por ello, los comentaristas de radio y televisión ejercen en la serie un papel de contextualizar los campeonatos o de narrar las acciones, pero también para expresar sus quejas ante las decisiones del colegiado. Asimismo, los aficionados se manifiestan a modo de protestas colectivas con cánticos y, en los casos más extremos, con el lanzamiento de objetos hacia Juarez y sus asistentes. Además, en (*hdp*) las tramas y las acciones oscilan entre la comedia y el drama, por lo que la música ofrece el apoyo para anticipar o reforzar ese tipo de instantes.

### 16.5.1 La voz

Entre todas sus formas narrativas, con la voz *in* se muestra principalmente al protagonista de la (*hdp*), Juarez Gomes da Silva, intentando imponer su autoridad como colegiado dentro del terreno de juego en los diferentes partidos que dirige. Así, por ejemplo, en su primer encuentro como internacional le grita a un jugador: “¡Moreno! ¡Moreno! ¿Qué pasa? Sigán” («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). En la final, es a otro futbolista al que le se dirige de manera vehemente: “¿qué pasa? ¿Estás loco? ¿Qué quieres, quieres una tarjeta? Sigue con la pelota” («Después de todo, la final», 1x13). Ambos ejemplos son referenciados en el apartado correspondiente a los resultados de los diálogos de la serie (véase pág. 442).

Otra de las formas narrativas presentes es la voz en *off*, que adquiere una especial importancia en (*hdp*) desde el punto de vista mediático, en la que destacan las retransmisiones de los partidos de fútbol tanto de las jornadas previas como de los encuentros en sí y sus consecuencias. En este sentido, son varios los periodistas brasileños, venezolanos y argentinos los que aparecen en pantalla antes y durante los partidos, en un uso combinado *in* y *off* de su voz. Por ejemplo, durante el primer encuentro, el locutor Paiva conversa con el comentarista Afrenho Carlos («Juez x Juez», 1x01):

**AFRENHO CARLOS**

Sabemos que tiene la mejor plantilla, su defensa es la más segura y su poder ofensivo devastador. Sin duda se van a llevar la copa. Pero en el fútbol sabemos cómo son las cosas, ¿no?

**PAIVA**

El fútbol es una caja de sorpresas, ¿eh?

**AFRENHO CARLOS**

No, mi querido colega. Es una caja de Pandora, una vez abierta puede traer revelaciones inesperadas.

De esta forma, la voz en *off* se emplea de forma referencial y ayuda a definir a los personajes, explicar los sucesos pasados y actuales y situar los espacios. Por ejemplo, en el episodio «Linier caliente» (1x05) es un periodista venezolano el que realiza la introducción del encuentro entre el Villa Roja y el Club Atlético Asunción.

**COMENTARISTA RADIO VENEZOLANA**

¿Qué tal amigos? Queremos darle la bienvenida a la alfombra verde más codiciada. Donde desfilan los mejores jugadores del continente. Queremos invitarlos a que disfruten el torneo más importante de Sudamérica. Queremos que se levanten con la Copa Libertadores de América. En esta hermosa noche tenemos un gran partido. El Villa Roja de Caracas contra el temible, contra el aguerrido, Asunción de Paraguay.

Otros de los aspectos más destacados referidos a la voz en (*hdp*) es la presión mediática de los medios de comunicación hacia la figura del colegiado. Así, todos tienen una opinión sobre su manera de dirigir y juzgan su actuación desde la facilidad que le otorga las imágenes de la retransmisión televisiva y sus repeticiones. En este sentido, uno de los periodistas más críticos es Neri Nelson, que presenta su propio programa en televisión y que muestra su enfado por la designación de Juarez como árbitro de la final de la Copa Libertadores («Maleta blanca, maleta negra», 1x12):

**NERI NELSON**

Hay una cosa con la que no estoy de acuerdo. Que me disculpe Ladislau Camponero, que es amigo de muchos años, pero es ridícula la designación de Juarez Gomes da Silva para arbitrar este partido. Juarez es un ex árbitro en activo. No corre, no tiene reflejos...

En general, la mayoría de los periodistas deportivos tienen presencia visual en la serie aunque otros como Dirceu, de la televisión brasileña que retransmite los partidos de liga y de Copa Libertadores, no aparece en ningún momento en pantalla pese a su importancia. A Dirceu, incluso, se le escucha en su forma *over* en la escena onírica inicial, en la que Juarez sueña que está arbitrando la final de la Copa del Mundo («Juez x Juez », 1x01):

#### **DIRCEU**

Van a estar de acuerdo conmigo. Ha sido una actuación increíble del colegiado. Una vez más, ha acertado. En cada acción, él siempre acierta. Estamos en los momentos finales, la Copa del Mundo está a punto de terminar. Últimos segundos antes del pitido final. Los aficionados están sorprendidos y los periodistas atónitos. La propia Reina está aquí en el estadio acompañada de la Familia Real, y ellos están sorprendidos como todos nosotros. Pronto sabremos quién será el campeón del Mundo. El árbitro va a pitar el final del partido. Un encuentro dramático, con muchos momentos dramáticos, jugadores expulsados, lesiones graves... señoras y señores, este es el momento. El árbitro Juarez Gomes da Silva va en dirección a la pelota. ¡Acabó! ¡Acabó! Señoras y señores, es el final de la Copa del Mundo. Esperen un momento, ¿qué diablos está pasando? Jesús, los jugadores están aplaudiendo al árbitro. ¡Nunca vi nada igual! Ahora lo están levantando a hombros. Es un momento que va a entrar en la historia. Todo el estadio aplaude de pie. Es un momento para recordar. Señoras y señores, un momento extraño este. Es la primera vez que vemos algo así en la historia de la Copa del Mundo. Juarez Gomes da Silva, el héroe brasileño.

#### 16.5.2 Ruidos y efectos sonoros

En (*hdp*), los sonidos emitidos durante los partidos de fútbol son potenciados, sobre todo, cuando la cámara se acerca más a los protagonistas en el propio terreno de juego. De esta forma, es habitual que se escucha el golpeo de balón, los gritos entre los compañeros, las indicaciones de los entrenadores o las del colegiado a los asistentes y jugadores, con unos ruidos y efectos sonoros en su forma *in* y *off* que complementan la escena deportiva y la otorgan de una mayor verosimilitud, simulando el ambiente real de los encuentros.

Sin embargo, uno de los ruidos más indicativos es el que proviene del cántico de los aficionados desde la grada, especialmente cuando protestan las decisiones arbitrales. En la mayoría de los casos, se escuchan sus gritos, silbidos, aplausos, palmadas o los tambores de manera unísona sin que se perciba claramente qué es lo que cantan. Sin embargo, existen excepciones en las que este sonido, además de ser mucho más claro, pasa de un segundo a un primer plano sonoro aumentando su intensidad. Así, por ejemplo en el capítulo segundo («La madre»), los aficionados no esperan ni a que comience el encuentro y ya hay un grupo de seguidores del Red Bull que increpa a Juarez por llegar en taxi con su madre: “¡Eh, árbitro, vete a tomar por culo!”. Ese mismo cántico se repite

en muchos partidos de la serie, incluso al dirigir un amistoso entre los empleados de la empresa de medicamentos Drogapro («Efectos colaterales», 1x06). De igual modo, en la final de la Copa Libertadores, cuando aparece en el estadio por el túnel de vestuarios toda la grada canta al unísono: “hijo de puta” («Maleta blanca, maleta negra», 1x12). A su vez, en otro choque se escucha “árbitro maricón”, algo que molesta especialmente a su asistente, Sérgio, que es homosexual y no entiende cómo puede ocurrir esto en el siglo XXI («Juez x Juez », 1x01). Por otra parte, y como se ha referido anteriormente, en (*hdp*) no solo se reproducen insultos, ya que el ambiente de la serie recoge también los sonidos de los aficionados animando a sus equipos. Este es el caso del Juventus, del que se toman sus cánticos reales como el de “força Juve” («El tiempo del árbitro», 1x04).

Además de los señalados gritos de los hinchas, también se escuchan los ruidos provocados por los lanzamientos de objetos desde la grada hacia los colegiados. Un ejemplo ocurre en su primer encuentro de la Copa Libertadores, cuando Juarez se marcha al vestuario escoltado por la policía bajo sus escudos y rebotan los pequeños proyectiles. En este caso, además, la ira de los aficionados locales se produce después de varios aciertos de Juarez, lo que demuestra la presión a la que están sometidos los árbitros incluso cuando no han cometido fallos en su trabajo («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). Además, en la previa de algunos partidos como el de la final de la Copa Libertadores, se llega incluso a oír la explosión de varios petardos lanzados desde la grada, en un claro gesto intimidatorio hacia el equipo rival y el trío arbitral («Después de todo, la final», 1x13).

### 16.5.3 Música

En una serie como (*hdp*) donde se oscila entre la comedia y el drama, la música ejerce un importante papel para anticipar o acompañar cada una de ese tipo de escenas. De entre todas ellas, la música *over* se emplea principalmente para enfatizar el dramatismo de determinadas escenas. Asimismo, las piezas que más suenan son originales, compuestas para esta ficción, siendo la mayoría de tipo instrumental y que acompañan el ritmo de la acción. La más característica de ellas es el tema musical del *opening* que, al haber sido creada para (*hdp*), permite generar en el espectador una mayor identificación con la serie. Lo hace, además, con un sentido expresivo orientado a mostrar una ficción alegre, cómica y con un alto ritmo de acción, con una pieza que acompaña a un encadenado de imágenes con *travellings* sobre distintos puntos de un estadio de fútbol.

### 16.5.3.1 Énfasis dramático y ritmo de las escenas

A lo largo de esta serie, durante las escenas de acción deportiva se emplea, generalmente, una música instrumental con un ritmo alto que ayuda a enlazar las diferentes jugadas a modo de elipsis, un recurso narrativo que es utilizado incluso en los partidos de la escuela de Vinicius, el hijo del protagonista («Tarjeta amarilla», 1x09). De igual forma, el compás de las canciones también resulta esencial en los intentos de agresión a Juarez, como ocurre cuando la afición salta al terreno de juego para pegarle y el trío arbitral se refugia en el vestuario («Entre la bota y la zapatilla», 1x03). En general, podría señalarse que en algunas ocasiones predominan las guitarras eléctricas para subrayar instantes emotivos, algo que se refleja en el sueño de Juarez en el que se ve a sí mismo dirigiendo la final de la Copa del Mundo («Juez x Juez», 1x01). En otros momentos de la serie, la música se vuelve más lenta, como se escucha cuando Juarez señala un penalti en el primer encuentro, aun sabiendo que puede influir en la sentencia sobre la custodia de su hijo («Juez x Juez», 1x01). Por otro lado, cuando se consuma el descenso del Juventus, se utilizan melodías tristes que acompañan los planos de los aficionados lamentando lo ocurrido, aunque luego se torna en tensión cuando el presidente del club le expresa a Juarez su decepción porque no arbitrara el encuentro («El tiempo del árbitro», 1x04). En el último capítulo, desde el momento en el que se produce la jugada hasta el gol que acaba en la portería después de rebotar en Juarez, la imagen se ralentiza y suena una pieza de ópera que evoca, en cierta manera, la presión a la que ha sido ejercida el colegiado por parte del presidente del Palermo («Después de todo, la final», 1x13). Por último, la música también enfatiza los espacios cuando se produce un cambio de país. Por ejemplo, al llegar a Uruguay o Argentina se escuchan acordes propios del tango y, al hacerlo en Venezuela, música de salsa.

Por otro lado, debido a que la serie incluye también características propias de la comedia, la música se vuelve más distendida en algunas escenas. Así, por ejemplo, cuando Juarez se despierta de noche en casa de su madre porque escucha ruidos en la cocina se inicia una música de tensión, que desaparece cuando se encuentra a Guzmán, desnudo, abriendo la nevera («La madre», 1x02). En otro momento, y con un tono sensual, la imagen se ralentiza cuando Juarez y Carvalhosa cruzan sus miradas con el grupo de azafatas del vuelo que les tiene que llevar a Uruguay, mientras suena una melodía sexy («Linier caliente», 1x05), un estilo que se emplea cuando el propio Juarez se acuesta por primera vez con Vitória («Efectos colaterales», 1x06). Finalmente, en las

escenas oníricas iniciales de cada capítulo la música también ejerce un importante papel metafórico en la banda sonora, por ejemplo, cuando suena el “Ave María” mientras se ve a Juárez crucificado con una red por detrás, un símbolo de cómo se ve a sí mismo, condenado y juzgado por los demás («Maleta blanca, maleta negra», 1x12).

#### *16.5.3.2 Corte brusco y unión de las escenas*

Al emitirse en un canal de suscripción sin pausas previstas para los anuncios publicitarios, como es la versión brasileña de HBO, el interés principal reside en analizar los cortes de las escenas que ocurren al final de los episodios. En este sentido, la mayoría de los capítulos concluyen de la misma manera: con la música *in crescendo* hasta el instante en el que alguien pronuncia el insulto “hijo de puta”, que da título a la serie. A continuación, aparecen los créditos finales de la ficción.

Por otra parte, la música se emplea a lo largo de la serie en las acciones desarrolladas durante los partidos de fútbol para enlazar las diferentes elipsis que se producen entre unas jugadas y otras. Una muestra representativa de ello, al igual que ocurre en el resto de encuentros que se disputan en la serie, es el choque de la Copa Libertadores entre Villa Roja y Asunción, en el que un tema instrumental encadena imágenes del desarrollo del partido, de la asistente Vitória Muller corriendo por la banda en su debut, de los aficionados en la grada o de un comentarista de radio local («Linier caliente», 1x05). Sin embargo, el ejemplo más significativo del uso de este recurso narrativo tiene lugar en el instante en el que Palermo anota el 2-1 en la final de la Copa Libertadores, después de que el esférico golpee a Juárez. Así, desde el saque de esquina que origina la jugada, comienza a sonar una ópera que enlaza la acción del tanto con la espera del colegiado para indicar el gol, los rostros de los principales protagonistas y, finalmente, la indicación de que el tanto es legal. Con ello, la utilización de la música y su combinación con las distintas imágenes contribuye a generar una mayor expectación e incrementar la intensidad y el dramatismo del momento («Después de todo, la final», 1x13).

#### *16.5.3.3 Recreación del escenario musical y naturalidad de la fuente*

En (*hdp*), la única escena en la que aparece un grupo de música actuando en directo es en la boda entre Rosali y Guzmán («El hombre no traiciona al hombre», 1x11). Asimismo, la mayoría de las canciones en la serie tienen un origen *over*, ya que apenas hay un par de ejemplos del sonido *on the air* cuando Juárez y Vitória bailan en un bar de Caracas y se

escucha un tango («Linier caliente», 1x05) o cuando al colegiado le ponen en la radio el himno del Juventus, en un fragmento de una entrevista después de confesarse el colegiado como seguidor de este equipo desde su infancia («El tiempo del árbitro», 1x04).

#### 16.5.4 Ausencia de sonido

A lo largo de la serie no se aprecia ninguna escena en la que se produzca una ausencia total del sonido ya que, en la acción más significativa en la que no hay diálogo, la del gol de la final de la Copa Libertadores, se enfatiza la intensidad del momento con una pieza musical de ópera que encadena diferentes planos, desde el saque de esquina previa al tanto a la decisión de Juárez de darlo por válido y las imágenes de alegría y tristeza de uno y otro equipo («Después de todo, la final», 1x13). En ese mismo encuentro, la presión a la que está sometida el árbitro es latente en todo momento, especialmente después de haber sufrido un intento de soborno. Por ello, cuando cree que sus asistentes sí que han aceptado el dinero del presidente del Palermo, les mira atentamente después de no señalar algunas faltas o fueros de juego evidentes. Si bien se aproxima, de nuevo, sigue sin producirse una ausencia total del sonido, ya que se mantiene una música de tensión en segundo plano. Esta misma situación se repite en otros instantes de (*hdp*), como en la decisión de Juárez de señalar un penalti en el partido del 18 de Abril y Paulicéia, de cuyo club forma parte el juez que sentencia su divorcio. Por ello, se muestran imágenes de la tensión en el rostro de Juárez y del propio juez en el palco aunque, de nuevo, existe un acompañamiento musical en segundo plano («Juez x Juez», 1x01).

## 16.6 Resumen del capítulo

La banda sonora representa otro de los componentes más importantes, desde un punto de vista narrativo, para identificar y dotar de una mayor verosimilitud a las acciones deportivas en las cinco series analizadas.

Así, por un lado, la voz de los personajes influye en la caracterización de los diferentes perfiles representados, tanto en un plano *in* como *off*. Por ejemplo, están aquellos roles más autoritarios, como es el del entrenador en el caso de Eric Taylor y Sasha Belov, el del empresario distante y relacionado con las actividades ilegales como es “Ace” Bernstein o el de los deportistas con un físico que impone, como son Patrick Leary, “Verdugo” Reynolds o Ed Romeo. Los tonos de sus voces oscilan entre la rectitud cuando ejercen su profesión y la amabilidad con sus seres más cercanos. El sonido *in* también caracteriza a personajes como “Smash” Williams hablando sobre sí mismo en tercera persona, a Matt Saracen con su nerviosismo característico, a Joey Rathburn a través de su tartamudez o la grandilocuencia de Barry K. Word o Turo Escalante. Asimismo, a través de la voz, dentro y fuera del encuadre, se escuchan las instrucciones y las indicaciones de los deportistas y los entrenadores, lo que contribuye a centrar la atención del espectador en determinados aspectos de la acción. En este sentido, los medios de comunicación, además de simular el ambiente mediático, contextualizan y comentan las competiciones mostradas en las series a través de la radio y la televisión en *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary* o (*hdp*), una función que también realizan los *speakers* del hipódromo y de los pabellones de gimnasia en *Luck* y *Ahora o nunca*. Dependiendo de los casos, como se ha señalado en el análisis del capítulo, los periodistas o comentaristas deportivos intervienen desde un plano *in*, *off* y *over*.

Con relación al siguiente componente sonoro, los ruidos derivados de las acciones deportivas son potenciados para acercar al espectador las sensaciones de los propios atletas. Así, en deportes de contacto como el fútbol, el fútbol americano o el boxeo, los golpes y los choques forman parte habitual del ambiente sonoro. En otras disciplinas, como las carreras de caballos, se incide en determinados aspectos como el galope, mientras que en la gimnasia artística lo hace en los diferentes aparatos como las barras asimétricas o el trampolín en el salto de potro. En cuanto a los ruidos generados por los propios deportistas, suelen llevarse a un primer plano sonoro sus respiraciones agitadas, sus quejas en los golpes o la dureza de las caídas y lesiones, algo que también ocurre en



los caballos durante las carreras. A estos ruidos hay que añadir el sonido ambiente de los aficionados con expresiones como murmullos o silbidos y que, en el caso concreto del árbitro Juarez Gomes da Silva, supone un factor determinante para el desarrollo de su profesión.

Por último, la aplicación de la música es un componente narrativo clave para enfatizar los momentos más intensos y dramáticos de las competiciones. En las series analizadas, la mayoría de las piezas son preexistentes y tienen un origen *over*, predominando el género del *rock* en los ritmos más acelerados y la música instrumental para los instantes más emotivos o decisivos. A través de los temas musicales que suenan en las distintas ficciones también se incide en el origen de los atletas y se eleva la intensidad de los momentos más tensos. De esta forma, la música contribuye a unir las acciones cuando se aplican las elipsis en un mismo escenario o cuando son simultáneas en espacios diferentes. Mientras, la ausencia total del sonido es poco habitual, aunque sí llega a producirse después de los combates de “Luces” contra “Verdugo” Reynolds en *El declive de Patrick Leary* o en el sacrificio del caballo Tere Flag en *Luck*.

En resumen, la banda sonora, desde los componentes de la voz, los ruidos, la música y la ausencia de sonido, tiene la capacidad de enfatizar las características deportivas de los personajes y las acciones desde un punto de vista narrativo. Por tanto, las cinco seleccionadas son un ejemplo de cómo llega a ser aplicada para aportar una mayor verosimilitud en función de las modalidades deportivas.

## **CAPÍTULO 17: ENTREVISTAS, DISCUSIÓN Y RESULTADOS SOBRE EL GÉNERO DEPORTIVO EN LAS SERIES DE FICCIÓN TELEVISIVA**

La presente investigación se ha pretendido apoyar en la opinión de los creadores de las ficciones seleccionadas, los directores y los guionistas, así como de productores, distribuidores, críticos de televisión e investigadores y académicos relacionados con la materia. Finalmente, se ha podido acceder a los siguientes entrevistados, cuyas transcripciones al completo se pueden consultar en el Anexo 9 (véase pág. 691):

- Adriano Civita, director y creador de *(hdp)*.
- Holly Sorensen, creadora de *Ahora o nunca*.
- John Perrotta, guionista de *Luck* y autor del libro *Out of Luck*.
- Kevin Smokler, productor de documentales y coescritor del libro *A Friday Night Lights companion*.
- Antonio Urano, director del Festival Internacional de Filmes de Esporte de Río de Janeiro, Brasil.
- Barbara Destefanis, directora del BCN Sports Film Festival de Barcelona, España.
- Paul Levinson, Doctor y profesor de comunicación y estudios de medios de Fordham University en Nueva York y coescritor del libro *A Friday Night Lights companion*.
- Victor Andrade de Melo, Doctor y profesor de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.
- Ariella Papa, guionista, productora y coescritora del libro *A Friday Night Lights companion*.

A continuación, se analizan y se comparan de manera conjunta sus respuestas a las diferentes preguntas realizadas sobre el género deportivo en las series de ficción. A modo de resumen, al final del mismo se incluye un cuadro con la validación o no de las distintas cuestiones:

### **Pregunta 1. ¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

La respuesta ha sido afirmativa y unánime en las nueve entrevistas. En este sentido, Adriano Civita habla de “películas clásicas” dentro del género deportivo, algo que también menciona Holly Sorensen, para quien producciones como *Toro Salvaje*, *Tin Cup*

o *Rocky* constituyen los referentes, con protagonistas que suelen ser personas desfavorecidas o que pasan por una situación complicada y que finalizan logrando una gran victoria. Para Paul Levinson, títulos como *Friday Night Lights* o *Bull Durham* pueden ser buenos ejemplos, pero matiza que tratan más “sobre la vida real” que del deporte en sí.

En este sentido, John Perrotta cree que en Estados Unidos siempre ha habido tendencia a incorporar los deportes al cine, como el béisbol, el fútbol americano, el baloncesto, el golf y, especialmente, las carreras de caballos; modalidades a las que Ariella Papa añade el hockey sobre hielo, el boxeo, el atletismo e, incluso, el balón prisionero. Kevin Smokler responde de manera afirmativa a la existencia de este género, mientras que Antonio Urano considera que lo que le define es “la importancia que tiene en la historia la propia práctica deportiva (...) posicionándolo como el elemento principal de la historia narrativa”. Victor Andrade de Melo también reconoce el género como tal, pero cuestiona si el recorrido histórico en cuanto a títulos, reconocimiento de público y de crítica ha servido para establecer una gramática propia. Con todo, señala como elementos comunes que “el centro de la película sea un equipo, un entrenador o un deportista que sufre problemas y que supera todo como si fuera una epopeya o una épica”. Por último, Barbara Destefanis menciona como la única dificultad el saber cómo identificar aquellas películas que tienen el deporte como único hilo conductor de las que no.

**Pregunta 2. ¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva? ¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Nuevamente, todas las respuestas han vuelto a ser afirmativas, a excepción de la matización realizada en una de ellas. Para Adriano Civita, la ficción tiene que tener un fuerte apego emocional, dramático o cómico para compensar la falta de emoción de la retransmisión “en vivo”. Al respecto, Antonio Urano señala que tiene que existir la habilidad de acercar lo máximo posible al espectador la emoción inherente del deporte.

Victor Andrade de Melo considera que “estamos viviendo en directo” las producciones de este tipo de género en las series de ficción televisiva. Además, Paul Levinson habla de *Friday Night Lights* como un ejemplo de ello y cree que uno de los códigos más importantes de este tipo de series es que represente eventos deportivos reales.

Mientras, para Holly Sorensen y con mayor dificultad que en el cine, también se puede clasificar el género deportivo en las series televisivas, aunque lo fundamental es que “los elementos narrativos traten principalmente el deporte”.

En el mismo sentido, para Kevin Smokler la mayoría de estas series cuentan el día a día de los equipos o los atletas, mientras que narrativamente deben basarse en un conjunto y desarrollar unos partidos o un campeonato con un entrenador y aficionados. En estos mismos elementos coincide Ariella Papa, para quien el género deportivo también puede caer en el drama o la comedia. Igualmente, Barbara Destefanis afirma que, al igual que en el cine, el deporte tiene que ser el tema principal, el núcleo de la acción, el agente que motiva al protagonista y la causa de sus acciones.

Por último, John Perrotta se refiere a que solo se puede aplicar el género deportivo a aquellas series que representan “un personaje de la vida real o unos hechos históricos”, aunque reconoce el componente deportivo como un factor fundamental para que el espectador se acerque a la historia.

**Pregunta 3. Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca* o (*hdp*), ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Las personas entrevistadas no han podido ver al completo las cinco series seleccionadas en este estudio, aunque la mayoría sí ha visualizado, al menos, una de ellas. Así, Kevin Smokler y Paul Levinson afirman estar familiarizados con *Friday Night Lights* y *El declive de Patrick Leary*, a las que sí consideran como series que encajan dentro del género deportivo. Para Levinson, la clave es que “los héroes de ambas ficciones están involucrados con el deporte y ganar y conseguir sus metas son los objetivos de casi todos los episodios”. En este sentido, Ariella Papa piensa que, el que estos títulos pertenezcan al género deportivo, puede tener un efecto negativo sobre aquellas personas que no quieren ver ficción deportiva. Por su parte, Victor Andrade de Melo coloca el foco de (*hdp*) en sus personajes, siendo también su respuesta afirmativa en el caso de la serie brasileña. El creador de esta ficción, Adriano Civita, considera que hay algunas producciones más deportivas que otras entre las mencionadas. Por último, para Holly Sorensen, su serie *Ahora o nunca* encaja dentro de este género.

La única respuesta negativa al respecto es la de John Perrotta, que considera las series *Luck* o *Friday Night Lights* como dramas estrictos que contienen "género deportivo" dentro del mismo.

**Pregunta 4. En relación a los aspectos narrativos, sobre los personajes, hay muchas series basadas en el deporte donde los protagonistas no tienen una relación con el mismo. ¿Crees que es importante que los personajes estén vinculados a los roles principales dentro del deporte?**

Para Adriano Civita, la diferencia en este sentido está en el deseo de realizar o no una serie donde exista una preocupación real por trasladar el deporte a la ficción. Al mismo tiempo, reconoce que “nuestra premisa era clara: cuanto más cercano se muestre al personaje y su realidad y a los problemas reales relacionados con el deporte, cuanto más cosido esté todo eso, mayor referencia íbamos a ser”. De la serie de (*hdp*), Victor Andrade de Melo destaca la elección del personaje como uno de sus aspectos más originales, ya que la mayoría de ficciones tratan otros roles como el del atleta o el entrenador.

Igualmente, Holly Sorensen considera que tiene que existir esa relación con los roles deportivos principales y destaca, a nivel personal, que su interés residía en “crear unas gimnastas reales”. En la misma línea, John Perrotta menciona la idea de los creadores de *Luck* de representar a los personajes clásicos de las carreras de caballos y cree que, gran parte de la clave del éxito, está en trazar perfiles atractivos que provoquen seguir sus historias.

Por su parte, Paul Levinson piensa que, si no existe esa relación de los roles deportivos en la ficción, entonces el deporte se habrá empleado tan solo como algo accesorio. En el mismo sentido, Ariella Papa destaca que los principales puestos deportivos deben recaer en los protagonistas, sea el de atleta como tal u otros vinculados a ese mundo como son los de propietarios, agentes o patrocinadores.

Sobre la cuestión planteada, la única respuesta negativa es la de Kevin Smokler, que no cree que recaiga esa importancia sobre el personaje. Del mismo modo que en las siguientes cuestiones, Antonio Urano y Barbara Destefanis lamentan no poder responder desde un punto de vista de la ficción seriada, pero sí lo hacen desde la perspectiva cinematográfica, donde establecen que tanto los personajes como el resto de elementos narrativos deben estar ligados a cuestiones deportivas para ser consideradas ficciones que encajen dentro de este tipo de género.

**Pregunta 5. En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

De nuevo, como en las respuestas anteriores, prácticamente hay unanimidad en validar la pregunta entre los entrevistados. Según Adriano Civita, en este aspecto la importancia recae en una profunda investigación de la modalidad en cuestión, que tanto las tramas y los personajes estén cohesionados para lograr así la validación por parte del espectador. El director de (*hdp*) afirma que su intención era crear una serie “como nunca antes se había hecho (...) mostrar al espectador un fútbol de verdad”, aunque siendo consciente de que no se puede reproducir de manera idéntica un encuentro ni la emoción real de una competición, más aún en un deporte que implica a tantas personas tanto dentro como fuera del terreno de juego. Civita cree que se debe emplear el deporte como el origen de los puntos de acción y de los dramas que se desarrollan en la serie.

A esta idea se suma Holly Sorensen, quien añade que, además de las tramas deportivas, deben mostrarse las relaciones personales y amorosas “porque siempre afectan a los protagonistas en su vida y en su lado deportivo”. En este mismo sentido se manifiesta Paul Levinson, para quien también es fundamental mostrar las relaciones humanas de los personajes además del deporte. Kevin Smokler apunta que, si la serie está bien hecha, buscará la veracidad en todos los sentidos profundizando en su temática. Mientras, Antonio Urano no se inclina hacia la disciplina en sí, sino que considera que la clave está en el ritmo que tenga el propio guion para atraer al espectador.

Por último, la única respuesta negativa es la de Ariella Papa, para quien en algunas buenas series deportivas la competición o los partidos pueden ser el centro de atención, aunque en otras no.

**Pregunta 6. Sobre los diálogos, ¿qué importancia tiene transmitir con veracidad el lenguaje especializado del deporte representado?**

Los entrevistados que han contestado a esta cuestión han vuelto a coincidir de manera afirmativa en su respuesta. Así, Holly Sorensen habla de cómo en *Ahora o nunca* trataron de mantener el lenguaje propio de la gimnasia aunque, como reconoce, “fue algo difícil de equilibrar en ocasiones”. Para Paul Levinson es muy importante que los personajes sean creíbles y para ello han de hablar esa jerga deportiva. Igualmente, para Kevin Smokler, si no se muestran esas señas de identidad en el lenguaje, la serie no estaría bien

ejecutada. Mientras, Ariella Papa duda sobre si es necesario o no el uso de un lenguaje especializado, pero que en todo caso le aporta una mayor autenticidad a la ficción.

**Pregunta 7. Sobre los espacios o la recreación del ambiente, una de las mayores dificultades de la ficción audiovisual es representar los grandes escenarios deportivos. ¿Cómo se puede trasladar la emoción del momento del deporte a la ficción?**

De manera genérica, la pregunta ha sido validada ya que los entrevistados consideran que la representación de los ambientes y los grandes escenarios deportivos son fundamentales para crear una ficción deportiva verosímil. En este sentido, Adriano Civita reconoce que construir tanto las acciones deportivas como la retransmisión de un partido de fútbol real fue su mayor desafío, ya que en ellas se emplea mucha tecnología y los costes económicos puede convertir la producción en algo inviable. Igualmente, Civita cree que pretender contar con la autorización de las marcas deportivas o de los clubes es prácticamente imposible, por lo que en (*hdp*) trataron de imitar ciertos nombres y logos (por ejemplo, cambiando las siglas de FIFA por IFIA).

Sobre la complejidad de trasladar el espectáculo deportivo a la ficción, Paul Levinson señala que el desafío aumenta si se trata de un deporte de equipo y la competición se disputa en un gran estadio. Por ello, Kevin Smokler señala la capacidad presupuestaria de cada producción ya que, para lograr una ficción verosímil, es necesario contar con grandes directores, equipos y actores para hacerlo. Igualmente, Ariella Papa cree que la posibilidad de contar con un gran número de extras o de recrear los escenarios por ordenador no está al alcance de todas las series de ficción, pero admite que si no se logra reproducir de una manera fiel no se transmitirán de la misma manera las emociones deportivas. Sobre ello, Holly Sorensen señala como uno de los aspectos más importantes el intentar acercar al espectador a la acción para vivirla desde dentro, algo que no suele sentir en la vida real. En la misma línea, Victor Andrade de Melo cree que la cuestión tecnológica ha permitido crecer el número de ficciones deportivas y su credibilidad.

**Pregunta 8. ¿Es importante que la temporalidad de la serie se ajuste a una temporada real del calendario deportivo?**

De todas las cuestiones planteadas, esta es a la que menos importancia le otorgan los entrevistados. Al respecto, la respuesta que mejor resume el sentir general es la de Holly Sorensen, para quien la influencia del calendario deportivo no es tan determinante como

el resto de elementos narrativos, pero sí reconoce que a ella le ayudó “a establecer marcadores en el futuro para planificar las siguientes temporadas”. Kevin Smokler, Paul Levinson o Ariella Papa también creen que la temporalidad no es fundamental para considerar que una serie pertenezca o no al género deportivo. Como resume esta última, “si el espectáculo se toma ciertas libertades con el calendario que no son evidentes, creo que la audiencia las aceptará”.

**Pregunta 9. ¿Crees que es importante potenciar los elementos sonoros del deporte?**

Existe una postura común sobre la necesidad de potenciar narrativamente los elementos sonoros relacionados con el deporte para acercar al espectador a las propias sensaciones del atleta. De hecho, se trata de un aspecto muy elaborado por parte de los creadores de las ficciones. Por ejemplo, Adriano Civita explica que, para (*hdp*), “la parte de audio fue extremadamente bien trabajada”, después de mezclar en el estudio de grabación los sonidos registrados en estadios con aficionados, jugadores o acciones de partidos. En *Ahora o nunca*, Holly Sorensen reconoce que el sonido era “enormemente importante” para tratar de reproducir desde cómo las gimnastas se frota las manos en el cubo de tiza o de magnesio al impacto del apoyo de los pies en el suelo. Con todo, el objetivo de Sorensen era mejorar la experiencia audiovisual del espectador. Del mismo modo, Ariella Papa cree que películas como *Rocky* demuestran que los temas musicales “se suman a la excitación, la emoción y el realismo”, a los que hay que añadir elementos sonoros propios como el crujido de los cuerpos chocando entre sí o el rugido de la multitud. En su misma línea, Kevin Smokler cree que una serie bien construida tiene que incluir el sonido como un elemento por el que no se puede pasar con pocos esfuerzos o recursos.



**Tabla 17.1. Resumen de las preguntas planteadas sobre la cuestión del género deportivo en las series de ficción televisiva.**

Fuente: elaboración propia.

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9
<b>ADRIANO CIVITA</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No sabe / No contesta	Sí	No sabe / No contesta	Sí
<b>HOLLY SORENSEN</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
<b>JOHN PERROTTA</b>	Sí	No (con excepciones)	No	Sí	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta
<b>KEVIN SMOKLER</b>	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
<b>ARIELLA PAPA</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
<b>ANTONIO URANO</b>	Sí	Sí	No sabe / No contesta	Contesta afirmativamente al resto de cuestiones, pero de manera muy genérica					
<b>BARBARA DESTEFANIS</b>	Sí	Sí	No sabe / No contesta	Contesta afirmativamente al resto de cuestiones, pero de manera muy genérica					
<b>PAUL LEVINSON</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No sabe / No contesta
<b>VÍCTOR ANDRADE DE MELO</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta	Sí	No sabe / No contesta	No sabe / No contesta
<b>Resumen genérico</b>	Sí, y además puede tratarse como un género clásico	Sí, siempre que el deporte suponga la cuestión central de la ficción	Sí, de manera mayoritaria consideran las cinco ficciones como series pertenecientes al género deportivo	Sí, de forma mayoritaria consideran que debe ser un elemento central del género deportivo	Sí, porque el deporte debe ser el foco que motive las acciones de los protagonistas, pero también deben incluirse los conflictos personales para completar su figura	Sí porque, pese a la dificultad que pueda suponer el emplear un lenguaje demasiado técnico, le otorga una mayor credibilidad a los personajes	Sí, y se ha convertido en uno de los grandes desafíos que se ha logrado superar gracias a la tecnología y un mayor interés por parte de los directores por trasladar una acción y un ambiente deportivo verosímil	No, porque la ficción puede tomarse ciertas licencias narrativas, aunque el calendario deportivo puede ser tenido en cuenta para planificar las temporadas	Si y, de hecho, fue una cuestión muy trabajar por parte de los creadores y directores para acercar el punto de vista del atleta a los espectadores

## **CAPÍTULO 18: CONCLUSIONES GENERALES Y PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN**

### **18.1 Conclusiones generales**

Los rasgos deportivos identificados en los códigos narrativos de las series seleccionadas muestran unas características propias, vinculadas a las diferentes modalidades representadas. Por tanto, partiendo de los cinco casos analizados, su estudio permite reconocer la existencia como tal del género deportivo en las series de ficción televisiva. De este modo, **la hipótesis central de la presente investigación queda validada (H1)**.

Para llegar a dicha conclusión, se ha empleado un modelo de análisis que es extrapolable para la verificación del género deportivo en el resto de ficciones televisivas susceptibles de encajar en el mismo. Así, como se ha podido comprobar a través del análisis de los datos y de las entrevistas realizadas, la principal condición que ha de cumplirse es que el deporte constituya la cuestión central de la serie televisiva. Dicha circunstancia debe producirse tanto a nivel genérico como en cada uno de sus códigos narrativos, especialmente en la caracterización de los personajes, en la estructura de las tramas y las acciones y en la representación de los escenarios deportivos; complementándose con los diálogos, la temporalidad y la banda sonora. La validación de la hipótesis genérica se fundamenta en la constatación de las diferentes hipótesis específicas planteadas en la investigación, como se señala a continuación.

En primer lugar, **los principales personajes han de estar basados en los roles deportivos más importantes de las modalidades representadas (H1)**. Además, a ellos hay que sumar un importante abanico de personajes secundarios vinculados a los puestos más destacados de cada una de esas disciplinas, lo que complementa el universo deportivo representado. De esta manera, en las series seleccionadas para este estudio, se ha podido observar cómo existe una variedad en los roles deportivos de sus protagonistas, viéndose expuesto el cargo de entrenador en el personaje de Eric Taylor (*Friday Night Lights*), el del atleta en Patrick “Luces” Leary (*El declive de Patrick Leary*) o el grupo de gimnastas de “The Rock” (*Ahora o nunca*), el juez de la competición con el árbitro Juarez Gomes de Silva (*(hdp)*) o la figura del propietario y empresario en Chester “Ace” Bernstein (*Luck*). Junto a ellos, el resto de personajes principales responden a perfiles deportivos, como son los jugadores que ocupan los puestos más determinantes en el equipo de los Panthers de Dillon, los entrenadores o agentes deportivos que se implican en la carrera

deportiva de Patrick “Luces” Leary, la importancia de los mismos en las carreras de caballos o en el mundo de la gimnasia artística, así como los directivos o compañeros de Juarez Gomes da Silva en el arbitraje y el fútbol. De manera general, todos estos personajes representan valores asociados al deporte como el sacrificio, la constancia, la disciplina o el trabajo en equipo. Incluso, algunos de ellos encuentran en el deporte la única esperanza para mejorar sus vidas o la vía para canalizar sus problemas diarios, ayudándoles a sufrir un cambio positivo en su transformación interna. Asimismo, en las series seleccionadas también se exponen otras consecuencias derivadas del deporte en sus protagonistas, como pueden ser la presión por el éxito y una autoexigencia demasiado elevada, así como la envidia, la indisciplina, la vanidad o el cambio que se produce cuando una lesión les impide continuar con sus carreras profesionales. En definitiva, estas ficciones son un reflejo de la alta competitividad y de la exigencia que existe en el deporte profesional actual o en las etapas más próximas a ese nivel.

Al mismo tiempo, cabe destacar que en cada una de las series adquieren una gran notoriedad los familiares o las amistades más íntimas de sus protagonistas y que, por lo general, no tienen ninguna vinculación directa con el deporte. De esta manera, se pretende humanizar y complementar el mundo representado del atleta, ya que su entorno complementa su caracterización e influye de manera determinante en su rendimiento y toma de decisiones. Por tanto, estas figuras son igualmente necesarias y compatibles en las ficciones pertenecientes al género deportivo, siempre que el protagonismo recaiga en los personajes más importantes asociados a cada modalidad.

Como los protagonistas se asocian a los roles más determinantes en el deporte, en consecuencia, sus principales motivaciones también están orientadas a dicho mundo. Así, **la estructura de una serie perteneciente al género deportivo debe fundamentar su trama principal en unas metas u objetivos relacionados con el deporte, mientras que las tramas secundarias permiten profundizar en otros aspectos relativos al mismo o a la modalidad representada (H<sub>2</sub>)**. Las series seleccionadas en este análisis suponen un ejemplo de ello, ya que la historia principal de cada una de ellas resalta un patrón común: la consecución de un título o la posibilidad de poder participar en un gran evento deportivo por parte de sus protagonistas. Al mismo tiempo, las tramas secundarias complementan diferentes aspectos vinculados al deporte, como son las lesiones, la presión de los medios de comunicación, la gestión de las carreras deportivas, los cambios

de entrenador, el dopaje, los intentos de manipulación de la competición, los problemas de desestabilización que sufren los equipos o la rivalidad existente entre los competidores.

Por otro lado, las cinco ficciones que forman parte de esta investigación comparten otra característica. Y es que, **en relación a la tramas, las series pertenecientes a este género presentan un elevado porcentaje de acciones deportivas respecto a aquellas de otra naturaleza (H<sub>3</sub>)**, en este caso de más del cuarenta por ciento en su conjunto. Así, la mayoría de ellas se corresponden con las competiciones en las que participan los protagonistas y la preparación que realizan hasta las mismas. Otras acciones como la recuperación de las lesiones, las entrevistas, las retransmisiones deportivas e, incluso, la posibilidad de que los personajes practiquen otro tipo de modalidades ajenas a la suya, conforman un amplio abanico de posibilidades que suelen ser comunes entre este tipo de ficciones, como se observa en las series analizadas. De este modo, el deporte determina la estructura narrativa de las ficciones televisivas pertenecientes a dicho género, tanto por la importancia de sus acciones deportivas, como por el volumen de las mismas y la verosimilitud que se alcanza en su representación.

En relación con lo anterior, los diálogos entre los personajes son el reflejo de hacia dónde están orientadas las tramas principales y secundarias y al desarrollo de las acciones. En consecuencia, **en las series televisivas que encajan dentro de este modelo, los diálogos de carácter deportivo predominan sobre el resto y permiten profundizar en su temática aportando, de paso, una mayor verosimilitud al relato a través de la jerga deportiva (H<sub>4</sub>)**. De nuevo, los datos extraídos de las ficciones analizadas exponen que, en más del cuarenta por ciento de sus interacciones, el deporte supone la cuestión central de los diálogos. Estas conversaciones son esenciales para entender el pasado de los personajes y de dónde proceden las ambiciones deportivas de futuro, así como para comprender y contextualizar el desarrollo de la propia acción deportiva, además, con la ayuda de los narradores, los comentaristas o los *speakers* de los estadios o pabellones. En este sentido, el rápido intercambio de palabras entre los protagonistas aporta un mayor ritmo a la acción deportiva, mientras que los parlamentos más extensos están vinculados a los discursos motivacionales por parte de los entrenadores o los propios atletas. Además, el uso de una jerga especializada aporta una mayor verosimilitud de la modalidad desarrollada, mientras que el lenguaje no verbal supone otro factor clave para la interpretación de las acciones en el juego. Asimismo, el uso del silencio como recurso narrativo es empleado para incrementar la intensidad dramática de los instantes más

decisivos, como puede ser el momento final de una competición antes de dirimir al ganador o cuando un deportista sufre una lesión que amenaza con frenar su proyección profesional.

Otra conclusión a destacar es la relativa al espacio, ya que en las series escogidas para este estudio la mayoría de acciones deportivas se desarrollan en recintos como estadios de fútbol o de fútbol americano, un hipódromo, pabellones o gimnasios. Una vez más, a nivel global y en consonancia con los puntos anteriores, en el cuarenta por ciento del tiempo total de las ficciones analizadas se muestra un escenario específicamente diseñado para la actividad física. De esta manera, dentro del género deportivo es un factor clave **la variedad y el uso que se le otorga a los espacios deportivos en el que se localizan las acciones de las series televisivas (H<sub>5</sub>)**. Respecto a los ejes del espacio, dentro de las distintas opciones de planos y de técnicas empleadas, destaca el tipo dinámico expresivo para captar el movimiento de los deportistas con recursos como el *reframing*, para pasar de los planos más abiertos que captan el ambiente o la acción del juego a otros más cortos y detallistas del movimiento de pies y manos o los rostros de los protagonistas. Incluso, series como *Luck* o *Ahora o nunca* recrean la mirada subjetiva de sus atletas. Respecto a las relaciones espaciales, coinciden la referencial y dramática al desarrollarse acciones de tipo deportivo en aquellos espacios destinados a dicha función. Mientras, la presión ambiental supone un factor clave para comprender bajo qué condiciones compiten los deportistas. En este sentido, **la ambientación de los escenarios y la simulación de las retransmisiones deportivas reales contribuyen a la verosimilitud de dichas acciones (H<sub>5</sub>)**. De hecho, este ha sido uno de los aspectos más delicados a lo largo de la historia del cine y la televisión: la imposibilidad de trasladar, de una manera verosímil, la acción deportiva real a la ficción y el ambiente de los grandes escenarios deportivos. Este último factor es algo que han logrado simular las cinco series escogidas, con diferentes recursos como un atrezzo y un vestuario detallista y variado o la representación de los aficionados, el entorno mediático o la presencia de todo el personal que interviene en un gran evento deportivo a través, incluso, de la inserción de imágenes reales como en el caso de (*hdp*).

Otro de los factores añadidos en este tipo de series es la influencia que tiene en las mismas el calendario deportivo de cada modalidad. En este sentido, respecto al denominado “tiempo-colocación”, en las ficciones analizadas se observa que en *Friday Night Lights* o (*hdp*) sí tiene una incidencia la organización de los torneos en la

distribución de las tramas que se realiza en cada una de sus temporadas. Respecto a la manipulación temporal de las acciones, predomina el uso de ralentizados y de la técnica de *slow-motion replay* para incidir en los instantes más decisivos de las competiciones o para mostrar la belleza y la dificultad de los movimientos de las diferentes disciplinas. Por tanto, puede concluirse que otro complemento de las series pertenecientes al género deportivo es la posibilidad de que **la temporalidad de cada capítulo o del conjunto de las ficciones se adapte a la duración real de las competiciones representadas, incidiendo además en determinados aspectos deportivos a través de recursos como la repetición, la cámara lenta o la pausa (H6).**

Para finalizar, la banda sonora repercute en la verosimilitud en la que es trasladado el deporte en la ficción a través de diferentes componentes. Así, la voz influye, especialmente, mediante sus modalidades *off* y *over*, destacando el papel que ejercen dentro de las propias series los medios de comunicación o los *speakers* de los recintos deportivos para contextualizar las competiciones. Por otro lado, los ruidos son elevados a un primer plano sonoro para destacar, como es el caso de las ficciones seleccionadas, los choques, los golpes, los galopes, el crujido de las barras o las respiraciones agitadas. De este modo, el espectador se traslada a un punto de vista de la acción a la que no tiene acceso en un evento deportivo real. El sonido ambiente de las gradas complementa el entorno de la competición y, en determinados casos, expone la influencia que causa en los deportistas. Asimismo, la música enfatiza los instantes más tensos o dota de una mayor emotividad la consecución de los objetivos deportivos y los discursos motivacionales. Por tanto, otro elemento narrativo importante dentro de las series del género deportivo es **la banda sonora, mediante la cual se potencian los sonidos de carácter deportivo y el ambiente de los grandes eventos para enfatizar las acciones y subrayar los instantes más dramáticos, pudiendo ser apoyado por el empleo de la música (H7).**

A modo de resumen, las series pertenecientes al género deportivo son aquellas en las que el deporte supone la cuestión central de las mismas y, por tanto, tiene su reflejo en los diferentes componentes narrativos, cuya suma expone la preocupación por trasladar a la ficción las distintas modalidades de una manera verosímil.

## 18.2 Planteamiento de futuras investigaciones

Como puede apreciarse en el Anexo 1 (véase pág. 616), referente a los diferentes formatos de ficción deportiva hayados de manera histórica a nivel mundial, se han contabilizado un total de 310 series vinculadas con el deporte. Desde 1956, en la que se localiza la primera ficción con el capítulo de *Requiem for a Heavyweight*, hasta la fecha de finalización de este estudio a finales del año 2020, la evolución observada es exponencial: en el siglo XX se han encontrado 64 series de televisión, en la primera década del siglo XXI un total de 114, mientras que desde el año 2011 hasta el 2020 han sido 132.

Dentro de este último periodo, cabe destacar la importancia de las nuevas plataformas digitales de consumo televisivo que también han producido sus propias series de ficción basadas en el deporte, como puedan ser Amazon Prime Video y HBO (con ocho series cada una), Netflix (con seis) o una de las últimas en sumarse al sector, Apple+TV (con tres), además de otras compañías como Movistar+, Filmin o DirecTV (con una serie localizada en cada caso).

En este sentido, son varias las posibilidades que ofrece este estudio, ya que el género deportivo en las series de ficción es todavía un universo poco explorado. Por ello, los propios códigos narrativos analizados en este estudio pueden ser objeto de un análisis más profundo, desde las características de los personajes de televisión basados en roles deportivos, a qué tramas deportivas principales y secundarias y qué valores deportivos se proyectan en las ficciones, pasando por cómo se recrean los grandes estadios o recintos en las series. Más allá de estas opciones, el presente estudio quiere destacar dos posibles líneas de investigación:

### 18.2.1 El protagonismo de la mujer en el deporte

En el repaso histórico que se ha realizado sobre las series de ficción deportivas a nivel global, se ha podido observar una evolución del protagonismo de la mujer en las mismas. En primer lugar, se ha superado en buena medida aquellas producciones relacionadas con el deporte en las que, si el género femenino adquiría un papel principal, era por su rol como pareja de un atleta o por sus relaciones con éste. Así, al respecto se ha señalado *Mujeres de futbolistas* como uno de los títulos más importantes e influyentes, contando con numerosas adaptaciones en varios países; además de otros títulos como son, especialmente, las telenovelas sudamericanas como son *Botineras* o *Sos mi vida*.

Por otra parte, series como *Ahora o nunca* constituyen una muestra del rol deportivo protagonista de la mujer, en este caso a través de la gimnasia artística. Lo mismo ocurre en otras ficciones, por ejemplo, que exponen el mundo de las animadoras (que conforma una importante modalidad en países como Estados Unidos) en series como *Hellcats*, *Hit the Floor*, *Cheer Squad*, *Secret Diary of an American Cheerleader* o *Boss Cheer*. Asimismo, el fútbol en categoría femenina, que goza de una gran popularidad en Norteamérica, es representado en series destinadas a un público adolescente como *Pretty Tough*, *Just for Kicks* o *Las Kicks*. Incluso, en ficciones más recientes como *Physical*, se reivindica el papel de la mujer tanto dentro como fuera del deporte con una protagonista que supera sus problemas a través del aeróbic.

Sin embargo, lo más interesante es comprobar cómo la mujer ha adquirido el rol protagonista en deportes donde las categorías masculinas han tenido y tienen un mayor impacto social, mediático y económico. Así, en la plataforma Netflix destacan dos títulos: *GLOW* y *Gambito de dama*, que sitúan sus historias en la segunda mitad del siglo XX y en las que se muestran cómo las protagonistas toman el control de sus vidas en contra de los muchos estereotipos existentes por su género, a la vez que destacan en dos deportes en los que rompen barreras sociales y tabúes, como son la lucha libre y el ajedrez respectivamente. Por otro lado, y aunque ya se ha comentado la importancia del fútbol en categoría femenina en Estados Unidos, la trama de *Heimebane* supone todo un reto en el contexto futbolístico europeo, con la primera mujer que ejerce como entrenadora en un club de primera división masculina. Además, esta producción noruega alcanza una gran verosimilitud tanto en la representación de las acciones deportivas como en la manera en la que traslada a la ficción la realidad de un club modesto, en el que la presencia de una mujer revoluciona su estructura de la misma manera que focaliza la atención de todo el país. Varias décadas atrás, una historia muy similar tuvo su precedente en la británica *The Manageress*. Además, el fútbol es el modo utilizado para luchar por la igualdad y la integración social en la neerlandesa *Voetbalmeisjes* o la israelí *Adumot*. En el mismo sentido, en España se observan unos valores similares a través del hockey sobre patines, de gran tradición en las zonas de Cataluña y Aragón, con *Les de l'hoquei*. Asimismo, a nivel internacional son numerosos los ejemplos de series en los que la mujer logra vencer las desigualdades en el deporte a través de modalidades históricamente asociadas al hombre: la halterofilia en las ficciones asiáticas *So It's You* o *Weightlifting Fairy Kim Bok Joo*, el boxeo en la sudafricana *Jab* o la australiana *On the Ropes*, la lucha libre en la iraní



*Kohneh Savar*, el críquet en la india *Tamanna*, o el béisbol y el mundo del *skate* en las estadounidenses *Pitch* y *Betty*. Por tanto, desde la presente investigación **se observa una línea de estudio en el crecimiento del número de series deportivas que apuestan por un nuevo rol de la mujer en modalidades tradicionalmente asociadas al género masculino.**

#### 18.2.2 El caso de Asia y la influencia del *anime*

Como se desprende del segundo de los cuadros del Anexo 1 (véase pág. 616), en el presente estudio se ha localizado una variedad de más de sesenta disciplinas distintas que se han trasladado a la ficción, siendo el fútbol, el boxeo y el béisbol las más representadas.

Por zonas geográficas de influencia audiovisual, en Europa más de la mitad de estas series están relacionadas con el deporte más seguido y practicado en el continente, el fútbol. Su caso es el mismo del centro y el sur de América, en los países latinos en los que el fútbol es la modalidad más importante y que tiene su reflejo en el número de producciones televisivas. Asimismo, destaca el arraigo del boxeo como una de las disciplinas más recurrentes en ser representada en la ficción. Mientras, en Norteamérica, sumando las series televisivas de Estados Unidos y Canadá, los deportes más populares de la zona son los que aparecen más representados, como el béisbol, el fútbol americano o el hockey sobre hielo, aunque la diversidad de modalidades también implica un elevado número de títulos sobre las competiciones de animadoras o, de nuevo, el fútbol. En el resto del mundo, destacan las producciones sudafricanas con el rugby y el boxeo como referentes, las de Oriente Medio con el predominio del fútbol en Israel o Irán, y de deportes con un seguimiento masivo como el críquet en la India. Asimismo, en Australia se acentúa una gran diversidad en sus ficciones de carácter deportivo, con diez disciplinas diferentes en once series de televisión.

Este último caso, el australiano, conecta con otra de las vías de investigación posible que deriva de este estudio: las ficciones de carácter deportivo en el sur y el este de Asia. De los siete países de la zona en los que se han encontrado series de televisión relacionadas con el deporte, uno de los aspectos más destacados es la gran variedad de modalidades representadas, como se muestra a continuación:

- En China se ha trasladado un deporte distinto en cada una de sus diecisiete series localizadas.

- En Japón se muestran dieciséis modalidades diferentes en veintitrés ficciones televisivas.
- En Corea del Sur son nueve los deportes representados en once producciones.
- En Singapur se tratan seis deportes distintos en siete títulos.
- En Tailandia, las cinco series localizadas muestran cinco deportes diferentes, mientras que en Filipinas una ficción trata el fútbol y otra el boxeo.
- En Taiwán destaca que, de cuatro series encontradas, tres son de baloncesto, lo que refleja la popularidad de este deporte en la isla asiática después del béisbol.

Como se ha podido comprobar en el apartado introductorio, un importante volumen de estas producciones tiene un origen transmedia procedente del *manga* o del *anime*, lo que deriva en unas historias y unas tramas menos convencionales respecto a contextos como el europeo o el americano, y cuya repercusión afecta al apartado deportivo (por ejemplo, con los protagonistas adquiriendo habilidades irreales). Sin embargo, del análisis de estas ficciones destaca la preocupación por trasladar el deporte a la ficción de la forma más fidedigna y creíble posible, lo que ofrece una gran verosimilitud pese al interés principal en muchas de las tramas por desarrollar la vida sentimental de los protagonistas. Por tanto, la presente investigación puede servir de **punto de inicio de un análisis mucho más profundo sobre cómo se ha trasladado a la ficción televisiva la cultura del *manga* o el *anime*, en unas series con un alto componente deportivo que muestran las peculiaridades audiovisuales de una determinada área de Asia.**

Por último, a modo de conclusión general, la presente investigación ha cumplido con los objetivos principales propuestos, al detectar elementos narrativos suficientes que permiten identificar la ficción deportiva como un género dentro de las series de televisión, todo después de haber analizado el tratamiento y el alcance que se le otorga a las manifestaciones deportivas en dichas producciones, así como tratar de establecer su estudio como una línea de investigación específica dentro de aquellas que relacionan la comunicación y el deporte. Igualmente, también se han validado los objetivos específicos previstos, al identificar los elementos de la narrativa deportiva que se aplican en la narrativa audiovisual, exponer las diferencias específicas en función de cada modalidad representada y desarrollar un modelo genérico de análisis que sirva para identificar al género deportivo dentro de las series de televisión.

## CAPÍTULO 19: BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS

### 19.1 Libros

- ALBA, I. (2011): *Detrás de la cámara: como narrar en imágenes: del guion a la película*. Barcelona: Montesinos.
- ALCOBA, A. (2005): *Periodismo deportivo*. Madrid: Síntesis.
- (1987): *Deporte y comunicación*. Madrid: Dirección General de Deportes de la Comunidad Autónoma de Madrid.
- ALTMAN, R. (2000): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- ALVORT, P. (2002): *La artesanía del guión: técnica y arte de escribir un buen guión para el cine*. España: Frontera Films.
- ARANDA, D., y DE FELIPE, F. (2006): *Guión Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- BABINGTON, B. (2014): *The Sports Film: Games People Play*. Nueva York. Columbia University Press.
- BALLÓ, J., y PÉREZ, X. (2007): *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama.
- BARDÍN, L. (1996): *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- BIGSBY, C. (2013): *Viewing America. Twenty-First-Century Television Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BILLINGS, A. C. (2010): *La comunicación en el deporte*. Barcelona: UOC.
- BILLINGS, A. C.; BUTTERWORTH, M. L.; TURMAN, P. D. (2012): *Communication and sport: surveying the field*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- BLACKER, I. R. (1993): *Guía del escritor de cine y televisión*. Pamplona: Eunsa.
- BLAXTER, L.; HUGHES, C.; TIGHT, M. (2008): *Cómo se investiga*. Barcelona: Graó.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (2010): *Film History: An Introduction*. Nueva York: McGraw-Hill.
- BOYLE, R. y HAYNES, R. (2009): *Power play: sport, the media and popular culture*. Edimburgo, Edinburgh University Press.
- BOOTH, W. C.; COLOMB, G. G.; y WILLIAMS, J. M. (2001): *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Barcelona: Gedisa.
- BOUDON, R. y LAZARSFELD, P. (1985): *Metodología de las ciencias sociales*. Barcelona: Laia.

- BUXTON, D. (2010): *Les séries télévisées. Forme, idéologie et mode de production*. París: L'Harmattan.
- CANET, F., y PRÓSPER, J. (2009): *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- CARMONA, R. (1991): *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- CARRERAS, A. (1994): *Guía práctica para la elaboración de un trabajo científico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- CASCAJOSA, C. (2016): *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.
- (2006a): *De la TV a Hollywood: un repaso a las películas basadas en series*. Madrid: Arkadin.
- (2006b): *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- (2005): *Prime Time, las mejores series de TV americanas de C.S.I a los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones.
- CASSETTI, F., y DI CHIO, F. (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- CASHMORE, E. (2000): *Making Sense of Sports*. Nueva York: Routledge.
- CHION, M. (2006): *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- (1999): *El sonido: música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós.
- (1997): *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- CLEMENTE, M. y SANTALLA, Z. (1991): *El documento persuasivo: análisis de contenido y publicidad*. Bilbao: Deusto.
- CRITCHLEY, S. (2018): *En qué pensamos cuando pensamos en fútbol*. Madrid: Sexto Piso.
- CROSSON, S. (2013): *Sport and film*. Oxford: Routledge.
- DAVIS, R. (2004): *Escribir guiones: desarrollo de los personajes*. Barcelona: Paidós.
- DENINGER, D. (2012): *Sports on Television: The How and Why Behind What You See*. Nueva York: Routledge.
- DÍAZ, S. (2011): *Voces de la pantalla. Un estudio de la voz y el sonido en relación a la imagen*. Buenos Aires: Fadu.
- DOUGLAS, P. (2011): *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba Editorial.
- ECO, U. (2006): *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Gedisa.

- ELLIS, J. (2007): *TV FAQ: Uncommon Answers to Common Questions About TV*. Londres: I. B. Tauris.
- EVANS, E. (2011): *Transmedia television: audiences, new media, and daily*. Londres: Routledge.
- FEEZELL, R. (2006): *Sport, play and ethical reflection*. Urbana: University of Illinois Press.
- FLICK, U. (2007): *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- GARCÍA, J. (1996): *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- (1994): *La imagen narrativa*. Madrid: Paraninfo.
- GARCÍA, M., y MARTÍNEZ, P. (2013): *Guía práctica para la realización de trabajos fin de grado y trabajos fin de máster*. Murcia: Universidad de Murcia.
- GAUDREAU, A., y JOST, F. (1995): *El relato cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- GONZÁLEZ-FIERRO, F. J. (2006): *Las 100 mejores películas sobre boxeo*. Madrid: Cacitel.
- GÓMEZ, P., y GARCÍA, F. (2010): *El guión en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*. Madrid: Universidad de Vitoria.
- GÓMEZ, A. (2003). *Filosofía y metodología de las ciencias sociales*. Madrid: Alianza.
- GÓMEZ, F. J. (2011): *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangrila Ediciones.
- GORDILLO, I. (2009): *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Síntesis.
- GUTIÉRREZ, B. (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- HANSEN, A.; COTTLE, S.; NEGRINE, R.; y NEWBOLD, C. (1998): *Mass Communication Research Methods*. Londres: SAGE Publications.
- IAPICHINO, R. (2011): *La composición audiovisual. Dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen*. Buenos Aires: Nobuko.
- IGARTUA, J. J. (2007): *Persuasión narrativa: el papel de la identificación con los personajes a través de las culturas*. Alicante: Club Universitario.
- INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE (2020): *Olympic Charter*. Lausana: International Olympic Committee.
- JURADO, Y. (2002): *Técnicas de investigación documental*. México D.F.: Thomson.

- KALLAS, C. (2014): *Inside the writer's room. Conversations with American TV Writers*. Nueva York: Palgrave.
- LACK, R. (1999): *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- LONGWORTH, J. (2000-2002): *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama (Vols. I y II)*. Syracuse: Syracuse University Press.
- MACHALSKI, M. (2009): *El punto G del guión cinematográfico*. Barcelona: T&B Editores.
- MACÍAS, J. (2003): *24 palabras por segundo: cómo escribir un guión de cine*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- MAGGIO, M. (1992): *Escribir para televisión: cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Barcelona: Paidós.
- MARAÑÓN, C. (2005): *Fútbol y cine*. Madrid: Ocho y medio.
- MARÍN, J. (2006): *La realización del deporte en Televisión*. Sevilla: Facultad de Comunicación.
- MARTÍNEZ, M. A. (2012): *Laberintos narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona: Gedisa.
- McKEE, R. (2009): *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- MERCIER, J. (2006): *Belges en France*. Bruselas: Racine.
- MÉRIDA, P. (1994): *El boxeo en el cine. 1894 - 1994*. Barcelona: Laertes.
- MORAL, J. y RAMÍREZ, F. (1999): *Áreas de especialización periodística*. Madrid: Fragua.
- PANIAGUA, P. (2009): *Cultura y guerra del fútbol: análisis del mensaje informativo*. Barcelona: UOC.
- PARKER, P. (2010): *Cómo escribir el guion perfecto*. Barcelona: Robinbook.
- PHILLIPS, E. M., y PUGH, D. S. (2001): *Cómo obtener un doctorado: manual para estudiantes y tutores*. Barcelona: Gedisa.
- PROPP, V. (1998): *Las raíces históricas del cuento*. Madrid, Fundamentos.
- RAVENTÓS, F. (1990): *Metodología comparativa y pedagogía comparada*. Barcelona: Boixareu Universitaria.
- RINCÓN, O. (2006): *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.

- RODRÍGUEZ, F. J. (2009): *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid: T&B Editores.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- SÁNCHEZ, J. (2006): *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- SCHMIDT, V. L. (2012): *A writer's guide to characterization: archetypes, heroic journeys, and other elements of dynamic character development*. Ontario: Writer's Digest Books.
- SEGER, L. (2000): *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós.
- (1993): *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- SELINGER, V. (1999): *Los secretos del guión cinematográfico*. Barcelona: Grafein.
- SEPINWALL, A. (2012): *The revolution was televised. The cops, crooks, slingers, and slayers who changed TV drama forever*. Nueva York: Simon & Schuster.
- SERRANO, R. (2010): *La creación de personajes cinematográficos: el espejo del celuloide*. Madrid: T&B Editores.
- SIERRA, R. (1984): *Ciencias sociales: Epistemología, Lógica y Metodología. Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.
- TARKOVSKI, A. (2008): *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- THARRATS, J. G. (2001): *De Atenas a Sidney. El Cine y la Televisión en los Juegos de Verano*. Sevilla: Fundación Andalucía Olímpica.
- THOMPSON, R. J. (1996): *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. Nueva York: Syracuse University Press.
- TOLEDANO, G., y VERDE, N. (2007): *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B Editores.
- TORRE, T. (2010): *Las series que no me dejan dormir*. Barcelona: Ara Llibres.
- TOUS, A. (2010): *La era del drama en televisión: Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOC.
- TUBAU, D. (2011): *El guión del siglo 21*. Barcelona: Alba.

- VANOYE, F., y GOLIOT-LÉTÉ, A. (2008): *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Abada.
- WALKER, M. (2012): *Cómo escribir trabajos de investigación*. Barcelona: Gedisa.
- WALLENFELDT, J. H. (1989): *Sports Movies: A Guide to Nearly 500 Films Focusing on Sports*. Evanston: Cinebooks.
- WILSON, L. (2011): *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books.

## 19.2 Capítulos de libros

- AROCENA, C. (2006): “Ver, oír y saber: la transmisión de la información en el relato audiovisual”, en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 27-49.
- ASCANI, F. (2013): “Los valores educativos del deporte en la televisión y en el cine”, en MARÍN, J. (coordinador): *Comunicación, educación y Medios. Los valores del Deporte*. Fragua: Madrid, 2013, pp. 9-11.
- BARBERÁ, M. (2013): “La música en los medios: usos y características”, en GUSTEMS, J. (coordinador): *Música y sonido en los audiovisuales*. Universitat de Barcelona: Barcelona, 2013, pp. 147-157.
- BARTHES, S. (2011): “Production et programmation des séries télévisées”, en SEPULCHRE, S. (coordinadora): *Décoder les séries télévisées*. Bruselas: De Boeck Université, pp. 47-73.
- BLANCO, J. M. (2009): “El fenómeno televisivo del deporte en directo”, en MARÍN, J. (coordinador): *Imagen, comunicación y deporte: una aproximación teórica*. Madrid: Visión Libros, pp. 69-78.
- BONNET, V. y LOCHARD, G. (2013): “TV Broadcasting. Toward a pluri- and inter semiotic approach”, en PEDERSEN, P. (coordinador): *Routledge Handbook of Sport Communication*. Nueva York: Routledge, pp. 38-45.
- BOUTET, M. (2011): “Histoire des séries télévisées”, en SEPULCHRE, S. (coordinadora): *Décoder les séries télévisées*. Bruselas: De Boeck Université, pp. 11-43.
- CHECA, A. (2009): “Prólogo”, en MARÍN, J. (coordinador): *Imagen, Comunicación y Deporte*. Madrid: Visión Libros, pp. 11-12.
- COLÁS, M. P. (2009a): “Competencias y contextos para realizar una investigación” en COLÁS, M. P.; BUENDÍA, L.; y HERNÁNDEZ, F. (coordinadoras): *Competencias científicas para la realización de una tesis doctoral*. Barcelona: Davinci, pp. 13-30.



- (2009b): “Competencias científico-técnicas para acometer una investigación cualitativa”, en COLÁS, M. P.; BUENDÍA, L.; y HERNÁNDEZ, F. (coordinadoras): *Competencias científicas para la realización de una tesis doctoral*. Barcelona: Davinci, pp. 97-118.
- (1998): “Los métodos descriptivos” en COLÁS, M. P., y BUENDÍA, L. (coordinadoras): *Investigación educativa*. Sevilla: Ediciones Alfar, pp. 177-200.
- EDGERTON, G. R. (2008): “A Brief History of HBO”, en EDGERTON, G. R., y JONES, J. P. (coordinadores): *The essential HBO reader*. Lexington: University Press of Kentucky, pp. 1-20.
- FERNÁNDEZ-TUBAU, V. (2012): “Diálogos en el guion. Arte y técnica”, en RÍOS, M. (coordinador): *El Guion para las series de Televisión*. Madrid: Instituto RTVE.
- FRANSEN, K. (2013): “In a different game? Reflections on sports in the media as seen from a play and game perspective”, en PEDERSEN, P. (coordinador): *Routledge Handbook of Sport Communication*. Nueva York: Routledge, pp. 2028.
- GANZ-BLAETTLER, U. (2011): “Récits cumulatifs et arcs narratifs”, en SEPULCHRE, S. (coordinadora): *Décoder les séries télévisées*. Bruselas: De Boeck Université, pp. 179-191.
- GÉRTRUDIX, M. (2006): “La música en el relato audiovisual y multimedia: aplicaciones y funciones narrativas”, en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 209-224.
- GÓMEZ, P. (2006): “Géneros y formatos en la ficción televisiva”, en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 259-287.
- GORDILLO, I. (2006): “La narración televisiva”, en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 239-256.
- HERNÁNDEZ, F.; y MAQUILÓN, J. J. (2009): “El proceso de investigación. Del problema al informe de investigación”, en COLÁS BRAVO, M. P.; BUENDÍA, L.; y HERNÁNDEZ, F. (coordinadoras): *Competencias científicas para la realización de una tesis doctoral*. Barcelona: Davinci, pp. 31-62.
- HUSTON, M. R. (2010): “Why are all tennis films bad?”, en BAGGETT, D. (coordinador): *Tennis and Philosophy: What the Racket is All About*. Lexington: The University Press of Kentucky, pp. 54-72.
- JIMÉNEZ, J. (2004): “Spokon: el deporte como género narrativo en el manga”, en MARÍN, J. (coordinador): *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación Social, pp. 78-98.

- JONES, G. (2008): "In praise of an 'invisible genre'? An ambivalent look at the fictional sports feature film", en POULTON, E. y RODERICK, M. (coordinadores): *Sport in Films*. Londres: Routledge, pp. 1-13.
- LEITCH, W. (2011): "Introduction", en WILSON, L. (coordinador): *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books, pp. 1-6.
- LEVINSON, P. (2011): "Friday Night Lights, NBC, and DirecTV", en WILSON, L. (coordinador): *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books, pp. 175-194.
- LÓPEZ-RODRÍGUEZ, F. J. (2013): "Valores educativos en las adaptaciones cinematográficas del cómic japonés de temática deportiva", en MARÍN, J. (coordinador): *Comunicación, educación y Medios. Los valores del Deporte*. Madrid: Fragua, pp. 31-52.
- MARCHIS, G., y GARCÍA, M. L. (2006): "El espacio físico y psicológico de las narraciones", en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 83-97.
- MARÍN, J. (2017): "De los clásicos musicales al ruido de motos. Análisis narrativo del entorno sonoro en Sons of Anarchy", en COBO-DURÁN, S.; y HERNÁNDEZ SANTAOLALLA, V. (coordinadores): *Sons of Anarchy. Estudio ideológico, narrativo y mitológico de la serie de televisión*. Barcelona: Laertes, pp. 251-264.
- (2004a): "Introducción", en MARÍN, J. (coordinador): *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación Social, pp. 18-23.
- MASSAROLO, J. C. (2013): "Ficção seriada brasileira na TV paga em 2012", en VASALLO DE LOPES, M. I. (coordinadora): *Estratégias de Transmediação na Ficção Televisiva Brasileira*. Porto Alegre: Sulina, pp. 261-302.
- MILLER, T., y KIM, L. J. (2008): "It Isn't TV, It's the 'Real King of the Ring'", en EDGERTON, G. R., y JONES, J. P. (coordinadores): *The essential HBO reader*. Lexington, University Press of Kentucky, pp. 217-236.
- NICHOLSON, M. y SHERWOOD, M. (2017): "Sport and the Media", en HOYE, R. y PARENT, M. (coordinadores): *The SAGE Handbook of Sport Management*. Londres: SAGE Publications, pp. 323-344.
- NIETO, J. (1995): "La música en las series de ficción", en VV.AA.: *Ficción televisiva: series*. Madrid: SGAE, pp. 95-107.
- PAPA, A. (2011): "The Best Reality Show on Television", en WILSON, L.: *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books, pp. 75-96.
- PEDERSEN, P. (2013): "Introduction", en PEDERSEN, P. (coordinador): *Routledge Handbook of Sport Communication*. Nueva York: Routledge, pp. 1-6.

- PERALES, F. (2012): “El deporte en el cine: la casuística española”, en MARÍN, J. (coordinador): *Deporte, comunicación y cultura*. Sevilla: Comunicación Social, pp. 190-204.
- RANEY, A. A. (2009): “Why We Watch and Enjoy Mediated Sports”, en RANEY, A. A., y BRYANT, J. (coordinadores): *Handbook of Sports and Media*. Mahwah, Nueva Jersey: Routledge, pp. 339-357.
- ROLDÁN, D. (2006): “El sonido en la narrativa audiovisual”, en GARCÍA, F. (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto, pp. 191-207.
- ROWE, D. (2008): “Time and timelessness in sport film”, en POULTON, E. y RODERICK, M. (coordinadores): *Sport in Films*. Londres: Routledge, pp. 30-42.
- SAGE, G. (2002): “Global sport and global mass media”, en LAKER, A. (coordinador): *The Sociology of Sport and Physical Education*. Londres, Routledge, pp. 211-233.
- SÁNCHEZ, A.; BADA, J. de D.; y SESÉ, J. M. (2008): “Cine y deporte, ¿género o tema?”, en GAMBAU, V.; VILANOVA, A.; CAMERINO, O.; y MOSEOSO, D. J. (coordinadores): *Comunicación y Deporte. IX Congreso AEISAD 2006. Investigación social y deporte n° 8*. Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz, pp. 399-407.
- SANDERSON, J. (2013): “Social media and sport communication: Abundant theoretical opportunities”, en PEDERSEN, P. (coordinador): *Routledge Handbook of Sport Communication*. Nueva York: Routledge, pp. 56-65.
- SANGRO, P. (2007): “Los antihéroes en el cine de Clint Eastwood”, en HUERTA, M. Á., y SANGRO, P. (coordinadores): *El personaje en el cine. Del papel a la pantalla*. Madrid: Calamar, pp. 195-228.
- SEGER, L. (1994): “Conflict and contrast in series television”, en FRIEDMANN, J.; ROCA, P. (coordinadores): *Writing long-running television series*. Madrid: Media Business School, pp. 129-137.
- SEPULCHRE, S. (2011): “Personnage en série”, en SEPULCHRE, S. (coordinadora): *Décoder les séries télévisées*. Bruselas: De Boeck Université, pp. 107-148.
- SMOKLER, K. (2011): “Class Not Dismissed”, en WILSON, L. (coordinador): *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books, pp. 27-48.
- WHANNEL, G. (2008): “Winning and losing respect: narratives of identity in sport films”, en POULTON, E. y RODERICK, M. (coordinadores): *Sport in Films*. Londres: Routledge, pp. 79-92.
- WILSON, A. (2011): “Texas Forever”, en WILSON, L. (coordinador): *A Friday Night Lights companion*. Dallas: BenBella Books, pp. 7-26.

YOO, S. K.; SMITH, L. R.; y KIM, D. (2013): “Communication Theories and Sport Studies”, en PEDERSEN, P. (coordinador): *Routledge Handbook of Sport Communication*. Nueva York: Routledge, pp. 8-19.

### 19.3 Artículos científicos

BELTRÁN, M. (1985). “Cinco vías de acceso a la realidad social”, en *Revista española de investigaciones sociológicas*, n° 29, pp. 7-41. Disponible en Internet (22-06-2015). Recuperado de [http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS\\_029\\_03.pdf](http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_029_03.pdf)

BORT, I. (2010). “Hibridación ficción-documental en las series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas: a propósito de *Friday Night Lights*”, en *L’Atlante. Revista de estudios cinematográficos*, n° 9, pp. 11-16.

CAPRETTI, S. (2010). “La cultura en juego. El deporte en la sociedad moderna y post moderna”, en *Trabajo y sociedad*, n° 16, pp. 231-250. Disponible en Internet. (21-01-2015). Recuperado de <http://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/16%20CAPRETTI%20Deporte%20y%20Cultura.pdf>

CATALÀ, J. M. (2007). "Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen". Portal de la comunicación. Disponible en Internet (19-02-2014). Recuperado de <http://www.portalcomunicacion.com/download/24.pdf>

CIMMINO, M. (2015). “Funzione sociale dello sport, diversabilità e tutela della personalità”, en *FairPlay, Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*, vol. 3, n° 1. Disponible en Internet (15-07-2015). Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/FairPlay/article/view/291721/380220>

GÁMIR, A. y VALDÉS, C. M. (2007). “Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas”, en *Boletín de la A.G.E.*, n° 45, pp. 157-190. Universidad Carlos III. Disponible en Internet (20-01-2016). Recuperado de <http://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/828>

GÓMEZ, M. Á. (1999). “Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: definición, clasificación y metodología”, en *Revista de Ciencias Humanas*, n° 21, pp. 120-129. Universidad Tecnológica de Pereira. Disponible en Internet (01-07-2015). Recuperado de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev20/gomez.htm>

IGARTUA, J. J. y HUMANES, M. L. (2004). “El método científico aplicado a la investigación en comunicación social”. Portal de la comunicación. Disponible en Internet (30-06-2015). Recuperado de [http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/6\\_esp.pdf](http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/6_esp.pdf)

- LESEMANN, F. (2007). “Reflexiones sobre la comparación y la metodología comparativa”. Institut national de la recherche scientifique. Disponible en Internet (23-05-2015). Recuperado de <http://reco.concordia.ca/pdf/WPLesemann06Esp.pdf>
- LLAMAZARES, I. (2009). “Método comparativo”. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en Internet (04-06-2015). Recuperado de [http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/M/metodocomparativo\\_b.htm](http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/M/metodocomparativo_b.htm)
- MARÍN, J. (2014). “Televisión, educación y deporte. Herramientas para el aprendizaje”, en *Revista Pedagógica*, v.16, nº 32, pp. 101-115. Universidade Comunitária de Chapecó. Disponible en Internet (28-06-2015). Recuperado de <http://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/viewFile/275/1558>
- (2004b). “Valores educativos del deporte en el cine”. *Revista Comunicar*, nº 23, pp. 109-113. Disponible en Internet (21-01-2015). Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=23&articulo=23-2004-18>
- (2002): “Entrevista a Leni Riefenstahl”, en *Revista Oficial del Festival de Sevilla, Cine y Deporte*, p. 6. Disponible en Internet (18-09-2015). Recuperado de [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/28912/REFERENCIA\\_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/28912/REFERENCIA_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MONTES, G. (2009). “El silencio en el diálogo cinematográfico”. Centro de Estudios Superiores Felipe II. Disponible en Internet (22-02-2016). Recuperado de <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2009/GustavoMontes.pdf>
- MORAGAS, M. (2010a). “Televisión, deporte y Movimiento Olímpico: las próximas etapas de una gran sinergia”. Centre d’estudis Olímpics UAB. Disponible en Internet (11-10-2014). Recuperado de [http://ceo.uab.cat/2010/docs/wp027\\_spa.pdf](http://ceo.uab.cat/2010/docs/wp027_spa.pdf)
- (2010b). “The new role of the mass media in the construction of sport and Olympic values”. Centre d’estudis Olímpics UAB. Disponible en Internet (11-10-2014). Recuperado de [http://olympicstudies.uab.es/2010/docs/wp051\\_eng.pdf](http://olympicstudies.uab.es/2010/docs/wp051_eng.pdf)
- NOHLEN, D. (2006). “El método comparativo”. Universität Heidelberg. Disponible en Internet (22-06-2015). Recuperado de [http://www.nohlen.uni-hd.de/es/doc/diccionario\\_metodo-comparativo.pdf](http://www.nohlen.uni-hd.de/es/doc/diccionario_metodo-comparativo.pdf)
- PABLOS, J. (2001). “Deportes y nuevas tecnologías de la información y comunicación”. Ministerio de Educación y Ciencia. Disponible en Internet (21-01-2015). Recuperado de [http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/publico/articulos/articulo4/deporte\\_y\\_nuevas\\_tecnologias.pdf](http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/publico/articulos/articulo4/deporte_y_nuevas_tecnologias.pdf)

- PELÁEZ, B. (2009). “Fútbol y videojuegos: reinventando el juego”. *Razón y palabra*, nº 69. Disponible en Internet (20-07-2015). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/FUTBOL%20Y%20VIDEOJUEGOS%20REINVENTANDO%20EL%20JUEGO.pdf>
- POMERANCE, M. (2006): “The Dramaturgy of Action and Involvement in Sports Film”, en *Quarterly Review of Film and Video*, nº 23, pp. 311-329. Disponible en Internet (25-02-2017). Recuperado de <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10509200590450253>
- POULTON, E. y RODERICK, M. (2008): “Introducing sport in films”, en *Sport in Society*, vol. 11, nº 2/3, pp. 107-116.
- ROWE, D. (1998): “If You Film It, Will They Come? – Sport on Film”, en *Journal of Sport and Social Issues*, vol. 22, nº 4, pp. 350-359.

#### 19.4 Tesis y otros proyectos universitarios

- CALDERÓN, J. (2011). *Series de temática deportiva. Estudio comparativo entre Friday Night Lights y Pelotas*. Trabajo final de máster. Universidad de Sevilla. Disponible en Internet (13-07-2016). <http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster16.pdf>
- GONZÁLEZ, M. E. (2004). *Sociedad y deporte: análisis del deporte en la sociedad y su reflejo en los medios de comunicación en España*. Tesis doctoral. Universidade da Coruña. Disponible en Internet (28-02-2016). [http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/806/2003\\_UDC\\_TD\\_RamallalManuel\\_1de3.pdf;jsessionid=FA4ABAC18C30DD383FB6FF4A6B054162?sequence=1](http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/806/2003_UDC_TD_RamallalManuel_1de3.pdf;jsessionid=FA4ABAC18C30DD383FB6FF4A6B054162?sequence=1) [Día de consulta: 28 de febrero de 2016]

#### 19.5 Libros, cómics y manga de temática deportiva

- ADACHI, M. (1992-1999): *H2 (Eichi Tsū)*. Tokio: Shueisha.
- ADIGA, A. (2016): *Selection Day*. Londres: Picador.
- ATSUKO, A. (2004): *Batterī (manga)*. Tokio: Kadokawa Shoten.
- (1997): *Batterī (libro)*. Tokio: Kadokawa Shoten.
- BAHDAJ, A (1957): *Do przerwy 0:1*. Varsovia: Nasza Księgarnia.
- BINGHAM, H. y WALLACE, M. (2000): *Muhammad Ali's Greatest Fight: Cassius Clay vs. the United States of America*. Nueva York: M. Evans & Company.

- BISSINGER, H. G. (2012): *After Friday Night Lights*. San Francisco: Byliner Originals.
- (1990): *Friday Night Lights: A Town, A Team and A Dream*. Londres: Yellow Jersey Press.
- BRYANT, B. (1988-2001): *The Saddle Club*. Nueva York: Bantam Children.
- CAPARAS, C. J. (1977): *Totoy Bato*. Manilas: Aguila Quaikomiks.
- DAVIES, P. (1996): *I Lost My Heart To The Belles*. Londres: Arrow Books.
- FREEDMAN, D. (2016): *Born to Play*. Londres: I AM Self-Publishing.
- GRATON, J. (1957-): *Michel Vaillant*. Bruselas: Le Lombard.
- HARA, H. (2002): *Regatta*. París: Kuwokawa.
- HEY, S. (1989): *The Manageress*. Londres: Penguin Books.
- JUN, I. (2019): *No Side Game*. Tokio: Daiyamondosha.
- KONOMI, T. (1999-2008): *The Prince of tennis*. Tokio: Shūeisha.
- KORMAN, G. (1997): *Monday Night Football Club*. Nueva York: Hyperion Books.
- LEEMANS, H. (1997-2011): *F.C. De Kampioenen*. Amberes: Standaard Uitgeverij.
- MAHLER, J. (2005): *Ladies and Gentlemen, the Bronx Is Burning*. Londres: Picador.
- McGOUGH, M. (2005): *Bat Boy: Coming of Age with the New York Yankees*. Nueva York: Anchor Books.
- MILLMAN, D. (1980): *Way of the Peaceful Warrior*. California: New World Library.
- MORGAN, A. (2014-2020): *The Kicks*. Nueva York: Simon & Schuster Books.
- MORITA, M. (1998-2003): *Rookies*. Tokio: Shueisha.
- NAKAJIMA, N. y TOZAKI, S. (1972-1976): *Team Astro*. Tokio: Shueisha.
- PERROTTA, J. (2017): *Out of Luck*. Nueva York: Short Dog Publishing.
- SHIKIMURA, Y. (1996): *Give It All*. Tokio: Gentosha.
- TAKAHASHI, R. (1987-2007): *One-Pound Gospel*. Tokio: Shogakukan.
- TEBAS, J. Y TORRENS, P. (2014): *El fútbol no es así*. Madrid: Titano.
- TEVIS, W. (1983): *The Queen's Gambit*. Nueva York: Random House.

TIGELAAR, L. (2007): *Pretty Tough*. Nueva York: Razorbill.

TSIOLKAS, C. (2013): *Barracuda*. Sidney: Bolinda Publishing.

TORGOVNIK, K. (2009): *Cheer! Inside the Secret World of College Cheerleaders*. Nueva York: Touchstone.

URANO, C. (1968-1970): *Attack N°.1*. Tokio: Shueisha.

XIAOXI, M. (2008): *Xuan Feng Shao Un*. Pekín: Zhongguo Cheng Si.

YAMAMOTO, S. (1973-1980): *Aim for the Ace!* Tokio: Shueisha.

### **19.6 Páginas webs**

<http://abcfamily.go.com> (Página web del canal de televisión ABC Family)

[www.afi.com](http://www.afi.com) (Página web de la American Film Institute)

[www.aimc.es](http://www.aimc.es) (Página web del Estudio General de Medios de España)

<http://allwomeninmedia.org> (Página web de la organización All Women in Media)

[www.ancine.gov.br](http://www.ancine.gov.br) (Página web de la Agência Nacional do Cinema)

[www.antena3.com](http://www.antena3.com) (Página web del canal de televisión Antena 3)

[www.apa.org](http://www.apa.org) (Página web de American Psychological Association)

[www.as.com](http://www.as.com) (Página web del periódico AS)

[www.ascap.com](http://www.ascap.com) (Página web de American Society of Composers, Authors and Publisher)

<http://austinfilmcritics.org/awards/2010-awards/> (Página web de la asociación Austin Film Critics)

[www.bbc.com](http://www.bbc.com) (Página web del canal de televisión BBC)

[www.bilbainadaswebserie.com](http://www.bilbainadaswebserie.com) (Página de la *webserie Bilbainadas*)

<http://www.bmi.com> (Página web de la organización de derechos Broadcast Music Inc.)

[www.californiaonlocationawards.com](http://www.californiaonlocationawards.com) (Página web de los premios California Location Awards)

[www.cheerchannel.com](http://www.cheerchannel.com) (Página web especializada en *cheerleaders*)

[www.clarin.com](http://www.clarin.com) (Página web del periódico Clarín)

<http://collider.com> (Página web del portal especializado Collider)

[www.csfd.cz](http://www.csfd.cz) (Página web de la base de datos de cine checo y eslovaco)

<http://deadline.com> (Página web del portal de noticias especializado Deadline)



<https://dialnet.unirioja.es/> (Base de datos de publicaciones académicas españolas)

[www.digitalspy.co.uk](http://www.digitalspy.co.uk) (Página web del portal de noticias Digital Spy)

[www.directv.com](http://www.directv.com) (Página web del canal de televisión DirecTV)

[www.educacion.gob.es/teseos](http://www.educacion.gob.es/teseos) (Base de datos de tesis doctorales españolas)

[www.eldiario.es](http://www.eldiario.es) (Página web del periódico digital El Diario)

[www.elfutbolnosvuelvelocos.com](http://www.elfutbolnosvuelvelocos.com) (Página de la *webserie El fútbol nos vuelve locos*)

[www.elmundo.es](http://www.elmundo.es) (Página web del periódico El Mundo)

[www.elpais.com](http://www.elpais.com) (Página web del periódico El País)

[www.emmytvlegends.org](http://www.emmytvlegends.org) (Página web del Archive of American Television)

[www.eonline.com](http://www.eonline.com) (Página web del portal de noticias Entertainment News)

[www.espn.com](http://www.espn.com) (Página web del canal de televisión ESPN)

[www.facebook.com](http://www.facebook.com) (Página web de la red social Facebook)

[www.fandom.com](http://www.fandom.com) (Página web del portal de entretenimiento FANDOM)

[www.fcdekampioen.com](http://www.fcdekampioen.com) (Página web de la serie FC de Kampioen)

[www.fifa.com](http://www.fifa.com) (Página web de la Fédération Internationale de Football Association)

[www.filmaffinity.com](http://www.filmaffinity.com) (Página web del portal Film Affinity)

[www.filmsite.org](http://www.filmsite.org) (Página web del portal especializado Film Site)

[www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl) (Página web del portal especializado Film Web)

[www.folha.uol.com.br](http://www.folha.uol.com.br) (Página web del periódico Folha de São Paulo)

[www.formulatv.es](http://www.formulatv.es) (Página web del portal especializado Fórmula TV)

[www.foxsports.com](http://www.foxsports.com) (Página web del canal de televisión FOX Sports)

[www.fxnetworks.com](http://www.fxnetworks.com) (Página web del canal de televisión FX)

[www.hbo.com](http://www.hbo.com) (Página web del canal de televisión HBO)

[www.hitfix.com](http://www.hitfix.com) (Página web del portal de entretenimiento HitFix)

[www.hollywoodreporter.com](http://www.hollywoodreporter.com) (Página web de la revista Hollywood Reporter)

[www.imdb.com](http://www.imdb.com) (Página web del portal Internet Movie Database)

[www.independent.co.uk](http://www.independent.co.uk) (Página web del periódico The Independent)

[www.indiatimes.com](http://www.indiatimes.com) (Página web del periódico India Times)

[www.intlgyrnast.com](http://www.intlgyrnast.com) (Página web de la revista International Gymnast Magazine)

[www.latimes.com](http://www.latimes.com) (Página web del periódico Los Angeles Times)

[www.lavanguardia.com](http://www.lavanguardia.com) (Página web del periódico La Vanguardia)

[www.marca.com](http://www.marca.com) (Página web del periódico Marca)

[www.menrg.com](http://www.menrg.com) (Página web especializada en gimnasia rítmica masculina)

[www.mensfitness.com](http://www.mensfitness.com) (Página web de la revista Men's Fitness)

[www.nbc.com](http://www.nbc.com) (Página web del canal de televisión NBC)

<http://netlabtv.com.br> (Página web del proyecto de creación de ideas NetLab)

[www.newyorker.com](http://www.newyorker.com) (Página web de periódico The New Yorker)

[www.nielsen.com](http://www.nielsen.com) (Página web del grupo mediático Nielsen)

[www.normasapa.com](http://www.normasapa.com) (Página web sobre la normativa APA)

[www.npr.org](http://www.npr.org) (Página web del grupo National Public Radio)

<http://nypost.com/> (Página web del periódico New York Post)

[www.nytimes.com](http://www.nytimes.com) (Página web del periódico The New York Times)

<http://ofta.cinemasight.com> (Página web de la Online Film & Television Association)

[www.oglobo.com](http://www.oglobo.com) (Página web del periódico O Globo)

[www.pep.ph](http://www.pep.ph) (Página web del portal Philippine Entertainment)

[www.pressacademy.com](http://www.pressacademy.com) (Página web de la asociación The Press Academy)

[www.prettytough.com](http://www.prettytough.com) (Página web del proyecto Pretty Tough)

<http://prnoticias.com> (Página web del portal especializado PR Noticias)

[www.radio-canada.ca](http://www.radio-canada.ca) (Página web del grupo Radio-Canada)

[www.rae.es](http://www.rae.es) (Página web de la Real Academia Española)

[www.ratingcolombia.com](http://www.ratingcolombia.com) (Página web especializada en audiencias)

[www.rtve.es](http://www.rtve.es) (Página web del grupo Radio Televisión Española)

[www.rugbyworldcup.com](http://www.rugbyworldcup.com) (Página web de la Copa Mundial de Rugby)

<https://scholar.google.es/> (Base de datos de publicaciones académicas)

[www.si.com](http://www.si.com) (Página web de la revista Sports Illustrated)

[www.slate.com](http://www.slate.com) (Página web de la revista Slate)

[www.thefuntoncritic.com](http://www.thefuntoncritic.com) (Página web del portal especializado The Funton Critic)

[www.theglobeandmail.com](http://www.theglobeandmail.com) (Página web del periódico The Globe and Mail)

[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com) (Página web del periódico The Guardian)

[www.time.com](http://www.time.com) (Página web de la revista Time)

<https://tvbythenumbers.zap2it.com> (Página web especializada en análisis de audiencias)

<http://tvchick.com> (Página web del portal especializado TV Chick)

<http://tvcritics.org> (Página web de la asociación Television Critics Association)

<http://tvline.com> (Página web del portal especializado TV Line)

[www.tvnz.co.nz](http://www.tvnz.co.nz) (Página web de Television New Zealand)

[www.twitter.com](http://www.twitter.com) (Página web de la red social Twitter)

<https://usagym.org> (Página web de la federación estadounidense de gimnasia USA Gymnastics)

[www.usatoday.com](http://www.usatoday.com) (Página web del periódico USA Today)

[www.variety.com](http://www.variety.com) (Página web del portal especializado Variety)

[www.vertele.com](http://www.vertele.com) (Página web del portal especializado Vertele)

<http://walftv.de> (Página de la *webserie WALF: We All Love Football*)

[www.wga.org](http://www.wga.org) (Página web de Writers Guild of America)

<https://yle.fi/> (Página web del canal YLE TV)

[www.youtube.com](http://www.youtube.com) (Página web del canal de videos YouTube)

### **19.7 Series de televisión, películas y documentales deportivos**

Kushner, D. y Locke, P. (productores). (1984-1991). *Ist & Ten* [serie de televisión]. Estados Unidos: The Kushner-Locke Company.

Abreia, C.; Silveira, B.; Stravos, T.; Ramos, F. y Zagallo, F. (productores) y Alvarenga, J. (director). (2018). *10 segundos para vencer* [cinta cinematográfica]. Brasil: Globo Filmes y Tambellini Filmes.

Abreia, C.; Silveira, B.; Stravos, T.; Ramos, F. y Zagallo, F. (productores). (2019). *10 segundos para vencer* [serie de televisión]. Brasil: Rede Globo.

Schreyer, D.; Crouch, L.; Fawcett, J.; Troubetzkoy, K.; Breton, P.; Brémond, O.; Gelbart, A. (productores). (2004-2006). *15 Love* [serie de televisión]. Canadá: Galafilm Productions, Marathon, Modern Manners Productions Inc., Telefactory.

Sae, L. H. (productor). (2009). *2009 Alien Baseball Team* (Wi-in-goo-dan) [serie de televisión]. Corea del Sur: MBC.

Hirsch, K.; Levine, M.; McGregor, S.; Mc Rury, M.; Phillips, G.; Sylvestre, F. y Wills, A. (productores). (2018). *21 Thunder* [serie de televisión]. Canadá: CBC, Generic Productions, PMA Productions.

- Abraham, M. y Bliss, T. (productores) y Reed, P. (director). (2000). *A por todas: Vamos a triunfar* (Bring It On: In It to Win It) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Beacon Pictures.
- Durmaz, A.; Eren, L. y Turali, M. (productores). (2017). *Adi Efsane* [serie de televisión]. Turquía: D Productions.
- Beckerman, G.; Cohen, G.; Isaac, R. y Talit, Y. (productores). (2003-2004). *Adumot* [serie de televisión]. Israel: Iguana Productions, Noga Communications.
- Dadon, R.; Dror, I. y Hirschfeld, D. (productores). (2006-2007). *Agadat Deshe* [serie de televisión]. Israel: Herzelia Studios.
- Cruz, M.; de Llano, L. y Velasco, F. (productores). (1994-1995). *Agujetas de color de rosa* [serie de televisión]. Argentina: Televisa S. A.
- Greisman, A.; Meron, N.; Reiner, R.; Craig Zadan (productores) y Reiner, R. (director). (2007). *Ahora o nunca* (The Bucket List) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros, Zadan / Meron Productions, Storyline Entertainment, Two Ton Films, Castle Rock Entertainment.
- Sorensen, H. Stupin, P. y Ziffren, J. (productores). (2009-2012). *Ahora o nunca* (Make It or Break It) [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC Family Original Productions.
- Kobayashi, Y.; Matsuda, H. y Muguruma, S. (productores). (2004). *Aim for the Ace!* (Ace Wo Narae!) [serie de televisión]. Japón: TV Asahi.
- Ardaji, P.; Kitman, K.; Lassiter, J.; Mann, M.; Peters, H. (productores) y Mann, M. (director). (2001). *Ali* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation, Forward Pass, Initial Entertainment Group, Moonlighting Films, Overbrook Entertainment, Peters Entertainment, Picture Entertainment.
- Berlanti, G.; Blair, A.; Carroll, N.; Hardy, R. y Schechter, S. (productores). (2018). *All American* [serie de televisión]. Estados Unidos: Berlanti Productions, CBS Television Studios, Warner Bros.
- Koot, R. (productor) y Velde, J. (director). (1997). *All Stars* [cinta cinematográfica]. Países Bajos: M&B Film BV.
- Koot, R. (productor). (1999-2001). *All Stars* [serie de televisión]. Países Bajos: VARA.
- Totti, M. (productor). (2010). *All Stars* [serie de televisión]. Italia: Italia 1.
- Koot, R.; Velde, J.; Alexander, M. (productores) y Velde, J. (director). (2011). *All Stars 2: Old Stars* [cinta cinematográfica]. Países Bajos: All Yours Film, M&B Film BV.
- Good, M.; LaSeon Bass, T.; O'Denat, L. (productores). (2006-). *All the matters* (Alles Was Zählt) [serie de televisión]. Alemania: Grundy UFA TV Produktions.
- Feinro, A.; Nahum, G. y Sheiner, E. (productores). (2015-2017). *Anachnu BaMapa* [serie de televisión]. Israel: HOT.
- Wilkes, K. (productor). (1981). *And Here Comes Bucknuckle* [serie de televisión]. Australia: ABC.

- Whitbread, O. (productor). (1974). *And the Big Men Fly* [serie de televisión]. Australia: ABC.
- Barrón, A. (productora). (2019). *Apache: La vida de Carlos Tévez* [serie de televisión]. Argentina: Torneos.
- Cooke, G. (productor). (1996-). *Après Match* [serie de televisión]. República de Irlanda: RTÉ.
- Affleck, B.; Clooney, G.; Heslov, G. (productores) y Affleck, B. (director). (2012). *Argo* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, GK Films, Smoke House Pictures.
- Flink, J.; Marx, T.; Robbins, B. y Tollin, M. (productores). (1996-2002). *Arli\$\$* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO, Tollin/Robbins Productions.
- López, M. (productora). (1997). *Arsenio* [serie de televisión]. Estados Unidos: DreamWorks Television.
- Bolland, M. y Gilbert, C. (productores). (1995-1996). *Atletico Partick* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.
- Bin, H., Jin, H. y Jian, C. (productores). (2017). *Attack it! Lighting* [serie de televisión]. China: Mango Studios Co., Ltd.
- Yumiko, M. (productor). (2005). *Attack N°.1* (Atakku Nanbā Wan) [serie de televisión]. Japón: TV Asahi.
- Cullen, M.; Cullen, R.; Ficarra, G.; Kaplan, A. y Requa, J. (productores). (2013). *Back in the game* [serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Cullen Bros. Television, Kapital Entertainment.
- Linklater, R., Kosinski, J. G. (productores) y Linklater, R. (director). (2005). *Bad News Bears* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures, Media Talent Group, Detour Filmproduction.
- Segall, D. (productor). (1976). *Ball Four* [serie de televisión]. Estados Unidos: Time-Life Television Productions.
- Beber, N.; Berg, P.; Levinson, D.; Nemhauser, L.; Slater, B.; Sussman, P. y Tashjian, J. (productores). (2015-2019). *Ballers* [serie de televisión]. Estados Unidos: Closest to the Hole Productions, Film 44, Leverage Management.
- Várezde, R. (productor). (2012). *Banquillo F.C.* [webserie]. España: La Doce 13 Producciones.
- Sklan, C.; Sleigh, B. y Tsiolkas, C. (productores). (2016). *Barracuda* [serie de televisión]. Australia: Australian Broadcasting Corporation.
- Sing, G. (productor). (2018). *Basketball Fever* (Re Xue Kuang Lan) [serie de televisión]. China: Mango Studios Co., Ltd.
- Hamana, K. e Inoue, F. (productor) y Takita, Y. (director). (2007). *Battery* (Batterī) [cinta cinematográfica]. Japón: Japan Film Fund, Kadokawa Herald Pictures, Toho Company.

- Muchizuki, T. (productor). (2016). *Battery* (Batterī) [serie anime]. Japón: Zero-G.
- Kazuhiko, S. y Kenji, T. (productores). (2008). *Battery* (Batterī) [serie de televisión]. Japón: NHK.
- Hart, J. y Rosenbloom, D. (productores). (1983-1984). *Bay City Blues* [serie de televisión]. Estados Unidos: MTM Enterprises.
- Soh, B. L. (productor). (2008). *Beach.Ball.Babes* [serie de televisión]. Singapur: MediaCorp.
- Bushell, J. (productor). (2015). *Bella y los Bulldogs* (Bella and the Bulldogs) [serie de televisión]. Estados Unidos: Nickelodeon.
- Lundin, B.; Nastro, L. y Tzenkova, I. (productores). (2020) *Betty* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO, Untitled Entertainment.
- Lumière, L. (productor y director). (1896). *Bicycliste* [cinta documental]. Francia: Lumière.
- Aceves, J. y Parro, L. (productores). (2015) *Bilbainadas* [webserie]. España: MyCo Creative y Próximamente Entertainment.
- Lu, Y. (productor). (2017). *Blue 50m: Take Your Mark* [serie de televisión]. China: Tencent Penguin Pictures.
- Brown, K.; Falconer, E. y Romano, C. (productores) y Spiro, L. L.. (2010-2012). *Blue Mountain State* [serie de televisión]. Estados Unidos: Blue Mountain State Productions, Lionsgate Television, Varsity Pictures.
- Falconer, E.; Fischer, E.; Ritchson, A.; Romano, C. (productores) y Spiro, L. L. (director). (2016). *Blue Mountain State: the rise of Thadland* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: AllyCat Entertainment, BMS Brands, Dead Fish Films, Falconer / Romanski, Union Entertainment Group.
- Brooke-Hunt, Butler, M.; T.; Henderson, C.; Kampovski, O.; Kiely, D.; Paetow, A.; Price, N. (productores). (2005-2008). *Blue Water High* [serie de televisión]. Australia: Southern Star Entertainment.
- Azaria, H.; Church-Cooper, J.; Farah, M.; Farrel, J. y Kirkby, T. (productores). (2017) *Bockmire* [serie de televisión]. Estados Unidos: Funny or Die.
- Hayes, T.; Miller, G. (productores). (1984). *Bodyline* [serie de televisión]. Australia: Kennedy Miller Productions.
- Fishman, R.; Lachtman, D. y Lachtman, K. (productores). (2018-2019). *Boss Cheer* [serie de televisión]. Estados Unidos: Brat TV.
- Breda, B. y Ortega, S. (productores). (2009-2010). *Botineras* [serie de televisión]. Argentina: Underground Contenidos y Televisión Federal.
- Sivas, K. y Sivas, I. (productoras). (2012-2020). *Broken At Love* [webserie]. Estados Unidos: Brown-Eyrd Girl Production.

- Aguila, A. M.; Reynaldos, P.; Suar, A. (productores). (2002). *Buen partido* [serie de televisión]. Chile: Pol-Ka Producciones.
- Liao, C. (productor). (2007-2008). *Bull Fighting* (Dou Niu. Yao Bu Yao?) [serie de televisión]. Taiwán: TTV.
- Kouzou Nagayama, K. y Nishiura, M. (productores). (2009). *Buzzer Beat* (Gakeppuchi no Hero) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.
- Fuhrer, N.; González, C.; Leiber, P.; Márquez, C.; Suar, A. (productores). (1999-2001). *Campeones de la vida* [serie de televisión]. Argentina: Pol-Ka Producciones.
- Barrios, M.; Bernard, M.; Luna, M. y Vera, H. (productores). (2006). *Campeones de la vida* [serie de televisión]. México: TV Azteca.
- Bohco, S.; Brazil, S.; Hoblit, G.; Lewis, J. y Milch, D. (productores). (1981-1987). *Canción triste de Hill Street* (Hill Street Blues) [serie de televisión]. Estados Unidos: MTM Enterprises.
- Puttnam, D. (productor) y Hudson, H. (director). (1981). *Carros de Fuego* (Chariots of Fire) [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Twentieth Century Fox, Allied Stars Ltd, Enigma Productions.
- Foreman, J. (productor) y Newman, P. (director). (1970). *Casta invencible* (Sometimes a Great Notion) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, Newman-Foreman Company.
- López, J. L.; Mackintosh, M.; Olivares, L.; Pascual, L. G. (productores). (1997-1998). *Cebollitas* [serie de televisión]. Argentina: Telefe.
- Amadeo, C.; Blanco, L.; Goldschmidt, T; Paz, R; Tochi, F. (productores). (2009). *Champs 12* [serie de televisión]. Argentina: Dori Media.
- Yi, S. (productor). (2019). *Chasing Ball* (Zhui Qiu) [serie de televisión]. China: iQIYI, Stellar, Renxing Pictures.
- Choru, H. (productor). (2018). *Cheer Dance* (Chia Dan) [serie de televisión]. Japón: TBS.
- Freeland, C. (productora). (2016). *Cheer Squad* [serie de televisión]. Canadá: Good Human Productions.
- López, R. (productor). (2006). *Chiquiti Bum* [serie de televisión]. México: Televisa S.A.
- Golin, L.; Goodman, R.; Perel, L. y Wachs, A. (productores) y Goodman, R. (director). (1999). *Choke* [cinta documental]. Estados Unidos: Polygram Filmed Entertainment, Propaganda Films
- Grazer, B.; Howard, R.; Marshall, P. (productores) y Howard, R. (director) (2005). *Cinderella Man: el hombre que no se dejó tumbar* (Cinderella Man) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, Miramax Films, Touchstone Pictures, Imagine Entertainment.
- Giménez, J.; Lublinsky, D. y Nisco, J. (productores). (2001). *Ciudad Sur* [serie de televisión]. España: Globomedia, Pol-Ka Producciones.

- Arredondo, M.; Loza, G.; Rascón, A. y Tovar, A. (productores). (2012). *Cloroformo* [serie de televisión]. México: Adicta Films.
- Dyer, J. y Eida, R. (productores). (2015-2019). *Club de Cuervos* [serie de televisión]. México: Alazraki Films.
- Cerone, D.; Davey, B.; Gibson, M.; Spelling, A.; Topolsky, K. y Vincent, E. (productores). (2004-2005). *Clubhouse* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS, Spelling Television.
- Goodson, K. y Wilson, B. (productores). (2018-). *Cobra Kai* [webserie/serie de televisión]. Estados Unidos: Hurwitz & Schlossberg Productions, Overbrook Entertainment, Sony Pictures Television.
- Bova, R. y Giordano, C. (productores). (2011-2013). *Come un Delfino* [serie de televisión]. Italia: RTI, Sanmarco Film.
- Salazar, M.; Jiménez, L. E. (productores). (2013). *Contra las cuerdas* [serie de televisión]. Colombia: Teleset.
- Brewda, B.; Llorente, B.; Villarruel, C. (productores). (2010-2011). *Contra las cuerdas* [serie de televisión]. Argentina: On TV.
- Freilich, J. y Johnson, D. (productores). (1993-1994). *Contracorriente* (Against the Grain) [serie de televisión]. Estados Unidos: Magnum Productions.
- Lumière, L. (productor y director). (1899). *Cortège de gymnastique devant LL.MM.* [cinta documental]. Francia: Lumière.
- Felani, D. y Guilera, J. (productores). (2008-2017). *Crackòvia* [serie de televisión]. España: Minoría Absoluta, TV3.
- Seguí, E. (productor). (2017). *C.R.A.K.S.* [serie de televisión]. España: Disney Channel.
- Leibman, M. y Walker, S. (productores). (2019-2020). *Crazy Fast* [serie de televisión]. Estados Unidos: Brat TV.
- Hu, B.; Jiang, H. y Xing, H. (productores). (2020). *Cross Fire* (Chuan yue huo xian) [serie de televisión]. China: Tencent Penguin Pictures.
- Donahue, A.; Medelsohn, C. y Zuiker, A. (productores). (2002-2012). *CSI: Miami* [serie de televisión]. Estados Unidos: Alliance Atlantis Communications, CBS.
- Globus, Y. y Golan, M. (productores) y Miller, J. (director). (1982). *Cuando fuimos campeones* (That Championship Season) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Cannon Group.
- Greene, K.; La Fever, B. y Wespiser, P. (productores). (2006-2007). *Dance Revolution* [serie de televisión]. Estados Unidos: Brookwell-McNamara Entertainment, DIC Entertainment, Konami Digital Entertainment.
- Souvignier, M.; Souvignier, I. (productores). (2006). *Das geheime Leben der Spielerfrauen* [serie de televisión]. Alemania: Zeitsprung.



Best, B.; Hill, J.; Laing, S. y McBride, D. (productores). (2009-2013). *De culo y cuesta abajo* (Eastbound & Down) [serie de televisión]. Estados Unidos: Enemy MIGs Productions, Gary Sanchez Productions.

Vélez, M. (productor). (1993-1997). *De pies a cabeza* [serie de televisión]. Colombia: Cenpro Televisión.

Fienberg, G.; Milch, D. y Tinker, M. (productores). (2004-2006). *Deadwood* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS, HBO, Paramount Network.

Carvalho, N. y José, B. (productores). (2007-2008). *Deixa-me amar* [serie de televisión]. Portugal: Fealmar, NBP, TVI.

D'Ursi, C.; Galvão, L. (productores) y Alcantud, M. (director). (2013). *Diamantes negros* [cinta cinematográfica]. España y Portugal: Fado Filmes, Potenza Producciones, Eurimages, Fundación Voces, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, Producciones Cinematográficas 'Ritmo', Programa Ibermedia.

Chapin, D.; Schafell, R. (productores) y Magnoli, A. (director). (1986). *Días rebeldes* (American Anthem) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lorimar Productions.

Harrison, G. y Vaughan, M. (productores). (2012-2013). *Dick Dribble: Pro-Baller/Private Eye* [webserie]. Australia: Touched by an Angle Grinder.

Maxa, J. y Zima, O. (productor). (2010). *District for Championship* (Okresní: Přebor) [serie de televisión]. República Checa: Evolution Films.

Prejda, P. (productor). (1989). *Dlouhá Mile* [serie de televisión]. Checoslovaquia: Československá Televize.

Kazanecki, W. (productor). (1969). *Do przerwy 0:1* [serie de televisión]. Polonia: PRF.

Solnicka, J. (productor). (1983). *Dobrá Voda* [serie de televisión]. Checoslovaquia: Československá televize.

Márquez, C.; Muñoz, A. y Suar, A. (productores). (2003-2004). *Dos chicos de cuidado en la ciudad* [serie de televisión]. México: TV Azteca.

Oh, S. y Soo, L. (productores). (2010). *Dr. Champ* [serie de televisión]. Corea del Sur: SBS.

Rasmussen, J. y Smith, C. (productores). (2017-2018). *Draftsville* [webserie]. Estados Unidos: Above Average.

Hisahi, T. (productor). (2007). *Dream Again* [serie de televisión]. Japón: Nippon Television Network.

Black, C.; Conroy, S. y Griffiths, D. (productores). (1997-2007). *Dream Team* [serie de televisión]. Reino Unido: Hewland International.

Poe, F. (productor) y Herrera, A. (director). (1979). *Durugin in Totoy Bato* [cinta cinematográfica]. Filipinas: FPJ Productions.

- Övermark, S. y Strömberg, M. (productores). (2019). *Eagles* [serie de televisión]. Suecia: New Stories.
- George, L.; Kettner, C.; McCarthy, L. y Nelson, G. (1996-2000). *Edición Anterior* (Early Edition) [serie de televisión]. Estados Unidos: Angelica Films, CBS, Three Characters.
- Harms, K. y Wells, J. (1999-2006). *El ala oeste de la Casa Blanca* (The West Wing) [serie de televisión]. Estados Unidos: John Wells Productions, Warner Bros.
- Vidor, K. (productor y director). (1931). *El Campeón* (The Champ) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Aranguibel, L.; Barbosa, F.; Coeto, R. y Cordero, F. (productores). (2017). *El César* [serie de televisión]. México: BTF Media.
- Bronfman, P.; Gordon, B.; Henderson, C.; Levitan, S.; McMahon, N.; Parkinson, T. (productores). (2001-2003, 2008-2009). *El club de la herradura* (The Saddle Club) [serie de televisión]. Australia: Crawfords Australia, Protocol Entertainment.
- Bell, R. G.; Chaffin, C.; Linson, A. (productores) y Fincher, D. (director). (1999). *El club de la lucha* (Fight Club) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films, Taurus Film.
- Asensi, M.; Feito, G.; López, N. (productores). (2011). *El crack* [webserie]. Chile: Sobras.com Producciones.
- Fireman, R.; Leight, W.; Noyce, P. y Zackham, J. (productores). (2011). *El declive de Patrick Leary* (Lights Out) [serie de televisión]. Estados Unidos: Two Ton Films / Fineman Entertainment / FOX Television Studios / FX Productions / TVM Productions.
- Alfonso, J.; Dworik, A., Kaufman, J. y Lynch, J. (productores). (2011). *El Diez* [serie de televisión]. México: Animus Entertainment Group, Época Films, Santa Tula Films.
- Docampo, B.; Durández, Á. Y Jareño, D. (productores). (2011). *El fútbol nos vuelve locos* [webserie]. España: Quántica Producciones.
- Cameron, J.; Doelger, F. y Scoffield, T. (productores) y Frars, S. (director). (2013). *El gran combate de Muhammad Ali* (Muhammad Ali's Greatest Fight) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: HBO Films, Rainmark Films, Sakura Films.
- Amin, M.; Schorr, R.; Welch, D.; Winikoff, D. (productores) y Salva, V. (director). (2006). *El guerrero pacífico* (Peaceful Warrior) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lions Gate Films, DEJ Productions, Inferno Distribution, MHF Zweite Academy Film, Sobini Films.
- González, G. y Gómez, R. (productores). (2001-2002). *El juego de la vida* [serie de televisión]. México: Televisa S.A.
- Aziz, R.; DiCaprio, L.; Koskoff, E. T.; McFarland, J.; Scorsese, M. (productores) y Scorsese, M. (director). (2013). *El lobo de Wall Street* (The Wolf of Wall Street) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Red Granite Pictures, Appian Way, Sikelia Productions, EMJAG Productions.

Aronofsky, D.; Franklin, S. (productores) y Aronofsky, D. (director). (2008). *El luchador* (The Wrestler) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Wild Bunch, Protozoa Pictures, Saturn Films, Top Rope.

Genée, P.; Schamoni, T.; Wenders, W. (productores) y Wenders, W. (1971). *El miedo del portero ante el penalti* (Die Angst des Tormanns beim Elfmeter) [cinta cinematográfica]. Alemania: Filmverlag der Autoren, Telefilm Wien, Westdeutscher Rundfunk, Wim Wenders Stiftung, Österreichischer Rundfunk.

Ciardi, M.; Gray, G. (productores) y O'Connor, G. (director). (2004). *El Milagro* (Miracle) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pop Productions, Determination Productions, Mayhem Pictures, Solaris, Sports Studio, Walt Disney Pictures.

Hermann, B.; Huth, H.; Spiess, T.; Wortmann, S. (productores) y Wortmann, S. (director). (2003). *El milagro de Berna* (Das Wunder von Bern) [cinta cinematográfica]. Alemania: Little Shark Entertainment GmbH, Senator Film Produktion, Seven Pictures.

Baldwin, H.; Baldwin, K. E.; Johnson, J.; Newman, P.; Perkins, G. T. (productores) y Anspaugh, D. (director). (2005). *El partido de sus vidas* (The Game of Their Lives) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Independent Film Channel, Bristol Bay Productions, Peter Newman Productions, InterAL, Baldwin Entertainment Group, Crusader Entertainment, Thinkfilm.

Larraín, J. y Larraín P. (productores). (2020). *El Presidente* [serie de televisión]. Chile: Amazon Studios, Fabula, Gaumont.

Abbott, E.; Greenhut, R. (productores) y Marshall, P. (directora). (1992). *Ellas dan el golpe* (A League of Their Own) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Parkway Productions.

Abbott, E. (productor). (1993). *Ellas dan el golpe* (Varios, A League of Their Own) [serie de televisión]. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Horberg, W.; Rudin, S. (productores) y Zaillian, S. (director). (1993). *En busca de Bobby Fischer* (Searching for Bobby Fischer) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Mirage Enterprises.

Hirano, S. y Nishitani, H. (productores). (2005). *Engine* (Enjin) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.

Antuñano, J.; Perzabal, L. y Hubbe, F. (productores). (2016). *Entre correr y vivir* [serie de televisión]. México: Televisión Azteca y Eureka TV.

Kemp, B. y Kleckner, J. (productores). (1989-1997). *Entrenador* (Coach) [serie de televisión]. Estados Unidos: Bungalow 78 Productions, Universal Television.

McGinty, J.; Iwanyk, B. (productores) y McGinty, J. (director). (2006). *Equipo Marshall* (We Are Marshall) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros, Thunder Road Pictures, Legendary Entertainment, Wonderland Sound and Vision.

Fields, F. (productor) y Huston, J. (director). (1981). *Evasión o victoria* (Victory) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lorimar Film Entertainment, Victory Company, New Gold Entertainment.

Brémond, P.; Breton, P. y Pichon, N. (productores). (1994-1995). *Extrême Limite* [serie de televisión]. Francia: Marathon, SFP.

Farr, S.; Murray, J. (productores) y Corcoran, B. (director). (2005). *Falcon Beach* [cinta cinematográfica]. Canadá: Insight Production Company, Original Pictures.

Bowlby, B.; Todd, K.; Farr, S.; Murray, J.; Brunton, J. (productores). (2006). *Falcon Beach* [serie de televisión]. Canadá: Insight Production Company, Original Pictures.

Zhao, J. y Zhou, L. (productores). (2006). *Fast Track Love* (Che Sen) [serie de televisión]. China: Beijing Princess Company, Century Hero Film Investment Company y Pulin Production.

Nechelput, R.; Theys, J. y Wirix, E. (productores) y Wirix, E. (director). (2013). *F.C. De Kampioenen: Kampioen zijn blijft plezierig* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Films de Force Majeure, Skyline Film & Television, VRT.

Wirix, E. (productor) y Verheyen, J. (director). (2015). *F.C. De Kampioenen 2: Jubilee general* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Skyline Film & Television.

Logan, B. (productor) y Verheyen, J. (director). (2017). *F.C. De Kampioenen 3: Kampioenen Forever* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Skyline Film & Television.

Logan, B. (productor) y Verheyen, J. (director). (2019). *F.C. De Kampioenen 4: Viva Boma!* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Skyline Film & Television.

Prins, R.; Raes, B.; Scheers, M. y Stallaerts, R. (productores). (1990-2011). *FC De Kampioenen* [serie de televisión]. Bélgica: TV1-Sector Amusement.

Lehner, H. (productor). (2010). *FC Rückpass* [serie de televisión]. Austria: Gebhardt Productions.

Promio, A. (director) y Lumière, L. y Lumière, A. (productores). (1897). *Football* [cinta documental]. Francia: Lumière.

Chadwick, M.; Gallagher, E.; Kahn, M.; McManus, A.; Pennette, M.; Salke, B. y Singer, B. (productores). (2007). *Football Wives* [serie de televisión]. Estados Unidos: Shed Productions, Touchstone Television.

Allick, M. y Alozie, C. (productores). (2016-2018). *Footballers: The Dark Side of Football* [webserie]. Reino Unido: Allick Productions.

Burrows, D.; Le Grys, C.; Martin, J. y Roach, C. (productores). (2005-2006). *Footballers' Wives: Extra Time* [serie de televisión]. Reino Unido: Shed Productions.

Feng, J. y Huang, W. (productores). (2007). *For You in Full Blossom* (Hua Yang Shao Nian Shao Nu) [serie de televisión]. Taiwán: Comic International Productions Co. y Xian Longrui Film And TV Culture Media Co.

Pitney, S. (productor). (2013). *Fore!* [webserie]. Estados Unidos: Moffet Productions.

Spieß, T.; Wortmann, S.; Zimmer, C. (productores). (2006). *Freunde für immer - Das Leben ist rund* [serie de televisión]. Alemania: Shark TV.

Grazer, B. (productor) y Berg, P. (director). (2004). *Friday Night Lights* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, Imagine Entertainment, MDBF Filmgesellschaft MBH & Company KG.

Aubrey, S.; Berg, P.; Grazer, B.; Hudgins, D.; Katims, J.; Nevins, D. y Reiner, J. (productores). (2006-2011). *Friday Night Lights* [serie de televisión]. Estados Unidos: Film 44, Imagine Entertainment, Universal Pictures.

Bright, K.; Crane, D. y Kauffman, M. (productores). (1994-2004). *Friends* [serie de televisión]. Estados Unidos: Bright/Kauffman/Crane Productions, Warner Bros. Television.

Boehm, F. (productor). (1972-1973). *Fußballtrainer Wulff* [serie de televisión]. Alemania: Saarländischer Rundfunk.

Berman, P. S. (productor) y Brown, C. (director). (1944). *Fuego de juventud* (National Velvet) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Kemp, J.; Þórðarson, I. (productores) y Douglas, R. I. (director). (2005). *Fuera del vestuario* (Strákarnir okkar) [cinta cinematográfica]. Islandia: The Icelandic Filmcompany, Solar Films, Film and Music Entertainment.

Gómez, R.; Illescas, R. y Marrón, A. (productores). (2006). *Futboleros* [serie de televisión]. México: Canal Once TV.

Galvante, W. (productora). (2011). *Futbolitis* [serie de televisión]. Filipinas: GMA.

Luna, J. C. (productor). (1986). *Gallito Ramírez* [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión.

Frank, S.; Horberg, W. y Scott, A. (productores). (2020). *Gambito de dama* (The Queen's Gambit) [serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.

Liang, H. (productor). (2009). *Game Winning Hit* (Bi Sai Kai Shi) [serie de televisión]. Taiwán: Sanlih E-Television.

Kusonkoonsiri, R. (productor). (2020). *Gancho* (Rák Mât-nàk) [serie de televisión]. Tailandia: Netflix.

Berning, P. (productor). (2009). *Getroud met Rugby* [serie de televisión]. Sudáfrica: Bottom Line Entertainment.

Isaac, B. y Rossouw, C. (productores) y Rossouw, C. (director). (2011). *Getroud met Rugby: Die Onvertelde Storie* [cinta cinematográfica]. Sudáfrica: Living Dream Films.

Kashikawa, S. (productor). (2008). *Girl Boxer* (Otome no Punch) [serie de televisión]. Japón: NHK.

Grammer, K. y Fukuto, M. (productores). (2000-2008). *Girlfriends* [serie de televisión]. Estados Unidos: Grammmnet Productions, Happy Camper Productions, Paramount Network Television.

Masui, S.; Suo, M.; Takuma, A. (productores), Isomura, I. (director). (1998). *Give It All* (Ganbatte Ikimasshoi) [cinta cinematográfica]. Japón: Altamira Pictures Inc., Fuji Television Network, Pony Canyon.

Keiichi, S. (producer). (2005). *Give It All* (Ganbatte Ikimasshoi) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.

Ortega, S.; Faccennini, M. (productores). (2006). *Gladiadores de Pompeya* [serie de televisión]. Argentina: Canal 9, Underground Contenidos.

Flahive, L.; Hermann, T.; Kohan, J. y Mensch, C. (productores). (2017-2019). *GLOW* [serie de televisión]. Estados Unidos: Fan Dancer, Tilted Productions, Perhapsatron.

Burke, K.; Holland, T. y Miller, A. (productores). (2012-2013). *Go On* [serie de televisión]. Estados Unidos: Dark Toy Entertainment, Silver and Gold Productions, Universal Television.

Lap, L. K. (producer). (2016). *Go! Goal! Fighting!* (Xuan Feng Shi Yi Ren) [serie de televisión]. China: Dragon TV.

Bachman, L. (producer). (1992). *Goal* [serie de televisión]. Francia: Alya Productions, FR2, SFP.

Farrel, J.; Finney, R.; Kim, E.; Michael, T.; Zackham, J. (productores) y Zackham, J. (director). (2001). *Going Greek* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Little Fish Films, Michael/Finney Productions.

Kawake, S. (producer). (2010). *Gold* [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.

Ito, K.; Kitajima, K. y Masuda, K. (productores). (2002). *Golden Bowl* (Goruden bouru) [serie de televisión]. Japón: Nippon Television Network.

Salvini, A. (producer). (2007). *Golpe a golpe* [serie de televisión]. Perú: Capitán Pérez Producciones.

Estevanez, D.; Fusaro, R. y Krivitzky, G. (productores). (2017). *Golpe al corazón* [serie de televisión]. Argentina: LC Acción Producciones y Televisión Federal.

Barrelle, M.; Huffma, M.; Jefferies, M.; (productores) y Cannon, D. (director). (2005). *¡Gool!* (Goal!) [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Milkshake Films, Touchstone Pictures, Little Magic Films, Toshiba Entertainment.

Ueda, H. (producer). (1995-1996). *H2* (Kimi to Itahibi) [serie anime]. Japón: Ashi Productions.

Ichiyama, R. (producer). (2005). *H2* (Kimi to Itahibi) [serie de televisión]. Japón: TBS.

Bernbaum, P. (producer). (1994) *Hardball* [serie de televisión]. Estados Unidos: Touchtone Television.

Bauer, J.; Cedroni, G.; Civita, A.; Civita, F.; Gauss, B.; Groch, C.; Ortiz, C.; Pingo, W.; Villar, B. (productores). (2012). *(hdp)* ((fdp) [serie de televisión]. Brasil: Prodigio Films.

Donnelly, C.; O'Malley, M.; Segal, P.; Waldron, M.; Walmsley, P. y Yorn, J. (productores). (1993). *Heels* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lionsgate Television, Paramount Television.

Hagen, V. K.; Saether, Y. y Stenberg, V. E. (productores). (2018). *Heimebane* [serie de televisión]. Noruega: Motlys, NKR Drama.

Fonseca, J. H.; Pop, E.; Santoro, R.; Teixeira, R. (productores) y Fonseca, J. H. (director). (2011). *Heleno, o príncipe maldito* [cinta documental]. Brasil: Agência Nacional do Cinema, BNDES, BR Petrobrás, Downtown Filmes, FINEP, Goritzia Filmes, RT Features, Zola Filmes.

Kenney, A.; Kheel, C.; Lam, R. y Murphy, K.; (productores). (2010-2011). *Hellcats* [serie de televisión]. Estados Unidos: Bonanza Productions, Tom Welling Productions, Warner Bros. Television.

Yuan, Z. S. (productor). (2016-2017). *High 5 Basketball* (High 5 Zhi Ba Qing Chun) [serie de televisión]. Taiwán: Udn Films.

LaRosa, J. y Oliveira, J. (productores). (2013-2016). *Hit the Floor* [serie de televisión]. Estados Unidos: The Film Syndicate, VH1 Productions.

Cadeddu, E.; Doyle, W. y Laplaine, H. (productores). (2005). *Ho sposato un calciatore* [serie de televisión]. Italia: Einstein Fiction.

Horsburgh, J. (productor). (2005). *Holly's Heroes* [serie de televisión]. Australia: The Gibson Group, Tosi Westside Pty. Ltd.

Bennett, H.; Epstein, J. y Price, F. (productores). (1976). *Hombre rico, hombre pobre* (Rich man, poor man) [serie de televisión]. Estados Unidos: Universal Television.

Prete, D.; Pritzker, G.; Zuckerman, D. (productores) y Alexander, L. (director). (2005). *Hooligans* (Green Street Hooligans) [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Baker Street, OddLot Entertainment, Yank Film Finance.

DeHaven, C.; Pizzo, A. (productores) y Anspaugh D. (director). (1986). *Hoosiers: más que ídolos* (Hoosiers) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, De Haven Productions, Hemdale.

Feng, J. (productor). (2008). *Hot Shot* (Lan Qiu Huo) [serie de televisión]. China: China Television, Comic International Productions Co.

Bernstein, A.; Ketcham, J.; Jewison, N.; (productores) y Jewison, N. (director). (1999). *Huracán Carter* (The Hurricane) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Azoff Entertainment, Beacon Communications, Beacon Pictures, Universal Pictures.

Akhtar, F. y Sidhwani, R. (productores). (2017-2019). *Inside Edge* [serie de televisión]. India: Amazon Seller Services Private Limited, Excel Entertainment.

---

<sup>193</sup> Estreno previsto para el año 2021.

Ciardi, M.; Gray, G. (productores) y Core, E. (director). (2006). *Invencible* (Invincible) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Mayhem Pictures, Who's Nuts Productions.

Eastwood, C.; Lorenz, R.; McCreary, L.; Neufeld, M. (productores) y Eastwood, C. (director). (2009). *Invictus* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros, Spyglass Entertainment, Revelations Entertainment, Malpaso Productions, Liberty Pictures, Mace Neufeld Productions.

Aboo, M. y Blankenberg, L. (productores). (2016). *Jab* [serie de televisión]. Sudáfrica: CMT.

Andersen, S. y Dahlmann, F. (productores). (2010). *Jabhook* [webserie]. Alemania: A3.

Talbot, S. (productor). (2016-2020). *Jamie Johnson* [serie de televisión]. Reino Unido: Short Form Film Company.

Boeken, L.; Judekewicz, P.; Le Grand, R. (productores), Duguay, C. (director). (2013). *Jappeloup: de padre a hijo* (Jappeloup) [cinta cinematográfica]. Francia: Acajou Films, Pathé, Orange Studio, TF1 Films Production, Caneo Films, Scope Pictures.

Stone, P. (productor). (1986-1987). *Jossy's Giants* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.

Blocker, D.; Brezner, L.; Frost, M. (productores), Paxton, B. (director). (2005). *Juego de Honor* (The Greatest Game Ever Played) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Fairway Films, Walt Disney Pictures, Mel's Cite du Cinema.

Benioff, D.; Caulfield, B.; Doelger, F.; Martin, G. R. R.; Strauss, C. y Weiss, D. (productores). (2011-2019). *Juego de Tronos* (Game of Thrones) [serie de televisión]. Estados Unidos: Grok! Studio, HBO, Television 360.

Wei, H. G. (productor). (2012). *Jump!* [serie de televisión]. Singapur: MediaCorp.

Emery, B.; Pope, R. y Sawyer, V. (productores). (2006). *Just for Kicks* [serie de televisión]. Estados Unidos: Common Pictures.

Singh, A. (productor). (2019). *Kesari Nandan* [serie de televisión]. India: Contiloe Pictures.

Blenkin, J.; Cunningham, C.; Jackson, P.; Walsh, F. (productores) y Jackson, P. (director). (2005). *King Kong* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, WingNut Films, Big Primate Pictures, MFPV Film.

Grage, M. y Lassen, R. (productores). (2018). *Klaphat* [webserie]. Dinamarca: DR.

Callioglu, B. (productor). (2002-2004). *Koçum benim* [serie de televisión]. Turquía: TRT.

Khajoui, A. (productor). (1997). *Kohneh Savar* [serie de televisión]. Irán: IRIB TV3.

Lecailler, A. (productora) y Harel, P. (director). (2001). *La bici de Ghislain Lambert* (Le vélo de Ghislain Lambert) [cinta cinematográfica]. Bélgica y Francia: AF Production, Les Productions Lazennec, StudioCanal, TF1 Films Production.



Kennedy, S.; Leeson, K.; Leslie, K.; Pulson, D.; Shore, J. y Williamson, S. (productores) y Oliver, R. (director). (2013). *La entrenadora personal* (The Trainer) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Brightlight Pictures, Lighthouse Pictures.

Battsek, J.; Stevens, F. y Williams, T. (productores) y Crowder, P. y Dower, J. (directores). (2006). *La extraordinaria historia del New York Cosmos* (Once in a Lifetime: the Extraordinary Story of the New York Cosmos) [cinta documental]. Estados Unidos: Cactus Three, ESPN Original Entertainment, Passion Pictures.

Cano, S. y Gómez, R. (productores). (2018). *La jefa del campeón* [serie de televisión]. México: Televisa S.A.

Schaffer, J.; Schaffer, J. y Stewart, P. (productores). (2009-2015). *La liga fantástica* (The League) [serie de televisión]. Estados Unidos: FX Network.

Kurokawa, F.; Okabe, E. y Takeuchi, Y. (productores). (1969-1971). *La panda de Julia* (Atakku Nanbā Wan) [serie anime]. Japón: Fuji Television Network.

Aguilar, A.; Amuchastegui, U. (productores). (2013-2014). *La Selección* [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión.

Brazil, S.; Masius, J.; Paltrow, B. y Tinker, M. (productores). (1978-1981). *La sombra blanca* (The White Shadow) [serie de televisión]. Estados Unidos: Company Four, MTM Enterprises.

Mann, M.; Stuber, S. (productores) y Berg, P. (director). (2007). *La sombra del reino* (The Kingdom) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, Relativity Media, Forward Pass, FilmWorks, MDBF Zweite Filmgesellschaft.

Moritz, N. H.; Stanley, L. (productores) y Joanou, P. (director). (2006). *La vida en juego* (Gridiron Gang) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures Industries, Original Film, Visual Arts Entertainment, Stanhaven Productions, Relativity Media.

Khan, A.; Khan, M. (productores) y Gowariker, A. (director). (2001). *Lagaan: Érase una vez en la India* (Lagaan) [cinta cinematográfica]. India: Aamir Khan Productions, Ashutosh Gowariker Productions Pvt. Ltd., Jhamu Sughand Productions.

Héroux, C. (productor) y D'Amours, F. (director). (2010). *Lance et compte* [cinta cinematográfica]. Canadá: Gaèa Films.

Héroux, C. y Héroux, R. (productor) y Martin, R. (director). (1990-1991). *Lance et compte* [cintas cinematográficas]. Canadá: Communications Claude Héroux, Téléfilm Canada, Télé-Métropole.

Héroux, C.; Ross, G. (productores). (1986-1989, 2002-2015). *Lance et compte* [serie de televisión]. Canadá: Communications Claude Héroux, Téléfilm Canada, Société Radio-Canada, TF1, Société Générale du Cinéma du Québec, Brasserie O'Keefe, Ultramar.

Babcock, D.; Cohen, T. y Frey, J. (productores). (2015). *Las Kicks* (The Kicks) [serie de televisión]. Estados Unidos: Amazon Studios, Full Fathom Five, Picrow.

Dussault, S.; Forgues, J. y Godbout, C. (productores). (1997). *Le masque* [serie de televisión]. Canadá: TQS.

Falzon, C. y Hadley, M. (productores). (1988-1989). *Learning the Ropes* [serie de televisión]. Canadá: Cineplex Odeon Television.

Ossó, N. (productor). (1967). *Les Aventures de Michel Vaillant* [serie de televisión]. Francia: Cinéma Eclair, ORTF, Piazza Films Productions.

Pacart, A. (productor). (2013). *Les Béliers* [webserie]. Canadá: TOU.TV

Goudreau, R.; Tinnell, J. (productores) y Saia, M. (director). (1997). *Les Boys* [cinta cinematográfica]. Canadá: Canadian Government, Gouvernement du Québec, Melenny Productions, Super Écran, Téléfilm Canada.

Goudreau, L. J.; Paquette, A.; Goudreau, R.; Guillard, G. (productores). (2007-2009). *Les Boys* [serie de televisión]. Canadá: Melenny Productions.

Masllorens, R.; Orea, C.; Peyret, A. y Sala-Patau, O. (productores). (2019-). *Les de l'hoquei* [serie de televisión]. España: Brutal Media, Netflix, TV3.

Hara, K.; Maeda, N.; Shimoda, A. y Tsujimoto, T. (productores) y Kawai, H. (director). (2017). *Let's Go, Jets!* (Chia Dan) [cinta cinematográfica]. Japón: CBC, Foster Plus.

Forney, A. y Wolf, D. (productores). (1990-2010). *Ley y orden* (Law & Order) [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC, Studios USA, Universal Network.

Doelger, F. y Meltzer, H. (productores). (1992-1996). *Lifestories: Families in Crisis* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

Litt, D.; Martin, J.; O'Keefe, D. y Pollon, D. (productores). (2004-2005). *Listen Up* [serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox Television, CBS Productions y New Regency Productions.

Grahor, S. y Sablic, Z. (productores). (2005-2006). *Ljubav u zaledju* [serie de televisión]. Croacia: AVA Productions.

Alexander, M. (productora). (2008). *Los Jotitas* [serie de televisión]. Perú: Del Barrio Producciones.

Jaffe, S. (productor) y Ritchie, M. (director). (1976). *Los Picarones* (The Bad News Bears) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Bawol, S. (productor). (1998-2001). *Los renegados de Renford* (Renford Rejects) [serie de televisión]. Reino Unido: Helion Pictures.

Mann, M.; Milch, D. y Strauss, C. (productores). (2011-2012). *Luck* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

Gluck, S.; Gordon, J.; Sands, K. y Vena, D. (productores) y Gordon, J. (director). (2012). *Luck: A Day at the Races* [cinta documental]. Estados Unidos: HBO.

Staab, J. (productor). (1982). *Manni, der Libero* [serie de televisión]. Alemania: Magnet Film, ZDF.

- Balanguer, L.; Moyano, L. y Urdaneta, M. (productores). (<sup>194</sup>). *Maradona: sueño bendito* [serie de televisión]. Argentina: BTF Media, Dhana Media, Raze.
- Schnee, C. (productor) y Wise, R. (director). (1956). *Marcado por el odio* (Somebody Up There Likes Me) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Stobakk, F. y Thorkildsen, R. (productores). (2018-2019). *Match* [serie de televisión]. Noruega: Ape&Bjorn.
- Huberdeau, M.; Roy, J. y Scully, R. G. (productores). (1999). *Maurice Richard: Histoire d'un Canadien* [serie de televisión]. Canadá: ICI Radio-Canada.
- Robbins, B.; Tollin, M. (productores) y Tollin, M. (director). (2003). *Me llaman Radio* (Radio) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Revolution Studios, Tollin/Robbins Productions.
- Halonen, A. y Syrjälä, M. (productoras). (2005). *Meidän jengi* [serie de televisión]. Finlandia: YLE TV.
- Lantos, R. (productor) y Gross, P. (director). (2002). *Men with Brooms* [cinta cinematográfica]. Canadá: Serendipity Point Films, Whizbang Films.
- Lantos, R.; McDonald, P.; Musselman, M.; Rosenberg, J. (productores). (2010). *Men with Brooms* [serie de televisión]. Canadá: Serendipity Point Films, Whizbang Films.
- Alatorre, M. y Chavana, E. (productores). (2011). *Méteme Gol* [serie de televisión]. México: Multimedios Televisión.
- Le Pogam, P. A. (productor) y Couvelaire, L. P. (director). (2003). *Michel Vaillant* [cinta cinematográfica]. Francia: EuropaCorp, TF1 Films Production, The Prod, Canal+.
- Barron, S.; Peplow, N. (productor) y Barron, S. (director). (2001). *Mike Bassett: England Manager* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Artists Independent Productions, Film Council, Hallmark Entertainment.
- Barron, S.; La Terriere, P. y Roeg, L. (productores). (2005). *Mike Bassett: Manager* [serie de televisión]. Reino Unido: Artists Independent Productions, Film Council, Hallmark Entertainment.
- Eastwood, C.; Haggis, P.; Rosenberg, T.; Ruddy, A. S. (productores) y Eastwood, C. (director). (2004). *Million Dollar Baby* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros, Lakeshore Entertainment, Malpasso Productions, Albert S. Ruddy Productions, Epsilon Motion Pictures, StudioCanal.
- Tarses, J.; Thomas, B. y Polone, G. (productores). (2006-2010). *Mis chicos y yo* (My Boys) [serie de televisión]. Estados Unidos: Pariah Television, Sony Pictures Television y Two Out Rally Productions.
- Bondarchuk, F. y Murugov, V. (productores). (2013-2017). *Molodezhka* (Молодежка) [serie de televisión]. Rusia: Art Pictures Group.

---

<sup>194</sup> Estreno previsto para el año 2021.

Girba, A.; Petrun, D. y Shibanov, I. (productores). (2007). *Монтекристо* [serie de televisión]. Rusia: Channel 1.

Horovitz, R.; Luca, M. D.; Rudin, R. S. (productores) y Miller, B. (director). (2011). *Moneyball: rompiendo las reglas* (Moneyball) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Scott Rudin Productions, Michael De Luca Productions, Film Rites, Sidney Kimmel Entertainment, Specialty Films.

Meilan, C. (productor). (2006). *Montecristo* [serie de televisión]. Argentina: Telefe.

Harting, J. J.; Eyzaguirre, I.; Carbonell, J. O. (productores). (2006-2007). *Montecristo* [serie de televisión]. Chile: Roos Film.

Villamizar, J. C. (productor). (2007-2008). *Montecristo* [serie de televisión]. Colombia: Caracol Televisión.

Fusaro, R. (productor). (2006-2007). *Montecristo* [serie de televisión]. México: TV Azteca.

Petrović, D. (productor) y Bjelogrić, D. (director). (2010). *Montevideo: God Bless You!* (Montevideo, Boj te video!) [cinta cinematográfica]. Serbia: Intermedia Network.

Aranguibel, L.; Barbosa, F. y Bossi, P. (productores). (2019). *Monzón* [serie de televisión]. Argentina: Pampa Films.

Park, B. (productor). (2002-2006). *Mujeres de futbolistas* (Footballers' Wives) [serie de televisión]. Reino Unido: Carlton Television, Shed Productions.

Foster, D. y Rudd, L. (productores). (1982-1985). *Murphy's Mob* [serie de televisión]. Reino Unido: ITV.

Cordina, L.; Peacocke, T. W.; Haldane, H.; Leckie, M. Y.; Staines, K. (productores). (2008). *MVP: The Secret Lives of Hockey Wives* [serie de televisión]. Canadá: Screen Door.

Thompson, J.; Threm, W. (productores) y Cooke, A. (director). (1984). *Nadia* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Dave Bell Productions, Tribune Entertainment, Jadran Film, Hallet Street Productions.

Benson, J. (productor) y Leitch, C. (director). (1997). *Niñas de porcelana* (Little Girls in Pretty Boxes) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: ABC Pictures.

Soo, P. S. (productor). (2009). *No limit* (Maen-tang-e He-ding) [serie de televisión]. Corea del Sur: MBC.

Hidenori, I. (productor). (2019). *No Side Game* (No Saido Gemu) [serie de televisión]. Japón: TBS.

Civita, A.; Civita, F. y Gauss, B. (productores) y Dornelas, J. y Ortiz, C. (directores). (2005). *O Dia em Que o Brasil Esteve Aquí* [cinta documental]. Brasil: Prodigio Films.

Civita, A.; Civita, F.; Gauss, B. y Groch, C. (productores) y Ortiz, C. (director). (2016). *O Roubo da Taça* [cinta cinematográfica]. Brasil: Prodigio Films.

Makinytach, J.; Pichot, A. y Rizzi, F. (productores). (2017-2019). *OIICE* [serie de televisión]. Argentina: Buenavista Internacional, Pegsa Group, Pol-Ka Producciones.

Silver, S. (productor) y Johnston, J. (director). (2004). *Océanos de fuego* (Hidalgo) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Touchstone Pictures, Casey Silver Productions, Dune Films.

Erben, P.; Predescu, M. (productores) y Prušinovský, J. (director). (2012). *Okresní přebor: Poslední zápas Pepíka Hnátky* [cinta cinematográfica]. República Checa: Media Pro Pictures.

Bowden, H. y Wise, C. (productores). (2018). *On the Ropes* [serie de televisión]. Australia: Lingo Pictures.

Kawano, H.; Koizumi, M. y Shimoyama, J. (productores). (2008). *One-Pound Gospel* (Ichi Pondo no Fukuin) [serie de televisión]. Japón: Nippon Television Network.

Tollin, M. (productor). (2003-2012). *One Tree Hill* [serie de televisión]. Estados Unidos: Warner Bros. Television, Tollin/Robbins Productions.

Differ, P. (productor). (1993-2020). *Only an excuse?* [serie de televisión]. Reino Unido: Comedy Unit.

Mota, C. y Rico, L. (productores). (1996-1997). *Os Imparáveis* [serie de televisión]. Portugal: ZMC.

Bauer, J.; Cedroni, G.; Civita, A.; Civita, F.; Gauss, B. y Ortiz, C. (productores). (2011-2012). *Oscar Freire 279* [serie de televisión]. Brasil: Prodigio Films.

Hansen, C.; Jones, J. y Mendizza, L. (productores). (2016). *Out of My League* [webserie]. Estados Unidos: AwesomenessTV.

Lovell, B. (productor). (2015). *Palmetto Pointe* [serie de televisión]. Estados Unidos: Harmony Group, Kearns Entertainment, Sky Entertainment Group.

Espel, A.; Gutiérrez, P., Ilarri, S. y Mendiri, H. (productores). (2009-2010). *Pelotas* [serie de televisión]. España: El Terrat.

Abrams, J.J.; Bender, J.; Burk, B.; Cuse, C.; Horowitz, A.; Lindelof, D. y Sarnoff, E. (productores). (2004-2010). *Perdidos* (Lost) [serie de televisión]. Estados Unidos: ABC Studios, Bad Robot Productions, Touchstone Television.

Cairo, J. (productor) y Barr, D. (director). (1997). *Perfect Body* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Polone-Winer Company, NBC Studios.

Chegini, M. (productor). (2009). *Pezhman* [serie de televisión]. Irán: TV3 IRIB.

Blasucci, D.; Brooks, J. L. y Kallis, D. (productores). (1993-1994). *Phenom* [serie de televisión]. Estados Unidos: Columbia Pictures, ELP Communications, Gracie Films.

Weisman, A. (productora). (<sup>195</sup>). *Physical* [serie de televisión]. Estados Unidos: ITV Studios America, Tomorrow Studios.

---

<sup>195</sup> Estreno previsto para el año 2021.

- Manull, M. (productor). (1956-1960). *Playhouse 90* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS, Filmaster Productions, Screen Gems Television
- Brand, C.; Mellor, K. y Ross, T. (productores). (1998-2002). *Playing the field* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC, Tiger Aspect Productions.
- Adelson, O.; Angeli, M.; Eisendrath, J. y Sweeney, C. (productores). (2003). *Playmakers* [serie de televisión]. Estados Unidos: ESPN Original Entertainment, Franchise Productions, Imagine Television.
- Hu, y Liu, Y. (productores). (2019). *Plop Youth* (Pu Tong Pu Tong De Qing Chun) [serie de televisión]. China: Youku.
- Bochco, S. y Milch, D. (productores). (1993-2005). *Policías de Nueva York* (NYPD Blue) [serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Steven Bochco Productions.
- Chan, B. Y. y Tan, W. L. (productores). (2009-2010). *Polo Boys* [serie de televisión]. Singapur: MediaCorp Studios.
- Tonkel, E. y Welter, I. (productores). (2001). *Powder Park* [serie de televisión]. Alemania: Oceanic Filmproduktion GmbH y Columbia TriStar Television.
- Lnatos, R.; Laurin, W. y Davis, G. (productores). (1998-2000). *Power Play* [serie de televisión]. Canadá: The Hamilton Steelheads.
- Williams, T. (productor). (2011). *Pretty Tough* [webserie]. Estados Unidos: Jetpack Media, Pretty Tough Productions.
- Makino, T. y Sugio, A. (productores). (2004). *Pride* (Puraido) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.
- Quiong, J. X. (productor). (2017). *Project 17: Side By Side* (Ji Xian 17: Yu Ni Tong Xing) [serie de televisión]. China: Tencent Penguin Pictures.
- Yuan, Z. Q. (productor). (2019). *Project 17: Skate Our Souls* (Ji Xian 17: Hua Hun) [serie de televisión]. China: Tencent Penguin Pictures.
- Jie, Z. R. (productor). (2019). *Project 17: Spike* (Ji Xian 17: Kou Sha) [serie de televisión]. China: Tencent Penguin Pictures.
- Nesterenko, R. y Vinokurov, S. (productores). (2020) *Prospekt oborony* (Проспект Обороны) [serie de televisión]. Rusia: Russian World Studios.
- Wieczorek, R. (productor). (2003). *Prosto w serce* [serie de televisión]. Polonia: TVN.
- Hwan, H. J. (productor). (2003). *Punch* (Ddaeryeo) [serie de televisión]. Corea del Sur: HB Entertainment.
- Gregory, L.; Martin, N.; Morohan, A. y Perry, M. (productores). (1998). *Push* [serie de televisión]. Estados Unidos: Grat Guns Productions, Stu Segall Productions.
- Dezaki (productor). (1973-1974). *Raqueta de oro* (Ace o nerae!/Ēsu wo nerae!) [serie anime]. Japón: Madhouse, TMS Entertainment.

Gangemi, J.; Green, D.; Jacobs, G. y Soderbergh, S. (productores). (2014-2017). **Red Oaks** [serie de televisión]. Estados Unidos: Amazon Studios, Pictures in a row.

Fukazawa, Y. (productor). (2006). **Regatta** (Kimi to ita Eien) [serie de televisión]. Japón: TV Asahi.

Bajic, M. (productor) y Mrmak, S. (director). (1974). **Rekvijem za teskasa** [cinta cinematográfica]. Yugoslavia: Radio-Televizija Beograd.

Bolton, C.; Szarka, C.; Gray, N.; Manson, G.; Panikkar, R. (productores). (2006-2008). **Rent-a-Goalie** [serie de televisión]. Canadá: Fifth Ground Entertainment, Georgian Entertainment.

Susskind, D. (productor) y Nelson, R. (director). (1962). **Réquiem por un campeón** (Requiem for a Heavyweight) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.

Van der Kamp, W. (director y productor). (1959). **Requiem voor een zwaargewicht** [cinta cinematográfica]. Países Bajos: Katholieke Radio Omroep.

Garrido, G.; Therón, C. y Valor, A. (productores). (<sup>196</sup>). **Reyes de la noche** [serie de televisión]. España: Zeta Audiovisual.

Abraham, N.; Corston, J.; Jaynes, N.; Lambur, J.; Levy, I.; McGuigan, M.; Scarrow, S.; Williamson, P.; Wood, T. (productores). (2017). **Ride** [serie de televisión]. Canadá: Breakthrough Entertainment, Buccaneer Media, Nickelodeon Productions.

Danesi, F.; Raffanti, C. y Silva, A. S. (productores). (2018-2019). **Río Héros** (Rio Heroes) [serie de televisión]. Brasil: Fox Networks Group Latin America, Mixer y NBC Universal.

Brunnemann, K.; KemetMmüller, K. y Redlbach, H. (productores) (1989). **Rivalen der Rennbahn** [serie de televisión] Alemania: Phoenix Film Karlheinz Brunnemann, ZDF.

Chartoff, R.; Winkler, I. (productores) y Avildsen, J. G. (director). (1976). **Rocky** [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Chartoff-Winkler Productions.

Hirakawa, Y.; Muto, J.; Nakamae, Y. y Yamamoto, T. (productores). (2008). **Rookies** (Rūkīzu) [serie de televisión]. Japón: TBS.

Akiyama, M.; Azuma, N.; Hamana, K.; Satô, Y.; Suzuki, Y.; Tsuru, M. (productores) y Hirakawa, Y. (director). (2009). **Rookies the Movie: Graduation** (Rookies: Sotsugyô) [cinta cinematográfica]. Japón: Amuse, Hori Production, K-Factory.

Fried, R. N.; Woods, C. (productores) y Anspaugh, D. (director). (1993). **Rudy, reto a la gloria** (Rudy) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: TriStar Pictures.

Amir, G.; Wilson, R. J. (productores) y Simoneau, Y. (director). (2007). **Ruffian** [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: ESPN Original Entertainment, Orly Adelson Productions.

---

<sup>196</sup> Estreno previsto para el año 2021.

- Eaton, A.; Fellner, E.; Oliver, B.; Morgan, P.; Grazer, B.; Howard, R. (productores) y Howard, R. (director). (2013). *Rush* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Exclusive Media Group, Cross Creek Pictures, Imagine Entertainment, Revolution Films, Working Title Films, Double Negative.
- Asulin, H.; Morgan, C. y Shaham, R. (productores). (2015). *Sachkan Zar* [serie de televisión]. Israel: Keshet.
- Allen, D. y Clayton, H. (productores). (1950-1959). *Sunday Night Theatre* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.
- Jennings, C. (productora). (2001-2002). *Screech Owls* [serie de televisión]. Canadá: Shaftesbury Films.
- Wei, H. G. (productor). (2014). *Scrum!* [serie de televisión]. Singapur: MediaCorp.
- Sanmugam, D. y Tan, P. (productores). (2019). *Scrum Tigers* [serie de televisión]. Singapur: Ochre Pictures.
- Kennedy, K.; Marshall, F.; Ross, G.; Sindell, J. (productores) y Ross, G. (director). (2003). *Seabiscuit: más allá de la leyenda* (Seabiscuit) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, DreamWorks, Spyglass Entertainment, Larger Than Life Productions, Kennedy/Marshall Company.
- Cisneros, C.; Robbins, L. y Villarreal C. (productores). (2012-2013). *Secret Diary of an American Cheerleader* [webserie]. Estados Unidos: Cheer Channel.
- Ciardi, M.; Gray, G. (productores) y Wallace, R. (director). (2010). *Secretariat* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Fast Track Productions, Mayhem Pictures.
- Yin, T. (productor). (2017-2018). *See You in Time* (Yi Tu Pu Hui Te Lien Ren) [serie de televisión]. Taiwán: Sanlih E-Television.
- Arjoma, E. (productor). (1972). *Sekuntikello* [serie de televisión]. Finlandia: YLE TV.
- Prasad, U. (productor). (2018). *Selection Day* [serie de televisión]. India: Anil Kapoor Films Company, Seven Stories Productions.
- Kobayashi, Y.; Shibuya, E. y Shimizu, K. (productores). (2017). *Shogi Meal* (Shogi Meshi) [serie de televisión]. Japón: Fuji TV, The Icon.
- Liu, N. (productor). (2020). *Skate Into Love* (Bing Tang Dun Xue Li) [serie de televisión]. China: Kunchi Pictures, Omnijoi Media, Perfect World Pictures.
- Benski, T.; Fraiha, F.; Mas, S. y Anna, L. S. (productores). (2018). *Skate Kitchen* [serie de televisión]. Estados Unidos: Bow and Arrow Entertainment, Pulse Films, RT Features.
- Calallan, R. (productor). (1994). *Sloggers* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.
- Chang, H. S. (productor). (2006). *Smile Again* (Seumail Eogein) [serie de televisión]. Corea del Sur: Global SBS.



- De, L. H. (productor). (<sup>197</sup>). *So It's You* (Yuan Lai Shi Ni) [serie de televisión] China: Mango Studios Co., Ltd.
- Granica, P.; Márquez, C.; Suar, A. (productores). (2002-2004). *Son amores* [serie de televisión]. Argentina: Artear, Pol-Ka Producciones.
- Andrasnik, D.; Granica, P.; Suar, A. (productores). (2002-2004). *Sos mi hombre* [serie de televisión]. Argentina: Pol-Ka Producciones.
- González, A.; González, C.; Suar, A. (productores). (2006-2007). *Sos mi vida* [serie de televisión]. Argentina: Pol-Ka Producciones, Dori Media.
- Pellegatto, B. (productor). (2017). *Southpaw Regional Wrestling* [serie de televisión]. Estados Unidos: WWE Network.
- Iron, D.; Leo, A.; Harold, J.; Olsen, L.; Rosenbaum, E. A.; Samuels, L.; Stratton, S. y Tunnell, T. (productores). (2020). *Spinning Out* [serie de televisión]. Baby Know It All, Just a Second, Safehouse Pictures.
- Wouters, M. y Van Huyck, P. (productores). (2015). *Spitsbroers* [serie de televisión]. Bélgica: DeMensen.
- Au, Y. (productor). (1990). *Splash to Victory* (Lu Shui Ying Zi) [serie de televisión]. China: TCS.
- Scalia, D. y Tramontin, L. (productores). (<sup>198</sup>). *Sport Crime* [webserie]. Italia: Independiente.
- Grazer, B.; Howard, R.; Krantz, T.; Lombard, S.; Schlamme, T. y Sorkin, A. (productores). (1998-2000). *Sports Night* [serie de televisión]. Estados Unidos: Imagine Television, Touchstone Television.
- Lyon, G. (productor) y Bendinger, J. (directora). (2006). *Stick It: ¡Que les den!* (Stick It) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Kaltenbach Pictures, Spyglass Entertainment, Touchstone Pictures.
- Jenkins, L.; Kang, N. y Park, M. (productor). (2019). *Stove League* (Seutobeu Ligeu) [serie de televisión]. Corea del Sur: Gill Pictures.
- Marquis, D.; Mayne, D. y Pappas, T. (productores). (2012-). *Studio C* [webserie]. Estados Unidos: BYU Broadcasting.
- Dearborn, M. (productor). (2006-2009). *Surf Girls* (Beyond the Break) [serie de televisión]. Estados Unidos: Brookwell McNamara Entertainment, MarVista Entertainment, TalkStory Productions.
- Abrams, J. J.; Burk, B.; Spielberg, S. (productores) y Abrams, J. J. (director). (2011). *Super 8* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures, Amblin Entertainment, Bad Robot, K/O Camera Toys.

---

<sup>197</sup> Estreno previsto para el año 2021.

<sup>198</sup> Sin fecha prevista de estreno a la finalización de este estudio.

- Bythewood, R.; Durant, K.; Grazer, B.; Kleiman, R. y Miller, S. (productores). (<sup>199</sup>). *Swagger* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS Studios, Imagine Television, Thirty Five Media.
- Barron, P. y McDonald, M. (productores). (1996). *Sweat* [serie de televisión]. Australia: Barron Entertainment.
- Jun, Y. Z. (producer). (2018). *Sweet Combat* (Tian Mi Bao Ji) [serie de televisión]. China: HunanTV.
- Deo, A. (producer). (2016). *Tamanna* [serie de televisión]. India: NH Studioz, Vishesh Films.
- Akiyama, J. (producer). (2005). *Team Astro* (Astro Kyudan) [serie de televisión]. Japón: Bandai Visual Company, TV Asahi, Toho Company.
- Impens, D.; Verzyck, R. (productores) y Verheyen, J. (director). *Team Spirit* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Favourite Films, Kinopolis Group.
- Impens, D.; Verheyen, J.; Verzyck, R. (productores). (2003, 2005) *Team Spirit* [serie de televisión]. Bélgica: Favourite Films, Kinopolis Group.
- Impens, D. (producer) y Verheyen, J. (director). *Team Spirit 2* [cinta cinematográfica]. Bélgica: Favourite Films, Menuet Producties.
- Friedman, V. e Ylä, K. (productores). (1994). *Team Suomi* [serie de televisión]. Finlandia: Hollywood Connection, MTV3.
- Ingold, J.; Katzer, L.; Lawrence, B. y Sudeikis, J. (productores). (2020-). *Ted Lasso* [serie de televisión]. Estados Unidos: Doozer, Ruby's Tuna, Universal Television.
- Kayimtu, A. y Kayimtu, M. (productores). (2019). *Tek Yürek* [serie de televisión]. Turquía: Barakuda Film, Degas Film.
- Dannenfelser, D.; Dowling, K.; Kruger, M. y Sabatino, J. (productores). (2011-2013). *Terapia de choque* (Necessary Roughness) [serie de televisión]. Estados Unidos: Sony Pictures Television, Still Married Productions, Universal Cable Productions.
- Hall, A. (producer). (1989-1994 y 2013-2014). *The Arsenio Hall Show* [serie de televisión]. Estados Unidos: Arsenio Hall Communications, Paramount Domestic Television.
- Schepelern, M. y Sorensen, H. (productores) y Oppenheimer, E. (director). (1999). *The Auteur Theory* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Black Sand Pictures, Theoretical Films.
- Barry, T.; Brunner, B.; Ganz, J. y Silver, A. (productores). (1979-1980). *The Bad News Bears* [serie de televisión]. Estados Unidos: Hulk & Frog Productions, Paramount Television.

---

<sup>199</sup> Estreno previsto para el año 2021.

- Hergert, R.; Souvignier, I. y Souvignier, M. (productores) y Jhan, T. (director). (2009). *The Boxer* [cinta cinematográfica]. Alemania: Stormlight Films, Zeitsprung Entertainment
- Bowen, D.; Chechik, J.; Fink, J. y Solomon, J. (productores). (2007). *The Bronx is Burning* [serie de televisión]. Estados Unidos: ESPN Original, Tollin/Robbins Productions.
- Yeo, S. P. (productor). (2004). *The Champion* (Ren wo ao you) [serie de televisión]. Singapur: MediaCorp.
- Harries, A. (productor) y Hooper, T. (director). (2009). *The Damned United* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Columbia Pictures Corporation, BBC Films, Screen Yorkshire, Left Bank Pictures, Screen Yorkshire.
- Davis, J. (productor) y Fleder, G. (director). (2008). *The Express: un héroe que marcó la historia* (The Express) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Davis Entertainment, IDEA Filmproduktions, Relativity Media.
- Pearson, C. y Zackham, J. (productores) y Pearson, C. (director). (2003). *The Fastest Man in the World* [cinta documental]. Estados Unidos: Little Fish Films.
- Aufiero, D.; Hoberman, D.; Lieberman, T.; Kavanaugh, R.; Tamasy, P.; Wahlberg, M. (productores) y Russell, D. O. (director). (2010). *The Fighter* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Closest to the Hole Productions, Mandeville Films, The Park Entertainment, Relativity Media, The Weinstein Company.
- Leddy, C. y Werner, T. (productores). (2020). *The First Team* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC Studios, Fudge Park Productions.
- Rosemont, D. A. (productor) y Champion, G. (director). (2014). *The Gabby Douglas Story* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Braun Entertainment Group, Sony Pictures Television.
- Heyns, J. (productor). (1990) *The Game* [serie de televisión]. Sudáfrica: Heyns Films.
- Akil, M.; Montolfo-Bura, E. y Smith, K. (productores). (2006-2009, 2011-2015) *The Game* [serie de televisión]. Estados Unidos: CBS, Grammmnet Productions, Happy Camper Productions.
- Carp, M.; Weber, D. (productores) y Farr, N. (director). (2006). *The Gymnast* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Fearless Angel Productions LLC.
- Levinson, B. (productor). (1999-2000). *The Hoop Life* [serie de televisión]. Estados Unidos: Hardwood Productions, The Levinson / Fontana Company, Viacom Productions.
- Gurstein, B.; Lynch, T. y Pitlik, D. (productores). (1999-2004). *The Jersey* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lynch Entertainment, Think Film.
- Louis, R. J.; Smith, B. S.; Weintraub, J. (productores) y Avildsen, J. G. (director). (1984). *The Karate Kid* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Ballhetchet, S. y Wilhide, G. (productores). (1989-1990). *The Manageress* [serie de televisión]. Reino Unido: Zed See.

- Dong, G. X. (productor). (2008). *The Prince of Tennis* (Wang Qiu Wang Zi) [serie de televisión]. China: Dragon TV.
- Slattery, K. y Tarses, J. (productores). (1987-1988). *The Slap Maxwell Story* [serie de televisión]. Estados Unidos: Slap Happy Productions.
- Naskov, R.; Mitrevski, D.; Quinn-Barton, N. (productores) y Mitrevski, D. (director). (2012). *The Third Half* (Treto poluvreme) [cinta cinematográfica]. Macedonia: Kino Oko, FX3X, I/O Post.
- Li, H. y Zhou, X. (productores). (2015-2016). *The Whirlwind Girl* (Xuan Feng Shao Un) [serie de televisión]. China: Grand Media.
- Young, K. J. (productor). (2016). *Thumping Spike* (Doogeundoogeun seupaikueu) [serie de televisión]. Corea del Sur: Sohu TV.
- Cristaldi, M. (productores). (2011). *Tiberio Mitri: Il campione e la miss* [serie de televisión]. Italia: Cristaldi Pictures.
- Braverman, M.; Domaschuk, K.; Giustra, F.; Hastings, M.; Lando, J.; Schwartz, D. y Tichenor, H. (productores). (2000). *Tierras altas* (Higher Ground) [serie de televisión]. Estados Unidos: Higher Ground Productions Inc., Lions Gate Television, Paramount Television.
- Gelt, S. y Shapiro, M. (productores). (2005). *Tilt* [serie de televisión]. Estados Unidos: Big Slick Productions, ESPN Original, Orly Adelson Productions.
- Bruckheimer, J.; Oman, C. (productores) y Yakin, B. (director). (2000). *Titanes: hicieron historia* (Remember the Titans) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Jerry Bruckheimer Films, Run It Up Productions Inc., Technical Black, Walt Disney Pictures.
- Elías, B.; Espeso, L.; Grisalez, H.; Méndez, J.; Santos, J.; Tressel, W. y Vázquez, D. (productores). (2018-2019). *Todo por el juego* [serie de televisión]. España: Mediapro, DirecTV.
- Chartoff, R.; Winkler, I. (productores) y Scorsese, M. (director). (1980). *Toro Salvaje* (Raging Bull) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Chartoff-Winkler Productions.
- Cruz, A. (productor y director). (1997). *Totoy Bato* [cinta cinematográfica]. Filipinas: FPJ Productions.
- Galvante, W. (productor). (2009). *Totoy Bato* [serie de televisión]. Filipinas: GMA.
- McDonnell, E. L.; Roven, C.; Witt, P. J. (productores) y Russell, D. O. (director). (1999). *Tres Reyes* (Three Kings) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Village-A.M. Partnership, Coast Ridge, Atlas Entertainment, Junger Witt Productions.
- Irisarri, J. M. y Suar, A. (productores). (2003). *Tres son multitud* [serie de televisión]. España: Globomedia, Pol-Ka Producciones.
- Yoon-yung, L. (productor). (2009). *Triple* (Teu-ri-peul) [serie de televisión]. Corea del Sur: MBC.

- Arai, J.; Kato, S. y Yoneda, R. (productores). (2010). *Tumbling* (Tanburingu) [serie de televisión]. Japón: Dreamax Television, TBS.
- Fuller, C.; Plowman, J. y Schlesinger, P. (productores). (2011-2012). *Twenty Twelve* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.
- Fábri, Z. (productor y director). (1963). *Two Half-Times in Hell* (Két félidő a pokolban) [cinta cinematográfica]. Hungría: Hunnia Filmgyár.
- Blocker, D. (productor) y Edel, L. (director). (1995). *Tyson* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Edgar J. Scherick Associates, HBO Pictures.
- Bario, M. y Engel, P. (productores). (1995-2000). *Un equipo con clase* (Hang Time) [serie de televisión]. Estados Unidos: NBC, Peter Engel Productions.
- Halsted, D.; Donner, L. S.; Townsend, C. (productores) y Stone, O. (director). (1999). *Un domingo cualquiera* (Any Given Sunday) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros, Ixtlan, Donners' Company.
- Alarcón, I.; Bruckheimer, J. y Nesma, A. (productores). (2008-2009). *Un gancho al corazón* [serie de televisión]. México: Televisa.
- Aitken, R.; Brent, M.; Charlton, E.; Fellowes, J.; Moran, E. y Pugh, B. (productores). (2020). *Un juego de caballeros* (The English Game) [serie de televisión]. Reino Unido: 42.
- Johnson, B.; Kosove, A. A.; Netter, G. (productores) y Hancock, J. L. (director). (2009). *Un sueño es posible* (The Blind Side) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Alcon Entertainment, Left Tackle Pictures, Netter Productions, Zucker/Netter Productions.
- Chesser, C.; Smith, I. (productores) y Ward, D. S. (director). (1989). *Una mujer en la liga* (Major League) [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Mirage Enterprises, Morgan Creek Productions.
- Stannard, J. (productora) y Strong, J. (director). (2011). *United* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: BBC, Official Facebook.
- Cornish, A. (productor). (1965-1967). *United!* [serie de televisión]. Reino Unido: BBC.
- Avancini, A.; Barcellos, V.; Miranda, E.; Ghilvelder, D. (productores). (2006-2007). *Vidas opuestas* (Vidas Opostas) [serie de televisión]. Brasil: Rede Record.
- Black-Suárez, M. y Rodríguez, T. (productores). (2017). *Vikky RPM* [serie de televisión]. Estados Unidos: Somos Productions.
- Reis, A. y Vaz, N. (productores). (2007). *Vingança* [serie de televisión]. Portugal: SIC.
- Franklin, J. y Bickley, W. (productores). (1992-1997). *Viviendo con Mr. Cooper* (Hangin' with Mr. Cooper) [serie de televisión]. Estados Unidos: Bickley-Warren Productions, Jeff Franklin Productions, Lorimar Television.
- Bos, B. (productor). (2016). *Voetbalmeisjes* [serie de televisión]. Países Bajos: Bos Bros.

- Menning, I. y Versteeg, R. (productores). (2007-2010). *Voetbalvrouwen* [serie de televisión]. Países Bajos: Nijenhuis & de Levita Film & TV B. V.
- Albrecht, D. y Gross, B. (productores). (2010). *WALF: We All Love Football* [webserie]. Alemania: Dennis Albrecht Filmproduktion.
- O'Connor, G. y O'Connor, G. (productores) y O'Connor, G. (2011). *Warrior* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate, Mimran Schur Pictures, Solaris.
- O'Doherty, J. y Philipps, C. (productores). (2011- 2015). *Wasabi Warriors* (Kick'in it) [serie de televisión]. Estados Unidos: Disney XD, It's a Laugh Productions, Poor Soul Productions.
- Ryota, F. (productor). (2014). *Water Polo Yankees* (Suikyuu Yankees) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.
- Sasaki, Y.; Sekiguchi, D. y Takuma, A. (productores). (2001). *Waterboys* (Wōtā Bōizu) [cinta cinematográfico]. Japón: Altamira Pictures Inc., DENTSU Music And Entertainment, Fuji Television Network.
- Aya, M. y Koichi, F. (productores). (2002-2005). *Waterboys* (Wōtā Bōizu) [serie de televisión]. Japón: Fuji Television Network.
- Heon, K. S. y Soo, O. M. (productores). (2016-2017). *Weightlifting Fairy Kim Bok Joo* (Yeokdo Yojeong Kimbokju) [serie de televisión]. Corea del Sur: Chorokbaem Media.
- Brooks, J. L.; Richardson, D. y Sakai, R. (productores). (2001). *What about Joan?* [serie de televisión]. Estados Unidos: Columbia TriStar, Gracie Films.
- Angelusz, I.; Kassovitz, P.; Kovács, G.; Reich, P. (productores) y Hajdu, S. (director). (2006). *White Palms* (Fehér tenyér) [cinta cinematográfica]. Hungría: Filmpartners, Katapult Film.
- Soo, B. K.; Woo, K. J. (productores). (2012). *Wild Romance* (Nanpokhan Romaenseu) [serie de televisión]. Corea del Sur: GNG Production.
- Hawley, J. y Piller, S. (productores). (2005-2008). *Wildfire* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lions Gate Television, Piller Squared/The Segan Company.
- Bevan, T.; Fellner, E.; Chasin, L.; Richards, M. (productores) y Loncraine, R. (director). (2004). *Wimbledon: el amor está en juego* (Wimbledon) [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Universal Pictures, StudioCanal, Working Title Films, Inside Track Films, Firststep Productions.
- Shin, H. (productor). (2004). *Wonderful Life* [serie de televisión]. Corea del Sur: MBC-TV Korea.
- Porter, J. y Walker, A. (productores). (2000). *Wonderland* [serie de televisión]. Estados Unidos: Iamgine Television, Touchstone Television.
- Bjelogrljic, G. y Bjelogrljic, D. (productores). (2012). *Zigosani u reketu* [serie de televisión]. Serbia: Cobra Film, United Media.



### **III. ANEXOS**



## ANEXOS

Anexo 1: Series, miniseries, *webseries*, *sketches* y ficciones no seriadas relacionadas con el deporte

**Tabla 1–Anexo. Series de televisión relacionadas con el deporte ordenadas por países, canales de emisión, título, año y modalidad tratada.** Fuente: elaboración propia.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
ALEMANIA	Das Erste	<i>Fußballtrainer Wulff</i>	1972-1973	Fútbol	73
		<i>Powder Park</i>	2001	Snowboard	40
	RTL	<i>All the matters (Alles Was Zählt)</i>	2006-	Patinaje sobre hielo	79
		<i>Das geheime Leben der Spielerfrauen</i>	2005	Fútbol	58
	Sat.1	<i>Freunde für immer - Das Leben ist rund</i>	2006	Fútbol	37
	ZDF	<i>Manni, der Libero</i>	1982	Fútbol	41
	Webseries	<i>WALF: We All Love Football</i>	2010	Fútbol	63
		<i>Jabhook</i>	2010	Boxeo	65
ARGENTINA	Amazon Prime Video	<i>Maradona: sueño bendito</i>	* <sup>200</sup>	Fútbol	76
	América TV	<i>Champs 12</i>	2009	Fútbol	55
	Canal 9	<i>Gladiadores de Pompeya</i>	2006	Wrestling	55
	DirecTV	<i>Todo por el juego</i>	2018-2019	Fútbol	75
	Disney XD	<i>OIICE</i>	2017-2019	Fútbol	42
	El Trece	<i>Campeones de la vida</i>	1999-2001	Boxeo	53
		<i>Son amores</i>	2002-2004	Fútbol	54
		<i>Sos mi hombre</i>	2012-2013	Boxeo	53
		<i>Sos mi vida</i>	2006-2007	Boxeo	53
	Netflix	<i>Apache: La vida de Carlos Tévez</i>	2019	Fútbol	61
	Space	<i>Monzón</i>	2019	Boxeo	68
Telefe	<i>Cebollitas</i>	1997-1998	Fútbol	55	

<sup>200</sup> Estreno previsto para el año 2021.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
		<i>Botineras</i>	2009-2010	Fútbol	54
		<i>Golpe al corazón</i>	2017	Boxeo	54
		<i>Montecristo</i>	2006	Esgrima	56
	TV Pública	<i>Contra las cuerdas</i>	2010-2011	Boxeo	54
AUSTRALIA	ABC TV	<i>And the Big Men Fly</i>	1974	Fútbol australiano	60
		<i>And Here Comes Bucknuckle</i>	1981	Carreras de caballos	60
		<i>Barracuda</i>	2016	Natación	60
		<i>Blue Water High</i>	2005-2008	Surf	40
		<i>El club de la herradura (The Saddle Club)</i>	2001-2003 y 2008-2009	Hípica	43
	Nine Network	<i>Holly's Heroes</i>	2005	Baloncesto	42
	Network Ten	<i>Bodyline</i>	1984	Críquet	60
		<i>Sweat</i>	1996	Juegos Olímpicos	43
	SBS	<i>On the Ropes</i>	2018	Boxeo	60
Webserie	<i>Dick Dribble: Pro-Baller/Private Eye</i>	2012-2013	Baloncesto	64	
AUSTRIA	ORF	<i>FC Rückpass</i>	2010	Fútbol	37
BÉLGICA	EÉN	<i>FC De Kampioenen</i>	1990-2011	Fútbol	36
	VTM	<i>Spitsbroers</i>	2015	Fútbol	74
		<i>Team Spirit</i>	2003 y 2005	Fútbol	37
BRASIL	HBO	<i>(hdp) ((fdp))</i>	2012	Fútbol	85
	Netflix	<i>Río Héroe (Rio Heroes)</i>	2018-2019	Vale tudo	70
	Rede Globo	<i>10 segundos para vencer</i>	2019	Boxeo	59
	Rede Record	<i>Vidas opuestas (Vidas Opostas)</i>	2006-2007	Escalada	55
CANADÁ	ABC Spark	<i>Cheer Squad</i>	2016	Cheerleaders	78
	CBC	<i>21 Thunder</i>	2018	Fútbol	76
		<i>Men with Brooms</i>	2010	Curling	36
		<i>MVP: The Secret Lives of Hockey Wives</i>	2008	Hockey sobre hielo	58
	CTV	<i>Power Play</i>	1998-2000	Hockey sobre hielo	78
<i>Learning the Ropes</i>		1988-1989	Lucha libre	69	

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
	Global TV	<i>Falcon Beach</i>	2006	Deportes acuáticos	40
	ICI Radio-Canada	<i>Lance et compte</i>	1986-1989 y 2002-2015	Hockey sobre hielo	78
		<i>Les Boys</i>	2007-2012	Hockey sobre hielo	39
		<i>Maurice Richard: Histoire d'un Canadien</i>	1999	Hockey sobre hielo	61
	Showcase	<i>Rent-a-Goalie</i>	2006-2008	Hockey sobre hielo	35
	TQS	<i>Le masque</i>	1997	Hockey sobre hielo	61
	YTV	<i>15 Love</i>	2004-2006	Tenis	43
		<i>Screech Owls</i>	2001-2002	Hockey sobre hielo	43
	Webseries	<i>Les Béliers</i>	2013	Fútbol americano	64
CHECOSLOVAQUIA	Ceskoslovenská Televize	<i>Dlouhá Mile</i>	1989	Atletismo (maratón)	60
		<i>Dobrá Voda</i>	1983	Carreras de caballos	60
CHILE	Amazon Prime Video	<i>El Presidente</i>	2020	Fútbol	61
	Canal 13	<i>Buen partido</i>	2002	Fútbol	54
	Mega	<i>Montecristo</i>	2006-2007	Esgrima	56
	Webseries	<i>El crack</i>	2011	Fútbol	63
CHINA	Chinese TV	<i>Hot Shot (Lan Qiu Huo)</i>	2008	Baloncesto	48
	Dragon TV	<i>Go! Goal! Fighting! (Xuan Feng Shi Yi Ren)</i>	2016	Fútbol	48
		<i>The Prince of Tennis (Wang Qiu Wang Zi)</i>	2008	Tenis	48
	Hunan TV	<i>Sweet Combat (Tian Mi Bao Ji)</i>	2018	Boxeo	48
		<i>The Whirlwind Girl (Xuan Feng Shao Un)</i>	2015-2016	Artes marciales	48
	iQIYI	<i>Chasing Ball (Zhui Qiu)</i>	2019	Tenis de mesa	49
	Liaoning TV	<i>Fast Track Love (Che Sen)</i>	2006	Automovilismo	48
	Jiangsu TV y Zhejiang TV	<i>Skate Into Love (Bing Tang Dun Xue Li)</i>	2020	Patinaje en línea y hockey sobre hielo	49
Mango TV	<i>Attack it! Lighting</i>	2017	Esgrima	48	
	<i>Basketball Fever (Re Xue Kuang Lan)</i>	2018	Baloncesto	48	

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
		<i>So It's You (Yuan Lai Shi Ni)</i>	*201	Halterofilia	49
		<i>Project 17: Side By Side (Ji Xian 17: Yu Ni Tong Xing)</i>	2017	Bádminton	49
		<i>Project 17: Skate Our Souls (Ji Xian 17: Hua Hun)</i>	2019	Skate	49
		<i>Project 17: Spike (Ji Xian 17: Kou Sha)</i>	2019	Voleibol	49
	Tencent TV	<i>Blue 50m: Take Your Mark</i>	2017	Natación	49
		<i>Cross Fire (Chuan yue huo xian)</i>	2020	eSports	49
	Youku	<i>Plop Youth (Pu Tong Pu Tong De Qing Chun)</i>	2019	Saltos de trampolín	49
COLOMBIA	Caracol Televisión	<i>Gallito Ramírez</i>	1986	Boxeo	54
		<i>La Selección</i>	2013-2014	Fútbol	61
		<i>Montecristo</i>	2007-2008	Esgrima	56
	Cenpro Tv	<i>De pies a cabeza</i>	1993-1997	Fútbol	55
	RCN Televisión	<i>Contra las cuerdas</i>	2013	Boxeo	53
COREA DEL SUR	KBS	<i>Wild Romance (Nanpokhan Romaenseu)</i>	2012	Béisbol	51
	MBC	<i>2009 Alien Baseball Team (Wi-in-goo-dan)</i>	2009	Béisbol	51
		<i>No limit (Maen-tang-e He-ding)</i>	2009	Fútbol	50
		<i>Triple (Teu-ri-peul)</i>	2009	Patinaje sobre hielo	50
		<i>Weightlifting Fairy Kim Bok Joo (Yeokdo Yojeong Kimbokju)</i>	2016-2017	Halterofilia	50
	SBS	<i>Dr. Champ</i>	2010	Judo y medicina deportiva	50
		<i>For You in Full Blossom (Hua Yang Shao Nian Shao Nu)</i>	2007	Atletismo (salto de altura)	50
		<i>Punch (Ddaeryeo)</i>	2003	Boxeo	50
		<i>Stove League (Seutobeu Ligeu)</i>	2019	Béisbol	51
		<i>Smile Again (Seumail Eogein)</i>	2006	Sóftbol	51

<sup>201</sup> Estreno previsto para el año 2021.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA	
	Sohu TV	<i>Thumping Spike (Doogeundoogeun seupaikou)</i>	2016	Voleibol	50	
CROACIA	HRT1	<i>Ljubav u zaledju</i>	2005-2006	Fútbol	74	
DINAMARCA	DR	<i>Klaphat</i>	2018	Fútbol	36	
ESPAÑA	Antena 3	<i>Ciudad Sur</i>	2001	Boxeo	53	
	Disney Channel	<i>C.R.A.K.S.</i>	2017	Fútbol y videjuegos	42	
	Movistar+	<i>Reyes de la noche</i>	*202	Periodismo deportivo	57	
	Telecinco	<i>Tres son multitud</i>	2003	Fútbol	54	
	TV3		<i>Crackòvia</i>	2008-2017	Varios deportes	66
			<i>Les de l'hoquei</i>	2019	Hockey sobre patines	79
	TVE		<i>Pelotas</i>	2009-2010	Fútbol	38
	Webseries		<i>Banquillo F.C.</i>	2012	Fútbol	63
			<i>Bilbainadas</i>	2015	Fútbol	63
<i>El fútbol nos vuelve locos</i>			2011	Fútbol	63	
ESTADOS UNIDOS	ABC y ABC Family	<i>Ahora o nunca (Make It or Break It)</i>	2009-2012	Gimnasia artística	84	
		<i>Arsenio</i>	1997	Periodismo deportivo	56	
		<i>Back in the game</i>	2013	Béisbol	35	
		<i>Entrenador (Coach)</i>	1989-1997	Baloncesto	34	
		<i>Football Wives</i>	2007	Fútbol americano	58	
		<i>Phenom</i>	1993-1994	Tenis	35	
		<i>Push</i>	1998	Juegos olímpicos	43	
		<i>Sports Night</i>	1998-2000	Periodismo deportivo	56	
		<i>The Slap Maxwell Story</i>	1987-1988	Periodismo deportivo	56	
	<i>Viviendo con Mr. Cooper (Hangin' with Mr. Cooper)</i>	1992-1997	Baloncesto	35		
			<i>Wildfire</i>	2005-2008	Carreras de caballos	79
	Amazon Prime Video		<i>Las Kicks (The Kicks)</i>	2015	Fútbol	41
			<i>Red Oaks</i>	2014-2017	Tenis	39

<sup>202</sup> Estreno previsto para el año 2021.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
	Apple+TV	<i>Physical</i>	*203	Aeróbic	40
		<i>Swagger</i>	*204	Baloncesto	72
		<i>Ted Lasso</i>	(2020-)	Fútbol	37
	BET	<i>The Game</i>	2006-2009 y 2011-2015	Fútbol americano	58
	CBS	<i>Ball Four</i>	1976	Béisbol	34
		<i>Clubhouse</i>	2004-2005	Béisbol	77
		<i>Ellas dan el golpe (A League of Their Own)</i>	1993	Béisbol	35
		<i>La sombra blanca (The White Shadow)</i>	1978-1981	Baloncesto	71
		<i>Listen Up</i>	2004-2005	Periodismo deportivo	56
		<i>The Bad News Bears</i>	1979-1980	Béisbol	34
		<i>Requiem for a Heavyweight</i> (capítulo perteneciente a <i>Playhouse 90</i> )	1956	Boxeo	67
	Disney Channel y Disney XD	<i>The Jersey</i>	1999-2004	Varios deportes	44
		<i>Wasabi Warriors (Kick 'in it)</i>	2011- 2015	Artes marciales	35
	ESPN	<i>The Bronx is Burning</i>	2007	Béisbol	62
		<i>Playmakers</i>	2003	Fútbol americano	70
	FOX Network	<i>Hardball</i>	1994	Béisbol	35
		<i>Pitch</i>	2016	Béisbol	77
		<i>Tierras altas (Higher Ground)</i>	2000	Deporte de aventuras	40
	FX	<i>El declive de Patrick Leary (Lights Out)</i>	2011	Boxeo	82
		<i>La liga fantástica (The League)</i>	2009-2015	Liga fantástica de fútbol americano	58
	HBO	<i>1st &amp; Ten</i>	1984-1991	Fútbol americano	34
		<i>A Body to Die For: The Aaron Henry Story</i> (capítulo perteneciente a <i>Lifestories: Families in Crisis</i> )	1994	Fútbol americano	70
		<i>Arli\$\$</i>	1996-2002	Agente deportivo	58
<i>Ballers</i>		2015-2019	Fútbol americano y agente deportivo	71	

<sup>203</sup> Estreno previsto para el año 2021.

<sup>204</sup> Estreno previsto para el año 2021.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA	
		<i>Betty</i>	2020	Skate	62	
		<i>De culo y cuesta abajo (Eastbound &amp; Down)</i>	2009-2013	Béisbol	35	
		<i>Luck</i>	2011-2012	Carreras de caballos	82	
	IFC	<i>Bockmire</i>	2017	Periodismo deportivo	57	
	ION TV	<i>Palmetto Pointe</i>	2015	Béisbol	44	
	NETFLIX		<i>Gambito de dama (The Queen's Gambit)</i>	2020	Ajedrez	62
			<i>GLOW</i>	2017-2019	Lucha libre	39
			<i>Spinning Out</i>	2020	Patinaje artístico	79
	Nickelodeon		<i>Bella y los Bulldogs (Bella and the Bulldogs)</i>	2015	Fútbol americano	34
			<i>Just for Kicks</i>	2006	Fútbol	41
			<i>Los renegados de Renford (Renford Rejects)</i>	1998-2001	Fútbol	41
			<i>Vikky RPM</i>	2017	Automovilismo	44
	NBC		<i>Bay City Blues</i>	1983-1984	Béisbol	39
			<i>Contracorriente (Against the Grain)</i>	1993-1994	Fútbol americano	127
			<i>Friday Night Lights</i>	2006-2011	Fútbol americano	81
			<i>Go On</i>	2012-2013	Periodismo deportivo	56
			<i>Un equipo con clase (Hang Time)</i>	1995-2000	Baloncesto	35
	Showtime		<i>The Hoop Life</i>	1999-2000	Baloncesto	72
	Spike TV		<i>Blue Mountain State</i>	2010-2012	Fútbol americano	39
	Starz		<i>Heels</i>	*205	Wrestling	70
	TBS		<i>Mis chicos y yo (My Boys)</i>	2006-2010	Periodismo deportivo	57
	The CW		<i>All American</i>	2018-	Fútbol americano	70
			<i>Hellcats</i>	2010- 2011	Cheerleaders	77
	The N		<i>Surf Girls (Beyond the Break)</i>	2006-2009	Surf	40
	The WB		<i>One Tree Hill</i>	2003-2012	Baloncesto	42
	USA Network		<i>Terapia de choque (Necessary Roughness)</i>	2011-2013	Psicología deportiva	59
	VH1		<i>Hit the Floor</i>	2013-2016	Cheerleaders	77
Webseries		<i>Best Volleyball Blocks Ever With Scott Sterling (capítulo de sketches de Studio C)</i>	2016	Voleibol	67	
		<i>Boss Cheer</i>	2018-2019	Cheerleaders	64	

<sup>205</sup> Estreno previsto para el año 2021.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
		<i>Broken At Love</i>	2012-2020	Tenis	64
		<i>Cobra Kai</i>	2018-	Artes marciales	65
		<i>Crazy Fast</i>	2019-2020	Tenis y atletismo	64
		<i>Draftsville</i>	2017-2018	Liga fantástica de fútbol americano	128
		<i>Fore!</i>	2013	Golf	65
		<i>Out of My League</i>	2016	Béisbol	65
		<i>Pretty Tough</i>	2011	Fútbol	63
		<i>Secret Diary of an American Cheerleader</i>	2012-2013	Cheerleaders	64
		<i>TK Gets Real</i>	2013	Psicología deportiva	59
		<i>Top Soccer Shootout Ever With Scott Sterling</i> (capítulo de sketches de Studio C)	2014	Fútbol	66
		<i>Viva</i>	2014	Béisbol	65
	WWE Network	<i>Southpaw Regional Wrestling</i>	2017	Wrestling	66
FILIPINAS	GMA Network	<i>Futbolitis</i>	2011	Fútbol	42
		<i>Totoy Bato</i>	2009	Boxeo	69
FINLANDIA	MTV3	<i>Team Suomi</i>	1994	Hockey sobre hielo	39
	YLE TV	<i>Meidän jengi</i>	2005	Fútbol	41
		<i>Sekuntikello</i>	1972	Esquí	60
FRANCIA	France 2	<i>Goal</i>	1992	Fútbol	41
	ORTF	<i>Les Aventures de Michel Vaillant</i>	1967	Automovilismo	59
	TF1	<i>Extrême Limite</i>	1994-1995	Deportes de aventuras	40
INDIA	Amazon Prime Video	<i>Inside Edge</i>	2017-2019	Críquet	76
	Colors TV	<i>Kesari Nandan</i>	2019	Boxeo	69
	Netflix	<i>Selection Day</i>	2018	Críquet	76
	Star Plus	<i>Tamanna</i>	2016	Críquet	76
IRÁN	IRIB TV3	<i>Kohneh Savar</i>	1997	Lucha libre	70
		<i>Pezhman</i>	2012	Fútbol	37
ISRAEL	13 TV	<i>Agadat Deshe</i>	2006-2007	Fútbol	74
	Arutz HaYeladim	<i>Adumot</i>	2003-2004	Fútbol	41
	Keshet 12	<i>Sachkan Zar</i>	2015	Fútbol	37
	HOT	<i>Anachnu BaMapa</i>	2015-2017	Varios deportes	66
ITALIA	Canale 5	<i>Come un delfino</i>	2011 y 2013	Natación	59



PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA	
		<i>Ho sposato un calciatore</i>	2005	Fútbol	58	
	Italia 1	<i>All Stars</i>	2010	Fútbol	37	
	RAI	<i>Tiberio Mitri: Il campione e la miss</i>	2011	Boxeo	59	
	Webseries	<i>Sport Crime</i>	*206	Varios deportes	79	
JAPÓN	Fuji TV	<i>Buzzer Beat (Gakeppuchi no Hero)</i>	2009	Baloncesto	46	
		<i>Engine (Enjin)</i>	2005	Automovilismo	46	
		<i>Give It All (Ganbatte Ikimasshoi)</i>	2005	Remo	46	
		<i>Gold</i>	2010	Natación y atletismo (Juegos Olímpicos)	46	
			<i>Pride (Puraido)</i>	2004	Hockey sobre hielo	46
			<i>Shogi Meal (Shogi Meshi)</i>	2017	Shogi	46
			<i>Waterboys (Wōtā Bōizu)</i>	2002-2005	Natación sincronizada	45
			<i>Water Polo Yankees (Suikyuu Yankees)</i>	2014	Waterpolo	46
			<i>Wonderful Life</i>	2004	Béisbol	45
	NHK		<i>Battery (Batterī)</i>	2008	Béisbol	45
			<i>Girl Boxer (Otome no Punch)</i>	2008	Boxeo	47
	Nippon TV		<i>Dream Again</i>	2007	Béisbol	45
			<i>Golden Bowl</i>	2002	Bolos	47
			<i>One-Pound Gospel (Ichi Pondo no Fukuin)</i>	2008	Boxeo	47
	TBS		<i>H2 (Kimi to Itahibi)</i>	2005	Béisbol	44
			<i>Cheer Dance (Chia Dan)</i>	2018	Cheerleaders	47
			<i>No Side Game (No Saido Gemu)</i>	2019	Rugby	47
			<i>Rookies (Rūkīzu)</i>	2008	Béisbol	45
			<i>Tumbling (Tanburingu)</i>	2010	Gimnasia de trampolín	47
	TV Asahi		<i>Aim for the Ace! (Ace Wo Narae!)</i>	2004	Tenis	46
			<i>Attack N°.1 (Atakku Nanbā Wan)</i>	2005	Voleibol	46
			<i>Regatta (Kimi to ita Eien)</i>	2006	Remo	47
			<i>Team Astro (Astro Kyudan)</i>	2005	Béisbol	45
MÉXICO	Canal 11	<i>Futboleros</i>	2006	Fútbol	42	
	Canal de las Estrellas	<i>Un gancho al corazón</i>	2008-2009	Boxeo	53	

<sup>206</sup> Sin fecha prevista para su estreno a la finalización de este estudio.

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA	
		<i>El juego de la vida</i>	2001-2002	Fútbol	42	
	ESPN	<i>El Diez</i>	2011	Fútbol	55	
	Multimedios	<i>Méteme Gol</i>	2011	Fútbol	55	
	Netflix	<i>Club de Cuervos</i>	2015-	Fútbol	75	
	Space	<i>El César</i>	2017	Boxeo	68	
	Televisa		<i>Agujetas de color de rosa</i>	1994-1995	Patinaje sobre hielo	55
			<i>Chiquiti Bum</i>	2006	Fútbol	66
			<i>Cloroformo</i>	2012	Boxeo	68
			<i>La jefa del campeón</i>	2018	Fútbol	54
	TV Azteca, TV Azteca 7 y TV Azteca Trece		<i>Campeones de la vida</i>	2006	Boxeo	53
			<i>Dos chicos de cuidado en la ciudad</i>	2003-2004	Fútbol	54
			<i>Entre correr y vivir</i>	2016	Automovilismo	56
		<i>Montecristo</i>	2006-2007	Esgrima	56	
NORUEGA	Filmin	<i>Match</i>	2018-2019	Comentaristas deportivos	57	
	NRK1	<i>Heimebane</i>	2018-	Fútbol	74	
PAÍSES BAJOS	Neederland 3	<i>All Stars</i>	1999-2001	Fútbol	37	
	KRO	<i>Requiem voor een zwaargewicht</i>	1959	Boxeo	68	
	NPO ZAPP	<i>Voetbalmeisjes</i>	2016	Fútbol	41	
	Tien	<i>Voetbalvrouwen</i>	2007-2010	Fútbol	58	
PERÚ	Frecuencia Latina	<i>Golpe a golpe</i>	2007	Boxeo	69	
		<i>Los Jotitas</i>	2008	Fútbol	61	
POLONIA	TVN	<i>Prosto w serce</i>	2010-2011	Boxeo	53	
	TVP	<i>Do przerwy 0:1</i>	1969	Fútbol	41	
PORTUGAL	RTP	<i>Os Imparáveis</i>	1996-1997	Fútbol	36	
	SIC	<i>Vingança</i>	2007	Esgrima	56	
	TVI	<i>Deixa-me amar</i>	2007-2008	Boxeo	53	
REINO UNIDO	BBC, BBC One, BBC Two, BBC Four y CBBC	<i>Atletico Partick</i>	1995-1996	Fútbol	36	
		<i>Blood Money</i> (capítulo perteneciente a <i>Sunday Night Theatre</i> )	1957	Boxeo	68	
		<i>Jamie Johnson</i>	2016-2020	Fútbol	42	
		<i>Jossy's Giants</i>	1986-1987	Fútbol	36	
		<i>Only an excuse?</i>	1993-2020	Fútbol	66	

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
		<i>Playing the field</i>	1998-2002	Fútbol	73
		<i>Sloggers</i>	1994	Críquet	43
		<i>The First Team</i>	2020	Fútbol	37
		<i>Twenty Twelve</i>	2011-2012	Juegos Olímpicos	38
		<i>United!</i>	1965-1967	Fútbol	72
	Channel 4	<i>The Manageress</i>	1989-1990	Fútbol	74
	ITV e ITV2	<i>Footballers' Wives: Extra Time</i>	2005-2006	Fútbol	57
		<i>Mike Bassett: Manager</i>	2005	Fútbol	61
		<i>Mujeres de futbolistas (Footballers' Wives)</i>	2002-2006	Fútbol	57
		<i>Murphy's Mob</i>	1982-1985	Fútbol	42
	Netflix	<i>Un juego de caballeros (The English Game)</i>	2020	Fútbol	61
	Sky 1 y Sky 3	<i>Dream Team</i>	1997-2007	Fútbol	73
		<i>Dream Team 80's</i>	2006	Fútbol	73
	Webseries	<i>Footballers: The Dark Side of Football</i>	2016-2018	Fútbol	64
<i>Let's Go Macho</i>		2019	Varios deportes	65	
REPÚBLICA CHECA	TV Nova	<i>District for Championship (Okresní: Přebor)</i>	2010	Fútbol	38
REP. DE IRLANDA	RTÉ	<i>Après Match</i>	1996-	Fútbol	66
RUSIA	Channel 1	<i>Монтекристо</i>	2007	Esgrima	56
	NTV	<i>Prospekt oborony (Проспект Обороны)</i>	2020	Boxeo	69
	STS	<i>Molodezhka (Молодежка)</i>	2013-2017	Hockey sobre hielo	42
SERBIA	Nova S	<i>Zigosani u reketu</i>	2018-2020	Baloncesto	72
SINGAPUR	Channel 8	<i>Beach.Ball.Babes</i>	2008	Voley playa	52
		<i>The Champion (Ren wo ao you)</i>	2004	Natación	52
	Channel U	<i>Jump!</i>	2012	Salto a la comba	52
		<i>Scrum!</i>	2014	Rugby	52
	meWATCH	<i>Polo Boys</i>	2009-2010	Waterpolo	52
		<i>Scrum Tigers</i>	2019	Rugby	52
SBC	<i>Splash to Victory (Lu Shui Ying Zi)</i>	1990	Natación	52	
SUDÁFRICA	KykNET	<i>Getroud met rugby</i>	2009-2012	Rugby	58
	SABC	<i>Jab</i>	2016	Boxeo	65
		<i>The Game</i>	1990	Rugby	43
SUECIA	SVT	<i>Eagles</i>	2019	Hockey sobre hielo	43
TAILANDIA	GMM One	<i>Project S The Series: Shoot! I Love You</i>	2017-2018	Tiro con arco	50

PAÍS DE PRODUCCIÓN	CANAL DE TELEVISIÓN	TÍTULO	AÑO(S) DE EMISIÓN	MODALIDAD (o ámbito deportivo)	PÁGINA
		<i>Project S The Series: Side by Side</i>	2017	Danza y lucha libre	50
		<i>Project S The Series: Skate Our Souls</i>	2017	Skate	50
		<i>Project S The Series: SPIKE!</i>	2017	Voleibol	49
	Netflix	<i>Gancho (Rák Mát-nàk)</i>	2020	Boxeo	50
TAIWÁN	GTV	<i>High 5 Basketball (High 5 Zhi Ba Qing Chun)</i>	2016-2017	Baloncesto	51
	Sanlih Television	<i>Game Winning Hit (Bi Sai Kai Shi)</i>	2009	Baloncesto	51
	TTV	<i>Bull Fighting (Dou Niu. Yao Bu Yao?)</i>	2007-2008	Baloncesto	51
		<i>See You in Time (Yi Tu Pu Hui Te Lien Ren)</i>	2017-2018	Ciclismo	51
TURQUÍA	Kanal D	<i>Adi Efsane</i>	2017	Baloncesto	72
	TRT y TRT 1	<i>Koçum benim</i>	2002-2004	Baloncesto	71
		<i>Tek Yürek</i>	2019	Hockey sobre hielo	78
YUGOSLAVIA	Radio-Televizija Beograd	<i>Rekvijem za teskasa</i>	1974	Boxeo	68

**Tabla 2–Anexo. Número de series de televisión clasificadas por área de influencia audiovisual y modalidades.**

Fuente: elaboración propia.

	EUROPA	NORTEAMÉRICA	CENTRO Y SUDAMÉRICA	SUDESTE ASIÁTICO	RESTO DEL MUNDO	TOTAL
Aerobic		1				1
Agente deportivo		1				1
Ajedrez		1				1
Artes marciales		2		1		3
Atletismo	1	1				2
Automovilismo	1	1	1	2		5
Bádminton				1		1
Baloncesto	3	7		6	2	18
Béisbol		13		9	1	23
Bolos				1		1
Boxeo	9	2	14	6	2	33
Carreras de caballos	1	2			1	4
Cheerleaders		5		1		6
Ciclismo				1		1
Críquet	1				4	5
Curling		1				1
Deportes acuáticos		1				1
Deportes de aventuras	1	1				2
Escalada			1			1
Esguima	2		4	1		7
eSports				1		1
Esquí	1					1
Fútbol	45	7	23	3	4	82
Fútbol americano		12				12
Fútbol australiano					1	1
Gimnasia artística		1				1
Gimnasia de trampolín				1		1
Golf		1				1
Halterofilia				2		2

	EUROPA	NORTEAMÉRICA	CENTRO Y SUDAMÉRICA	SUDESTE ASIÁTICO	RESTO DEL MUNDO	TOTAL
Hípica					1	1
Hockey sobre hielo	4	8		1		13
Hockey sobre patines	1					1
Juegos Olímpicos	1	1		1	1	4
Judo				1		1
Liga fantástica		2				2
Lucha libre		2		1	1	4
Natación	1			3	1	5
Natación sincronizada				1		1
Patinaje artístico		1		1		2
Patinaje sobre hielo	1		1	1		3
Periodismo deportivo	2	7				9
Psicología deportiva		2				2
Remo				2		2
Rugby				3	2	5
Salto a la comba				1		1
Salto de altura				1		1
Salto de trampolín				1		1
Shogi				1		1
Skate		1		2		3
Snowboard	1					1
Sóftbol				1		1
Surf		1			1	2
Tenis		4		2		6
Tenis de mesa				1		1
Tiro con arco				1		1
Vale tudo			1			1
Varios deportes	3	1			1	5
Voleibol		1		4		5
Voley playa				1		1
Waterpolo				2		2
Wrestling		2	1			3
<b>TOTAL</b>	<b>79</b>	<b>93</b>	<b>46</b>	<b>69</b>	<b>23</b>	<b>310</b>

## Anexo 2: Ejemplo de ficha de análisis de cada capítulo de las series seleccionadas

La siguiente tabla supone un ejemplo de cómo se han analizado cada uno de los capítulos de las series seleccionadas, donde se describe la incidencia que tiene cada una de las escenas en los módulos narrativos estudiados en la presente investigación. Para ello, se ha seleccionado el primer episodio de la serie *Friday Night Lights* (1x01, “Piloto”):

**Tabla 3–Anexo. Ejemplo de ficha de análisis del primer capítulo de *Friday Night Lights* (1x01, “Piloto”).**

Fuente: elaboración propia.

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES	
0:00	0:11	Exterior de la ciudad	N	Eric Taylor se dirige al estadio de los Panthers	N	<i>Over</i> del programa de radio en el que Sammy Lee habla del inicio de temporada:	S	Música instrumental lenta	-	-	Rótulo: “Lunes”.	Eric Taylor	
0:11	0:41	Estadio de los Panthers	S	Un operario revisa los focos del estadio. Eric Taylor examina el terreno de juego. Llegan algunos medios de comunicación	S	“Buenos días. Os habla Super Sammy desde la emisora de los Panthers, en el 470 AM de vuestro dial. Es lunes por la mañana. Solo quedan cuatro días para la noche del viernes en la que los Panthers de Dillon machacarán a los Mustangs de Westerby. ¿Quién quiere hablar de los Panthers?...”	S		-	-	-	Eric Taylor	
0:41	0:47	Exterior e interior de la casa de los Riggins.	N	Tim Riggins duerme en el sofá rodeado de latas de cerveza	N		S		-	-	-	-	Tim Riggins
0:47	1:29	Exterior e interior de la casa de los Saracen	N	Matt Saracen prepara el desayuno y las medicinas a su abuela	N	Matt le dice a su abuela que se marcha al entrenamiento.	S		-	-	-	Cámara lenta al enfocar a Lorraine Saracen	Matt Saracen, Lorraine Saracen

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
1:29	2:14	Exterior de la casa de los Saracen y coche de Landry	N	Matt coloca bien el cartel con su nombre que hay en el jardín. Landry le lleva al entrenamiento	N	Matt comenta que cree que no va a jugar en toda la temporada y Landry considera una humillación que tenga que llevarle al entrenamiento.	S	Música instrumental lenta	-	-	Matt lee un periódico en cuya portada se cuestiona si Eric Taylor es el mejor entrenador de la historia junto a dos fotografías de "Smash" Williams y Jason Street.	Matt Saracen, Landry Clarke.
2:14	2:49	Casa de los Riggins	N	Billy Riggins despierta a su hermano, Tim	N	Billy regaña a su hermano por su pasividad y porque va a llegar tarde al primer entrenamiento.	S	Música instrumental lenta	-	-	-	Tim Riggins, Billy Riggins, Tyra Collete
2:49	3:06	Casa de los Garrity	N	Lyla prepara unos pasteles	N	La madre de Lyla le prohíbe salir con Jason Street y ella afirma que tiene entrenamiento con las animadoras.	S/N		-	-	-	Buddy Garrity, Lyla Garrity, Pam Garrity
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevistas a Jason Street y Eric Taylor	S	Eric se muestra muy orgulloso por entrenar a Jason y éste recuerda que ya le tuvo como técnico en el pasado.	S	-	-	-	El periodista es del canal NBC.	Jason Street, Eric Taylor, periodista
				Encuentro entre el ojeador de <i>quarterbacks</i> de la Universidad de Notre Dame y los padres de Jason Street	S	El ojeador intenta convencer a los padres de Jason para que su hijo escoja su universidad: "es el mejor <i>quarterback</i> que he visto en mis 27 años de carrera".	S	-	-	-	-	Padre de Jason Street, ojeador
				Entrevistas a Jason Street y Eric Taylo.	S	Eric afirma que esperan mucho de Jason Street esta temporada.	S	-	-	-	-	Jason Street, Eric Taylor, periodista



TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevista a "Smash" Williams	S	"Smash" habla sobre su futuro, en el que se ve logrando el Campeonato Nacional. Sobre esta temporada en los Panthers dice que "seremos invencibles, destrozaremos récords, haremos lo que se espera de nosotros e incluso algo más grande: el Campeonato". Se niega a hablar sobre la muerte de su padre y niega que los posibles casos de racismo le afecten.	S	-	-	-	-	"Smash" Williams, periodista
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevista a Tim Riggins	S	Niega que sea racista, confirma que "Smash" no le cae bien y que le gusta hacer daño a sus rivales.	S	-	-	-	-	Tim Riggins, periodista
				Entrevista a Jason Street	S	Considera positivo que todos se conozcan muy bien.	S	-	-	-	-	Jason Street, periodista
				Entrenamiento	S	Uno de los técnicos le pide a Matt Saracen que busque un papel en la basura.	S	-	-	-	-	Matt Saracen, técnico
				Entrevista a Tim Riggins	S	Niega estar borracho	S	-	-	-	-	Tim Riggins
				Entrenamiento. Tim Riggins no acierta en ningún momento. Eric manda realizar bloqueos contra él.	S	Eric grita a Tim: "¡Tim! ¿Qué cojones te pasa? ¿No ha quedado claro que dentro de cinco días un grupo de tíos vendrá a destrozarnos?"	S	Música rock	Golpes y choques entre los jugadores	Frecuencia repetitiva	-	Tim Riggins, Eric Taylor, Billy Riggins, equipo de los Panthers

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevista a Jason Street y Eric Taylor	S	Eric cree que la responsabilidad y la toma de decisiones vienen con el cargo.	S	Música rock	-	-	-	Jason Street, Eric Taylor, periodista
				Entrenamiento. Bloqueos a Tim Riggins.	S	Eric, a Tim: “¡Si quieres seguir así, vete a otro sitio!”	S		Golpes y choques entre los jugadores	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, equipo de los Panthers
				Entrevista a Jason Street, Eric Taylor y “Smash” Williams	S	Los tres no dudan en que son un equipo muy bueno.	S		-	-	-	Eric Taylor, Jason Street, “Smash” Williams, periodista
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrenamiento focalizado en “Smash” Williams	S	-	-	Música rock	Golpes, choques entre los jugadores y respiración acelerada	-	-	“Smash” Williams, equipo de los Panthers
				Entrevista a “Smash” Williams	S	“Smash”: Este equipo es el mejor, me tiene a mí”	S		-	-	-	“Smash” Williams, periodista
				Bloqueos a Tim Riggins	S	Eric: “¡Intentarán hacer esto delante de nuestros padres, de nuestras madres, de nuestros hermanos, de nuestras hermanas!” “Smash”: “Nos haces parecer débiles”	S		Golpes, choques entre los jugadores y respiración acelerada	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, “Smash” Williams, equipo de los Panthers
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevista a Tim Riggins	S	Tim: “Odio a este tío”.	S	Música rock	-	-	-	Tim Riggins, periodista
				Tim Riggins cae al suelo por los bloqueos. “Smash” se dirige a él de forma airada.	S	“Smash”: “Si uno pierde el balón, todos perdemos el balón”.	S		Golpes, choques entre los jugadores y respiración acelerada	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, “Smash” Williams, equipo de los Panthers
				Entrevista a Tim Riggins	S	Tim: “Le odio”.	S		-	-	-	Tim Riggins, periodista
				Tim Riggins continúa en el suelo e intenta vomitar	S	“Smash”: “Si uno llega medio borracho, todos llegamos medio borrachos”.	S		Golpes, choques entre los jugadores y respiración acelerada	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, “Smash” Williams, equipo de los Panthers

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
3:06	6:30	Estadio de los Panthers	S	Entrevista a "Smash" Williams	S	"Smash": "Lo mío es el fútbol"	S	Música rock	-	-	-	"Smash" Williams, periodista
				Entrenamiento. "Smash" alienta al grupo mientras Tim se recupera.	S	"Smash": "No hay tiempo para jueguecitos"	S		Golpes, choques entre los jugadores y respiración acelerada	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, "Smash" Williams, equipo de los Panthers
				Entrevista a "Smash" Williams	S	"Smash": "Los Texas en casa"	S		-	-	-	"Smash" Williams, periodista
				Tim intenta levantarse. Se reanudan los bloqueos.	S	"Smash": "¡Tenemos un partido que ganar!" Eric: "Arriba hijo"	S		Golpes, choques y respiración acelerada	Frecuencia repetitiva	-	Eric Taylor, Tim Riggins, "Smash" Williams, equipo de los Panthers
6:30	6:38	De manera excepcional en el primer episodio, en sustitución del <i>opening</i> aparece un rótulo sobre fondo negro con el nombre de la serie: " <i>Friday Night Lights</i> ".										
6:38	9:07	Restaurante	N	Algunos jugadores de los Panthers almuerzan mientras continúan las entrevistas para la televisión.	S	Jason Street explica a los medios que aún no tiene patrocinador, mientras que "Smash" sí. Jason afirma que no hay presión, pese a que les califiquen como "el mejor equipo de Texas".  Julie Taylor le dice a Matt Saracen que no sale con jugadores de los Panthers.	S	En un mismo escenario hay dos espacios sonoros: música rap donde está "Smash" e instrumental donde se encuentra Matt Saracen	-	-	-	Jason Street, Lyla Garity, "Smash" Williams, Tyra Collete, Matt Saracen, Landry Clarke
9:07	9:51	Despacho en casa de Eric Taylor	S	Eric analiza videos de equipos rivales	S	Eric muestra a Tamy su queja por la presión que ejerce la ciudad de Dillon por ganar el Campeonato Estatal	S	-	-	-	-	Tamy Taylor, Eric Taylor

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
9:51	10:37	Exterior de la casa de los Saracen	N	Matt ensaya pases en una rueda	S	Matt habla con Landry sobre los ojeadores que han ido a ver a Jason Street	S	-	-	-	-	Matt Saracen, Landry Clarke, Lorraine Saracen
10:37	11:43	Exterior de la casa de los Garrity	N	Jason y Lyla se besan en el interior del coche	N	Se declaran enamorados el uno al otro empleando símiles futbolísticos	S/N	Instrumental lenta	-	-	-	Jason Street, Lyla Garrity
11:43	13:07	Casa de los Taylor	N	Eric analiza en el salón videos sobre los equipos rivales	S	Cada uno habla sobre sus preocupaciones: Eric, sobre los rivales de los Panthers; Julie, sobre la obsesión de Dillon con el fútbol americano; y Tami, sobre la búsqueda de una nueva vivienda para la familia	S/N	-	-	-	-	Eric Taylor, Tami Taylor, Julie Taylor
13:07	14:29	Estadio de los Panthers	S	Eric y su ojeador hablan sobre los equipos rivales	S	El ojeador afirma sobre el equipo rival que "son los pases cruzados más rápidos que he visto en mucho tiempo". Ambos ironizan sobre lo que puede suponer una derrota en el encuentro inicial.	S	Over de la radio de fondo	-	-	Rótulo: "Martes"	Eric Taylor, ojeador
14:29	20:37	Concesionario de coches de Buddy Garrity	N	Fiesta de inauguración del concesionario con el equipo de los Panthers como invitados	N	Los discursos y conversaciones giran alrededor de la consecución del Campeonato Estatal como principal objetivo de los Panthers: Eric menciona la poderosa tradición futbolística de Dillon, "Smash"...	S	Música country de fondo. "Smash" Williams interpreta un rap en directo.	-	-	-	Alcaldesa de Dillon, Buddy Garrity, Lyla Garrity, Tyra Collete, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, Matt Saracen, Eric Taylor, Julie Taylor, Tami Taylor, Landry Clarke

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
						... improvisa una canción y hasta la alcaldesa de la localidad aconseja a Jason sobre la temporada que empieza.						
20:37	22:41	Campo de entrenamiento de la cantera de los Panthers y vestuarios	S	El equipo de los Panthers juega con los niños y luego hablan con ellos	S	Jason responde a las preguntas de los niños. Señala que, antes de ser profesional, está centrado en ir a la Universidad y cuando un niño le pregunta si a Dios le gusta el fútbol, afirma que "el fútbol le gusta a todo el mundo"	S	Instrumental lenta	Sonidos potenciados de las carreras y las recepciones de balón	-	Rótulo: "Miércoles"	Jason Street, Eric Taylor, Lyla Garrity, equipo de los Panthers
22:41	23:22	Exterior de una vivienda	N	Eric se reúne con una agente inmobiliaria	N	Hablan sobre una vivienda, pero la agente acaba pidiéndole que ganen el próximo partido	S/N		-	-	Rótulo: "Jueves"	Eric Taylor, agente inmobiliaria
23:22	23:42	Interior del coche de Eric Taylor	N	Eric conduce a casa	N	En el programa de radio se critica la dependencia en el juego de Jason Street y que "Smash" y Eric Taylor puede que no estén preparados	S	Instrumental lenta	-	-	-	Eric Taylor
23:42	24:59	Descampado	N	Los jugadores de los Panthers se reúnen, toman cerveza y comen de manera distendida	N	Hablan sobre el presente y el futuro. Tim Riggins vaticina el suyo y el de Jason Street: "Así es como serán las cosas. Corrígeme si me equivoco, pero a mí me gusta estar aquí, tío. Tú jugarás durante diez años en la NFL,..."	S	Instrumental indie	-	-	-	Tim Riggins, Tyra Collete, Lyla Garrity, Jason Street, equipo de los Panthers

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
						...digamos a cinco millones por año, me das el uno por ciento de todos tus ingresos. Y cuando todo se acabe, tú y yo nos pillaremos un buen rancho de caza..."						
24:59	25:11	Calles de Dillon	N	-	-		S	Música indie	-		Carteles en las tiendas de "cerrado por partido de los Panthers". Rótulo: "Viernes".	-
25:11	25:16	Estadio de los Panthers	S	Encendido de las luces del estadio	N	<i>Over</i> de radio sobre la llegada del día de partido.	S		-	-	-	-
25:16	25:21	Vestuarios	S	Jason Street se viste	S		S		-	-	Uso destacado del <i>reframing</i>	Jason Street
25:21	25:26	Exteriores del estadio	N	Llegada de autobuses y coches con aficionados	S		S		-	-	Calles vacías en Dillon	Aficionados
25:26	25:32	Vestuario	S	Los jugadores se visten	S		<i>Over</i> de la radio: "Los Panthers deberían ganar este partido, sin duda alguna..."		S	-	-	Uso destacado del <i>reframing</i>
25:32	25:34	Estadio de los Panthers	S	El público se acomoda en las gradas	S	"... con tanta propaganda y tantas esperanzas puestas en este equipo..."	S	Música indie	-	-	Uso destacado del <i>reframing</i>	Aficionados
25:34	25:37	Vestuario	S	Tim Riggins se muestra nervioso	S	"... es la columna vertebral del equipo de ataque..."	S		-	-	Uso destacado del <i>reframing</i>	Tim Riggins
25:37	25:41	Estadio de los Panthers	S	El público se acomoda en las gradas	S	"la que se ha convertido en el centro de las miradas de Dillon, Jason Street, el <i>quarterback</i> ..."	S		-	-	-	Aficionados
25:41	25:52	Vestuario	S	"Smash" se venda las muñecas y escucha música. Jason Street habla con otros compañeros...	S	"... y "Smash" Williams..." Las voces en <i>over</i> de varios radios se mezclan.	S		-	-	-	Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
				... y Tim Riggins permanece en silencio.								
25:52	25:57	Estadio de los Panthers	S	El público anima	S	... "ha llegado la hora del partido..."	S		-	-	-	Aficionados
25:57	27:03	Vestuario	S	Discurso de Eric Taylor, quien charla luego con Jason Street	S	Eric Taylor, a sus jugadores: "Caballeros, últimamente se ha hablado de expectativas. Lo que cree la gente que seríamos capaces de hacer para ganar. La gente tiene esperanzas, tal vez demasiado altas. Creo que esta noche vamos a ganar, no tengo ninguna duda. Eso no es lo que yo espero. Yo espero que salgáis ahí fuera y no os toméis al equipo rival a la ligera, porque os aseguro que os van a dar con todo lo que tengan. Espero que cumpláis..."	S	Música rock	-	-	Antes de salir al terreno de juego, los jugadores golpean con la palma de la mano un escudo de los Panthers que está en la salida del vestuario	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers
27:03	28:35	Estadio de los Panthers	S	Empieza el partido. Primeros <i>touchdown</i> de cada equipo, al descanso el marcador es de empate.	S	Instrucciones desde la banda con lenguaje técnico para marcar las jugadas, con nombres de acciones del tipo "Barracuda 5/50". <i>Over</i> de la radio retransmite el partido, indicando que "ya estamos en el segundo cuarto".	S	Música rock	Gritos de los aficionados. Choques entre los jugadores.	Ralentizado en una jugada de "Smash"	Cambios rápidos de planos. Uso del <i>reframing</i> .	Equipo de los Panthers, Buddy Garrity, Eric Taylor, afición

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
28:35	29:20	Vestuario	S	Los propios técnicos le piden consejo a Jason Street sobre cómo ve el desarrollo del partido	S	Street pide una defensa "tipo Texas" y que jueguen más en equipo	S	Música rock	-	-	Curan unos arañazos que ha sufrido Tim Riggins	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers
29:20	29:33	Estadio de los Panthers	S	Las <i>cheerleaders</i> animan desde la banda, al igual que la banda de música del Instituto.	S	Street explica que tiene mucha presión de los rivales cuando recibe el balón y aporta diferentes soluciones posibles	S	Música en directo de la banda del Instituto	-	-	-	Lyla Garrity, <i>cheerleaders</i>
29:33	29:35	Vestuario	S	Jason Street indica cómo ve el desarrollo del partido	S		S	Música de acción	-	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers
29:35	29:40	Estadio de los Panthers	S	Las <i>cheerleaders</i> animan desde la banda, al igual que la banda de música del Instituto.	S		S	Música en directo de la banda del Instituto	-	-	-	Lyla Garrity, <i>cheerleaders</i>
29:40	29:42	Vestuario	S	Jason Street indica cómo ve el desarrollo del partido	S		S	Música de acción	-	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers
29:42	29:46	Estadio de los Panthers	S	Las <i>cheerleaders</i> animan desde la banda, al igual que la banda de música del Instituto.	S		S	Música en directo de la banda del Instituto	-	-	-	Lyla Garrity, <i>cheerleaders</i>
29:46	29:47	Vestuario	S	Jason Street indica cómo ve el desarrollo del partido	S	Los técnicos reclaman a sus jugadores más ayudas para Jason Street	S	Música de acción	-	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panthers



TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
29:47	30:06	Estadio de los Panthers	S	Se reanuda el partido. Los Panthers sufren en las recepciones de balón tras los pases. Westerby anota un nuevo <i>touchdown</i> . Los Panthers buscan el empate, Jason Street falla en el pase e intenta realizar un bloqueo sobre el jugador contrario. Entonces, cae lesionado y no puede moverse. Le trasladan en ambulancia al hospital.	S	La voz <i>over</i> de la radio continúa retransmitiendo el partido. También describe la lesión de Street: "... no se levanta, es una pesadilla, incluso han venido familiares de otros estados..."  Los jugadores y los técnicos dan instrucciones.		Música de acción	Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos. En el instante del bloqueo y la lesión de Jason Street, el impacto se escucha más fuerte. En el momento de la lesión, se produce un silencio prolongado.	La jugada de la lesión de Jason Street se ralentiza y se muestra desde varios puntos de vista.	Los aficionados cruzan los dedos en señal de buena suerte cuando Jason Street es trasladado al hospital, mientras que sus compañeros se abrazan con los jugadores del equipo rival. Le despiden con aplausos.	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, Jason Street, equipo de los Panther, <i>cheerleaders</i> , padres de Jason Street, Buddy Garrity, Tyra Collette, Tamy y Julie Taylor, Corrina Williams, Billy Riggins.
30:06	34:22	Estadio de los Panthers	S	Quedan 2:56 minutos. Matt Saracen entra por el lesionado Jason Street. El árbitro pide a los jugadores que tengan cuidado en las entradas.	S	La voz <i>over</i> comenta que nadie ha visto jugar a Saracen.			Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, equipo de los Panthers
34:22	35:47	Hospital	N	Jason Street está a punto de ser operado	N	-	-	Música de acción			Se escucha el ruido de los monitores a los que está conectado Jason Street y del material quirúrgico	Jason Street, médicos

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
35:47	35:52	Estadio de los Panthers	S	Matt Saracen marca una jugada, pero "Smash" le corrige	S	Matt Saracen aún no ejerce como líder del equipo pese a desempeñar el puesto más importante: "Atentos, pro derecha 90". .... "Smash": "No, pro izquierda 90. Izquierda 90. ¿Conoces la jugada?". Matt: "Sí, la conozco, claro". "Smash": "Estonces, vamos allá"	S	Música de acción	Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición...	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, equipo de los Panthers
35:52	36:13	Hospital	N	Comienza la operación a Jason Street. Le retiran el casco.	N	-	-	Música de acción	-	-	Se potencia el sonido de un destornillas eléctrico para desabrochar el casco	Jason Street, médicos
36:13	36:30	Estadio de los Panthers	S	Saracen se equivoca en el pase.	S	Saracen pide disculpas.	S		Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, equipo de los Panthers, Landry Clarke, Lorraine Saracen, Buddy Garrity, Billy Riggins
36:30	36:34	Hospital	N	Operan a Jason. Lyla Garrity espera en el pasillo llorando.	N	-	-		-	-	Se potencia el sonido de una pequeña sierra eléctrica cortando el casco	Jason Street, médicos, Lyla Garrity
36:34	36:49	Estadio de los Panthers	S	Saracen se equivoca en el pase e impacta el balón en la cabeza de un compañero	S	Voz over: "no es la forma de dar confianza a tus compañeros"	S		Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen, "Smash" Williams, Tim Riggins, equipo de los Panthers, Landry Clarke, Lorraine Saracen, Buddy Garrity, Billy Riggins

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
36:49	36:54	Hospital	N	Le retiran el casco a Jason Street	N	-	-	Música de acción	-	-	-	Jason Street, médicos
36:54	36:57	Estadio de los Panthers	S	Eric Taylor llama a Matt Saracen para que acuda a la banda	S	Le reclama para darle instrucciones	S		Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen
36:57	37:02	Hospital	N	Jason Street está intubado	N	-	-		-	-	-	Jason Street, médicos
37:02	37:08	Estadio de los Panthers	S	Eric habla con Matt	S	“¿Qué pasa? Respira, tranquilo”	S	Música de acción	Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen
37:08	37:14	Hospital	N	Operan a Jason	N	-	-		-	-	-	Jason Street, médicos
37:14	37:31	Estadio de los Panthers	S	Eric habla con Matt	S	Eric le pide a Matt que mire antes de pasar: “pásale el balón a los nuestros, ¿entendido?”	S		Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.	-	-	Eric Taylor, Matt Saracen
37:31	37:35	Hospital	N	Operan a Jason	N	-	-		-	-	-	Jason Street, médicos
37:35	37:43	Estadio de los Panthers	S	Matt Saracen regresa al terreno de juego	S	La voz <i>over</i> narra el partido	S	-	La afición aplaude a Matt. Golpes entre los jugadores, se potencian...	-	-	Matt Saracen, Tamy Taylor, Eric Taylor, público

TIEMPO INICIAL	TIEMPO FINAL	ESCENARIO	ESCENARIO DEPORTIVO	ACCIÓN	ACCIÓN DEPORTIVA	DIÁLOGO	DIÁLOGO DEPORTIVO	BANDA SONORA	SONIDO DEPORTIVO	TIEMPO	OBSERVACIONES	PERSONAJES
									... sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.			
37:43	37:50	Hospital	N	Continúa la operación de Jason	N	-	-	Música de acción	-	-	-	Jason Street, médicos
37:50	41:39	Estadio de los Panthers	S	<p>Saracen se siente con mayor confianza. Los Panthers avanzan yardas. "Smash" logra internarse entre la defensa. Los Panthers tienen una última jugada. Matt acierta en el pase y "Smash" convierte la última jugada, los Panthers ganan y el equipo abraza a Matt.</p> <p>Al acabar el partido, los jugadores se abrazan en el centro del campo, en silencio, rezando por Jason Street. "Smash" dirige el rezo.</p>	S	<p>La voz <i>over</i> narra el partido: "de repente, sube la energía...". Eric Taylor indica a Matt en la última jugada: "hijo, tenemos la oportunidad de ganar". "Smash" comienza un rezo sobre la vida en referencia a Jason.</p>	S	Música de acción	<p>Golpes entre los jugadores, se potencian sonidos como las pisadas y las respiraciones. Hay gritos de la afición y de los jugadores entre ellos.</p>	Se ralentiza la imagen en la jugada final	-	<p>Matt Saracen, Tamy Taylor, Eric Taylor, Landry Clarke, Lorraine Saracen, Tim Riggins, "Smash" Williams, Tyra Collette, Buddy Garrity, público</p>
41:39	43:16	Hospital	N	Jason está sedado. Algunos jugadores de los Panthers y Eric Taylor acuden al hospital.	N	Continúa el rezo de "Smash"	S		-	Imagen ralentizada de Eric caminando hacia el hospital.	-	Eric Taylor, Julie Taylor, Tami Taylor, "Smash" Williams, Jason Street, Lyla Garrity, Tim Riggins, padres de Jason Street

### **Anexo 3: Fichas de análisis**

#### **Anexo 3.1 Ficha de análisis del capítulo de “Personajes”.**

- 1- PERSONAJE COMO ROL
- 2- PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE
- 3- PERSONAJE COMO PERSONA
  - Circunstancias sociológicas: familia, relaciones sociales, clase social, formación y ocupación, raza, sexualidad, creencias, uso del lenguaje y/o nombre.
  - Circunstancias físicas: gestos, vestimenta, mirada, sexo, altura, *tics*, defectos físicos y/o ámbito privado.
  - Circunstancias psicológicas.
  - Pasado de los personajes.
- 4- PERSONAJE COMO ACTANTE
  - Motivación y meta, conflicto y transformaciones.

#### **Anexo 3.2 Ficha de análisis del capítulo de “Estructura”.**

- 1- ACCIÓN
  - Porcentaje de acciones deportivas de manera global, por capítulo y diferenciada por categoría.
  - Acción como comportamiento: comportamiento voluntario o involuntario, consciente o inconsciente e individual o colectivo.
  - Acción como función.
  - Acción como acto: posesión o pérdida del objeto, paso de un estado a otro del personaje.
- 2- TRAMAS
  - Tramas principales.
  - Tramas secundarias.
  - Tipología: autoconclusivas u horizontales.
  - Evolución de las tramas: tramas espejo, paralelas o múltiples.
- 3- ESTRUCTURA
  - Monograma, estructura cerrada multitrama, estructura abierta o híbrida.
  - Inicio: escena inicial y primer punto de giro.
  - Desarrollo: conflicto principal, conflicto de relación, conflicto interno y segundo punto de giro.

- Tercer acto: clímax y escena final.
- 4- FOCALIZACIÓN
- Interna, externa o cero.

### **Anexo 3.3 Ficha de análisis del capítulo de “Diálogos”.**

- 1- PORCENTAJE DE DIÁLOGOS DEPORTIVOS
- 2- FUNCIONES DEL DIÁLOGO
  - Argumento: conocer hechos del pasado, anticipa el futuro y explica, comenta y completa el presente.
  - Acción: frases cortas y frases largas.
  - Personajes: jergas o argots, clase social, *tics* o tartamudeos, mentiras, definición y revelación de datos relativos a fechas.
- 3- RELACIÓN DEL DIÁLOGO CON LA IMAGEN
  - Resuelve la polisemia, actúa como complemento, como contrapunto, como sustitución de las imágenes o comenta las mismas.
- 4- LENGUAJE NO VERBAL
- 5- SILENCIO
- 6- TIPO DE DIÁLOGO

### **Anexo 3.4 Ficha de análisis del capítulo de “Espacio”.**

- 1- PORCENTAJE DE ESPACIOS DEPORTIVOS
- 2- EJES DEL ESPACIO
  - Espacio estático fijo.
  - Espacio estático móvil.
  - Espacio dinámico descriptivo.
  - Espacio dinámico expresivo.
- 3- TIPO DE RELACIONES ESPACIALES
  - Referencial, dramática, descriptiva y expresiva, estructural o atmosférica.
- 4- LUGARES Y DECORADOS
  - Interiores o exteriores.
  - Naturales o artificiales.

- Realistas, impresionistas o expresionistas.
- 5- AMBIENTE
  - Rico y minucioso o pobre y discreto, histórico o metahistórico.
  - Atrezo.
  - Vestuario.
  - Iluminación.

**Anexo 3.5 Ficha de análisis del capítulo de “Tiempo”.**

- 1- TIEMPO-COLOCACI3N Y TIEMPO-DEVENIR
- 2- ORDEN
  - Tiempo presente.
  - Temporalidad de la historia.
    - Vectorial.
    - No vectorial: *flashback*, *flash* y *flashforward*.
- 3- DURACI3N
  - Normal.
  - Anormal: pausa, extensi3n, recapitulaci3n o elipsis.
- 4- FRECUENCIA
  - Normal.
  - Múltiple.
  - Repetitiva.

**Anexo 3.6. Ficha de análisis del capítulo de “Banda sonora”.**

- 1- LA VOZ
- 2- RUIDOS Y EFECTOS SONOROS
- 3- MÚSICA
  - Énfasis dramático y ritmo de las escenas.
  - Corte brusco entre escenas y uni3n de escenas.
  - Recreaci3n del escenario musical y naturalidad de la fuente.
- 4- AUSENCIA DE SONIDO

**Anexo 4: Aparición por capítulos y gráfico de relación entre los principales personajes de las series seleccionadas**

Las siguientes tablas reflejan los nombres de los personajes principales y secundarios más importantes que aparecen en las cinco series seleccionadas y los capítulos en los que lo hacen. En negrita, se han destacado aquellos que están fundamentados en perfiles deportivos reales.

**Tabla 4–Anexo. Personajes y aparición en la primera temporada de *Friday Night Lights*.** Fuente: elaboración propia.

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
<b>Eric Taylor</b> (entrenador de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Tim Riggins</b> ( <i>fullback</i> de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Matt Saracen</b> ( <i>quarterback</i> de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lorraine Saracen (abuela de Matt Saracen)	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X		X			X	X	X
Landry Clarke (amigo de Matt Saracen)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X	X	X	X	X
Billy Riggins (hermano de Tim Riggins)	X	X	X		X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X		X		X
Tyra Collette (novia de Tim Riggins)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Buddy Garrity</b> (representante de accionistas)	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Lyla Garrity</b> (animadora de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pam Garrity (madre de Lyla Garrity)	X		X		X				X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	X
<b>Jason Street</b> ( <i>quarterback</i> de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mitchell y Joanne Street (padres de Jason Street)	X	X	X		X		X			X	X	X		X						X		X
<b>Brian “Smash” Williams</b> ( <i>runningback</i> de los Panthers)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X



PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Julie Taylor (hija de Eric Taylor)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tami Taylor (orientadora, mujer de Eric Taylor)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lucy Rodell (alcaldesa de Dillon)	X	X	X	X			X						X			X				X	X	X
Corrina Williams (madre de "Smash" Williams)		X					X	X	X	X			X	X	X	X				X		X
Sheila y Noannie Williams (hermanas de "Smash" Williams)		X	X				X	X	X	X			X		X	X						X
<b>Mac McGill</b> (ayudante de Eric Taylor)	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>X</b>	<b>X</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>			<b>X</b>		<b>X</b>
<b>Ray "Voodoo" Tatum</b> (quarterback de los Panthers, posteriormente de W. Cambria)			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>																<b>X</b>
Herc (amigo de Jason Street)				X	X		X	X			X		X		X		X	X	X			
Henry Saracen (padre de Matt Saracen)				X								X	X	X								
<b>Aaron Banks</b> (quarterback de Arnett Meade)				X	X																	
<b>Reyes</b> (jugador de los de los Panthers)						X																
Castel (amigo de Landry y Matt)						X																
Mindy Collette (hermana de Tyra)								X											X			X
<b>Lucas Mais (exjugador)</b>								<b>X</b>														
<b>Junior Siveiro</b> (jugador de Gatling)									<b>X</b>													
Waverly Grady (novia de Smash Williams)										X		X			X	X		X	X	X	X	
Angela Collette (madre de Tyra Collette)												X	X		X		X	X	X			X
Walt Riggins (padre de Tim Riggins)														X	X		X					
Suzy (amiga de Jason Street)																	X	X	X		X	
Jackie Miller (vecina de Tim Riggins)																			X	X	X	X

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Bob Miller (hijo de Jackie Miller)																			X	X	X	X
<b>Entrenador de los Vikings</b>																				<b>X</b>		
<b>Ayudante de entrenador y Director de la Universidad TMU</b>																					X	

Gráfico 1-Anexo. Relación entre los principales personajes de *Friday Night Lights*. Fuente: elaboración propia.

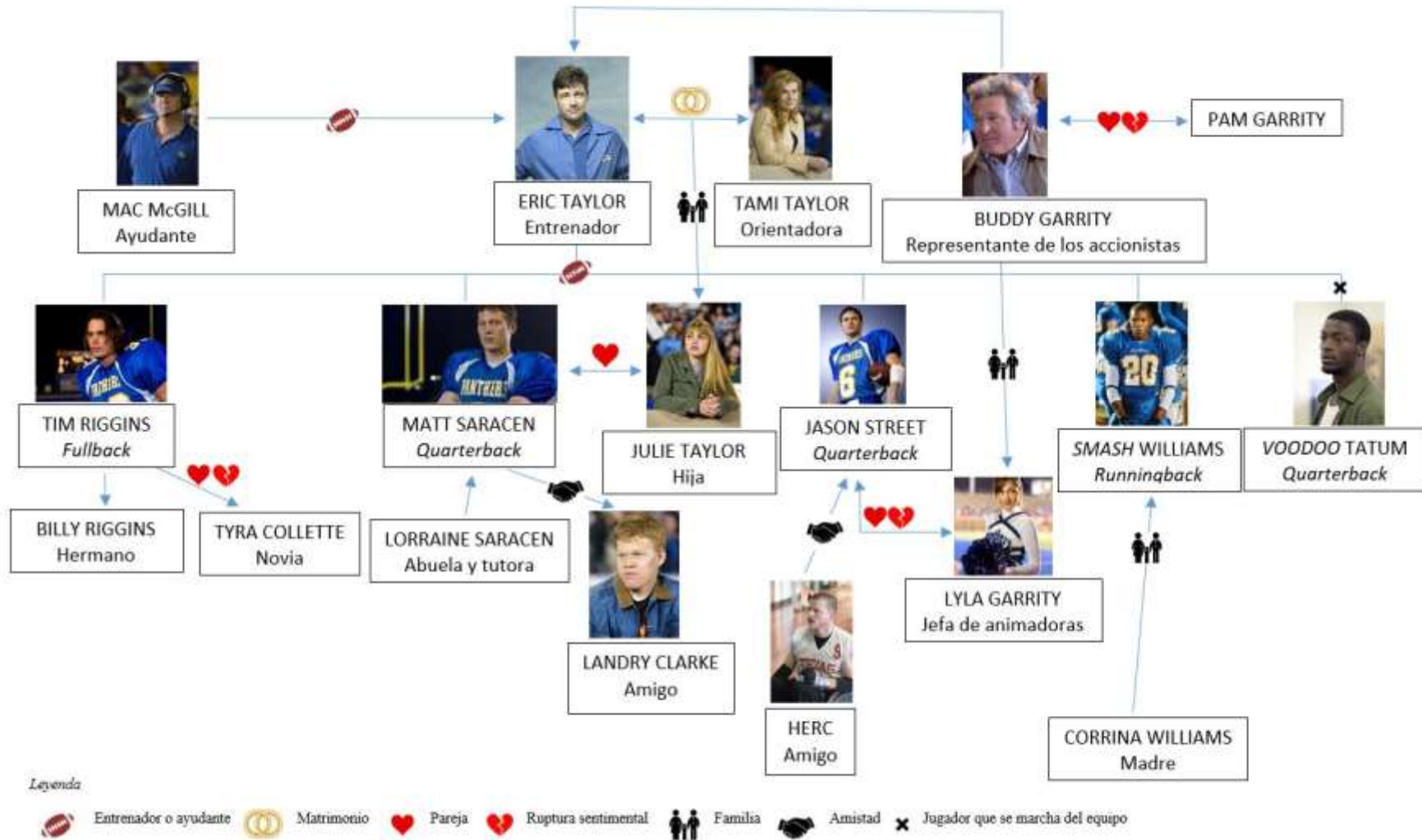
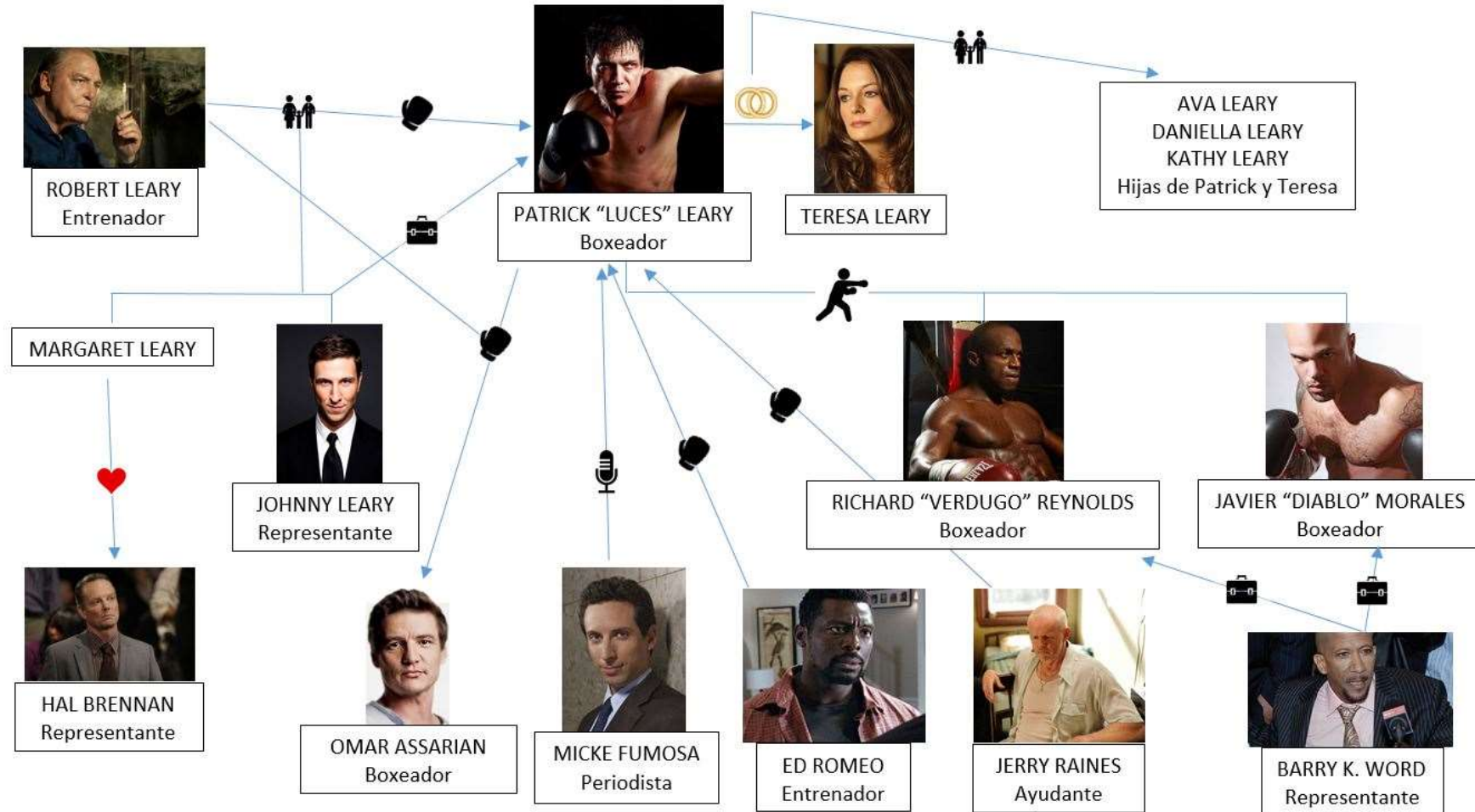


Tabla 5–Anexo. Personajes y aparición en la primera temporada de *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Patrick “Luces” Leary (boxeador)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Teresa Leary (mujer de Patrick)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Johnny Leary (representante de Patrick)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Richard “Verdugo” Reynolds (boxeador)</b>	X	X	X			X	X	X	X	X		X	X
<b>Robert Leary (entrenador de Patrick)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
<b>Mike Fumosa (periodista)</b>	X	X				X				X			X
Ava Leary (hija de Patrick y Teresa)	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X
Daniella Leary (hija de Patrick y Teresa)	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X
Kathy Leary (hija de Patrick y Teresa)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Omar Assarian (boxeador)</b>	X	X	X	X	X								
Dentista	X	X											
<b>Barry K. Word (representante de “Verdugo” Reynolds y “Diablo” Morales)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
Cura		X		X		X				X			
Gus (ayudante de Brennan)		X		X	X		X				X		X
<b>Hal Brennan (representante)</b>		X		X	X		X			X	X	X	X
Margaret Leary (hermana de Patrick)		X			X	X	X	X		X	X	X	X
Concejal corrupto		X									X		
<b>“Huracán” Harris (boxeador)</b>			X										
<b>Joe Joe (boxeador)</b>					X								
Chen (mafioso)			X	X									
<b>Javier “Diablo” Morales (boxeador)</b>						X	X						
<b>Ed Romeo (entrenador)</b>								X	X				
<b>Jerry “Rainmaker” Raines (exboxeador)</b>											X		
Mae (madre de Patrick)												X	

Gráfico 2-Anexo. Relación entre los principales personajes de *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.



Leyenda








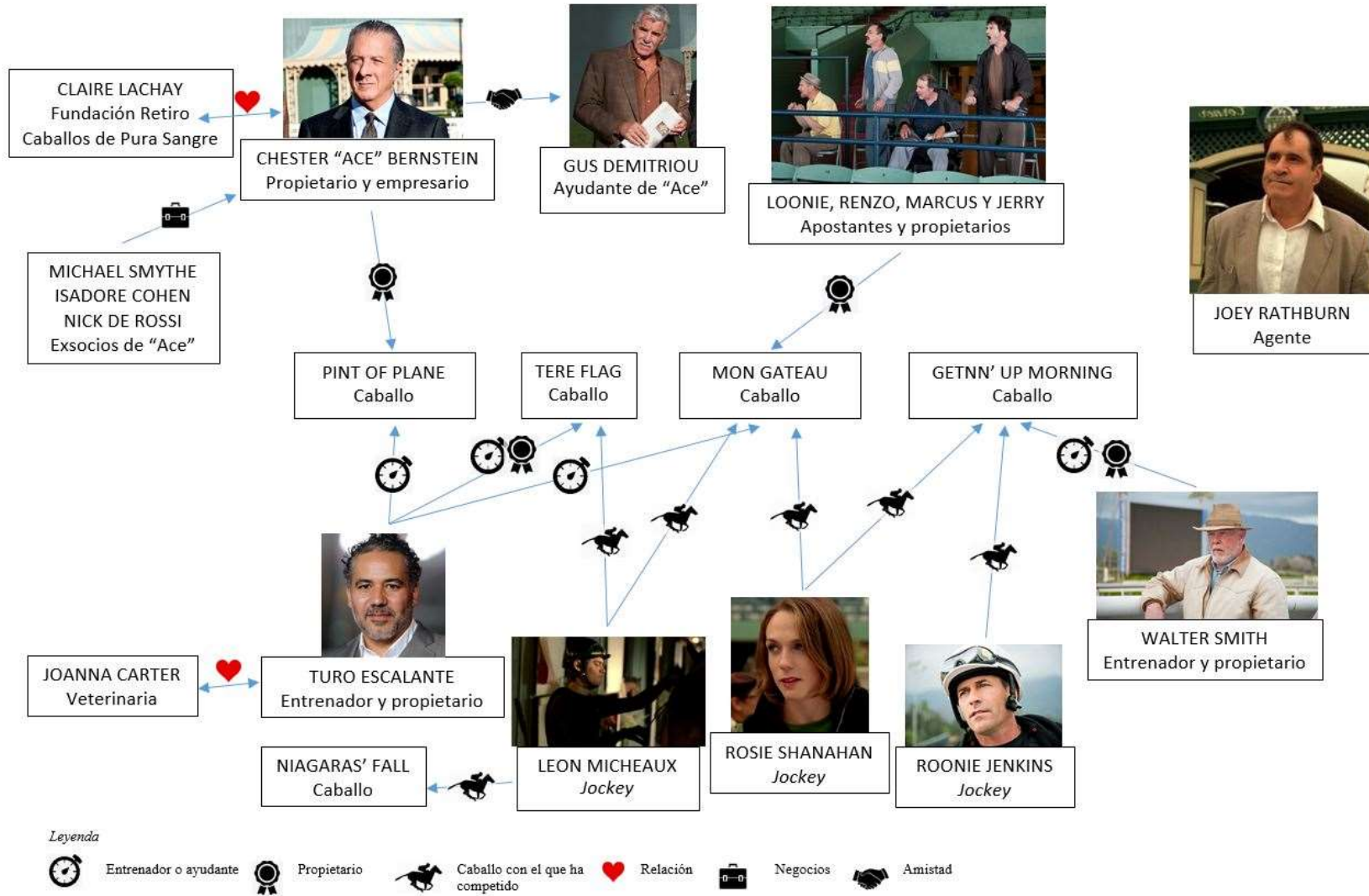
-  Entrenador o ayudante
-  Matrimonio
-  Pareja
-  Familia
-  Representante
-  Presión de los medios de comunicación
-  Contrincante

Tabla 6–Anexo. Personajes y aparición en la primera temporada de *Luck*. Fuente: elaboración propia.

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Chester “Ace” Bernstein (empresario y propietario de Pint of Plane)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gus Demitriou (ayudante de “Ace” Bernstein)	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Turo Escalante (propietario, entrenador de Pint of Plane, Mon Gateau y Tere Flag)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Joey Rathburn (agente)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Marcus Becker (apostante y copropietario de Mon Gateau)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Loonie McHinery (apostante y copropietario de Mon Gateau)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Renzo Calagari (apostante y copropietario de Mon Gateau)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Jerry Boyle (apostante y copropietario de Mon Gateau)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Rosie Shanahan (jockey de Gettn’ Up Morning y Mon Gateau)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Ronnie Jenkins (jockey de Gettn’ Up Morning)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Leon Micheaux (jockey de Tere Flag, Mon Gateau y Niagaras’ Fall)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Joanna Carter (veterinaria)</b>	X	X	X		X	X	X	X	X
<b>Walter Smith (entrenador y propietario de Gettn’ Up Morning)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Michael Smythe (exsocio de “Ace”)				X		X	X	X	X
Isadore Cohen (exsocio de “Ace”)		X				X	X	X	X
Claire Lachay (representante de la Fundación Retiro de Caballos Pura Sangre)			X	X		X	X		
Nick DeRossi (exsocio de “Ace”)	X	X				X	X	X	X
<b>Ricky Ramírez (jockey)</b>					X				X
Naomi ( <i>croupier</i> )				X			X	X	X
<b>Pint of Plane (caballo de “Ace” Bernstein)</b>	X		X		X	X	X	X	X
<b>Gettn’ Up Morning (caballo de Walter Smith)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Mon Gateau (caballo del grupo de apostantes)</b>	X		X	X	X	X			X
<b>Tere Flag (caballo de Turo Escalante)</b>	X								
<b>Niagaras’ Fall (caballo que pretende adquirir Loonie)</b>							X		
Leo Chan (apostante)		X	X	X			X		
<b>Goose Kellogg (entrenador)</b>		X	X			X			X
<b>Chris Mulligan (propietario)</b>		X	X						
Kagle (guardia de seguridad)	X	X			X				
Nathan Israel (contacto de “Ace”)			X		X	X	X		
Representante del yerno de “El Coronel”						X		X	
Brent Bernstein (nieto de “Ace”)									X
Madre de Renzo									X

Gráfico 3-Anexo. Relación entre los principales personajes de *Luck*. Fuente: elaboración propia.

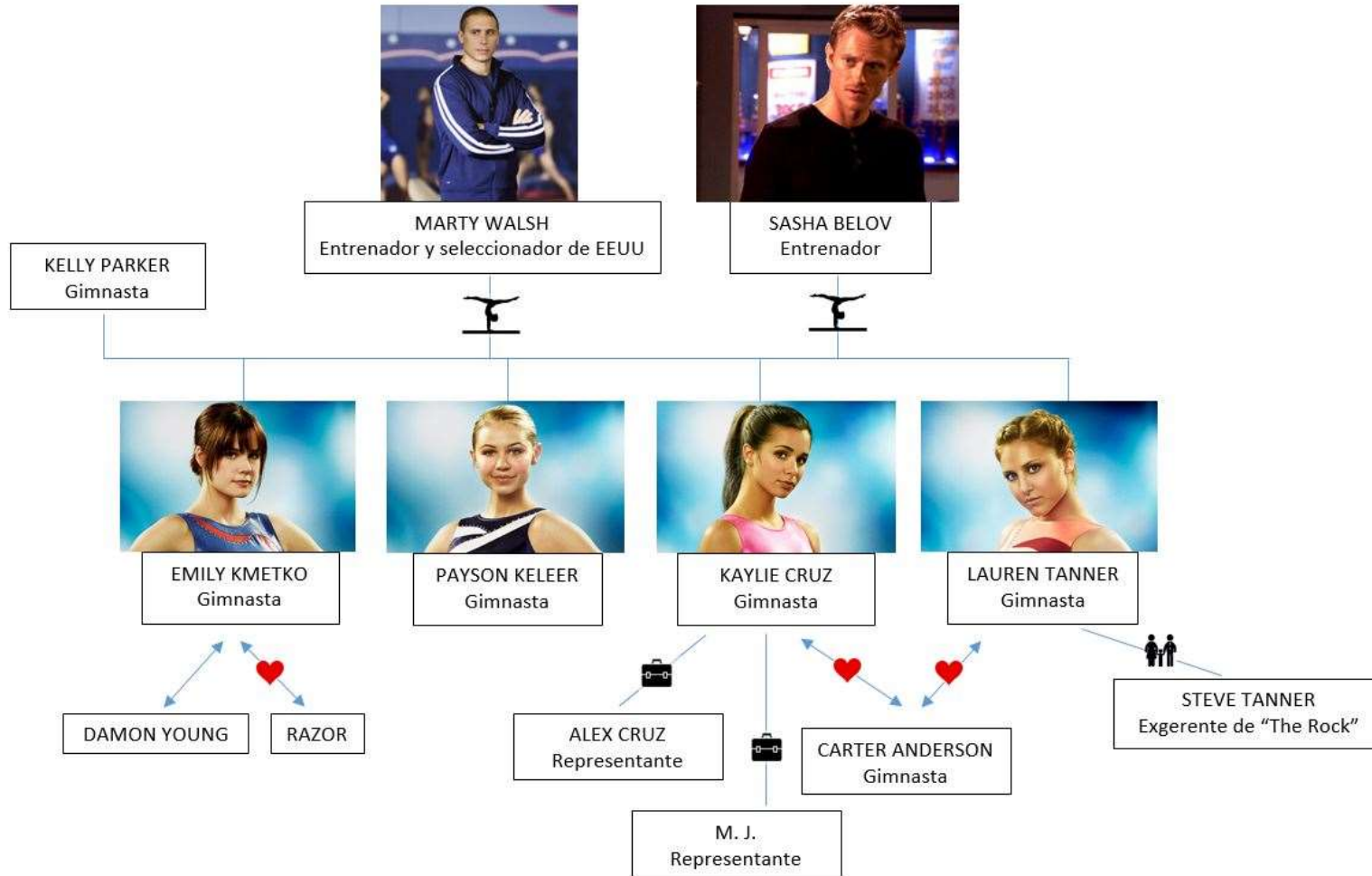


**Tabla 7–Anexo. Personajes y aparición en la primera temporada de *Ahora o nunca*. Fuente: elaboración propia.**

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Emily Kmetko (gimnasta)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Payson Keeler (gimnasta)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Kaylie Cruz (gimnasta)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Lauren Tanner (gimnasta)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Sasha Belov (entrenador)</b>			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Marty Walsh (entrenador y posterior seleccionador de EEUU)</b>	X	X				X						X					X			
<b>Kelly Parker (gimnasta)</b>						X				X		X					X			X
<b>Carter Anderson (gimnasta)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Nicky Russo (gimnasta)								X			X		X	X	X					
Chloe Kmetko (madre de Emily)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Brian Kmetko (hermano de Emily)	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X						
Mark Keeler (padre de Payson)	X	X	X				X			X	X		X			X	X			
Kim Keeler (madre de Payson)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Becca Keeler (hermana de Payson)	X	X	X	X			X				X	X								
Steve Tanner (padre de Lauren)	X	X	X	X	X	X			X	X			X		X	X	X		X	X
Summer Van Horne (novia de Steve Tanner)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Damon Young (amigo de Emily)				X	X	X	X	X		X	X		X		X	X		X	X	X
Razor (amigo de Emily)	X	X	X								X	X			X	X				
<b>Alex Cruz (padre y representante de Kaylie)</b>	X	X	X			X		X		X		X					X		X	X
Ronnie Cruz (madre de Kaylie)	X	X	X		X	X		X	X	X		X					X	X	X	X
Leo Cruz (hermano de Kaylie)	X	X	X	X						X								X	X	X
<b>M.J. (representante)</b>							X			X	X		X						X	X
<b>Ellen Beals (miembro del Comité Nacional)</b>																	X		X	X



Gráfico 4-Anexo. Relación entre los principales personajes de *Ahora o nunca*. Fuente: elaboración propia.



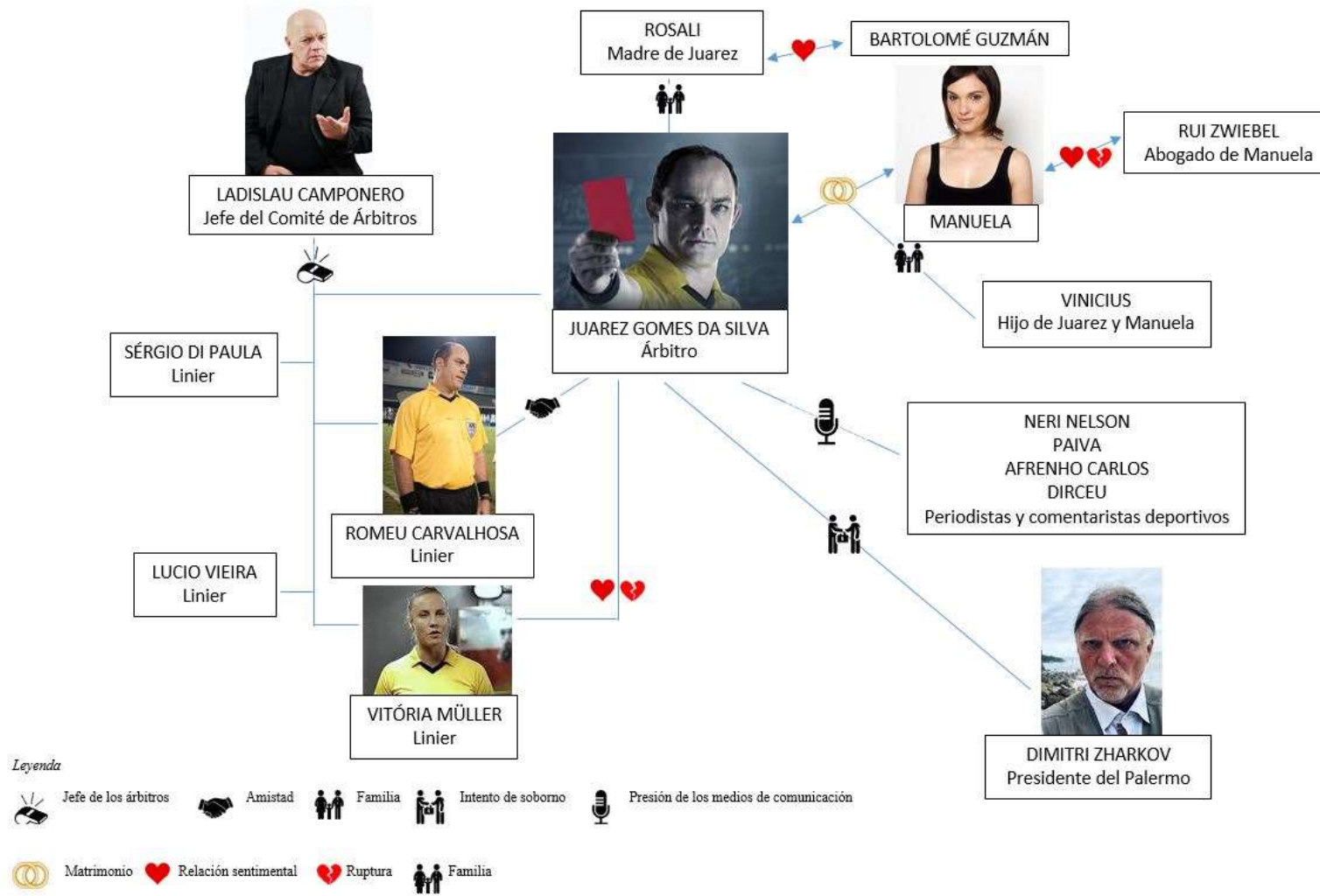
Leyenda

Entrenador o seleccionador Relación Familia Representante

Tabla 8–Anexo. Personajes y aparición en la primera temporada de (*hdp*). Fuente: elaboración propia.

PERSONAJES\CAPÍTULOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Juarez Gomes da Silva (árbitro)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>Neri Nelson (presentador de televisión)</b>	X		X	X		X	X	X	X		X	X	X
<b>Romeu Carvalhosa (linier)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Manuela (mujer de Juarez)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Vinicius (hijo de Juarez y Manuela)	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Rui Zwiebel (abogado de Manuela)	X	X	X	X	X			X	X	X			X
Zé Paulo (juez del divorcio)	X												
Rosali (madre de Juarez)	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X
<b>Sérgio Di Paula (linier)</b>	X	X	X	X	X			X			X		X
<b>Ladislau Camponero (jefe del Comité de Árbitros de la Federación Paulista de Fútbol)</b>	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
<b>Paiva (periodista radiofónico)</b>	X	X		X							X	X	X
<b>Afrenho Carlos (comentarista radiofónico)</b>	X	X											
<b>Dirceu (comentarista de televisión)</b>	X		X		X								X
Bartolomé Guzmán (novio de Rosali)		X	X	X		X		X	X	X	X		X
<b>Gil Vialho (presidente del Juventus)</b>				X									
<b>Gilda Marques (comentarista radiofónica)</b>				X				X				X	X
<b>Lúcio Vieira (linier)</b>				X		X		X	X	X	X	X	X
<b>Vitória Müller (linier)</b>					X	X	X	X	X		X		X
<b>Cidao (comentarista de televisión)</b>							X	X					
Secuestradores de Juarez										X			X
<b>Dimitri Zharkov (presidente del Palermo)</b>												X	X

Gráfico 5-Anexo. Relación entre los principales personajes de (*hdp*). Fuente: elaboración propia.



**Anexo 5: Tipología de acciones desarrolladas en las series seleccionadas**

Las siguientes tablas reflejan el tiempo total que cada capítulo destina a las acciones deportivas y no deportivas. Dentro de las primeras, se detalla los diferentes tipos de acciones de carácter deportivo o motivado por el mismo. Para la obtención de las presentes estadísticas, se han analizado cada una de las escenas y, al tiempo total de cada capítulo, se le ha restado la duración del *teaser* y del *opening*.

**Tabla 9–Anexo. Tipos de acciones desarrolladas en *Friday Night Lights*. Fuente: elaboración propia.**

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y NÚMERO DEL CAPÍTULO																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Examen del terreno de juego	0:20																					
Entrenamiento (incluye, en su caso, entrevistas sobre terreno de juego y reuniones tácticas)	5:45	11:47	9:44	2:00	3:23	3:39	1:53		1:39	2:51	3:51	1:03	4:32	2:40	4:46	5:18	3:05			1:50	1:30	
Análisis del rival	2:46	2:20			1:34		0:58					1:24	0:29			1:51						
Visita a la cantera	2:04																					
Partidos	18:03	2:44	2:52		4:43			8:54		7:04		1:11		3:31	1:35	1:19	5:23		1:19		11:06	11:01
Fichaje de <i>Voodoo</i>			2:31																			
Sanción por el fichaje <i>Voodoo</i>					1:15	1:34																
Rivalidad Panthers – Tigers				7:13																		
Entrevistas/ruedas de prensa				0:34									1:42	2:48	2:01	1:07						2:00
Otros deportes (carreras, pesas, golf...)					0:52	1:04	2:31	1:25	0:55		0:31			3:32	1:20	0:52	1:26	1:01				
Rehabilitación deportiva de Jason Street					2:09		2:41				1:30											
Actos de la afición de los Panthers					1:29		4:31						3:08			4:01						5:00
Diseño o repaso de jugadas					2:21		1:41		0:08													
Reunión con el ojeador de <i>Smash</i>							1:48															
Dopaje de <i>Smash</i>							0:45	1:12	1:53	0:31												
Castigo a <i>Smash</i>														3:36								

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y NÚMERO DEL CAPÍTULO																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Rugby en silla de ruedas								6:02	1:14								1:02	0:28	1:15			
Planificación del viaje a Gatling									4:26													
Campeonato de animadoras										6:45												
Fútbol americano femenino															7:16							
Negociación de Eric con TMU																		0:48	0:44		1:30	
Entrenamiento de Matt con Jason																			3:27	0:46		
Búsqueda y construcción de un estadio																				9:35		
Acto de conciliación entre Street y Eric																				1:39		
Discurso final de temporada																						1:50
<b>TOTAL ACCIONES DEPORTIVAS</b>	<b>28:58</b>	<b>16:51</b>	<b>15:07</b>	<b>9:47</b>	<b>17:46</b>	<b>6:17</b>	<b>25:06</b>	<b>8:39</b>	<b>17:19</b>	<b>10:07</b>	<b>7:13</b>	<b>2:27</b>	<b>14:22</b>	<b>14:11</b>	<b>17:52</b>	<b>17:32</b>	<b>5:33</b>	<b>3:36</b>	<b>5:26</b>	<b>25:06</b>	<b>3:00</b>	<b>23:11</b>
<b>TOTAL ACCIONES NO DEPORTIVAS</b>	<b>14:10</b>	<b>23:30</b>	<b>24:27</b>	<b>29:40</b>	<b>21:48</b>	<b>32:06</b>	<b>14:33</b>	<b>30:49</b>	<b>22:22</b>	<b>29:07</b>	<b>31:58</b>	<b>37:00</b>	<b>25:22</b>	<b>24:41</b>	<b>21:06</b>	<b>21:27</b>	<b>34:18</b>	<b>35:47</b>	<b>36:46</b>	<b>14:19</b>	<b>36:11</b>	<b>17:12</b>

**Tabla 10–Anexo. Tipos de acciones desarrolladas en *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.**

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y NÚMERO DEL CAPÍTULO												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Patrick en enfermería	3:03												
Primera pelea entre <i>Luces</i> y <i>Verdugo</i>	1:17												0:24
Entrenamiento de Patrick	0:50				3:50	3:57	4:23	10:40	7:40		4:09	6:33	1:35
Entrevistas o preguntas a Patrick en los medios de comunicación o por parte de Mike Fumosa	1:20	3:58				6:56			6:11	4:23	0:31	4:50	1:01
Entrenamiento de Omar	0:25	2:42	5:52										
Patrick enseña a Dylan a boxear	1:57												
Pruebas médicas	1:11	1:57			1:24		2:08			4:05			
Anuncio de la revancha por parte de Barry Word y <i>Verdugo</i>	0:32	1:16											
Grabación de un anuncio para televisión		0:55											
Subasta de objetos deportivos			1:33										
Negociación para que Omar pelee contra Harris			4:35										
Presentación del combate entre Omar y Harris			0:29										
Combate entre Omar y Harris			4:39										
Análisis del combate de Omar				0:51									
Johnny exige su porcentaje de la pelea				2:06									
Combate ilegal de artes marciales mixtas				3:44									
Estudio de posibles rivales de Patrick y negociación de su regreso					11:02								
Presentación del combate entre <i>Luces</i> y <i>Diablo</i> Morales						3:54							
Análisis de <i>Diablo</i> Morales						1:01	3:36						
Entrenamiento de <i>Diablo</i> Morales						1:24							
Combate entre <i>Luces</i> y <i>Diablo</i> Morales							9:14						
Pesaje previo al combate entre <i>Luces</i> y <i>Diablo</i> Morales							3:12						
Patrick convence a Ed Romeo para que sea su entrenador								2:39					
Ed Romeo analiza a Patrick Leary								2:26					
Entrenamiento de <i>Verdugo</i> Reynolds									2:01	1:42			
Reunión en busca de rivales alternativos										6:36			
Béisbol										0:26			
Apuestas deportivas												2:33	
Cena entre antiguos campeones de boxeo en contra de Barry													3:36
Pesaje previo al combate entre <i>Verdugo</i> y Patrick													2:27
Reuniones previas al combate													4:11
Combate de revancha entre <i>Verdugo</i> y Patrick													17:13
Patrick queda desconcertado después del combate													1:41
<b>TOTAL ACCIONES DEPORTIVAS</b>	<b>10:35</b>	<b>10:48</b>	<b>19:54</b>	<b>6:41</b>	<b>16:16</b>	<b>17:12</b>	<b>22:33</b>	<b>15:45</b>	<b>15:52</b>	<b>17:15</b>	<b>4:40</b>	<b>13:56</b>	<b>31:34</b>
<b>TOTAL ACCIONES NO DEPORTIVAS</b>	<b>29:53</b>	<b>27:29</b>	<b>18:00</b>	<b>31:42</b>	<b>22:19</b>	<b>17:16</b>	<b>14:01</b>	<b>22:16</b>	<b>22:09</b>	<b>20:06</b>	<b>33:22</b>	<b>22:11</b>	<b>7:50</b>

**Tabla 11–Anexo. Tipos de acciones desarrolladas en *Luck*. Fuente: elaboración propia.**

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPITULOS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Cuidado de los caballos	8:57	6:29	1:36	4:30	6:18	1:41	0:44	1:23	3:31
Entrenamientos	5:01	3:37	1:22		0:56	2:15		1:18	1:52
Carreras	13:52	3:07	2:11	8:25	9:20	13:15	4:58	1:14	25:36
Negocio por la compra del Hipódromo	2:52		2:10			0:33			
Apuestas	10:20					0:57			
Instrucciones entre propietarios, agentes y jinetes	2:26	10:19	5:48	5:35	2:05	3:08	4:39	5:32	
Renzo obtiene la licencia de propietario de caballos		3:02							
<i>Ace</i> entrena en el gimnasio			1:49						
Inscripción y sorteo de carreras			1:32						
Negociación por la compra de Mon Gateau			5:55						
Revisión médica de Ronnie			1:38						
<i>Running</i>				1:30					
Análisis de las carreras				1:51					
Pesaje de los jinetes					0:13		0:25		0:13
Partida de billar						2:02			
Reclamación y juicio por Gettn' Up Morning							1:37	3:56	
Torneo de póker							2:03		
Loonie opta a comprar Niagaras' Fall							0:54		
Entrenamiento personal de los jinetes							0:25	0:15	
Sorteo del Western Derby								2:10	
<b>TOTAL ACCIONES DEPORTIVAS</b>	<b>43:28</b>	<b>26:34</b>	<b>24:01</b>	<b>21:51</b>	<b>18:52</b>	<b>23:41</b>	<b>15:45</b>	<b>15:48</b>	<b>31:12</b>
<b>TOTAL ACCIONES NO DEPORTIVAS</b>	<b>9:10</b>	<b>24:06</b>	<b>24:20</b>	<b>25:42</b>	<b>28:15</b>	<b>26:34</b>	<b>32:49</b>	<b>28:21</b>	<b>32:45</b>

Tabla 12–Anexo. Tipos de acciones desarrolladas en *Ahora o nunca*. Fuente: elaboración propia.

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y NÚMERO DEL CAPÍTULO																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Entrenamiento	10:09	9:18	9:51	16:17	11:18	11:44	22:02	6:14	8:17	1:27	8:56	14:04	9:13	23:06	5:20	8:40		10:52	17:17	2:40
Campeonato clasificatorio para el Campeonato Nacional	16:19																			
Prueba de selección para acudir a China																	22:20			
Negociación con entrenador	3:37	3:43	2:01																	
Medios de comunicación	0:16									3:16		3:17	1:07							1:09
Reunión para la gestión del gimnasio		5:20		1:55																
Pesaje						1:31														
Encuentro amistoso ante Denver						15:53														
Campeonato Nacional										23:48										
Reunión con representantes										1:05									3:51	3:59
Homenaje a las campeonas											5:01									
Foto oficial del equipo												2:08								
Fiesta de la selección nacional													6:16							
Lesiones y tratamiento													1:18			2:29	4:10	0:46		
<i>Running</i>																		1:10		
Amistoso contra China																				20:48
<b>TOTAL ACCIONES DEPORTIVAS</b>	<b>30:21</b>	<b>18:22</b>	<b>10:56</b>	<b>18:12</b>	<b>11:18</b>	<b>29:08</b>	<b>22:02</b>	<b>6:14</b>	<b>8:17</b>	<b>29:36</b>	<b>13:57</b>	<b>19:29</b>	<b>17:54</b>	<b>23:06</b>	<b>5:20</b>	<b>11:09</b>	<b>26:30</b>	<b>12:48</b>	<b>21:08</b>	<b>26:56</b>
<b>TOTAL ACCIONES NO DEPORTIVAS</b>	<b>10:59</b>	<b>21:34</b>	<b>30:47</b>	<b>22:58</b>	<b>29:52</b>	<b>12:12</b>	<b>19:05</b>	<b>35:26</b>	<b>32:25</b>	<b>14:01</b>	<b>27:38</b>	<b>22:27</b>	<b>23:09</b>	<b>18:38</b>	<b>36:19</b>	<b>29:53</b>	<b>15:45</b>	<b>29:13</b>	<b>21:54</b>	<b>14:04</b>



**Tabla 13–Anexo. Tipos de acciones desarrolladas en (fdp).** Fuente: elaboración propia.

ACCIÓN	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y NÚMERO DEL CAPÍTULO												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Final de la Copa del Mundo (sueño)	1:40												
Programa deportivo de televisión “Neri Nelson”	1:26		0:37	0:10			2:05	4:04	2:55			3:29	
Partido Paulicéia – 18 de Abril	15:02												
Partido Red Bull – Cordobés		10:49											
Reuniones con Ladislao Camponero		1:30						1:52			4:21		
Análisis del partido Red Bull - Cordobés		0:27											
Partido Punta del Este – Siete Cruces			8:15										
Entrevista de radio con Paiva				3:38									
Partido de fútbol de Vinicius en la escuela				0:51		0:25							
Partido Juventus – Recreativo				13:22									
Asignación de Vitória como nueva linier					1:38								
Partido Villa Roja – Club Atlético Asunción					10:57								
Pruebas físicas de árbitros						3:28							
Gimnasio						0:25	2:16						
Partido de empresa de Drogapro						2:45							
Partido de <i>Playboy</i>							8:26						
<i>Running</i>								1:44					
Partido Titicaca - Palermo								8:31					
Partido en la escuela de Vinicius									6:14				
Secuestro de Juarez por su condición de árbitro										4:48			
Intento de soborno a Juarez												11:14	
Final de la Copa Libertadores Palermo – Asunción												2:08	20:08
<b>TOTAL ACCIONES DEPORTIVAS</b>	<b>18:08</b>	<b>12:46</b>	<b>8:52</b>	<b>18:01</b>	<b>12:35</b>	<b>7:03</b>	<b>12:47</b>	<b>18:17</b>	<b>9:09</b>	<b>4:48</b>	<b>4:21</b>	<b>16:51</b>	<b>20:08</b>
<b>TOTAL ACCIONES NO DEPORTIVAS</b>	<b>13:02</b>	<b>10:53</b>	<b>16:00</b>	<b>8:22</b>	<b>10:50</b>	<b>14:58</b>	<b>10:35</b>	<b>5:41</b>	<b>16:04</b>	<b>20:35</b>	<b>18:52</b>	<b>4:51</b>	<b>2:56</b>

## Anexo 6: Tramas por episodios y series

Las siguientes tablas exponen las tramas principales y secundarias que aparecen en cada capítulo y serie. En un color grisáceo se distinguen aquellas que no tienen un carácter deportivo.

**Tabla 14–Anexo. Tramas principales y secundarias desarrolladas en *Friday Night Lights*. Fuente: elaboración propia.**

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10
Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal
Dudas sobre la llegada de Eric Taylor como entrenador.	Todos le aconsejan tras la lesión de Jason. Críticas por ganar tan justos	Enorme presión por la primera derrota	Duda sobre si alinear a <i>Voodoo</i> o a Matt.	Expulsa a <i>Voodoo</i> por indisciplina y le da la oportunidad a Matt.	Expulsa a Reyes del equipo tras su agresión.				
Lesión de Jason Street	Le confirman que queda parapléjico		Inicia su adaptación a la silla de ruedas. Herc le ayuda.	Mejora con la rehabilitación		Homenajeado en el partido ante Larabee.	Quiere jugar a rugby en silla de ruedas.		Regresa a casa, adaptada para su llegada.
									Abogados le plantean demandar al Instituto y al entrenador Taylor.
	Lyla Garrity no asume la lesión de Jason	Sigue pensando que Jason se va a recuperar. Después de una fuerte discusión se besa con Tim Riggins.	Lyla le dice a Tim que lo del beso fue un error, pero vuelven a hacerlo.	Lyla y Tim hacen el amor.	Continúa el romance y Jason comienza a sospechar.	Jason continúa con sus sospechas.	Golpea a Tim porque está seguro de la infidelidad.	Jason tiene el apoyo de sus compañeros. Tim consigue el perdón a través del fútbol. Lyla, castigada socialmente.	Lyla se plantea dejar las animadoras ante el rechazo de sus compañeras. Jason le apoya en el campeonato de <i>cheerleaders</i> .
	Tim Riggins se autoinculpa de la lesión	No quiere visitar todavía a Jason, se vuelve autodestructivo y Eric habla con él.		Visita a Jason.	Jason le recrimina que no le visite con más frecuencia.	Decide dejar la bebida por un comentario de Lyla y muestra su mejor versión ante Larabee.	Discute con Billy, que está harto de ver cómo desperdicia su talento.		
						<i>Smash</i> quiere estar en la lista de los 100 mejores jugadores del Estado. Falla ante Larabee y el ojeador le recomienda que gane fuerza. Decide doparse.	Pide a su madre 1200 dólares para un supuesto curso. Lo logra a través de la Iglesia. Matt le consigue trabajo, pero sospecha que está robando dinero de la caja.	Sufre una crisis de ansiedad. Le confiesa a su hermana que está tomando reconstituyentes.	Los tiempos de <i>Smash</i> en los entrenamientos son excelentes. En el partido ante Houston Area sobresale en todos los ámbitos. Le sangra la nariz.

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10
								<i>Smash</i> se enfrenta a su pasado en Gatling. Conoce la verdad de por qué se fueron de allí.	Se reencuentra con Waverly, la hija del predicador.
Matt Saracen empieza como <i>quarterback</i> con muchos nervios	Demuestra una enorme falta de autoconfianza	Los compañeros dudan también de Matt.	Nadie confía en su titularidad. Libera la tensión acumulada en los actos vandálicos previos al partido ante los Tigers.	Suplente ante los Tigers, tras la expulsión de <i>Voodoo</i> acaba jugando y guiando al equipo a la victoria.	Landry le recrimina que se haya convertido en un "Panther", al pensar más en el equipo que su amigo Castel.				
Primer contacto entre Matt y Julie.			Matt habla con Julie tras su baile.			Le pide a Julie salir.	Julie acepta salir con Matt, pese a la negativa de sus padres.	Primera cita entre ambos, interrumpida porque Matt tiene que regresar a cuidar de su abuela. Se besan al acabar el partido ante Gatling.	Eric intenta torpedear la relación, pero acaba por provocar que Julie se interese por el fútbol.
			A Lorraine Saracen le detectan demencia senil.						
		Buddy Garrity insta al fichaje de Ray <i>Voodoo</i> Tatum.	<i>Voodoo</i> provoca a sus compañeros y llega tarde al entrenamiento.	<i>Voodoo</i> es titular, pero no hace caso a las instrucciones de Eric y acaba expulsado del equipo	Antes de marcharse, le confiesa a una reportera que su fichaje fue ilegal.				
				Tyra queda con un cliente del bar, con el que vive una aventura.					
					Reyes le da una paliza a Castel, amigo de Matt, porque no le gustan los Panthers.				
Partido contra Westerby Chaps (victoria 27-24)	El capítulo concluye con el inicio del partido ante South Milbank Rattlers	Pierden 7-13 ante South Milbank. Al final del capítulo, Eric les castiga con un entrenamiento en plena noche	Rivalidad previa en el partido ante los Tigers, con actos vandálicos entre unos y otros.	Victoria ante los Tigers de Arnett Mead por 22-21, aunque habrá investigación por el posible fichaje irregular de <i>Tatum</i> .	La Comisión de Investigación no ve irregularidades en el fichaje, pero <i>Voodoo</i> informa a una reportera que su fichaje fue ilegal.	Le retiran la victoria ante los Tiger de Arnett Mead por alineación indebida. Vencen a los Lions de Larabee por 28-17.		Preparan partido ante los Eagles de Gatling. Ganan los Panthers 6-2.	Victoria ante Houston Area.

CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20	CAP 21	CAP 22
Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal	Lograr el campeonato Estatal
Su trabajo empieza a ser reconocido y aparece como uno de los 10 mejores entrenadores de Texas.		Nadie comprende que haya apartado a <i>Smash</i> . Buddy le agradece que el equipo esté en <i>playoff</i> .	Presiona a <i>Smash</i> hasta el límite.		Eric no admite la dimisión de Mac.		La universidad TMU le hace una oferta como entrenador de <i>quarterbacks</i> .	Julie no quiere un nuevo traslado. Pide más tiempo a TMU para decidir.		Eric acepta la oferta. Tami propone que se vaya él y ellas se queden en Dillon.	Pide perdón a sus jugadores por enterarse de su marcha por la prensa. Es recibido como un héroe tras hacer al equipo campeón.
				Vuelve al Instituto, pero no se adapta y decide ir al campus de preparación del equipo preolímpico de Estados Unidos.		Primeros entrenamientos en Austin. Encuentra su sitio allí.		Jason no irá a Pekín.	Eric le invita a ser su ayudante para que aconseje a Matt.	Jason acepta.	
	Eric cree que la familia Street está mal aconsejada. Jason, repudiado por parte del pueblo, le pide perdón.		Día del juicio. Eric y Jason ríen antes de entrar.						Acto de conciliación por la demanda. Jason dice estar harto de que le manejen y sólo pide una compensación justa para adaptar la vivienda.		
Jason y Lyla vuelven a besarse, pero él siente que no le gusta como antes aún.		Jason le pide matrimonio a Lyla.				Lyla preocupada porque ve a Jason muy feliz en Austin. Allí conoce a Suzy.	Lyla decide ir a Austin a ver a Jason. Le encuentra muy cambiado.	Suzy y Jason se besan.	Crisis entre Jason y Lyla.	Suzy y Jason vuelven a besarse. Lyla les ve y le tira el anillo de compromiso.	Lyla hace las paces con Tyra. Necesita un cambio y tira sus pompones de animadora tras la final.
					Tim lidera al equipo ante la ausencia de los negros. Pide a <i>Smash</i> que vuelva y hacen las paces.			Hace las paces con Jason.			

CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20	CAP 21	CAP 22
		Corrinna descubre que su hijo se dopa. Es apartado del equipo hasta que no aparezcan sustancias en los análisis de sangre.	Eric le perdona después de trabajar hasta el límite.								
	Waverly le recrimina que siempre esté hablando de fútbol. <i>Smash</i> admite que no puede ser diferente, pero ella le gusta mucho.						Waverly sufre cambios repentinos de humor.	Le dice a <i>Smash</i> que sufre un trastorno bipolar.		Waverly le da permiso a <i>Smash</i> para salir con otras chicas hasta la final, pero él ya no quiere, está enamorado.	
		Le da a Eric la clave para ganar al próximo rival. Ignorado al principio, sus ideas deciden el choque.							Da un paso al frente en las semifinales al liderar al equipo		
			Los compromisos de Matt como capitán provocan una pequeña crisis de confianza.		Julie y Matt se piden perdón. Tras el partido, le pide ser novios oficiales y ella acepta.	Julie cree que ha llegado el momento de hacer el amor pero, con todo preparado, no lo hacen y eso les une más.					
								Tami le da un plan de estudios a Tyra para que pueda ir a la universidad. Landry le ayuda.	Landry salva a Tyra de un violador.	Landry pide a Tyra que lo denuncie a la policía.	

CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20	CAP 21	CAP 22
				Mac McGill insinúa que los jugadores blancos y negros tienen diferentes cualidades. Rebelión en el equipo por racismo.	Baja en el 25% del equipo, finalmente juegan. Mac defiende a <i>Smash</i> ante la policía tras una trifulca al final del encuentro.						
			Tim busca a su padre, que acaba yendo a Dillon para ver jugar a su hijo.				Se siente traicionado por su padre al defenderle de las acusaciones de robo cuando sí fue el autor del mismo				
Tami exige a Tim aprobar por sus propios méritos o le expulsará del equipo. Landry le ayuda.											
							Llega vecina nueva a casa de Tim.	Se besan.	Madre no quiere que su hijo vea en Tim un padre, deciden dejar la aventura.		
La madre de Tyra es abandonada por su novio.	Trabaja como recepcionista en el concesionario de Buddy.			Buddy Garrity tiene una aventura con la madre de Tyra.		Buddy despide a la madre de Tyra, que a la salida de la Iglesia le pone en evidencia delante de todos.	Discute con su mujer. Se marcha a casa de Eric.	Pide perdón a su familia, pero Pam está le rechaza, harta de sus infidelidades.		Anuncian que se divorcian.	Lyla repudia a su padre.
				Julie, castigada con jugar un partido, le da la victoria a su equipo.							

CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20	CAP 21	CAP 22
Henry Saracen regresa del ejército. Quiere mandar a Lorraine a una residencia. Matt le recrimina su actitud.	Henry decide quedarse para ver a Matt en los <i>playoff</i> . No logra adaptarse a su trabajo como vendedor de coches en el concesionario de Buddy.	Regresa a Irak.									
									Una explosión provoca el cambio de sede previo al partido de semifinales. Para no dar ventaja, crean un campo en una zona de pasto de vacas.		
Victoria ante los Warriors de Westcott por 28-24.	El partido entre Buckley y Arnett Mead determina las posibilidades de clasificación de los Panthers para los <i>playoff</i> por el título. Buckley gana y le permite luchar por el <i>playoff</i> .	Victoria 7-0 contra los Tigers de South Pain y acceso a los <i>playoff</i> por el título.	Saltan al campo antes del partido ante McNulty Mavericks	Final del encuentro ante McNulty Mavericks con victoria 30-10.	Segundo partido de la ronda regional de <i>playoff</i> . Victoria en casa de los Cardinals de Dunston Valley por 40-24.		Los Panthers ganan 26-21 en cuartos de final a los Dragons de Royal Rock		Semifinales ante los Vikings de Brant. Victoria sobre el barro de un campo de vacas convertido en campo de fútbol, por 14-8.		Vencen en la final con remontada ante los Mustangs de West Cambria por 27-26.

**Tabla 15–Anexo. Tramas principales y secundarias desarrolladas en *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.**

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
Se cumplen cinco años del combate entre <i>Luces</i> Leary y <i>Verdugo</i> Reynolds. Barry K. Word y <i>Verdugo</i> anuncian de forma unilateral la revancha.	Barry y <i>Verdugo</i> insisten en la revancha.	<i>Verdugo</i> le pide a <i>Luces</i> que, o pelea, o calle para siempre y no siembre más dudas sobre su derrota hace cinco años a los puntos fue injusta.		Patrick decide regresar al boxeo.			Se confirma la revancha entre <i>Luces</i> y <i>Verdugo</i> .		Barry no quiere aplazar la pelea y le busca un rival alternativo a <i>Verdugo</i> , Mustafá. <i>Verdugo</i> se niega: sólo peleará con Patrick.		Barry acusa a Johnny de modificar las apuestas del combate. Johnny lanza el rumor a los medios de comunicación de que <i>Verdugo</i> ha sufrido un amago de infarto.	Patrick vence en el tercer asalto por KO a <i>Verdugo</i> Reynolds.
<i>Luces</i> sufre leves problemas mentales: se olvida de llevar a su hija pequeña al colegio y se duerme durante horas en el coche y en la cocina. Le detectan la “demencia del boxeador”.	Olvida dónde ha aparcado el coche. Daniella descubre que su enfermedad y Patrick le pide que no se lo diga a nadie.	Grita sin motivo alguno a Ava.										Pierde la noción del tiempo y del espacio después de la pelea.
Hacienda embarga las cuentas de la familia Leary: se declaran en bancarrota.	Embargo del coche de Teresa.	Patrick subasta artículos personales.	Teresa se compromete a una donación económica con la Iglesia. Le retienen la tarjeta de crédito. Patrick le confiesa que están arruinados.	Buscan soluciones económicas con una profesional.								
				Teresa quiere que Patrick se vaya de casa durante unos días para poder pensar.		Teresa decide acompañar a Patrick en el combate.			Teresa se gradúa y quiere empezar a trabajar, pero Patrick no está de acuerdo.			Teresa le muestra su apoyo a Patrick para el último combate.



CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
Patrick acepta la oferta de Brennan y le rompe el brazo un dentista que le debía dinero.	Patrick es interrogado por la policía. Realiza un nuevo trabajo para Brennan y le entrega dinero a un concejal corrupto.	Interrogado por la policía porque muere la persona que le entregó la tarta donde iba el dinero del concejal.								Interrogado por la policía porque el concejal corrupto está colaborando con la justicia y podría delatarle.		Brennan organiza una reunión entre antiguos campeones de boxeo para expulsar a Barry de la organización de los combates. Patrick acepta, pero sólo si un porcentaje de los ingresos van a parar a una asociación que ayude a los propios boxeadores cuando se retiren.
Robert Leary entrena a Omar.	Patrick hace de <i>sparrring</i> para Omar.	Omar peleará contra <i>Huracán Harris</i> . Patrick le entrena, pero Omar pierde.	Omar amenaza a Patrick con una pistola para que le paguen su parte. Admite que perdió porque no se siente un boxeador.									
			Robert decide dejar de entrenar durante un tiempo.	Robert entrenará a Patrick.			Robert no quiere entrenarle para la pelea ante <i>Verdugo</i> .		Robert vuelve a entrenar a Patrick.			
							Ed Romeo entrena a Patrick: mejora su forma de boxear, pero le aparta de su padre y hermanos.	Ed Romeo enfurece porque Patrick graba un reportaje para televisión. Patrick le despide como entrenador.				

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
		Johnny apuesta de manera ilegal con una mafia asiática a la victoria de Omar.	Miembros de la mafia asiática le propinan a Johnny una paliza. Patrick salda sus deudas con una pelea de artes marciales mixtas.									
				Joe Joe, con el que Patrick quería pelear, recibe una paliza.								
				<i>Diablo</i> Morales será el rival de <i>Lucas</i> .	Robert preocupado por la violencia con la que pelea Morales.	Patrick vence por KO.						
					Patrick sufre un corte en el ojo que le impide ver bien.	Supera los controles médicos. Entrena hasta marearse.		Johnny le clava sin querer unas tijeras a Patrick en el costado cuando éste intentaba separarle de una pelea con Ed Romeo.	Johnny hace creer a los medios que Patrick ha sido apuñalado por una persona anónima. <i>Lucas</i> toma medicamentos para recuperarse.			
					Patrick sufre un accidente mientras lleva a una mujer a su casa.							
									Margaret y Brennan inician una relación.		Margaret y Brennan sufren un tiroteo en la cafetería.	
										Se encuentra con Jerry, antiguo campeón mundial, al que invita al gimnasio. Jerry le ayuda y...		

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
										... le propina una paliza al concejal corrupto para que no implique a Patrick en el caso.		
											Regresa la madre de Patrick, que parece hacerlo sólo por amor cuando lo que busca es el dinero de su hijo. Patrick le pide que no vuelva más.	
												Brennan organiza una cena entre antiguos campeones de boxeo para acabar con el dominio de Barry Word.

**Tabla 16–Anexo. Tramas principales y secundarias desarrolladas en *Luck*. Fuente: elaboración propia.**

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9
Ace avisa a De Rossi de su intención de comprar el hipódromo de Santa Anita.	Ace avisa a Isadore Cohen que quiere comprar el hipódromo y montar un casino en su interior con sus propias condiciones.	Propone a su empresa que se adquiera el 6% del hipódromo.	Ace le cuenta a Michael Smythe sus intenciones de primera mano.		Se reúne con el propietario del hipódromo para tratar la compra de las acciones.		Obtiene las imágenes de Cohen negociando con la comisión del juego indio y chantajea a sus antiguos socios: si no le dejan en paz, enviará las imágenes a las autoridades.	Los antiguos socios de Ace intentan asesinarle. Le compran un billete a su nieto para que vea junto a él las carreras y le tengan también expuesto a morir.
Ace Bernstein sale de la cárcel.								
		Ace contrata a Nathan Israel como intermediario.			Israel le cuenta los planes de Ace a sus antiguos socios, que quieren también que trabaje para ellos como doble representante. Les hace creer que Ace tiene comprados al lobby del juego indio.	Israel confiesa a los antiguos socios de Ace que está jugando un doble papel porque éste se lo pidió. Michael Smythe le mata.	El cuerpo de Israel es descuartizado y lanzado al mar.	Identifican el cadáver de Israel.
Ace adquiere el caballo Pint of Plane, del establo de Turo Escalante.	Pint of Plane no puede entrenar aún porque sufre un cólico nefrítico por su traslado desde Europa.	Pint of Plane empieza a entrenar.		Turo Escalante inscribe a Pint of Plane con Leon como jinete y sin avisar. Ace exige poner otro jockey. Pint of Plane gana la carrera, pero sufre una herida en una pata.				Pint of Plane gana la carrera del Western Derby.
						Escalante y Joanna cuidan por momentos de un niño rechazado por su tío en los establos. Joanna le confiesa a Turo que está embarazada de él.	Joanna recibe una coza de un caballo y puede perder a su bebé.	Joanna sufre un aborto.
		Claire intenta hablar con Ace sobre la Fundación Retiro de Caballos Pura Sangre	Claire le presenta a Ace su proyecto.	Ace invita a Claire a las carreras. Le da un cheque para su proyecto con más dinero del necesario.		Claire lleva a Ace a la pradera donde se reinsertan los reclusos para enseñarle el proyecto.		
Mon Gateau, propiedad de Escalante, gana una carrera montado por Leon.	Renzo quiere comprar Mon Gateau, pero se lo lleva Chris Mulligan.	Jerry logra comprar a Mon Gateau y que Escalante le entrene.			Mon Gateau gana una carrera montado por Leon.		Rosie montará a Mon Gateau en la carrera previa del Western Derby.	Rosie vence con Mon Gateau.

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9
Tere Flag es sacrificado después de romperse una pata en una carrera montado por Leon.		Leon sigue sintiéndose culpable de lo de su caballo, cae mareado y se abre una brecha en la cabeza. Joey intenta evitar que acabe como Ronnie	Joey le aconseja que baje peso y empieza a ejercitarse para ello.					Lewis se va a Portland en busca de oportunidades.
Rosie entrena con Gettn' Up Morning, caballo que cuida con mucho mimo Walter Smith.	Rosie sigue entrenando a Gettn' Up Morning, pero lo montará en carrera Ronnie.	Ronnie monta a Gettn' Up Morning en carrera, pero cae del caballo y se fractura la clavícula.	Rosie monta a Gettn' Up Morning en una carrera y gana.		Gettn' Up Morning vuelve a ganar, montado por Rosie.	Decide que Ronnie monte a Gettn' Up Morning para el Western Derby, no Rosie.	Ronnie montará a Gettn' Up Morning en el Western Derby, saliendo de la calle uno	Ronnie acaba segundo en el Western Derby con Gettn' Up Morning.
					Los propietarios del padre de Gettn' Up Morning le reclaman el caballo a Walter.		Walter gana el juicio como legítimo propietario del caballo.	
		Ronnie vuelve a tomar alcohol y drogas.	Ronnie vuelve a tomar alcohol y drogas.			Ronnie acude a terapia, pero vuelve a recaer en el consumo de drogas.	Ronnie gana una carrera preparatoria. León pide a Ronnie consejo sobre drogas para perder peso, pero éste se niega a arruinarle la vida.	
				Joey no logra que Leon monte a Pint of Plane y Ronnie dice que ya no es su agente.	Joey se intenta suicidar, pero al seguir vivo gana confianza, aunque Ronnie le vuelve a humillar.			
El grupo de apostadores logra el gran premio de la "Pick 6" de 2.687.000 dólares.								Ganan 417.000 dólares en el Western Derby.
				Marcus tiene que acudir al médico. Sufre un gran estrés por intentar controlar todo y a todos.				
	Jerry pierde una gran cantidad de dinero en el casino, pero logra recuperarlo.	Jerry vuelve a apostar y a perder en el casino.	Los amigos de Jerry le salvan de perder todo su dinero en una partida con Leo Chan.			Jerry se clasifica para las Series Mundiales de Póker.		
	Loonie es agredido por las dos mujeres con las que se acuesta					Loonie compra de manera independiente a Niagaras' Fall, pero el caballo se rompe un tendón en carrera y pasará a ser una yegua para criar.		

**Tabla 17–Anexo. Tramas principales y secundarias desarrolladas en *Ahora o nunca*. Fuente: elaboración propia.**

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10
Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.
Llegada de Emily y primeros entrenamientos. Prueba de selección para representar a “The Rock” en el Campeonato Nacional de Boston. Payson, Kaylie y Emily son las elegidas, Lauren queda fuera.		Sasha promete ser muy estricto con los entrenamientos.	Sasha les cita en su día libre y les impone un castigo por salir de fiesta.	Proponen realizar un desfile entre madres e hijas para reunir 10.000 dólares para acudir al Campeonato.	Encuentro amistoso ante Denver. Payson queda primera, pero pierden por equipos por el error de Emily.				Se disputa el Campeonato Nacional en Boston. “The Rock” pierde en la primera jornada, pero remonta en la segunda. Kaylie es la nueva campeona nacional.
			Sasha le pide a Kim Keeler que sea la nueva gestora del centro.						
Steve Tanner mantiene una relación con Summer.	Lauren descubre la relación.	Nadie felicita a Lauren por su cumpleaños. Se cabrea con su padre y con Summer.		Summer intenta aconsejar a Lauren para que se haga respetar ante los chicos.	Steve le pide matrimonio a Summer.		Summer rompe con Steve para que Lauren no sufra.		Summer apoya a Lauren.
Kaylie mantiene una relación con Carter.		Kaylie y Carter discuten. Carter se acuesta con Lauren.	Carter oculta su infidelidad. Lauren admite haber perdido la virginidad, pero no con quien.	Kaylie quiere perder la virginidad con Carter, quien le pide paciencia.	Carter decide dejarlo con Kaylie para no obstaculizar su carrera.	Lauren le roba a Kaylie un colgante que le ha regalado Carter.	Alex pide a Carter que se aleje de su hija, al descubrir la relación por Lauren.	Carter le confiesa a Kaylie que se acostó con otra en la fiesta. Lauren reconoce que fue ella.	Carter le pide perdón.
									Kaylie le pide a M.J. que le represente ella y no su padre. Se convierte en la nueva campeona nacional.
					Emily quiere realizar un ejercicio de barra que Sasha le niega. Ensayo, pero falla en la competición. Se queja de que el entrenador le quiere imponer su estilo.	Sasha expulsa a Emily del gimnasio. Luego, le da una oportunidad y logra que confíe en él. Irá al Campeonato.	Sasha le cambia la música de la rutina de suelo a Emily.		Sasha le pide que compita con la música que ella quería.

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10
Emily logra trabajo en una pizzería.	Emily busca a Marty para que le firme la beca.		Sabe que la beca y el trabajo son incompatibles, pero tiene que arriesgar porque necesitan el dinero en casa.						
		Razor invita a Emily a una fiesta. Va con sus compañeras.	Damon sustituye a Razor en la pizzería. Se siente atraído por Emily.	Emily le pide a su madre que no cuente sus datos más íntimos a los demás.	Damon comienza a enamorarse de Emily.	Damon ayuda a Emily a entrar en el gimnasio para entrenar.	Damon se ira a Los Ángeles a grabar un disco.		Damon ayuda a Emily para que gane confianza en su ejercicio. Se besan.
							Chloe le pide dinero a un antiguo novio.	Emily echa de casa al antiguo novio de su madre.	
Payson desesperada por quedarse sin entrenador.	Payson recibe una oferta de Houston.			Sasha pretende que Payson luzca más su lado femenino, que no hay problema en ello.	Payson se cae entrenando y se resiente de una antigua lesión en la espalda. Tras volver a caerse en la competición, se inyecta cortisona. Vence en el amistoso de manera individual.	El padre de Payson es despedido de su empleo. Ella quiere que M.J. le represente y le busque patrocinadores, pero sus padres se niegan a que cargue con el peso de la familia.	Payson estudia operarse de la espalda. Le pide cortisona a Nicky.		Se cae en los ejercicios. El médico le prohíbe la gimnasia: si vuelve a competir puede quedar paralítica.
Lauren acusa a Emily de romper el equipo.			Sasha les pide que se cuenten los reproches que tengan unas de otras. Finalmente, actúan como un equipo para ayudar a Emily a ir al trabajo.					Pese a la infidelidad de Lauren, prometen ir a Boston como un equipo. Emily es propuesta como capitana.	
Lauren abandona el gimnasio y con ella se lleva a Marty, el entrenador.	Marty renuncia a estar en Denver.	Llega Sasha como nuevo entrenador.							
Marty es chantajeado para abandonar el gimnasio por su relación con Ronnie Cruz.	Chloe descubre que Marty y Ronnie se besan.				Ronnie decide acabar su relación con Marty.	Kaylie descubre la relación de su madre con Marty.			

CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20
Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.	Acudir con la selección de Estados Unidos a los Juegos Olímpicos de Londres y ganar una medalla.
						Pruebas de selección. La primera jornada acaba en pelea entre las chicas. Marty no lo tiene en cuenta, pero deja fuera de Pekín a Kaylie y a Emily.	La selección de Estados Unidos logra cinco medallas en Pekín.		“The Rock” logra cinco medallas y el reconocimiento del mundo de la gimnasia.
Summer supe a Kim al frente de la gerencia del gimnasio.									
		Steve Tanner y Chloe tienen una cita.		Vuelven a repetir la cita.	Lauren descubre la nueva aventura de su padre.	Lauren se lo cuenta a Emily.			
Kaylie recibe las llaves de la ciudad y el homenaje como campeona.		Kaylie se muestra más preocupada por la prensa que por la gimnasia.	Realiza un dueto de exhibición con Nicky.		Sasha aumenta su nivel de dificultad en el ejercicio de suelo.			M.J. presiona a Kaylie para que no participe en el encuentro ante China.	Kaylie decide participar y demuestra que es la campeona con dos medallas.
Kaylie no quiere saber nada de Carter.	Kaylie vuelve a besar a Carter y este le pide paciencia.	Lauren acoge a Carter en su casa sin que nadie lo sepa. Lauren hace las paces con Kaylie después de evitar que fuera a una fiesta con alcohol y drogas. Hacen las paces.		Kaylie se siente atraída por Nicky, pero promete que no habrá nada entre ellos.	Realiza el nuevo ejercicio con la ayuda de Carter y se lo agradece.		Kaylie vuelve a besarse con Carter.	Carter le confiesa a Kaylie que le necesita. Kaylie le ve en casa de Lauren.	Carter se disculpa y jura que no pasó nada. Kaylie confiesa que le quiere, pero Carter vuelve a irse con Lauren.
							La familia de Payson opta por poner en venta su casa para pagar la operación. Ganan el bingo benéfico y salvan la situación.		
Payson sueña con volver a entrenar, pero no reacciona ante su nueva situación.	Rechaza formar parte del equipo técnico de la selección.	Sigue soñando con entrenar. Decide visitar un especialista en Los Ángeles. No se puede operar.	Regresa al Instituto.	Tiene miedo de enfrentarse a su nuevo mundo. Poco a poco se adapta. Sasha ha encontrado un nuevo médico.	Los padres deciden contarle a Payson la nueva opción médica.	Payson accede finalmente a operarse.	El fisioterapeuta le da el alta, pero ella no dice nada porque teme hacer deporte.	Payson sigue con miedo a ejercitarse.	Supera su miedo y participa en barras asimétricas.



CAP 11	CAP 12	CAP 13	CAP 14	CAP 15	CAP 16	CAP 17	CAP 18	CAP 19	CAP 20
	Emily descubre que su madre fue quien escribió las cartas para que se fijaran en ella.		Emily encuentra críticas negativas sobre su persona en Internet. Marty y Sasha le piden que no haga caso y comparte su historia con otros jóvenes.				Cree que la ausencia en China les perjudica para ir a los Juegos Olímpicos.	Emily le pide consejos a Payson.	Emily gana el bronce en salto de potro.
Vuelve Razor. Damon se marcha de gira. Emily y él prometen esperarse.	Razor ayuda a Emily a mejorar sus notas en matemáticas.	Vuelve a verse con Damon.		Damon se disculpa por llevar varios días sin coger el teléfono. Reconoce que está sufriendo por Emily.	Emily no quiere distracciones por los entrenamientos del equipo.				Damon confiesa su amor a Emily que, cuando va a buscarle, ya se ha marchado de gira.
	Emily, Payson y Kaylie quieren boicotear a Marty para expulsarlo de la selección. Como castigo, no irán a un encuentro en Londres contra la Unión Europea.							Lauren comenta que en China se sintió sola y echaba de menos tener al equipo arropándole.	
				Summer y Sasha se besan.					
	Marty es elegido nuevo seleccionador nacional.					Sasha cree que Marty no está siendo justa con las gimnasta de "The Rock"	Sasha propone hacer un encuentro en "The Rock" ante China. Hacen un bingo benéfico para pagar el viaje.	China acepta el duelo, aunque Sasha no tiene el respaldo del Comité Nacional.	
						Se hace público el antiguo romance entre Marty y Ronnie.		Alex Cruz pide el divorcio.	Alex regresa con su familia y ayuda a Kaylie.

**Tabla 18–Anexo. Tramas principales y secundarias desarrolladas en (hdp). Fuente: elaboración propia.**

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial	Sueño de arbitrar la final de un Mundial. Camponero confirma que va a solicitar que sea seleccionado.
		Juárez piensa que su hijo puede ser homosexual, pero no lo es.										
Divorcio entre Juárez y Manuela, que se queda con la custodia de Vinicius.	Manuela accede a que Juárez vea más a su hijo.		Se lleva a Vinicius al partido del Juventus sin que Manuela se entere, que se presenta en el Estadio con su abogado.	Manuela interpone una orden de alejamiento a Juárez	Vinicius toma con un compañero un medicamento que le provoca alucinaciones. Le buscan ayuda psicológica.			Vinicius se cabrea con Juárez porque le anula un gol por fuera de juego, pero ve, a través de la grabación de un móvil, que tenía razón y le pide disculpas.	Vinicius le dice a su madre que Rui les espía y además le ha amenazado si llega a contarle. Manuela decide dejar a Rui.			
	Juarez se traslada a casa de su madre a vivir				Juarez se traslada a casa de Carvalhosa a vivir							
	Juárez descubre la relación de su madre y Guzmán							Guzmán le pide matrimonio a Rosali, que acepta casarse.	Manuela y Juárez aceptan ser los padrinos en la boda de Rosali y Guzmán.	Guzmán y Rosali se casan.		
		Manuela inicia una relación con su abogado	Juarez descubre la relación de Manuela y su abogado	Juarez intenta acercarse a Manuela, que se muestra celosa al verle con Vitória. Tras un primer rechazo, árbitro y asistente acaban acostándose.	Juarez se acuesta con Vitória	Manuela descubre a Juárez y Vitória acostándose. Manuela primero besa a Juárez, luego no quiere saber nada de él.	Vitória abandona su relación con Juárez por Cidao.			Manuela parece dispuesta a darle una nueva oportunidad a Juárez, pero luego la olvida al ver en una revista...	Manuela perdona a Juárez porque Carvalhosa le cuenta la verdad de su beso con Vitória.	

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
										... que se ha besado con Vitória, cuando realmente lo hizo para salvar a Camponero.	Viaja con Vinicius a Argentina para la final.	
Juarez y sus asistentes son propuestos para arbitrar en la Copa Libertadores	Son seleccionados para la Copa Libertadores.				Juarez es apartado temporalmente del arbitraje hasta que supere las pruebas físicas, algo que logra finalmente		Juarez es apartado por no ver una jugada al final de un partido en el que Vitória le ayuda, desde la grada y con un pinganillo, viendo las repeticiones en televisión.	Carvalho le consigue una reunión con Camponero, pero Juarez acude al partido de su hijo en el colegio.		Camponero anuncia que Juarez será el árbitro de la final de la Copa Libertadores.		
				Vitória es seleccionada como linier en sustitución de Sérgio.		Vitória decide posar desnuda para <i>Playboy</i> .	Vitória no será linier en la Libertadores por su posado en <i>Playboy</i> .	Se agotan las revistas de Vitória desnuda. Es entrevistada en televisión.				
					Manuela es despedida del acuario.		Manuela encuentra trabajo cuidando langostas en restaurantes.					
									Juarez es secuestrado por unos <i>fans</i> , que finalmente le liberan.			
										Fiesta sorpresa a Camponero. Juarez evita que se descubra su infidelidad y, como premio, dirigirá la final de la Libertadores.	Intento de soborno por parte del presidente del Palermo a Juarez.	Juarez no acepta el soborno

CAP 1	CAP 2	CAP 3	CAP 4	CAP 5	CAP 6	CAP 7	CAP 8	CAP 9	CAP 10	CAP 11	CAP 12	CAP 13
Partido entre Paulicéia y 18 de Abril de la final del Campeonato Paulista.	Partido amistoso entre Red Bull de Brasil y Cordobés de Argentina.	Primer partido de Copa Libertadores entre Punta del Este y Siete Cruces.	Va a arbitrar el partido del Campeonato Paulista entre Juventus y Recreativo, pero Carvalhosa le rompe la nariz para que no lo haga al ser el primero el equipo de su infancia. Sérgio dirige en su lugar. El que pierda, desciende.	Partido de Copa Libertadores Villa Roja – Club Atlético Asunción	Ejerce de asistente en un partido de la empresa Drogapro.	Arbitra un partido solidario de <i>Playboy</i> .	Partido de cuartos de final de la Libertadores entre Titicaca y Palermo.	Dirige un partido en el colegio de Vinicius.	Lúcio arbitra por él en la Libertadores.		Finaliza el capítulo con la entrada al campo del trío arbitral en la final de la Copa Libertadores.	Final de la Copa Libertadores. Gana Palermo con un gol en el que el balón golpea a Juarez antes de entrar.

### Anexo 7: Tipología de diálogos desarrollados en las series seleccionadas

Las siguientes tablas reflejan el tiempo total por cada capítulo de las ficciones analizadas en las que se producen diálogos de contenido exclusivamente deportivo, de aquellos en los que se menciona el deporte en algún momento y de aquellos en los que no aparece en ningún instante. Para la obtención de las presentes estadísticas, se han analizado cada una de las escenas y, al tiempo total de cada capítulo, se le ha restado la duración del *teaser* y del *opening*.

**Tabla 19–Anexo. Tipos de diálogos desarrolladas en *Friday Night Lights*. Fuente: elaboración propia.**

DIÁLOGOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Diálogos deportivos	35:13	32:06	32:54	18:08	24:03	20:22	26:16	9:52	12:12	9:56	11:00	10:59	15:45	17:32	21:28	24:40	5:00	7:13	9:04	22:28	12:12	29:07
Diálogos en los que se menciona el deporte	4:28	2:48	4:19	6:07	5:31	3:41	3:13	9:15	10:01	2:40	5:03	20:58	9:50	10:11	9:42	5:29	1:56	6:51	5:27	3:44	11:18	2:20
Diálogos no deportivos	1:08	3:06	2:16	15:16	8:42	14:20	9:47	19:40	10:18	25:41	21:51	7:34	13:58	10:38	6:39	8:46	33:55	23:12	26:05	12:30	15:20	8:02
Escenas sin diálogos	2:19	2:13	0:07	-	1:48	-	0:23	0:41	6:10	1:02	1:17	-	0:12	0:11	1:19	0:04	-	1:07	0:36	0:43	0:21	0:55

**Tabla 20–Anexo. Tipos de diálogos desarrolladas en *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.**

DIÁLOGOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Diálogos deportivos	16:56	15:13	27:25	11:47	35:11	23:23	27:38	24:42	28:23	20:49	6:07	18:21	33:15
Diálogos en los que se menciona el deporte	0:39	2:28	3:34	5:38	-	3:04	-	1:42	5:28	3:40	3:56	5:19	-
Diálogos no deportivos	20:31	18:03	6:28	20:58	2:46	10:15	8:56	9:42	4:00	12:28	27:59	12:27	4:55
Escenas sin diálogos	0:39	1:33	0:29	-	0:38	0:46	-	1:55	-	0:24	-	-	1:13

**Tabla 21–Anexo. Tipos de diálogos desarrolladas en *Luck*.** Fuente: elaboración propia.

DIÁLOGOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Diálogos deportivos	43:47	32:05	33:45	25:02	26:48	35:58	21:02	20:57	40:28
Diálogos en los que se menciona el deporte	5:18	4:19	6:35	-	6:15	1:31	3:06	1:00	10:37
Diálogos no deportivos	1:01	14:16	6:19	20:39	7:08	9:32	21:47	18:00	12:37
Escenas sin diálogos	2:32	-	1:42	1:52	2:56	3:14	2:39	4:12	0:15

**Tabla 22–Anexo. Tipos de diálogos desarrolladas en *Ahora o nunca*.** Fuente: elaboración propia.

DIÁLOGOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Diálogos deportivos	33:30	25:57	11:49	26:08	7:36	32:57	26:51	7:45	14:21	32:27	22:41	19:56	13:36	20:26	1:30	8:33	29:48	9:21	21:27	30:39
Diálogos en los que se menciona el deporte	4:11	4:42	5:22	6:45	9:42	2:39	4:56	4:52	6:56	2:31	9:26	4:11	7:37	3:40	11:01	3:54	1:14	14:25	3:12	-
Diálogos no deportivos	5:39	8:17	24:32	8:17	23:52	5:44	9:22	29:03	19:25	8:39	10:34	16:49	9:50	16:38	29:08	28:35	11:13	18:15	18:23	10:21
Escenas sin diálogos																				

**Tabla 23–Anexo. Tipos de diálogos desarrolladas en (*hdp*).** Fuente: elaboración propia.

DIÁLOGOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Diálogos deportivos	20:10	15:34	11:06	21:23	16:04	7:01	11:18	16:32	11:41	6:06	6:05	17:57	22:34
Diálogos en los que se menciona el deporte	4:33	0:40	5:30	1:56	2:28	0:50	2:55	3:17	1:50	-	5:18	-	-
Diálogos no deportivos	6:27	7:15	8:16	3:04	4:08	13:41	9:19	4:09	8:36	8:46	11:50	4:05	-
Escenas sin diálogos	-	-	-	-	0:48	0:29	-	-	1:16	0:13	-	-	-

### Anexo 8: Tipología de espacios de las series seleccionadas

Las siguientes tablas reflejan el tiempo total por cada capítulo de las ficciones analizadas en las que se desarrollan acciones en espacios diseñados para el deporte. Para la obtención de las presentes estadísticas, se han analizado cada una de las escenas y, al tiempo total de cada capítulo, se le ha restado la duración del *teaser* y del *opening*.

**Tabla 24–Anexo. Tipos de espacios aparecidos en *Friday Night Lights*. Fuente: elaboración propia.**

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Estadio de los Panthers	17:19	6:26	10:42	4:19	7:39	1:51	7:35	1:42	0:43	1:04	8:38	2:36	4:09	2:30	8:35	1:57	2:05	1:19	4:05	0:30		1:16
Vestuarios	2:21	3:32	0:36	1:23	1:53		4:46		0:56	1:03				2:12	2:21					0:19		
Despacho de Eric en el estadio				1:25	5:25	1:48	1:09			1:26			5:03	0:35	1:01	2:57	0:19			1:30	1:30	
Sala de videos		0:35	0:25																			
Gimnasio del estadio			0:12				0:38				0:31											
Sala de reuniones									0:08				0:29		1:17	0:25	0:41					1:50
Sala de prensa																0:23						
Estadio de Gatling									7:04													
Estadio de Valley																4:37						
Vestuario de Valley																0:46						
Estadio de los Vikings																				1:55		
Estadio provisional de los Panthers																				11:37		

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Texas Stadium																						10:16	
Vestuario del Texas Stadium																							1:59
Pabellón del Instituto					1:55					5:52					3:17								
Despacho de casa de Eric	0:44	2:57										1:24											
Estadio de la cantera	2:04																						
Vestuario de las animadoras		0:12																					
Estudio de radio			0:34																				
Plató de televisión														1:07									
Sede del Comité del Distrito						1:14																	
Gimnasio del hospital						1:04	1:36																
Pabellón del hospital								6:12	1:14														
Gimnasio en Dillon								0:58															
Campo de golf y bolera														4:32									
Pabellón de Austin																	1:02	0:28	1:15				
Parque (lugar de entrenamiento provisional)																			11:37				
<b>ESCENARIOS DEPORTIVOS</b>	<b>22:28</b>	<b>7:16</b>	<b>12:29</b>	<b>7:07</b>	<b>16:52</b>	<b>5:57</b>	<b>15:44</b>	<b>8:52</b>	<b>10:05</b>	<b>9:25</b>	<b>9:09</b>	<b>4:00</b>	<b>9:41</b>	<b>10:56</b>	<b>16:31</b>	<b>11:05</b>	<b>4:07</b>	<b>1:47</b>	<b>16:57</b>	<b>15:51</b>	<b>1:30</b>	<b>15:21</b>	
<b>ESCENARIOS NO DEPORTIVOS</b>	<b>21:40</b>	<b>26:33</b>	<b>27:51</b>	<b>31:34</b>	<b>21:46</b>	<b>32:26</b>	<b>23:55</b>	<b>30:36</b>	<b>29:26</b>	<b>29:49</b>	<b>30:02</b>	<b>35:27</b>	<b>30:03</b>	<b>27:56</b>	<b>22:27</b>	<b>27:54</b>	<b>36:44</b>	<b>37:36</b>	<b>35:52</b>	<b>23:29</b>	<b>36:11</b>	<b>25:03</b>	



**Tabla 25–Anexo. Tipos de espacios aparecidos en *El declive de Patrick Leary*. Fuente: elaboración propia.**

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Enfermería del pabellón primer combate Reynolds-Patrick	3:03												
Pabellón del primer combate Reynolds-Patrick	1:16												0:28
Gimnasio de casa de Patrick	0:37												
Sala de trofeos de casa de Patrick		5:53			1:38			2:32	1:08		2:08		
Gimnasio de Patrick	2:54	3:34	7:42	6:06	3:13	6:36	2:29	6:57	11:11	3:45	6:03	7:33	1:35
Despacho de Johnny	3:45	1:57	3:25	2:02	1:43		0:55	0:11		2:25	2:07	1:09	
Despacho de Robert		0:35	0:50	0:51	1:59	1:01		2:15	2:36		1:14	1:18	
Plató de televisión	0:27	0:55										4:52	
Salas para ruedas de prensa	0:32	0:14											0:15
Entrevistas en exteriores									2:21				0:22
Campo de fútbol del colegio		1:15											
Despacho de Barry			2:19										
Exterior de la ciudad ( <i>running</i> )			0:30				0:22	1:35	1:13			0:42	
Pabellón del combate Omar-Harris			2:48										
Vestuario de Omar en el pabellón			0:53										
Salas de presentaciones de combates			0:29			3:54							
Nave de pelea de artes marciales mixtas				3:44									
Gimnasio de Morales						1:24							
Pabellón del combate Morales-Patrick							5:57						
Vestuarios del combate Morales-Patrick							2:44						
Pesaje de los combates							3:05						1:53
Centro de entrenamiento de Ed Romeo								2:07					
Gimnasio de casa de Reynolds									0:52	1:42			
Campo de béisbol										0:26			
Pabellón de la revancha entre Reynolds-Patrick													16:35
Vestuarios del pabellón de la revancha Reynolds-Patrick													2:15
<b>ESCENARIOS DEPORTIVOS</b>	<b>12:34</b>	<b>14:23</b>	<b>18:56</b>	<b>12:43</b>	<b>8:33</b>	<b>12:55</b>	<b>15:32</b>	<b>15:37</b>	<b>19:21</b>	<b>8:18</b>	<b>11:32</b>	<b>15:34</b>	<b>23:23</b>
<b>ESCENARIOS NO DEPORTIVOS</b>	<b>24:54</b>	<b>24:44</b>	<b>20:01</b>	<b>26:51</b>	<b>30:58</b>	<b>25:38</b>	<b>22:35</b>	<b>23:30</b>	<b>19:45</b>	<b>30:19</b>	<b>27:48</b>	<b>21:43</b>	<b>15:51</b>

**Tabla 26–Anexo. Tipos de espacios aparecidos en *Luck*.** Fuente: elaboración propia.

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Establo de Walter Smith	4:27	12:52	1:17	4:16		4:26	4:09	3:07	1:40
Hipódromo	21:43	18:35	6:43	11:58	12:08	18:07	6:34	7:28	27:26
Establo de Turo Escalante	5:12	3:48	6:15	1:15	8:24	3:22	4:20	8:40	3:07
Zona de apuestas	8:27								
Vestuarios jinetes	0:40		0:37	3:24	0:13	0:13	0:25	0:15	0:14
Zona VIP Hipódromo	3:24								
Zona Dirección Hipódromo	0:15								
Gimnasio			1:49						
Oficina de registro			3:42		1:12	0:26	0:34		
Enfermería			1:38						
<b>ESCENARIOS DEPORTIVOS</b>	<b>39:41</b>	<b>25:15</b>	<b>21:24</b>	<b>20:53</b>	<b>21:56</b>	<b>26:34</b>	<b>16:02</b>	<b>19:30</b>	<b>32:27</b>
<b>ESCENARIOS NO DEPORTIVOS</b>	<b>12:57</b>	<b>25:25</b>	<b>23:57</b>	<b>26:40</b>	<b>21:11</b>	<b>23:41</b>	<b>32:32</b>	<b>24:39</b>	<b>31:30</b>

**Tabla 27–Anexo. Tipos de espacios aparecidos en *Ahora o nunca*.** Fuente: elaboración propia.

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Gimnasio “The Rock”	30:15	4:51	9:51	22:31	11:18	27:37	19:17	8:58	8:17		10:56	19:31	10:21	23:06	11:43	8:40	22:20	11:47	18:49	23:28
Gimnasio “Denver Elite Club”		7:02																		
Parque							5:39											1:10		
Gimnasio de Boston										27:04										
Médico												1:18			2:29	4:10	0:46			
<b>ESCENARIOS DEPORTIVOS</b>	<b>30:15</b>	<b>11:53</b>	<b>9:51</b>	<b>22:31</b>	<b>11:18</b>	<b>27:37</b>	<b>24:56</b>	<b>8:58</b>	<b>8:17</b>	<b>27:04</b>	<b>10:56</b>	<b>19:31</b>	<b>13:39</b>	<b>23:06</b>	<b>11:43</b>	<b>11:09</b>	<b>26:30</b>	<b>13:43</b>	<b>18:49</b>	<b>23:28</b>
<b>ESCENARIOS NO DEPORTIVOS</b>	<b>11:15</b>	<b>28:03</b>	<b>31:52</b>	<b>18:39</b>	<b>29:52</b>	<b>13:43</b>	<b>16:13</b>	<b>32:42</b>	<b>32:25</b>	<b>16:33</b>	<b>31:45</b>	<b>22:25</b>	<b>27:24</b>	<b>18:38</b>	<b>29:56</b>	<b>29:53</b>	<b>15:45</b>	<b>28:18</b>	<b>24:13</b>	<b>17:32</b>

**Tabla 28–Anexo. Tipos de espacios aparecidos en (hdp). Fuente: elaboración propia.**

ESPACIOS	DURACIÓN (EN MINUTOS) Y CAPÍTULOS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Estadio de la final de la Copa del Mundo (sueño)	1:49												
Plató de TV del programa “Neri Nelson”	1:26		0:37	0:10			2:05	4:04	1:15			3:24	
Estadio de Paulicéia	15:17												
Sede de la Federación Paulista de Fútbol		1:32	0:26		1:57			1:52	1:00			1:00	
Estadio Moisés Lucarelli		7:53											
Vestuarios del Estadio Moisés Lucarelli		0:51											
Cabinas de prensa del Estadio Moisés Lucarelli		2:04											
Estadio Varela de Montevideo			6:47										
Vestuarios del Estadio Varela de Montevideo			1:28										
Estudio de Radio del programa de Paiva				3:38									
Estadio de Juventus				12:43									
Vestuario del Estadio de Juventus				0:39									
Estadio de Villa Roja					7:47								
Vestuarios del Estadio de Villa Roja					2:46								
Pista de atletismo y vestuarios						3:28							
Pabellón y campo de fútbol de colegio						0:25			5:15				
Gimnasio						0:15	2:16						
Campo de fútbol de Drogapro						2:45							
Campo de fútbol del partido de <i>Playboy</i>							6:35						
Vestuario del campo de fútbol partido <i>Playboy</i>							1:51						
Parque de la ciudad ( <i>running</i> )								1:44					
Estadio de Titicaca								7:24					
Cabinas de prensa del Estadio de Titicaca								1:30					
Vestuarios del Estadio de Titicaca													
Estadio Monumental												2:08	20:08
<b>ESCENARIOS DEPORTIVOS</b>	<b>18:32</b>	<b>12:20</b>	<b>9:18</b>	<b>17:10</b>	<b>12:30</b>	<b>6:53</b>	<b>12:47</b>	<b>18:11</b>	<b>7:30</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>6:32</b>	<b>20:08</b>
<b>ESCENARIOS NO DEPORTIVOS</b>	<b>12:38</b>	<b>11:19</b>	<b>15:34</b>	<b>9:13</b>	<b>10:58</b>	<b>15:08</b>	<b>10:35</b>	<b>5:47</b>	<b>17:43</b>	<b>25:23</b>	<b>23:13</b>	<b>15:10</b>	<b>2:56</b>

## **Anexo 9: Transcripción de las entrevistas**

### Entrevistas a creadores(as), directores(as) y guionistas.

*Anexo 9.1 Entrevista a Adriano Civita, director y creador de (hdp) (28-01-2018, realizada por videollamada)*

#### **¿Qué relación anterior ha tenido con el deporte?**

He trabajado en la gestión de la retransmisión de los derechos deportivos. No era el intermediario directo, estaba en la parte televisiva para hablar con los directivos, sobre cuánto cuesta un evento, cómo y cuándo hacer las promociones en televisión... Esto me permitió buscar videos y material para la serie y tener acceso a jugadores o personalidades importantes.

#### **Comencemos hablando sobre el propio título de la serie. ¿Por qué (hdp)?**

Hay una particularidad que queríamos reflejar y es que estamos ante una comedia “ácida”: (hdp). En Brasil, antes de que empiecen los partidos, el árbitro tiene que escuchar a todo el estadio cantando: “hijo de puta, hijo de puta”. Es un fenómeno que ocurre en Brasil antes de cada partido, no tengo la certeza de que pase en otras partes del mundo.

#### **¿Cómo surge la idea de la serie?**

La idea original de (hdp) era la de realizar un documental sobre árbitros de segunda y tercera división de Brasil, donde los colegiados no tienen protección policial y prácticamente pagan por trabajar. Un día, mi hermano, que trabaja para nuestra productora, me dijo: ¿y si cambiamos el documental por un largometraje? Le dije que no, pero que me dejara pensar para hacer algo de ficción. Dos semanas después empecé a trabajar con el guionista del documental y me dijo que haría un diseño de producción. Nosotros queríamos tratar la homosexualidad, los sobornos, las presiones, la vida del árbitro, la de la madre... A las dos o tres semanas, dijimos: lo vamos a hacer pero como una serie. Aquello nos iba a llevar como seis meses de desarrollo, de investigación, para saber qué podía pasar, para hacer un *timeline* del arco de la ficción para después empezar a escribir. Ahora, nuestra productora, Prodigio Films, está hablando con ESPN para la realización de documentales deportivos fuera de la ficción deportiva.

**¿Qué audiencia aproximada tuvo la serie?**

Al ser una televisión de cable no había manera de medirla. La verdad es que en Brasil funcionó muy bien, fue vendida en HD a Estados Unidos y distribuida como contenido en los aviones. El año pasado, en 2017, me llegó un correo electrónico de HBO en el que señalan que fue una de las cinco mejores emisiones del año en Reino Unido, donde lamentan además que no hubiera una segunda temporada. Honestamente, de todos los premios que ganamos. Para mí esto es lo importante, es una enorme realización personal ser una de las mejores cinco series en Reino Unido, porque allí tienen los mejores dramaturgias o humor que se pueda hacer, tienen una enorme calidad de producción. Es una lástima que no pudiéramos producir la segunda temporada por temas legislativos en aquel momento, porque amábamos la serie. Ahora estamos trabajando en Brasil para que esto no vuelva a ocurrir.

**Precisamente, sobre el tema legislativo, ¿es cierto que no hubo una segunda temporada por la nueva regulación brasileña televisiva?**

Efectivamente. Cuando hicimos la serie junto a otra ficción que estábamos grabando, *Preamar*, fue la primera en la que los derechos se quedaban con el productor independiente. Como tenía una renuncia fiscal por parte del gobierno, los derechos se quedaban en la casa productora. También, por primera vez en la historia, no permitían al canal programador comprar los derechos restantes de la producción. Entonces, me decían: oye, Adriano, te pago un millón por la serie, después cuantifica por X, me quedo con el 100%... ahí, el gobierno dijo: no se puede hacer. En ese momento, (*hdp*) vuelve a nosotros, la casa productora. Cuando planeamos la serie era para producir dos temporadas consecutivas, *back to back*. La segunda temporada tenía un diseño basado en la Copa del Mundo de fútbol Brasil 2014, y queríamos saber qué pasaba con Juárez y con el país, con la construcción de los estadios y llegar hasta el inicio del campeonato. Íbamos a abordar una parte de los casos de corrupción de la FIFA, los sobrecostes... es algo que sabíamos que iba a pasar, porque ocurre con todas las infraestructuras del país. Sabía que teníamos un material muy fuerte. La primera temporada acaba con Juárez que no se deja corromper por el presidente rival. Pero cuando marca el gol tras un rebote, el problema es que le depositan el dinero igualmente. Y así empieza la segunda temporada. La serie estaba diseñada hasta el inicio de la Copa del Mundo pero, debido a la parte legislativa del momento, en el que nosotros no podíamos comprar a HBO ni HBO a nosotros, acabó entrando en un *in pass*. Ahora los derechos están volviendo a nosotros, a Pródigo Films,

pero HBO dice que ha pasado mucho tiempo y nosotros igual: ya ha pasado mucho tiempo para Juarez. Hay una idea de seguir con una línea parecida a (*hdp*), pero con un abogado o un padre o algo similar, porque el tiempo ya pasó para Juarez. No pueden ser los mismos personajes.

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Una de las cosas más importantes que tuvimos que hacer en (*hdp*) es que nos dedicamos mucho a investigar, a ver películas y series que se habían intentado hacer de diferentes deportes. Todos los puntos críticos que teníamos en relación a hacer esta serie y que nos dejaba un poco preocupados es que, en las películas clásicas, la historia está bien pero la parte cinematográfica para hacer una reproducción real del deporte es un gran desafío. Hoy en día las retransmisiones tienen muchos recursos: un gran número de cámaras, mucha tecnología... y eso resulta económicamente muy caro para reproducirlo en una serie.

Particularmente, en el caso del fútbol, para obtener la autorización del uso de las marcas deportivas, de FIFA o de los clubes, resulta tan caro que te imposibilita cualquier producción. Nosotros intentamos crear una historia que fuera internacional, lo suficiente como para que los temas abordados de deporte fuesen comunes a ese mundo del fútbol y todo lo que le rodea (por ejemplo, los escándalos que hemos visto recientemente de posible corrupción en la FIFA y otros organismos). Nosotros tuvimos el desafío de poder hacerlo sin tener que pagar una autorización. Por ejemplo, imagina que estás escribiendo un guion de ficción y tienes que llamar al Real Madrid o al FC Barcelona, y lo primero que preguntas es cuánto costaría usar su marca, pero luego ellos te preguntan: “vale, ¿pero quién va a ganar el partido? Porque no quiero autorizar cómo mi marca pierde imagen”. Hay muchas complicaciones en la producción y en su diseño para poder crear una serie que tenga un fondo dramático y también que la parte de deporte que sea creíble. En (*hdp*) no eran tan importante los resultados de los partidos del campeonato sudamericano (no pudimos utilizar el nombre oficial de la Copa Libertadores por derechos de imagen), ni quién iba a resultar campeón. Lo importante es que los resultados de los partidos están al servicio del drama que queríamos contar. Teníamos, por ejemplo, las tramas de los sobornos y un arco principal como es la carrera como árbitro de Juarez Gomes da Silva. Con todo ello, lo que pase dentro de la cancha es una consecuencia que va a servir para

el desarrollo de la serie. Por tanto, una de nuestras mayores ambiciones era mostrar al espectador un fútbol “de verdad”, por más que sea una ficción, porque si el espectador no siente que es verdadero no puede sentir todo el drama que le ocurre al árbitro. Entonces, para acreditar todo el drama que le ocurre al árbitro en lo deportivo, hay que acreditar que todos los dramas personales que sufre son también verdad. Por tanto, este es el primer desafío a la hora de realizar todo el diseño de producción, cuánto nos iba a costar hacer esta serie.

### **¿Cómo calificaría su serie? ¿Cree que encaja dentro del género deportivo?**

Del resto de series que me has mencionado (*Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Ahora o nunca* y *Luck*), hay algunas que son más deportivas que otras. Particularmente, para mí el futuro de la televisión y del deporte depende de los eventos en vivo. Te pongo el ejemplo de cómo yo negociaba la retransmisión de eventos españoles o europeos en Brasil, de partidos o lo que sea. Si quieres comprar un Real Madrid - FC Barcelona, cuando quedan dos meses, te cuesta diez mil. Cuando falta un mes, cien mil. Cuando faltan dos semanas, ciento cincuenta mil. Pero cuando estás a una semana del partido, si no lo has vendido no lo va a comprar nadie y su precio empieza a bajar. El día del partido, o el día después, ya no vale nada.

Con esto quiero decir que lo que tiene valor es el “en vivo”. Por lo tanto, cuando realizas una serie con un apego al deporte, tienes dos fórmulas: o crear algo desde cero o recrear un evento histórico, como puede ocurrir en películas como *Invictus* o *Viven*, con narrativas que buscan recrear algo que pasó realmente. Por ejemplo, puedes crear una historia sobre qué ocurrió en la Copa del Mundo de Francia 1998, cuando Brasil perdió en la final, con todas las tramas paralelas que se hablan alrededor de los jugadores. Ahí, la propia historia te da el material necesario para contar desde otro punto de vista lo que ocurrió.

Básicamente, y para responder a tu pregunta, cualquier serie de ficción, para ser considerada deportiva, tiene que tener un fuerte apego emocional, dramático o cómico para compensar la falta de la emoción de la retransmisión del “en vivo”. Por ejemplo, si tú buscas el resultado de un partido, ya no vives la emoción de lo que ha ocurrido en el juego.

**Por tanto, para que una serie encaje dentro del género deportivo, el principal obstáculo que hay que superar es el de la verosimilitud.**

Exactamente, pero tenemos que saber cómo hacerlo. Por ejemplo, *El declive de Patrick Leary* tiene la ventaja de que se puede centrar más en los combates, porque son solo dos personas las que compiten. En el fútbol hay 22 personas, es una cuestión de producción considerable. Tenemos que ser humildes, saber que no vamos a ser capaces de imitar un partido de fútbol en vivo. Entonces, ¿Cuánto queremos que el espectador mire al partido y cuánto queremos que mire a la serie? Queremos que mire a la serie. El partido está metido como un personaje, no como el foco principal.

En este sentido, la producción es fundamental. No creo que se pueda hacer una película con un guion malo compensado por una producción buena, pero sí he visto lo contrario: un buen guion destruido por una mala producción. En (*hdp*) estuve mucho tiempo pensando cómo haríamos para construir la serie, para recrear en la ficción la parte del deporte. Por ejemplo, una de las fórmulas para identificar la serie de cara a los espectadores era la de poner a jugadores de verdad haciendo otras cosas, como hago con Neymar interpretando a un criado. Es una de las cosas que se pueden hacer en las series de ficción: coger elementos de la realidad, como jugadores o periodistas, y darles una función cómica. Otra historia paralela es la de la asistente, que se basa en una linier con una historia real a la que le ocurrió lo mismo y que, incluso, también aparece en la serie. Creemos que estos elementos son una forma de aproximar la realidad a la ficción, sin olvidar esto último, que estamos ante una ficción.

**La serie (*hdp*) tiene un claro protagonista, que es Juarez Gomes da Silva. ¿Qué importancia tiene su rol deportivo para la caracterización del personaje?**

Se puede hacer una serie basada en un deporte que sea, por ejemplo, una *sitcom*, en cuyo caso no hace falta que sea fiel con las cosas que tienen que ver con el deporte, ya que es un *background* muy *light* con la temática. Sin embargo, si vas a hacer una serie con una preocupación real por el deporte, como dije antes, tienes que tener una preocupación real de ambientarla con periodistas deportivos, hablar con expertos, con deportistas... hablar de cosas importantes del deporte y ponerlas en cuestión.

Nuestra premisa era clara: cuanto más cercano se muestre al personaje y su realidad y a los problemas reales relacionados con el deporte, cuanto más cosido esté todo eso, mayor referencia íbamos a ser. Te pongo un ejemplo de lo que ocurrió con (*hdp*): en



las tertulias deportivas de la televisión brasileña se empezó a hablar de nuestra serie, empezamos a ser populares. Los domingos y los lunes decían: “mira lo que pasó ayer en (*hdp*)”. Nos colamos en las tertulias.

**En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

Te pongo un ejemplo. Nosotros ya abordamos en 2011 en un episodio de la serie una cosa que está pasando hoy: que el árbitro esté conectado con los asistentes por un pinganillo y un micrófono. Para que la serie tenga la validación del público, tiene que haber una gran investigación y exponer temas que sean centrales del deporte, una costura alrededor de los personajes y las tramas. Ahí ya entra la parte de ficción, si quieres abordarlo de forma cómica o no. En este caso del pinganillo, nosotros lo empleamos para mostrar una situación real como es la comunicación entre asistentes, pero en la serie lo aprovechamos para que sea el punto de ruptura sentimental entre Juarez y la asistente.

**¿Cómo lograron reproducir los partidos de fútbol?**

Nosotros éramos cuatro directores distintos. Yo era el director general y uno de esos cuatro también. Cuando hacíamos la parte de fútbol teníamos a tres directores: uno que se encargaba de la parte de la grada, de los hinchas, de las personas que están alrededor del campo como los policías y la prensa; otro que filmaba todo lo que ocurría en la cancha, en el juego como tal, y que va a influir en el desarrollo de la historia; y un último director (que siempre fui yo, ya que tuve experiencia en el pasado vendiendo derechos deportivos), con otro set de operadores de cámara donde tenía la preocupación de hacer la cobertura televisiva, donde puedes apreciar con diferentes texturas y ángulos cómo se diferencia dentro de la serie lo que es la retransmisión televisiva de la visión en el propio estadio. Nosotros también nos inspiramos en películas como *Un domingo cualquiera*, que fue una de las que más nos impresionó por su forma de trasladar el juego a la ficción, en este caso el fútbol americano. Esta parte fue muy importante por el uso de la repetición y la visión del árbitro.

En definitiva, todo esto comenzó mucho antes de empezar la elaboración del guion, porque teníamos claro que queríamos hacer fútbol en una serie de televisión como nunca antes se había hecho: tenía que ser creíble, tenía que tener humor y todo ello sin

ser la parte principal, ya que lo que le ocurre a los personajes cuenta con una parte de apego tanto para hombres como para mujeres.

**¿Y cómo consiguieron representar el ambiente de los estadios de fútbol y de los grandes encuentros, tanto en la parte visual como en la sonora?**

Utilizamos tres cosas para representar el ambiente de un estadio. Lo primero, es que las personas se olvidan que estamos haciendo una serie audiovisual, que no solo es imagen. La parte de audio fue extremadamente bien trabajada. Fuimos a muchos partidos, grabamos en el estadio, a los aficionados, a los jugadores... lo mezclamos muy bien con música.

La segunda parte es que, cada partido, tiene un tratamiento de posproducción distinto. Estamos en Brasil, en Paraguay o Venezuela y hacemos un tratamiento de color diferente, para intentar reproducir cómo es en la realidad la transmisión televisiva que llega de cada país.

Por último, las propias cámaras de retransmisión. Tenemos imágenes de estadios, de partidos reales, que tratamos digitalmente para cambiar los colores, para generar las imágenes grandes que se intercalan en la parte de edición para crear la sensación de que se está viendo algo de verdad, real, independientemente de si la FIFA aparece como IFIA o un club con otro nombre.

*Anexo 9.2 Entrevista a Holly Sorensen, creadora de Ahora o nunca (27-02-2018, realizada por correo electrónico)*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

Creo que sí porque, mientras que los deportes son muy populares en la mayoría de zonas demográficas, eso no significa que el público o el espectador quiera ver un programa o una película sobre su deporte. Ese deporte es su entrenamiento y una serie o una película no mejora su experiencia, sino que le aleja. Las excepciones son aquellas ficciones que realizan una apreciación histórica sobre un equipo o un atleta.

**¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Sí, eso está claro, es una evidencia. *Toro Salvaje, Tin Cup, Rocky...* son historias que emplean la fórmula *underdog* (personas desfavorecidas por las que nadie apostaría pero que acaban por lograr sus metas), construyendo así un género clásico que, por lo general, finalizan con una gran victoria.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Sí, pero con mayor dificultad y de manera diferente. Por ejemplo, no se puede emplear la misma fórmula *underdog* construyendo una base de competición en capítulos que se emiten semana a semana. Tiene que ser mucho más personal y basado en la vida real.

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Realmente, que todos esos elementos traten principalmente el deporte. Y, posteriormente, que traten aspectos como los sueños, las metas, los obstáculos o emplee fórmulas como el *underdog*.

**¿Considera que *Ahora o nunca* es una serie perteneciente al género deportivo?**

Sí, *Ahora o nunca* pertenece a este género.

**Sobre usted y *Ahora o nunca*, ¿qué experiencia previa ha tenido con el deporte en la ficción? ¿Ha tenido alguna relación anterior con la gimnasia?**

Siempre he sido una gran aficionada a los deportes y al género deportivo, pero no he sido gimnasta. Procedo de una familia muy deportiva.

**¿Cómo surgió la idea de crear la serie? ¿Qué valores pretendía transmitir?**

Siempre he tenido mucho interés por los Juegos Olímpicos y los deportistas: cómo podían entrenar durante años y entregarse tanto durante varias horas sabiendo que cualquier incidente les podía privar de ese objetivo. La gran mayoría no son profesionales, no ganan dinero por entrenarse ni obtienen una fama real. Es un acto de devoción y de valor solo por conseguir un objetivo individual o en favor del equipo. Quería explorar todo eso, cómo es ese camino.

**En relación a los aspectos narrativos, sobre los personajes, hay muchas series basadas en el deporte donde los protagonistas no tienen una relación con el mismo. ¿Crees que es importante que los personajes estén vinculados a los roles principales dentro del deporte? ¿Cómo te inspiraste para crear los protagonistas?**

Si, tienen que estarlo. A mí, lo que realmente me interesaba, era crear unas gimnastas reales. Cuando crear unos personajes que tienen una habilidad humana superior, lo que está en juego tiene que estar relacionado con la gente normal. Para ello, vi a mujeres jóvenes atravesar el perfeccionismo, los problemas corporales, el equilibrio entre el trabajo y la competición y el equilibrio entre los individuos y los amigos. Estas características son las que se plasman en las gimnastas de *Ahora o nunca*, pero el perfeccionismo es parte de su trabajo, los problemas corporales podrían acabar con su carrera. Por otra parte, tienen que encontrar un equilibrio entre la identidad individual y el ser parte de un equipo. Además, se podría discutir de manera específica y extraordinaria los problemas de las mujeres jóvenes.

**En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

Así es, pero en ellas también tienen que entrar las relaciones personales y amorosas porque siempre afectan a los protagonistas en su vida y en su lado deportivo. En el caso de *Ahora o nunca*, se representa a niñas y adolescentes con un trabajo a tiempo completo como gimnastas y un trabajo a tiempo parcial que es su propia vida.

**Sobre los diálogos, aproximadamente el 50% de los producidos en *Ahora o nunca* están relacionados con la gimnasia. ¿Cómo valora este dato y la importancia que tienen para transmitir un lenguaje especializado?**

Es muy importante. En *Ahora o nunca* tratamos de mantener la gimnasia y todo su lenguaje propio alrededor, sin alinear a los espectadores más ajenos al deporte. Sinceramente, eso fue algo difícil de equilibrar en ocasiones.

**Sobre los espacios o el ambiente, una de las mayores dificultades de las series de temática deportiva es recrear grandes escenarios de competición. ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo trasladaron la emoción del momento del deporte a la ficción?**

Hicimos que cada gran evento deportivo, por muy pequeño que fuera, moviera al personaje y a la historia hacia adelante. Ninguno de ellos existe solamente como un espectáculo. Ocasionalmente puedes ver un gran movimiento o una gran victoria en vacío dentro del deporte actual -quizá en el atletismo-. Lo más frecuente es que el espectador no esté viendo la historia desde dentro. Por ejemplo, en la película *Milagro sobre hielo*, la historia que la rodea es una gran victoria de unos atletas en la vida real, pero siempre representando una apreciación de lo ocurrido. Nosotros tratamos de hacer lo mismo en la serie a todos los niveles.

**¿Es importante que el tiempo que se desarrolla en la serie se ajuste a una temporada o un calendario deportivo real?**

Creo que no es tan importante como el resto de elementos narrativos, pero sí es cierto que a mí, como creadora de la serie, me ayudó a establecer marcadores en el futuro para planificar las siguientes temporadas.

**Finalmente, aunque la gimnasia no es un deporte de contacto, *Ahora o nunca* consigue potenciar los sonidos que generan las deportistas, como la respiración, el ruido en una caída o la vibración de las barras de gimnasia. ¿Ayuda a recrear y transmitir mejor las sensaciones del deportista?**

El sonido era enormemente importante para *Ahora o nunca*: desde recrear lo que sueña el interior de la mente de una gimnasta hasta cómo se frota las manos en el cubo de tiza o de magnesio, el impacto del apoyo de los pies en el suelo suspendido de la gimnasia artística pasando por el sonido que provoca una caída. En la serie contamos con técnicos mezcladores de sonido ganadores de grandes premios que emplearon sus propios recursos exclusivamente para *Ahora o nunca*. Todo ello mejoró la experiencia de la visualización cuando la mayoría de las personas no tiene un acceso potencial a ello, dando la sensación de estar ante un gimnasio de clase mundial.

*Anexo 9.3 Entrevista a John Perrotta, guionista de Luck y autor del libro Out of Luck (13-02-2018, realizada por correo electrónico)*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

Creo que no, o al menos en el ámbito norteamericano. A los estadounidenses siempre les ha gustado incorporar los deportes al cine. Hemos tenido películas sobre béisbol, fútbol americano, baloncesto y golf y especialmente, sobre carreras de caballos a lo largo de los años. En la década de 1930 hasta los años 50, las carreras eran el único deporte con el que se podía apostar legalmente y se convirtió en parte de la estructura de la vida estadounidense.

**¿Cómo surge la idea de crear *Luck*?**

Aquellos que nos propusimos crear la serie de *Luck*, como David Milch, Jay Hovdey, Bill Barich y yo, tenemos una gran pasión por las carreras de caballos como deporte. Por lo tanto, elegimos las carreras para crear un mundo que representara a los personajes que hay a su alrededor y sus historias.

**La muerte de varios caballos durante el rodaje obligó a una cancelación prematura de *Luck*. ¿Cómo hubieran continuado sus tramas?**

*Luck* pretendía ser una representación dramática de las historias que se cruzan entre los personajes que uno podría encontrar en el mundo de las carreras de caballos y los juegos de azar. Por supuesto, siempre habrá situaciones difíciles cuando se trata de filmar con animales. Si la serie hubiera continuado, los caballos y el juego se habrían convertido más o menos en un trasfondo de la intrincada vida de los gánsteres, de los apostadores, de los entrenadores o los jinetes.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Consideraría las series a las que se refiere como dramas estrictos que contienen "género deportivo" dentro del mismo. Como en la mayoría de los casos, el espectador llega a la serie interesado por el deporte y se involucra e invierte en los personajes. El deporte tiene muchos resultados, es decir, hay un ganador de una carrera o un jugador que anota un gol, pero un personaje verdaderamente bien escrito te atrae y te hace desear seguir su historia.

Entonces, a menos que la serie represente un personaje de la vida real y hechos históricos, no lo consideraría exclusivamente "género deportivo".

Entrevistas a productores(as) y distribuidores(as).

*Anexo 9.4 Entrevista a Kevin Smokler, productor de documentales y coescritor del libro A Friday Night Lights companion (01-12-2020, realizada por correo electrónico)*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

No estoy seguro que esto haya sido así. Tradicionalmente, además, se ha considerado el deporte como un territorio exclusivo del hombre (a diferencia de otros géneros como la comedia romántica). Dado que el deporte es, por definición, cuerpos en movimiento, culturalmente tendemos a venderlo como un “primo” de las películas de acción.

**¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Ciertamente, sí.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Sí, pero con una diferencia. Una serie de televisión tiene más horas para rellenar que un largometraje y no puedes acabar cada episodio con un “gran partido” o una victoria en el campo (algo que solo tienes que hacer una vez en una película). En caso contrario, tu serie es probable que dure una temporada. Por eso, la mayoría de series deportivas de televisión están relacionadas con el día a día, donde el equipo es como una oficina o el lugar de trabajo donde se desarrollan los dramas. *Friday Night Lights* es diferente (y revolucionario) porque el deporte representa los traumas de una comunidad.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Solo estoy familiarizado con las dos primeras pero, en ambos casos, la respuesta es sí.

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

No sabría decir exactamente, ¿puede que un equipo, unos partidos o campeonatos, un entrenador y unos aficionados? No creo que exista una regla estricta.

**En relación a esos aspectos deportivos y narrativos, sobre los personajes, existen muchas series basadas en el deporte cuyos protagonistas no presentan una gran vinculación con el mismo. ¿Piensas que es importante que el protagonista esté**



**vinculado a los principales roles deportivos para considerar a una ficción dentro de este género?**

No, lo importante es el papel del deporte en hacer que la serie funcione. ¿Cuántas tramas de los episodios giran alrededor de lo que pasa con el equipo, con el atleta o con el entrenador?

**En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

En la última de las cuestiones defino lo que para mí es una “serie de género deportivo”.

**Sobre los diálogos, ¿qué importancia tiene transmitir con veracidad el lenguaje especializado del deporte representado?**

Creo que una serie que se centra en el deporte y que no sabe ni muestra mucho sobre el mismo es que, simplemente, está mal hecha. No es diferente a si en la serie *The Office* se revelara, a través de un diálogo mal informado, que no saben nada sobre la venta de papel.

**Sobre los espacios o la recreación del ambiente, una de las mayores dificultades de la ficción audiovisual es representar los grandes escenarios deportivos. ¿Cómo se puede trasladar la emoción del momento del deporte a la ficción?**

Necesitas grandes directores, equipos y actores para hacerlo. Algunas series están capacitadas, otras no.

**¿Es importante que la temporalidad de la serie se ajuste a una temporada real del calendario deportivo?**

No.

**¿Crees que es importante potenciar los elementos sonoros del deporte?**

Si una serie está bien hecha, apuntará hacia la veracidad y eso incluye el sonido también. Si está mal, intentará pasar por encima con el menor esfuerzo y dinero posible. Y eso será el reflejo de lo que nos muestre.

*Anexo 9.5 Entrevista con Ariella Papa, guionista, productora y coescritora del libro A Friday Night Lights companion (16-12-2020, realizada por correo electrónico)*

**- Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros?**

No, creo que se ha centrado mucho en los deportes.

**- ¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Absolutamente, sí se puede. Hay muchas películas que se introducen en el género deportivo a través de diferentes deportes: fútbol, hockey, boxeo, atletismo, béisbol, futbol americano e, incluso, el balón prisionero.

**- ¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Sí, aunque creo que también puede caer en otros formatos como el drama, la comedia o, por ejemplo, el *reality show*.

**- ¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Tiene que estar centrado en un equipo, un atleta o un entrenador.

**- Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca* o (*hdp*), ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Sí, y pienso que en ocasiones el ser consideradas como “género deportivo” puede ser disuasorio para que la gente lo vea. Por ejemplo, no vi de inmediato *Friday Night Lights* porque no estaba interesada en una serie relacionada con el fútbol americano, pero una vez que empecé a verla y se lo comenté a otras personas, todas pensaron lo mismo.

**- En relación a los aspectos narrativos, sobre los personajes, hay muchas series basadas en el deporte donde los protagonistas no tienen una relación con el mismo. ¿Crees que es importante que los personajes estén vinculados a los roles principales dentro del deporte?**

Hay series de deporte donde los personajes tienen otros roles como el de propietario, agente o patrocinador. Lo realmente importante para ser considerada una serie de temática deportiva es ver algo de deporte. No es suficiente con referenciarlo, sino que tiene que haber imágenes sobre el deporte en sí.

**En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

No. Creo que en cualquier buena serie el “campeonato” puede ser el centro de atención, pero en otras puede serlo el partido o la competición los elementos que muevan la trama hacia adelante.

**Sobre los diálogos, ¿qué importancia tiene transmitir con veracidad el lenguaje especializado del deporte representado?**

Creo que el uso del lenguaje le aporta un “sabor” diferente a la serie. No diría que sea necesario, pero sí que hace que el programa sea más auténtico.

**Sobre los espacios o la recreación del ambiente, una de las mayores dificultades de la ficción audiovisual es representar los grandes escenarios deportivos. ¿Cómo se puede trasladar la emoción del momento del deporte a la ficción?**

Esa es una buena pregunta y creo que las emociones se ven afectadas si no se puede recrear un estadio, por ejemplo. Mi mayor preocupación es quién puede contar la historia, si puede permitirse contratar extras o utilizar CGI (Computer Generated Imagery) para crear fans en las gradas. Probablemente esas historias solo las cuenten producciones con un mayor presupuesto. De hecho, puede impedir que un productor más pequeño o independiente cuente una determinada historia.

**¿Es importante que la temporalidad de la serie se ajuste a una temporada real del calendario deportivo?**

No creo que se pueda montar una serie de esquí en verano, pero si el espectáculo se toma ciertas libertades con el calendario que no son evidentes, creo que la audiencia las aceptará.

**¿Crees que es importante potenciar los elementos sonoros del deporte?**

Ahora mismo pienso que el sonido y la música son realmente importantes. El crujido de los cuerpos chocando, el rugido de la multitud, incluso un gran tema musical como el de Rocky realmente se suman a la excitación, la emoción y el realismo.

*Anexo 9.6 Entrevista a Antonio Urano, director del Festival Internacional de Filmes de Esporte de Río de Janeiro, Brasil (03-10-2017, realizada por correo electrónico).*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

Si hablamos de la producción brasileña, sí. Podemos decir que Brasil, especialmente Río de Janeiro, es una tierra propicia para los deportes, ya que hemos acogido grandes eventos internacionales. Sin embargo, son raras las películas producidas, ya sean documentales o películas de ficción, abordando una historia de deporte. Y no es porque exista una falta de historias increíbles de éxito y superación. De una manera general, las películas que abordaron temas de deporte no tuvieron gran respuesta de las taquillas, como *Pelé Eterno*, de Aníbal Massaini, sobre nuestro mayor futbolista. Pero eso es una cuestión compleja que involucra mil y un factores de mercado, donde la temática es sólo uno de ellos. En algunos países, como Estados Unidos, la impresión que tenemos es que el tema "deporte" es ampliamente contemplado por la cinematografía norteamericana.

**¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Yo no diría que existe el género deportivo en el campo cinematográfico, como no existe el género "amor". Hay películas que cuentan historias de amor, como hay películas que cuentan historias de deportes o de un deportista. Para mí, el género en el cine es un aspecto secundario. Lo que es prominente es el arte cinematográfico, no importa el tema que se trata en él.

Con todo, el criterio que utilizamos para definir una película como deportiva es la importancia que tiene en la historia la propia práctica deportiva. Es decir, la cuestión es qué potencial tiene una película para hacer que el espectador reconozca el deporte en la historia, posicionándolo como el elemento principal de la historia narrativa.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

La respuesta es la misma que la anterior, solo que las series de televisión son otro formato de la creación audiovisual que usan un medio distinto para su difusión. Está claro que la temática deportiva reúne un gran atractivo potencial expuesto en una serie. La importancia es el tratamiento y el dominio del realizador en el sentido de causar impacto en el espectador, llevándolo lo más cerca posible de la emoción inherente al deporte.

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Yo, sin ser un teórico de la creación cinematográfica, diría que el principal elemento es el ritmo que pueda dar sentido ya desde el guion, como pueda ocurrir con una película antes de ser producida. En esta fase del proyecto, es posible esculpir el guion en beneficio del ritmo que va a atraer al espectador.

Sí considero que todos los elementos son pertinentes (la definición de los personajes, las tramas, los diálogos o la banda sonora). La utilización de cada uno de ellos y su dosificación tiene que ser definido en un itinerario siempre preocupado por el interés y la inteligencia del espectador.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Lamento no poder contestar debidamente a ello, ya que tengo poca información sobre ellas al ser mi terreno el cinematográfico.

*Anexo 9.7 Entrevista a Barbara Destefanis, directora del BCN Sports Film Festival de Barcelona, España (06-10-2017, realizada por correo electrónico).*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

No, al contrario. Creo que es una temática que está muy presente. En los últimos años, y como consecuencia del incremento de la práctica deportiva por parte de la ciudadanía (un fenómeno social que el Clusters catalán de las industrias del deporte avala con sus estudios y relaciona con la crisis económica y con la mayor accesibilidad del material deportivo), el deporte tiene una mayor presencia en la producción audiovisual.

Es un hecho –y se puede comprobar hojeando el catálogo de festivales como, por ejemplo, el Clermont Ferrand Short Film Festival- que, desde el 2010 hasta hoy, hay un exponencial incremento de películas que hablan del deporte. Lo demuestra también el gran número de festivales de cine deportivo que tienen lugar hoy en día a lo largo de todo el año en los cinco continentes. Entre festivales dedicados al deporte *tout court* y festivales dedicados a disciplinas específicas (como, por ejemplo, el fútbol, el surf, el *skate* o los deportes de montaña), creo que no exageraríamos si postuláramos que en la actualidad deben existir unos 50 festivales de cine de temática deportiva.

**¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Creo que existen películas que podrían encajar en el género “cine deportivo”. Pero, hoy en día, hay tal cantidad de películas que tienen el deporte como hilo conductor que a veces es difícil clasificarlas dentro del “género deportivo”.

Por su potencial, el deporte sirve a los directores de cine independiente no solo para hablar de deporte, ya que también es un excelente punto de partida o *leit motiv* para abordar otros temas sociales, culturales o históricos.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Seguramente, pero no soy una gran conocedora de ellas. Solo he tenido la oportunidad de conocer dos títulos: una producción italiana dedicada al boxeo y una producción australiana dedicada a un deporte extremo.

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Como no soy una experta en series, sí te contesto para las películas. Primero, creo que el deporte tiene que ser el tema principal. No es suficiente considerar una película como de temática deportiva si, como lo explicaba antes, el deporte sirve como “canal” para hablar de otras cosas o de otras realidades. El deporte tiene que ser el núcleo de la acción, el agente que motiva el protagonista, la causa de sus acciones. En italiano, diría el *movente* principal.

A partir de este requisito, todos los elementos –personajes, acciones, diálogos, tiempo o banda sonora- deberían estar bien “atados” (una película perdería verosimilitud, por ejemplo, si el actor que juega el papel de un boxeador no se ajustara a un perfil de deportista real). Creo que, en esta capacidad de ajustar todos los elementos narrativos a la temática deportiva, reside la diferencia entre una película deportiva de calidad y una “mediocre”.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

No las conozco, ya que mi terreno es el cinematográfico.

### Entrevistas a investigadores y académicos.

*Anexo 9.8 Entrevista a Paul Levinson, Doctor y profesor de comunicación y estudios de medios de Fordham University en Nueva York y coescritor del libro A Friday Night Lights companion (06-02-2018, realizada por correo electrónico).*

**Sobre el género deportivo, ¿cree que el deporte ha sido poco tratado en la industria audiovisual respecto a otros géneros? ¿Por qué?**

Sí, porque el deporte en sí mismo es una forma de entretenimiento y las películas y las series de televisión sobre deporte pueden ser un entretenimiento sobre entretenimiento, o lo que yo llamo “meta-entretenimiento”. Y, esto, es relativamente raro, es difícil hacerlo bien.

**¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Sí. Películas como *Friday Night Lights* (que surgió antes de la serie en televisión) o *Bull Durham* pueden ser buenos ejemplos. Hay buenas películas, pero no son brillantes porque tratan sobre el deporte, sino sobre la vida real.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Sí, y *Friday Night Lights* sería el mejor ejemplo de ello. Era una serie de televisión magnífica porque, después de todo, trataba más sobre la vida en un pequeño pueblo que sobre el fútbol americano en el instituto (aunque ello jugara un rol de apoyo para la serie).

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Sobre todo las series tienen que contar con la representación de eventos deportivos reales, sea en su caso fútbol, béisbol o cualquier otra modalidad.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Solo he podido ver *Friday Night Lights* y *El declive de Patrick Leary* y ambas son series pertenecientes al género deportivo porque la primera (en su superficie) es una serie de fútbol americano de instituto y la segunda trata sobre el boxeo. Los héroes de ambas ficciones están involucrados con el deporte y ganar y conseguir sus metas son los objetivos de casi todos los episodios.



**En relación a los aspectos narrativos, sobre los personajes, hay muchas series basadas en el deporte donde los protagonistas no tienen una relación con el mismo. ¿Crees que es importante que los personajes estén vinculados a los roles principales dentro del deporte? ¿Cómo te inspiraste para crear los protagonistas?**

Por supuesto. Si no existe esa relación es que el deporte es tan solo utilizado como algo accesorio.

**En este sentido, respecto a las tramas y su vinculación con el deporte, ¿crees que es necesario que la modalidad representada ocupe las historias principales y parte de las secundarias para ser considerada una serie de deporte?**

Sí y, como he mencionado anteriormente, *Friday Night Lights* es un ejemplo primordial sobre ello. Eso sí, para que una serie sea buena también tiene que mostrar las relaciones humanas –amor, celos, etc.- además del deporte.

**Sobre los diálogos, ¿qué importancia tiene transmitir con veracidad el lenguaje especializado del deporte representado?**

Es muy importante. Cada deporte usa un lenguaje propio o “jerga” y, para ser creíbles, los personajes deben hablar de esa manera.

**Respecto a los espacios o la recreación del ambiente, una de las mayores dificultades de la ficción audiovisual es representar los grandes escenarios deportivos. ¿Cómo se puede trasladar la emoción del momento del deporte a la ficción?**

Eso es muy difícil y depende en buena medida del talento de los directores y productores. Es especialmente complejo e importante cuando el deporte es de equipo y tiene lugar en un gran estadio. El director debe capturar al mismo tiempo la emoción del ambiente general como los desafíos individuales del deportista.

**¿Es importante que la temporalidad de la serie se ajuste a una temporada real del calendario deportivo?**

No, no realmente. En televisión, una semana o un mes de competición puede mostrarse en una hora.

*Anexo 9.9 Entrevista a Victor Andrade de Melo, Doctor y profesor de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil (06-02-2019, realizada por videollamada)*

### **¿Cree que se puede hablar del género deportivo dentro del cine?**

Si tenemos en cuenta la clasificación histórica del género, el deporte no es un género. La idea del género en los inicios del cine es la de organizar las películas y orientar la mentalidad del público, se informa para ellos, para prepararles qué van a ver. Al mismo tiempo se organiza una gramática y una narrativa. Por ejemplo, si se clasifica una película como terror, el espectador ya sabe, más o menos, qué le espera. Siempre hay unos elementos muy comunes en películas de *cowboys*, de terror... en sus orígenes, el cine toma muchos de los géneros de la literatura porque era un arte nuevo e imitaba las estructuras de otras artes.

Sin embargo, con el desarrollo del siglo XX, dos cosas cambiaron en el sentido del género y el cine. Uno, la propia arte moderna y postmoderna. Se debate sobre la existencia del género puro, tanto en el cine como en otras artes, porque ahora se mezcla, se confunden géneros distintos. El cine ya nace moderno, no es como otras artes que tienen que avanzar hacia la modernidad. Y eso conlleva que es el arte que más rápidamente mezcla sus géneros. De tal manera, yo creo que podemos definir el género en el cine considerando nada más la manifestación concreta del cine, esto es, la estructuración del lenguaje cinematográfico. Con todo, no sé si la experiencia histórica permite afirmar si el deporte es o no un género cinematográfico. Primero, por el número de películas sobre el deporte que hay, no solo en Estados Unidos sino en todo el mundo, sino también por el éxito de público o el reconocimiento de premios importantes, además de saber si el recorrido del tiempo ha establecido una gramática propia del cine deportivo. Entonces, con pocas variables, hay siempre una trayectoria común: el centro de la película es un equipo, un entrenador o un deportista que sufre problemas y que supera todo como si fuera una epopeya o una épica. Me parece que esta gramática del cine del género deportivo ha traspasado a la televisión, para las narraciones deportivas, que siguen también esta épica. Es verdad que el fenómeno deportivo es tan variable que también se adapta muy bien a esta narrativa: hay siempre un juego que se gana al final del mismo, un equipo no tan potente que acaba ganando un partido o un torneo... Así que esta gramática propia se establece junto a la propia organización del fenómeno deportivo concreto. En resumen, a mí sí me parece que podemos hablar del género deportivo dentro del mundo cinematográfico.

**¿Puede considerarse el género deportivo como tal en las series de ficción televisiva?**

Creo que es algo que estamos viviendo prácticamente “en directo”. Hemos observado, por ejemplo, el fenómeno de Netflix, cómo cada vez más hay una integración del lenguaje de las series en el cine -y cómo la propia compañía ha lanzado su propia producción cinematográfica-. Hay otras fórmulas, como el *streaming*, que muestran cómo cada vez se produce este diálogo con la narrativa del cine. Al final, las series están siguiendo los principios que están siendo definidos por un *star system* de Hollywood: los personajes están muy marcados, queda claro quién es el malo y quién es el bueno... por eso, por ejemplo, el boxeo es uno de los géneros más importantes del cine, porque la propia dinámica del deporte es perfecta para adecuar esta narrativa cinematográfica, con un personaje honesto y otro deshonesto, un *ring* iluminado de manera oscura que permite marcar muy bien las luces, y que ayudan incluso a explicar el largo recorrido que han tenido sagas como *Rocky*. Pero, igual que tenemos el deporte en películas más alternativas del cine, el modelo cambia cuando se traslada al cine más tradicional, aunque haya títulos muy interesantes como *La soledad del corredor de fondo*, de Tony Richardson, u otros *films* que cuentan con la presencia de deportistas importantes. Pero, en general, hay un diálogo deportivo más fuerte con este cine alternativo.

**¿Qué elementos narrativos debe tener una ficción audiovisual para ser considerada dentro del género deportivo?**

Cuando yo hice mi investigación sobre el cine y el deporte en Brasil y después en América, ésta ha sido una de mis grandes preocupaciones, ¿qué elementos vamos a considerar para hablar de cine de deporte? Encontramos una salida a esta cuestión. Hablamos de deporte en cine y clasificamos las películas en tres categorías. Una, en la que el deporte es el tema central. Otra, en la que el deporte es solamente una referencia muy débil (un personaje está relacionado con el deporte, hay algunas escenas deportivas...). Y una última intermedia, donde el deporte ocupa una parte de la película pero no es la cuestión central. Por tanto, me pareció tan difícil establecer lo que es una película deportiva y lo que no que preferimos hacer una clasificación para organizar después los análisis y las reflexiones de cada película de deporte de Brasil.

Creo que en el tiempo hubo varios elementos alejados del deporte y el cine y la televisión. Había cierta preconcepción intelectual, como que el deporte es algo menor, sin importancia, a pesar de su enorme popularidad. Es algo que con el tiempo se ha ido

corrigiendo. Otra cosa son los límites de la tecnología. Era muy difícil hacer películas de deporte. El crecimiento y el desarrollo de la tecnología digital haya permitido más experiencias con el deporte en el cine.

**Series como *Friday Night Lights*, *El declive de Patrick Leary*, *Luck*, *Ahora o nunca o (hdp)*, ¿podrían ser consideradas como series pertenecientes al género deportivo?**

Solo he visto (*hdp*). A mí me parece que hay una cuestión central, que son los personajes, mucho menos encasillados de lo que estamos acostumbrados. Nosotros tenemos en Brasil un cronista muy importante llamado Nelson Rodríguez, que ha escrito mucho sobre fútbol. Él tiene una crónica sobre los árbitros en la que escribe que, en todos los lugares del planeta, entre los 25 personas en el campo, tiene que haber un “hijo de puta”. En el fútbol, lo es el árbitro. Él habla de las muchas contradicciones que existen, de esa relación de amor y odio con el colegiado. Me parece muy interesante ese enfoque, todas las reflexiones que involucran a este personaje en el fútbol o en otros deportes.

**En relación a los aspectos narrativos, sobre los personajes, hay muchas series basadas en el deporte donde los protagonistas no tienen una relación con el mismo. ¿Crees que es importante que los personajes estén vinculados a los roles principales dentro del deporte? ¿Cómo te inspiraste para crear los protagonistas?**

Para mí lo más original de (*hdp*) es la elección del personaje, porque casi siempre son entrenadores o atletas los protagonistas. El lenguaje deportivo de la serie es tan fuerte que encontramos similitudes, por ejemplo, con el empleado en los documentales. Incluso, los personajes que son representados: la madre que sufre, la pareja, el hijo... Por eso tiene tanta importancia y originalidad el haber escogido a un personaje tan poco visualizado, teniendo en cuenta lo que ocurre tanto fuera como dentro del campo. Pero esto también es algo muy común en otros formatos, la conexión entre el atleta y la persona como hijo, pareja o amigo, con las propias contradicciones a las que se enfrenta en su trayectoria.

**En relación al deporte, ¿qué destacaría de (*hdp*) respecto a elementos como las tramas, los diálogos, los espacios representados o la banda sonora?**

Me parece que todo eso está muy bien hecho. En Brasil tenemos muchas películas sobre deporte. En mi país vivimos la “era de los mega eventos”, con la Copa del Mundo de fútbol, los Juegos Olímpicos... fueron años en lo que se construyó todo alrededor del deporte y eso se reflejó también en el cine, por ejemplo, con películas excelentes como

*Línea de pase*, de Walter Salles y Daniela Thomas. En el cine o en las telenovelas se está haciendo un esfuerzo muy grande de integración del lenguaje de los medios de comunicación. Ahora, ya raramente se hace algo solamente para el cine, sino que se piensa en cómo llegará a la televisión o si se puede adaptar a una serie. Eso mismo ha ocurrido con *10 segundos para vencer*, una película de 2018 basada en la historia de Éder Jofre, el primer campeón del mundo de boxeo brasileño –algo muy raro en nuestro país, en comparación con Argentina o Colombia donde este deporte tiene más tradición-. Entonces, cuando se distribuyó la película, el director ya captó la idea para desarrollar más escenas y más historias en una serie y, dos o tres meses después, ya se convirtió en miniserie. Esto demuestra, como en el caso de (*hdp*), el acierto en la elección del personaje central.

**Alguna de sus investigaciones más destacadas están centradas en el cine deportivo. ¿Ha notado al respecto un incremento del interés académico en esta temática?**

Sí, la evolución de las investigaciones sobre cine y deporte ha sido muy fuerte. Había cosas en Estados Unidos, pero todo lo demás estaba más orientado a la clasificación que al análisis crítico. He visto libros como el de Mérida sobre el boxeo, alguna revista dedicaba algún número al deporte... Pero poco más. Hoy tenemos muchas investigaciones y libros sobre cine y deporte pero, para mí, lo más interesante era algo en lo que se involucraba gente a la que le gustaba el deporte, como a los periodistas. Ahora investiga gente a la que le gusta el cine, interesados en el tema, lo que indica que el deporte está rompiendo esas fronteras de los prejuicios intelectuales o académicos. Las universidades se quedaron alejadas de la cultura popular de masas -también en otras facetas, como en determinados géneros musicales, por ejemplo- y ahora se está produciendo esa aproximación desde el ámbito universitario. El deporte, como manifestación de la cultura popular de masas, está llamando más la atención.

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### Índice de tablas

	<i>Página</i>
<b>Tabla 2.1.</b> Resumen de la metodología empleada .....	97
<b>Tabla 3.1.</b> Ficha técnica de <i>Friday Night Lights</i> .....	101
<b>Tabla 3.2.</b> Ficha técnica de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	103
<b>Tabla 3.3.</b> Ficha técnica de <i>Luck</i> .....	104
<b>Tabla 3.4.</b> Ficha técnica de <i>Ahora o nunca</i> .....	106
<b>Tabla 3.5.</b> Ficha técnica de <i>(hdp)</i> .....	107
<b>Tabla 11.1.</b> Resumen de los principales roles deportivos representados en las series seleccionadas .....	318
<b>Tabla 12.1.</b> Resumen de la estructura de las cinco series seleccionadas.....	370
<b>Tabla 17.1.</b> Resumen de las preguntas planteadas sobre la cuestión del género deportivo en las series de ficción televisiva .....	560
<b>Tabla 1–Anexo.</b> Series de televisión relacionadas con el deporte ordenadas por países, canales de emisión, título, año y modalidad tratada.....	615
<b>Tabla 2–Anexo.</b> Número de series de televisión clasificadas por área de influencia audiovisual y modalidades.....	628
<b>Tabla 3–Anexo.</b> Ejemplo de ficha de análisis del primer capítulo de <i>Friday Night Lights</i> (1x01, “Piloto”).....	630
<b>Tabla 4–Anexo.</b> Personajes y aparición en la primera temporada de <i>Friday Night Lights</i> .....	647
<b>Tabla 5–Anexo.</b> Personajes y aparición en la primera temporada de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	651
<b>Tabla 6–Anexo.</b> Personajes y aparición en la primera temporada de <i>Luck</i> .....	653
<b>Tabla 7–Anexo.</b> Personajes y aparición en la primera temporada de <i>Ahora o nunca</i> ..	655
<b>Tabla 8–Anexo.</b> Personajes y aparición en la primera temporada de <i>(hdp)</i> .....	657
<b>Tabla 9–Anexo.</b> Tipos de acciones desarrolladas en <i>Friday Night Lights</i> .....	659
<b>Tabla 10–Anexo.</b> Tipos de acciones desarrolladas en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	661
<b>Tabla 11–Anexo.</b> Tipos de acciones desarrolladas en <i>Luck</i> .....	662
<b>Tabla 12–Anexo.</b> Tipos de acciones desarrolladas en <i>Ahora o nunca</i> .....	663
<b>Tabla 13–Anexo.</b> Tipos de acciones desarrolladas en <i>(fdp)</i> .....	664
<b>Tabla 14–Anexo.</b> Tramas principales y secundarias desarrolladas en <i>Friday Night Lights</i> .....	665

<b>Tabla 15–Anexo.</b> Tramas principales y secundarias desarrolladas en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	671
<b>Tabla 16–Anexo.</b> Tramas principales y secundarias desarrolladas en <i>Luck</i> .....	675
<b>Tabla 17–Anexo.</b> Tramas principales y secundarias desarrolladas en <i>Ahora o nunca</i> .....	677
<b>Tabla 18–Anexo.</b> Tramas principales y secundarias desarrolladas en <i>(hdp)</i> .....	681
<b>Tabla 19–Anexo.</b> Tipos de diálogos desarrolladas en <i>Friday Night Lights</i> .....	684
<b>Tabla 20–Anexo.</b> Tipos de diálogos desarrolladas en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	684
<b>Tabla 21–Anexo.</b> Tipos de diálogos desarrolladas en <i>Luck</i> .....	685
<b>Tabla 22–Anexo.</b> Tipos de diálogos desarrolladas en <i>Ahora o nunca</i> .....	685
<b>Tabla 23–Anexo.</b> Tipos de diálogos desarrolladas en <i>(hdp)</i> .....	685
<b>Tabla 24–Anexo.</b> Tipos de espacios aparecidos en <i>Friday Night Lights</i> .....	686
<b>Tabla 25–Anexo.</b> Tipos de espacios aparecidos en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	688
<b>Tabla 26–Anexo.</b> Tipos de espacios aparecidos en <i>Luck</i> .....	689
<b>Tabla 27–Anexo.</b> Tipos de espacios aparecidos en <i>Ahora o nunca</i> .....	689
<b>Tabla 28–Anexo.</b> Tipos de espacios aparecidos en <i>(hdp)</i> .....	690

## Índice de gráficos

<b>Gráfico 12.1.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Friday Night Lights</i> en su primera temporada.....	322
<b>Gráfico 12.2.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Friday Night Lights</i> por capítulo .....	323
<b>Gráfico 12.3.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en <i>Friday Night Lights</i> en su primera temporada.....	324
<b>Gráfico 12.4.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>El declive de Patrick Leary</i> en su primera temporada .....	332
<b>Gráfico 12.5.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>El declive de Patrick Leary</i> en su primera temporada por capítulo .....	332
<b>Gráfico 12.6.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en <i>El declive de Patrick Leary</i> en su primera temporada .....	334
<b>Gráfico 12.7.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Luck</i> en su primera temporada .....	342
<b>Gráfico 12.8.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Luck</i> por capítulo .....	342
<b>Gráfico 12.9.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en <i>Luck</i> en su primera temporada.....	343

<b>Gráfico 12.10.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Ahora o nunca</i> en su primera temporada .....	350
<b>Gráfico 12.11.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de <i>Ahora o nunca</i> por capítulo .....	350
<b>Gráfico 12.12.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en <i>Ahora o nunca</i> en su primera temporada.....	351
<b>Gráfico 12.13.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de ( <i>hdp</i> ).....	358
<b>Gráfico 12.14.</b> Porcentaje de acciones deportivas y no deportivas de ( <i>hdp</i> ) por capítulo .....	358
<b>Gráfico 12.15.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en ( <i>hdp</i> ) en su primera temporada.....	359
<b>Gráfico 12.16.</b> Comparativa del porcentaje de acciones deportivas desarrolladas en la primera temporada de las series seleccionadas.....	366
<b>Gráfico 12.17.</b> Porcentaje de acciones deportivas sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas .....	367
<b>Gráfico 12.18.</b> Porcentaje de tipo de acciones deportivas desarrolladas en el global de la primera temporada de las series seleccionadas.....	368
<b>Gráfico 13.1.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Friday Night Lights</i> en su primera temporada.....	371
<b>Gráfico 13.2.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Friday Night Lights</i> por capítulo .....	372
<b>Gráfico 13.3.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>El declive de Patrick Leary</i> en su primera temporada .....	388
<b>Gráfico 13.4.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>El declive de Patrick Leary</i> por capítulo .....	388
<b>Gráfico 13.5.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Luck</i> en su primera temporada.....	404
<b>Gráfico 13.6.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Luck</i> por capítulo .....	404
<b>Gráfico 13.7.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Ahora o nunca</i> en su primera temporada.....	419
<b>Gráfico 13.8.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de <i>Ahora o nunca</i> por capítulo .....	419
<b>Gráfico 13.9.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de ( <i>hdp</i> ) en su primera temporada.....	435
<b>Gráfico 13.10.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, diálogos en los que se menciona el deporte y diálogos no deportivos de ( <i>hdp</i> ) por capítulo .....	435



<b>Gráfico 13.11.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, no deportivos y en los que se menciona el deporte en la primera temporada de las series seleccionadas .....	448
<b>Gráfico 13.12.</b> Porcentaje de diálogos deportivos, no deportivos y en los que se menciona el deporte sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas .....	449
<b>Gráfico 14.1.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Friday Night Lights</i> en su primera temporada.....	452
<b>Gráfico 14.2.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Friday Night Lights</i> por capítulo .....	453
<b>Gráfico 14.3.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en <i>Friday Night Lights</i> .....	454
<b>Gráfico 14.4.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>El declive de Patrick Leary</i> en su primera temporada .....	461
<b>Gráfico 14.5.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>El declive de Patrick Leary</i> por capítulo .....	461
<b>Gráfico 14.6.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	462
<b>Gráfico 14.7.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Luck</i> en su primera temporada .....	469
<b>Gráfico 14.8.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Luck</i> por capítulo .....	469
<b>Gráfico 14.9.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en <i>Luck</i> .....	470
<b>Gráfico 14.10.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Ahora o nunca</i> en su primera temporada .....	476
<b>Gráfico 14.11.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de <i>Ahora o nunca</i> por capítulo .....	476
<b>Gráfico 14.12.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en <i>Ahora o nunca</i> .....	477
<b>Gráfico 14.13.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de ( <i>hdp</i> ) en su primera temporada.....	483
<b>Gráfico 14.14.</b> Porcentaje de espacios deportivos y no deportivos de ( <i>hdp</i> ) por capítulo .....	483
<b>Gráfico 14.15.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos aparecidos en ( <i>hdp</i> ) .....	485
<b>Gráfico 14.16.</b> Comparativa del porcentaje de espacios deportivos desarrollados en la primera temporada de las series seleccionadas.....	492
<b>Gráfico 14.17.</b> Porcentaje de espacios deportivos sobre el tiempo total de la primera temporada de las series seleccionadas .....	493
<b>Gráfico 14.18.</b> Porcentaje de tipo de espacios deportivos sobre el global de la primera temporada de las series seleccionadas .....	493

<b>Gráfico 1-Anexo.</b> Relación entre los principales personajes de <i>Friday Night Lights</i> ..	650
<b>Gráfico 2-Anexo.</b> Relación entre los principales personajes de <i>El declive de Patrick Leary</i> .....	652
<b>Gráfico 3-Anexo.</b> Relación entre los principales personajes de <i>Luck</i> .....	654
<b>Gráfico 4-Anexo.</b> Relación entre los principales personajes de <i>Ahora o nunca</i> .....	656
<b>Gráfico 5-Anexo.</b> Relación entre los principales personajes de <i>(hdp)</i> .....	658