

MÁSTER EN GUION, NARRATIVA Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL



SERIES DE TEMÁTICA DEPORTIVA

Estudio comparativo entre *Friday Night Lights* y *Pelotas*

TRABAJO FIN DE MÁSTER
CURSO 2010/2011

JESÚS CALDERÓN GARCÍA

Director: D. JOAQUÍN MARÍN MONTÍN

FACULTAD DE COMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
SEVILLA, SEPTIEMBRE 2011





“(...) y al final uno se hace viejo y se da cuenta de que se ha pasado los domingos sufriendo, como si eso importara. Que si se gana mucho mejor, nos ha jodido, pero lo importante es esto”

Don Antonio, socio fundador de La Unión



“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 [ella]. Este partido no se ha terminado. Esta batalla no ha terminado. Digámoslo una vez más: juntos, con determinación, ¡no perderemos!”

Eric Taylor, entrenador de los Panthers de Dillon

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 SERIES DE TEMÁTICA DEPORTIVA	11
1.2 HIPÓTESIS.....	14
1.3 DIFICULTADES DEL ESTUDIO	15
1.4 MOTIVACIONES PERSONALES	15
2. METODOLOGÍA	17
3. PELOTASY FRIDAY NIGHT LIGHTS: FICHA TÉCNICA	21
3.1 TÍTULO	22
3.2 GÉNERO	23
3.2.1 Drama.....	23
3.2.2 Dramedia.....	24
3.2.3 Nuevos formatos	24
3.3 IDEA	25
3.3.1 Originalidad	26
3.3.2 Humanismo	27
3.3.3 Catarsis.....	28
3.3.4 Época.....	28
3.3.5 Capacidad de venta.....	29
3.4 TEMA	29
4. PERSONAJES	33
4.1 EL PERSONAJE COMO PERSONA	35
4.1.1 El pasado de los personajes	35
4.1.1.1 <i>La familia</i>	36
4.1.1.2 <i>Clase social</i>	37
4.1.1.3 <i>Formación</i>	37
4.1.1.4 <i>Raza</i>	37
4.1.1.5 <i>Aptitudes profesionales</i>	38
4.1.1.6 <i>Nombre</i>	38
4.1.2 El personaje ahora	38
4.1.2.1 <i>Sexo y edad</i>	38
4.1.2.2 <i>Relaciones sociales</i>	39
4.1.2.3 <i>Sexualidad</i>	39

4.1.2.4 <i>Ocupación</i>	40
4.1.2.5 <i>Manera de ser</i>	40
4.1.2.6 <i>Apariencia</i>	40
4.1.2.7 <i>Visión del mundo</i>	41
4.1.2.8 <i>Creencias religiosas</i>	41
4.1.2.9 <i>Uso del lenguaje</i>	41
4.1.3 La presentación de los personajes.....	42
4.2 EL PERSONAJE COMO ROL.....	43
4.2.1 Roles del cine clásico.....	45
4.3 EL PERSONAJE COMO ACTANTE.....	46
4.3.1 Motivación.....	46
4.3.1.1 <i>Dificultades</i>	47
4.3.1.2 <i>Perturbación</i>	47
4.3.1.3 <i>Dilema</i>	48
4.3.1.4 <i>Temor</i>	48
4.3.1.5 <i>Piedad</i>	48
4.3.1.6 <i>Malentendido</i>	49
4.3.1.7 <i>Macguffin</i>	49
4.3.2 Meta.....	49
4.3.3 Acción.....	50
4.3.4 Conflicto.....	50
4.3.4.1 <i>Conflicto interno</i>	51
4.3.4.2 <i>Conflicto de relación</i>	51
4.3.4.3 <i>Conflictos sociales</i>	52
4.4 TIPOS DE PERSONAJES.....	52
4.4.1 Personajes principales.....	53
4.4.2 Personajes secundarios.....	53
4.4.3 Personajes que añaden otra dimensión.....	55
4.5 EL GRUPO.....	56
4.6 LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE.....	57
4.6.1 Alejamiento.....	59
4.6.2 Viaje.....	59
4.6.3 Transgresión de la prohibición.....	60
4.6.4 Complicidad.....	60

5. ESTRUCTURA	61
5.1 ACCIÓN	63
5.1.1 La acción como comportamiento	64
5.1.2 La acción como función	65
5.1.3 La acción como acto	65
5.2 TRAMA	66
5.3 ESTRUCTURA DEL RELATO	70
5.3.1 Primer Acto	71
5.3.1.1 <i>Primer punto de giro</i>	73
5.3.2 Segundo Acto	75
5.3.2.1 <i>Conflicto principal</i>	75
5.3.2.2 <i>Conflicto de relación</i>	76
5.3.2.3 <i>Conflicto interno</i>	77
5.3.2.4 <i>Segundo punto de giro</i>	77
5.3.3 Tercer Acto	77
5.3.3.1 <i>Escena final</i>	78
5.4 FOCALIZACIÓN.....	79
5.5 NARRADOR.....	81
6. DIALOGACIÓN	83
6.1 EL USO RELATIVO DEL DIÁLOGO	84
6.2 LAS FUNCIONES DEL DIÁLOGO EN LAS SERIES DE FICCIÓN	87
6.2.1 La función narrativa del diálogo	87
6.2.1.1 <i>Argumento</i>	87
6.2.1.2 <i>Acción</i>	91
6.2.1.3 <i>Personajes</i>	96
6.2.2 La relación del diálogo con las imágenes.....	104
6.3 REQUISITOS DE LOS DIÁLOGOS.....	108
6.4 CLASIFICACIÓN DE LOS DIÁLOGOS	112
7. ESPACIO	115
7.1 LOS EJES DEL ESPACIO	118
7.1.1 Espacios <i>in</i> y <i>off</i>	118
7.1.1.1 <i>Espacio off según su colocación</i>	118
7.1.1.2 <i>Espacio off según su determinación</i>	119
7.1.1.3 <i>Espacio off según el plano sonoro</i>	119

7.1.2 Espacios estáticos y dinámicos.....	120
7.1.2.1 <i>Espacio estático fijo</i>	120
7.1.2.2 <i>Espacio estático móvil</i>	120
7.1.2.3 <i>Espacio dinámico descriptivo</i>	121
7.1.2.4 <i>Espacio dinámico expresivo</i>	122
7.1.3 Espacios orgánicos y disorgánicos.....	123
7.2 AMBIENTE.....	123
7.3 EL SIGNIFICADO DE LAS IMÁGENES.....	125
8. TIEMPO.....	127
8.1 ORDEN.....	128
8.1.1 Tiempo lineal.....	128
8.1.2 Ordenación simultánea.....	130
8.2 RITMO.....	131
8.2.1 Duración normal.....	131
8.2.2 Duración anormal.....	132
8.2.2.1 <i>Recapitulación</i>	132
8.2.2.2 <i>Elipsis</i>	133
8.2.2.3 <i>Extensión</i>	134
8.3 FRECUENCIA.....	136
9. BANDA SONORA.....	137
9.1 LA VOZ.....	138
9.1.1 <i>Voz in</i>	138
9.1.2 <i>Voz off</i>	139
9.1.3 <i>Voz over</i>	139
9.2 LOS RUIDOS.....	140
9.2.1 Ruidos <i>in</i>	141
9.2.2 Ruidos <i>off</i>	141
9.3 LA MÚSICA.....	142
9.3.1 Énfasis dramático de las escenas.....	143
9.3.2 Corte brusco entre escenas contiguas.....	146
9.3.3 Unión de escenas adyacentes.....	147
9.3.4 Naturalidad de la fuente.....	148
9.3.5 Recreación de un escenario musical.....	148
10. LAS SERIES EN INTERNET.....	149

11. CONCLUSIONES 153
12. BIBLIOGRAFÍA..... 157
13. ANEXOS 159

1. INTRODUCCIÓN

La influencia del deporte en la sociedad actual traspasa las fronteras de la actividad física en sí. Sirva como ejemplo lo ocurrido en el verano de 2010, tras el triunfo de la selección española de fútbol en la Copa del Mundo celebrada en Sudáfrica. Según diversas estimaciones¹, más de un millón de personas homenajearon a los campeones por las calles de Madrid el día en que los jugadores recorrieron la ciudad para ofrecer el título a la afición. En plena crisis económica, pese a ser lunes 12 de julio, día laborable y en periodo vacacional, aquel júbilo colectivo volvió a demostrar que un éxito deportivo tiene mayor capacidad de movilización que muchas de las manifestaciones que reivindican los derechos fundamentales y que afectan a toda la sociedad.

Unos meses después, el 29 de septiembre, los sindicatos mayoritarios de España convocan una huelga general a cuya manifestación en Madrid acuden, según las cifras más optimistas de UGT y CCOO², medio millón de personas. En el año 2011, el denominado “Movimiento 15-M”, inicia una serie de protestas de ciudadanos indignados reclamando una mejora en el sistema democrático. El domingo 15 de Marzo, día de la primera convocatoria, los organizadores³ cifraron en 25.000 el número de asistentes.

Se tratan, por tanto, de unos fenómenos muy diferentes entre sí que dejan unos datos dispares y, desde el punto de vista más racional, confusos: que un grupo de futbolistas gane un Mundial no afecta a los derechos, deberes ni libertades de los ciudadanos como si lo hacen el desempleo, el alto precio de las viviendas o la corrupción política. No es objeto de este estudio investigar las causas psicológicas que llevan a un individuo a acudir a un evento y no al otro, si todo se basa en una estratagema política de distracción ante los verdaderos problemas del país o si el espíritu competitivo del ser humano ha estado presente en todas las sociedades a lo largo de la historia. Lo que realmente interesa para este análisis es conocer el alcance

¹ RTVE [en línea]. "Dos millones de personas recibieron a la Selección Española de Fútbol en Madrid" en RTVE.es. 13 de julio de 2010. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/television/dos-millones-personas-recibieron-a-seleccion-espanola-futbol-madrid/828627>. [Día de consulta: 28 de julio de 2011]

² RTVE [en línea]. MANJÓN, P. L., y MACÍAS, M. "Miles de personas se manifiestan en Madrid en una marcha fría y sin consignas" en RTVE.es. 29 de septiembre de 2010. <http://www.rtve.es/noticias/20100929/manifestacion/357653.shtml>. [Día de consulta: 30 de julio de 2011]

³ ABC [en línea]. J. M. S. "Varios miles de `indignados´ salen a la calle en toda España" en ABC.es. 16 de mayo de 2011. <http://www.abc.es/20110515/espana/abci-democracia-real-manifestacion-201105152210.html>. [Día de consulta: 28 de julio de 2011]

mediático que tiene en España el deporte y el fútbol de manera más concreta, algo que queda patente con los datos expuestos.

Este fenómeno se hace extensible a la mayoría de los países del mundo, en los que el deporte es un fenómeno de masas cuyo recorrido ha sido paralelo a su presencia en los medios de comunicación. Antonio Checa (2009: 11) resume esta unión entre la información deportiva y su presencia en prensa, radio, televisión o Internet:

“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. Incluso los periódicos de información general sucumben cada día más fácilmente a la tentación de abrir sus portadas con acontecimientos deportivos o titular utilizando términos del deporte.

He aquí, pues, el binomio cada día más poderoso y cada día más relacionado, Comunicación y Deporte (...), ha ido creciendo y perfeccionándose y demostrando que el abanico de los fenómenos en torno al deporte pasado por el tamiz de los medios de comunicación no hace sino crecer.”

En España, la prensa deportiva es líder del sector tanto a nivel impreso como digital (véase ANEXO 1), los espacios más vistos en la historia de la televisión nacional corresponden a emisiones deportivas⁴ y las radios consiguen el mayor número de oyentes los domingos con los programas de dicha temática⁵, unos datos que se repiten en muchos países del mundo. El ejemplo más claro es el de Estados Unidos y la emisión anual de la final de la Liga Nacional de Fútbol Americano, más conocida como la *Super Bowl*, que reúne audiencias millonarias. En concreto, la del año 2011 se ha convertido en el espacio más visto de la historia de la televisión estadounidense con más de 110 millones de telespectadores⁶.

Estas cifras demuestran que la importancia del deporte en los medios de comunicación alcanza, cada vez más, dimensiones puramente económicas. Incluso la industria del cine se ha contagiado de una realidad que sirve de fuente de inspiración para películas que muestran la superación personal, el esfuerzo, el sacrificio o la unión de un equipo para lograr un éxito deportivo. Unas historias que ilusionan a los niños y

⁴ MARCA [en línea]. “La prórroga de la final del Mundial ya es la emisión más vista en la historia de la televisión española” en MARCA.com. 12 de julio de 2010.

http://www.marca.com/2010/07/12/futbol/mundial_2010/selecciones/espana/1278922072.html.

[Día de consulta: 22 de julio de 2011]

⁵ PÚBLICO [en línea]. “Tiempo de juego` acecha a ‘Carrusel deportivo’” en PÚBLICO.es. 7 de abril de 2011.

<http://www.publico.es/televisionygente/370075/tiempo-de-juego-acecha-a-carrusel-deportivo>.

[Día de consulta: 23 de julio de 2011]

⁶ EL PAÍS [en línea]. POZZI, Sandro. “Una Superbowl de récord” en ELPAÍS.com. 8 de febrero de 2011.

http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Superbowl/record/elpepirtv/20110208elpepirtv_5/Tes.

[Día de consulta: 23 de julio de 2011]

niñas que quieren ser como sus ídolos que tanto aparecen en televisión y que también emocionan a aquellos mayores que, si bien ya no alcanzarán el éxito deportivo a nivel profesional, sí pueden vivir los de los demás como si fueran suyos propios. Como señala Robert McKee (2009: 28), el cine no hace sino ofrecer emociones y proyectar experiencias.

“Algunas personas consideran que ese apetito de historias es un mero entretenimiento, una forma de huir de la vida en lugar de explorarla. Pero después de todo, ¿qué es el entretenimiento? Entretenerse es sumergirse en la ceremonia de la narración con el objetivo de alcanzar un final intelectual y emocionalmente satisfactorio. Para el público de una película, el entretenimiento es el ritual de sentarse en la oscuridad, concentrarse en una pantalla para experimentar el significado del guion y, con una nueva percepción, sentir el ascenso de emociones intensas, e incluso a veces dolorosas, y al profundizar en su significado, dejarse llevar hasta la satisfacción última de dichas emociones.”

El deporte ha estado presente en el cine con películas como la saga de *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) o éxitos recientes como *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), en clásicos como *The Karate Kid* (John G. Avildsen, 1984) o en historias basadas en hechos reales como *Invictus* (Clint Eastwood, 2004). Estos films únicamente son una muestra de aquellos largometrajes que manifiestan una serie de patrones identificables con los valores asociados al deporte y que se resumen en la lucha del individuo por alcanzar sus metas personales.

Regresando de nuevo al fútbol y su influencia en los medios de comunicación españoles, resulta natural que el cine haya recurrido a este fenómeno de masas en algunas películas. Como ejemplos pueden señalarse *Días de fútbol* (David Serrano, 2003), *El penalti más largo del mundo* (Roberto Santiago, 2005), *Matías, juez de línea* (Santiago Aguilar, 1996), *La batalla del domingo* (Luís Marquina, 1963), *Fuera de juego* (Fernando Fernán Gómez, 1991), *Rivales* (Fernando Colomo, 2008), *Los ases buscan la paz* (Arturo Ruíz, 1954), *El sistema Pelegrín* (Ignacio Iquino, 1952), *Las Ibéricas F.C.* (Pedro Masó, 1971), *Once pares de botas* (Francisco Rovira, 1954), *Primera jugada* (Lluís María Güell, 1997) o *¡Campeones!* (Ramón Torrado, 1943). Todas ellas tratan el balompié como parte de su temática, pero ninguna ha logrado ser un referente notable entre la audiencia por su carácter deportivo.

Llama la atención que a nivel europeo o sudamericano, donde la importancia del fútbol es mayor, tampoco se hayan llevado a cabo grandes proyectos que giren en torno a este deporte. La mayoría son coproducciones con Estados Unidos, como la película *Quiero ser como Beckham* (Bend It Like Beckham, Gurinder Chadha, 2002) o la

segunda entrega de la trilogía *¡Gool!* (Goal!, Danny Cannon, 2005). Este último es uno de los fracasos más llamativos en el intento por realizar un largometraje que trate sobre el denominado “deporte rey”. En las tres partes de este film, que cuentan con las licencias de la FIFA, se emplean nombres de equipos reales como el Newcastle, el Arsenal o el Real Madrid. Los escenarios donde se desarrollan los partidos son estadios como el Santiago Bernabéu o St. James Park. Por último, y este es el hecho más característico de la trilogía por su importante despliegue, aparecen futbolistas de fama mundial como el propio David Beckham, Zinedine Zidane, Iker Casillas, Cristiano Ronaldo, Alan Shearer o Lionel Messi. En diferentes grados de participación, más de medio centenar de jugadores y entrenadores de diversos países forman parte de alguna de las tres películas. Sin embargo, el éxito y la repercusión del proyecto no fue el esperado, hasta tal punto que la tercera entrega no pasó por taquilla y se lanzó directamente en DVD.

En Estados Unidos, la relación entre las audiencias deportivas y el cine también muestran cierta disparidad, aunque no tan alejada como en el caso español o europeo. Como se ha señalado, la *Super Bowl* es el evento más seguido en un país en el que el fútbol americano, el beisbol y el baloncesto son los tres deportes más populares. Sin embargo, también se ha indicado que algunas de las películas más exitosas están relacionadas con otros deportes como el boxeo o las artes marciales. A los largometrajes anteriores hay que sumar otros de la misma temática como *Toro Salvaje* (Raging Bull, Martin Scorsese, 1980), *Huracán Carter* (The Hurricane, Norman Jewison, 1999) o *Alí* (Michael Mann, 2001), relacionadas con el atletismo como *Carros de Fuego* (Chariots of Fire, Hugh Hudson, 1981), e incluso aquellos que tratan el baloncesto, como *Space Jam* (Joe Pytka, 1996) o *Coach Carter* (Thomas Carter, 2004). Hasta el fútbol ha gozado de cierto éxito, al menos entre el público, con films como *Evasión o Victoria* (Victory, John Huston, 1981), en la que participaron estrellas internacionales del balompié como Pelé, Osvaldo Ardiles o Booby Moore.

Respecto al fútbol americano, varias películas han proliferado en los últimos años como *Un domingo cualquiera* (Any Given Sunday, Oliver Stone, 1999), *Me llaman Radio* (Radio, Michael Tollin, 2003), *Titanes. Hicieron historia* (Remember the Titans, Boaz Yakin, 2000), *Invencible* (Invincible, Ericson Core, 2006), *Equipo a la fuerza* (The Replacements, Howard Deutch, 2000), *Ella es el partido* (Leatherheads, George Clooney, 2008) o *The Blind Side* (John Lee Hancock, 2009). Salvo esta última,

ganadora de un Óscar a la mejor actriz de reparto, el resto ha destacado más por la acogida entre los espectadores que por los galardones o premios recibidos.

Aunque, como se ha indicado anteriormente, el objeto de estudio de este trabajo es otro, todo este repaso ha servido para justificar la importancia del deporte en la sociedad actual y en los casos concretos del fútbol en España y el fútbol americano en Estados Unidos. Una vez analizado la presencia que tienen en los medios de comunicación y como ha derivado en el cine, es momento de plantearse qué influencia ha tenido esta temática en las series de televisión.

1.1 SERIES DE TEMÁTICA DEPORTIVA

Este estudio sobre series de televisión de temática deportiva surge como un planteamiento derivado de los datos expuestos anteriormente. Es decir, si el deporte es un fenómeno de masas tan importante y que acapara semejante atención mediática, ¿también se trata de una fuente de inspiración para la creación de series?

A priori, los datos sobre las audiencias de las programaciones deportivas podrían hacer pensar que una serie de este tipo tendría un éxito asegurado. Sin embargo, dicha situación no parece producirse y, a nivel internacional, la realización de esta clase de ficción es escasa. La mayoría de series emplean el deporte como trasfondo de distintas historias, como ocurre en *Campeones de la vida* (Sebastián Pivotto y Óscar Rodríguez, 1999), *Contra las cuerdas* (Alejandro Maci y Gustavo Luppi, 2010) o *Sos mi vida* (M. Pink Christofalo, 2006), que utilizan el boxeo; *Champs 12* (Gustavo Luppi, 2008), que introduce el fútbol en la telenovela; *15 Love* (Derek Schreyer, Karen Troubetzkoy, 2004), que versa sobre una escuela de tenis; *Surf Girls* (David Brookwell, Michael Jacobs y Sean McNamara, 2006) o *Blue Water High* (Ian Watson, Ralph Strasser, Marcus Cole y Chris Martin-Jones, 2005), que ofrecen una visión veinteañera del surf; o la comedia *Mike Basset: Manager* (Rob Sprackling y John R. Smith, 2005), en la que a través de seis capítulos se cuenta a modo de comedia la historia de un entrenador inglés de fútbol.

¿Y en España? Si el fútbol es el deporte que más se practica (véase ANEXO 2) y el que logra las mayores audiencias televisivas, ¿no existe ninguna serie que recoja las peripecias de un jugador o un equipo que lucha por lograr un título? Resulta

sorprendente, pero solo ha habido una serie que inspire parte de sus tramas en los futbolistas, el entrenador o el presidente de un equipo de fútbol.

Hasta el momento, *Pelotas* es la única ficción española que ha tratado de forma tan directa el deporte pese a que sus creadores, Juan Cruz y José Corbacho, señalaran en el día de su presentación que en la serie no se iba a hablar tanto de fútbol como de las historias personales de los personajes⁷.

“Empezamos a crear el universo *Pelotas*, que gira alrededor de La Unión, un equipo de fútbol de categoría regional o territorial fundado hace cincuenta años y en dónde lo que menos importa es sí se gana o se pierde. Lo verdaderamente importante es verse cada domingo a eso de las 12 del mediodía y compartir unas cañas y unos boquerones en vinagre.

(...) 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 narra el día a día de los vecinos de un barrio de una gran ciudad cuyo nexo común es el equipo de La Unión. La serie comenzó a emitirse en TVE en el año 2009 y finalizó con la segunda temporada en el 2011, con un descenso de telespectadores considerable respecto a los primeros episodios⁸. La falta de acogida por parte de la audiencia es casi tan llamativa como la ausencia de referentes en el sector audiovisual español sobre esta temática. Queda patente, por tanto, que en España el seguimiento de las retransmisiones deportivas no está en consonancia con la creación de ficciones de este tipo. Pero, retomando de nuevo los datos iniciales, ¿ocurre lo mismo en Estados Unidos, donde resulta tan evidente la importancia del fútbol americano a nivel televisivo?

Al contrario que en España, en Estados Unidos se han realizado varias series relacionadas con el deporte, como *Lights Out* (Justin Zackham, 2011), sobre boxeo, o *Sports Nights* (Aaron Sorkin, 1998), que simula un programa televisivo del género. Sin embargo, lo más importante es que la mayoría de ellas tratan sobre el fútbol americano, como *Blue Mountain State* (Eric Falconer, Chris Romano, 2010), *The Game* (Mara

⁷ 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]

⁸ ADN [en línea]. EFE. “La serie ‘Pelotas’ se despide definitivamente de TVE” en ADN.es. 7 de junio de 2010. <http://www.adn.es/tv/20100607/NWS-1078-TVE-Pelotas-definitivamente-despide-serie.html>. [Día de consulta: 30 de julio de 2011]

Brock Akil, 2006) o *Playmakers* (John Eisendrath, 2003), una de las primeras series producidas por el canal deportivo ESPN. Ninguna de ellas ha gozado de demasiado éxito como para ser muy reconocibles a nivel nacional o internacional, salvo una excepción: *Friday Night Lights*.

Esta última serie muestra a un grupo de jóvenes que juegan en el equipo de fútbol americano del instituto de Dillon, un pueblo ficticio del estado de Texas, cuya mayor gloria es que los Panthers logren el campeonato estatal. Creada por Peter Berg, *Friday Night Lights* comenzó a emitirse en la NBC en octubre de 2006 y finalizó, cinco temporadas y 76 episodios después, en febrero de 2011 en su filial Direct TV. La serie fue un éxito de crítica⁹ y logró una gran popularidad entre los espectadores¹⁰. De hecho, pese a no cumplir con las expectativas en cuanto a datos de audiencia¹¹, sus cinco temporadas suponen un récord entre las series de temática deportiva y establecen un importante aval sobre su calidad porque, como señalan Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007: 47), “en la actualidad, dos temporadas de emisión ya es todo un éxito”.

Dos series, por tanto, que van a ser una representación de las ficciones de temática deportiva. Por un lado, la pionera *Pelotas*, por tratarse de la primera apuesta española en tratar el fútbol aunque sea como telón de fondo de unas tramas centradas en las relaciones personales de sus personajes. Por otro, *Friday Night Lights*, la serie de temática deportiva de mayor duración en Estados Unidos, un referente a nivel mundial por las críticas recibidas y el apoyo de la audiencia y que, además, es representativa de uno de los principales deportes de su país.

La primera consiguió emitirse en TVE, el canal español de mayor audiencia (véase ANEXO 3) y referente deportivo a nivel nacional al tener los derechos de retransmisión de la UEFA Champions League, el Campeonato mundial de motociclismo o los Juegos Olímpicos entre otros. Mientras, *Friday Night Lights* lo hizo en la NBC y

⁹ WASHINGTON POST [en línea]. SHALES, Tom. “Friday Night` Kicks Off With A Great Formation” en WASHINGTONPOST.com.

3 de octubre de 2006. <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/10/02/AR2006100201439.html>.

[Día de consulta: 31 de julio de 2011]

¹⁰ 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.

[Día de consulta: 31 de julio de 2011]

¹¹ TV BY THE NUMBERS [en línea]. “Final 2009-10 Broadcast Primetime Show Average Viewership” en TVBYTHENUMBERS.com. 16 de junio de 2010.

<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/06/16/final-2009-10-broadcast-primetime-show-average-viewership/54336/>

[Día de consulta: 16 de agosto de 2011]

en su filial Direct TV, también uno de los canales más exitosos de Estados Unidos y que, junto a la CBS y la Fox, retransmite de forma alterna la final de la *Super Bowl*.

Además, este estudio se realiza después de que ambas series hayan finalizado, lo que aporta una mejor perspectiva sobre las mismas, y en pleno auge de las audiencias televisivas del fútbol y el fútbol americano, que han roto sus propias barreras en España y Estados Unidos. *Pelotas* inicia su emisión en el 2009, un año después de que la selección española de fútbol lograra la Eurocopa de Alemania, y finaliza meses antes de que se alzara con el Mundial de Sudáfrica. *Friday Night Lights*, por su parte, emite sus cinco temporadas en un periodo de tiempo en el que las finales de la *Super Bowl* se superan cada año a sí mismas en las audiencias televisivas, alcanzando su cuota histórica a principios del año 2011, el mismo periodo en el que finaliza la serie.

Por tanto, la elección de ambas series permitirá plantear las principales hipótesis sobre las posibilidades que ofrecen las ficciones de temática deportiva en el mundo audiovisual actual.

1.2 HIPÓTESIS

El objeto de esta investigación es el de analizar por qué las series de temática deportiva no han alcanzado un éxito notable en la actualidad, a excepción de *Friday Night Lights* en Estados Unidos, que es la única que ha conseguido afianzarse en dicha materia. A partir de aquí surgen dos cuestiones en este trabajo: ¿qué es lo que ha hecho que *Friday Night Lights* sea un referente dentro de las series de temática deportiva? ¿Por qué en el ámbito español no ha triunfado *Pelotas*, una ficción pionera que trata el fútbol de una forma tan directa?

Durante el análisis se observarán ciertos rasgos característicos que hacen de *Friday Night Lights* un modelo a seguir dentro de este tipo de series. Además, aunque los creadores de *Pelotas* señalaran que su intención no era la de tratar el fútbol, es cierto que dentro de la misma existen algunos puntos en común con la serie estadounidense que la convierten en la posible base para ficciones futuras relacionadas con el deporte. Además, el estudio comparativo permitirá responder a cuestiones secundarias, como si realmente existen unas marcas de identidad propias en las series que permitan hablar del género deportivo como tal o no.

Por tanto, se trata de un trabajo de investigación en el que el tema del mismo es muy concreto, al ceñirse a las series de temática deportiva y realizar una visión comparativa entre la exitosa *Friday Night Lights* y las posibilidades que ofrece *Pelotas*. Como se observa en el apartado dedicado a la metodología (véase pág. 17), se define además el ámbito de estudio al tratar las primeras temporadas de ambas series, en especial cada uno de sus capítulos piloto.

1.3 DIFICULTADES DEL ESTUDIO

Uno de los aspectos más llamativos de este estudio comparativo reside, precisamente, en la originalidad del mismo. La falta de referentes científicos en el ámbito académico de trabajos sobre series deportivas es patente, tanto que en la labor de búsqueda bibliográfica no se han encontrado análisis destacados acerca de este tipo de ficciones, pese a la importancia expuesta de dicha temática en los medios de comunicación actuales. Ni siquiera se han hallado investigaciones sobre la serie *Pelotas* o *Friday Night Lights* en Internet, lo que convierte a este estudio prácticamente en pionero.

Esta ausencia responde a la lógica, ya expuesta, de que ambas series han finalizado sus emisiones en los años 2010 y 2011. La ventaja de la originalidad resulta también un gran inconveniente ante la falta de referentes, por lo que todo lo datos que aporta este trabajo han sido expuestos sin la posibilidad de contrastarlos con otros estudios.

1.4 MOTIVACIONES PERSONALES

Desde un punto de vista personal, este estudio comparativo sobre series de temática deportiva supone un paso muy importante dentro de la especialización del investigador en el sector profesional de la comunicación, así como en el ámbito académico con vistas a realizar en el futuro una tesis doctoral que tenga el deporte como eje central.

Por otro lado, desde que ha ejercido como periodista, el postgraduado ha pasado, en la mayoría de los casos, por redacciones de deportes como las de TVE o Canal Sur Radio. Además, en la actualidad el autor trabaja realizando retransmisiones deportivas para diversas emisoras como Onda Regional de Murcia o Canal Extremadura Radio, así

como colaboraciones con otras radios nacionales y televisiones locales, lo que le ha permitido adquirir mayores conocimientos sobre esta temática.

Por último, el investigador considera como una gran responsabilidad el realizar este trabajo prácticamente inédito para el ámbito académico, no tanto por la originalidad del mismo, sino por la escasa atención que ha podido observar que tiene el deporte en los estudios de comunicación durante sus años de formación académica en la Universidad, pese a que, como se ha señalado, existe una dependencia mutua entre ambos sectores en la actualidad.

Con este análisis, por tanto, se desea ahondar más en una especialización profesional y académica, por la originalidad de la investigación y porque se espera contribuir a una mayor presencia del deporte dentro de su estudio universitario en las carreras relacionadas con la comunicación, relativizando su importancia en el contexto audiovisual actual.

2. METODOLOGÍA

El autor italiano Umberto Eco (2001: 43) establece una serie de características que deben cumplir las tesis científicas para ser consideradas como tales. La primera de ellas es que la investigación tiene que versar sobre un objeto reconocible y definido bajo las condiciones en las que va a analizar. En el apartado introductorio se han explicado los motivos por los que se han escogido ambas series como representativas de las ficciones de temática deportiva (véase pág. 11). *Friday Night Lights* será el referente por las críticas recibidas y por sus cinco temporadas de emisión, mientras que la elección de *Pelotas* se debe a que es la única serie española que basa parte de su historia en dicha materia, pese a que la intención de sus creadores es profundizar, sobre todo, en las relaciones existentes entre los personajes.

Para concretar aún más el objeto de estudio, se ha decidido tomar como muestra la primera temporada de cada una de las series, ya que reflejan un estilo que se mantienen en el resto de episodios. Dentro de esta primera temporada, se va a prestar una especial atención al capítulo piloto de *Friday Night Lights* y de *Pelotas* para poder comprobar de qué manera exponen sus contenidos en un episodio tan importante como el inicial.

La segunda característica que destaca Umberto Eco es que la investigación debe ofrecer contenidos novedosos o revisar otros antiguos. En el caso de este análisis, como se ha descrito en el apartado relativo a las dificultades para su realización, hay que destacar la originalidad del mismo ante la ausencia de estudios previos, por lo que todos los contenidos aquí mostrados son prácticamente inéditos (véase pág. 15).

En tercer lugar, los datos y las conclusiones aportadas tienen que ser útiles y servir como un estímulo para indagar más en el propio tema de la investigación o en otros relacionados. Uno de los principales motivos por los que surge este trabajo es cubrir la necesidad de aportar más estudios científicos en el ámbito académico a un apartado, el de la relación de los medios de comunicación y el deporte, en el que son escasos. Esta característica se desarrolla de forma más amplia en los contenidos relativos a las motivaciones personales (véase pág. 15).

Por último, la investigación debe exponer los suficientes elementos para refutar o aprobar la hipótesis. Así, se pueden presentar diversas pruebas, señalar cómo se ha

actuado para emitir un determinado juicio o indicar el camino a seguir para obtener las mismas conclusiones finales. Este punto resalta la importancia de emplear un sistema de análisis adecuado a las exigencias de este trabajo, que sea capaz de mostrar la forma en que se ha desarrollado, a través del cual se extraigan los datos más interesantes y que, por supuesto, se utilice con la mayor objetividad posible para garantizar que la investigación sea válida y verificable. En este estudio comparativo se ha decidido utilizar la metodología descriptiva por ser la que mejor se adapta a los requisitos exigidos para su elaboración. María Pilar Colás Bravo y Leonor Buendía Eisman (1992: 177) describen el modelo de la siguiente forma:

“Los métodos descriptivos 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”.

Ambas autoras (1992: 178) señalan algunas características que se derivan de esta definición. En primer lugar, la metodología descriptiva se utiliza para identificar un fenómeno relevante, en este caso, la escasez de producción de series de temática deportiva y de las investigaciones realizadas en torno a ello, pese a la importancia que tiene el género deportivo en los medios de comunicación.

Este método sugiere la utilización y la relación entre variables. A lo largo de este estudio se podrán observar ciertas características que convierten a *Friday Night Lights* en un modelo dentro de las series de dicha temática y que, comparadas con algunas de las halladas en *Pelotas*, establece varios puntos en común entre ambas ficciones. Esta relación no surge solo con la comparación entre series, sino que pone en relación diferentes elementos de sus estructuras a nivel interno, como ocurre entre los apartados que analizan el tiempo y el espacio.

Las posibles similitudes entre las características de las ficciones abre, además, la posibilidad de nuevas hipótesis. Por un lado, ya se ha expuesto que este trabajo puede derivar en otros posteriores que ahonden tanto en la comparativa entre ambas series como en el propio análisis de las ficciones de temática deportiva. Por otro, el reconocimiento en *Pelotas* de ciertos rasgos comunes a *Friday Night Lights* puede ayudar también a la creación de futuras series de este tipo en España.

La forma de trabajo dentro del modelo descriptivo se basa, en primer lugar, en recoger la información, que en este caso deriva principalmente de la visualización de

ambas series. El segundo paso es identificar la problemática derivada del escaso éxito de las ficciones de dicha temática en función a la importancia del deporte en los medios de comunicación. En último lugar, el procedimiento debe incluir una metodología comparativa de la que se obtengan datos concretos y posibles evaluaciones sobre el estudio, un aspecto en el que también incide Umberto Eco (2001: 126) y que se refleja en el cotejo de las informaciones extraídas de *Friday Night Lights* y *Pelotas*.

El propio autor italiano incide en la necesidad de partir de casos particulares para tratar de extraer conclusiones generales. Por tanto, para la realización de este análisis se emplea el método inductivo, que está en consonancia con la metodología descriptiva. Como se ha señalado, la posibilidad de realizar este estudio con un referente en la temática como *Friday Night Lights* va a permitir que las conclusiones extraídas puedan generalizarse y sean aplicables a otras series que se comparen con la ficción norteamericana en análisis posteriores. Por tanto, la información obtenida va a ser fundamental para responder a la hipótesis formulada.

Colás y Buendía (1992: 183) distinguen cuatro tipos de metodologías descriptivas: la de tipo encuesta, la analítica, los estudios sobre el desarrollo y la observacional. Para este estudio se utilizará el último tipo, que según ambas autoras emplea “una serie de técnicas muy diversas que pretenden describir y obtener información sobre sujetos o ambientes a partir de comportamientos e interacciones manifiestos”. El análisis de series de televisión no puede hacerse si no es a través de la observación de las mismas, obteniendo así los diversos datos empíricos.

El estudio observacional es intencional, es decir, parte de una delimitación previa del objeto analizado que, como se ha indicado antes, se concreta en la primera temporada de las dos series, en especial en sus respectivos capítulos piloto. Otro punto que influye en su estudio son las condiciones en las que se va a elaborar, como es el caso de los recursos disponibles, principalmente documentos audiovisuales y escritos. Además, el estudio observacional debe ser estructurado. La división establecida en este trabajo se ajusta a los principales contenidos del Máster Oficial de Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual, impartido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla durante el curso académico 2010-2011, de ahí que coincidan los principales módulos que componen dicho Máster con los apartados relativos al análisis de los

personajes, la estructura de las series, el espacio, el tiempo, los diálogos o la banda sonora.

Por último, hay que mencionar que en este estudio comparativo se ha recurrido a distintos tipos de fuentes cuya accesibilidad han facilitado su desarrollo. La principal base del trabajo son los propios capítulos de cada una de las series, las cuales proporcionan las principales informaciones sobre su composición y estructuración. A ellos se ha tenido acceso a través de los DVD oficiales y, también es el caso de *Pelotas*, por la página web de RTVE¹, que pone a disposición de los usuarios todos los capítulos de la serie. Como señala Umberto Eco (2001: 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.

Precisamente, además de estas fuentes principales, también se han empleado las transcripciones de los capítulos piloto, que son a los que se les va a prestar una atención especial. En el caso de *Friday Night Lights*, la versión inicial del guion del primer capítulo se ha obtenido a través de Internet² (véase ANEXO 4 en CD). Por su parte, la productora de la serie *Pelotas*, El Terrat, ha tenido la gentileza de ceder, tras varias peticiones, tanto la versión definitiva del capítulo piloto como la transcripción final del mismo con la condición de que se reserve de forma exclusiva para fines académicos (véase ANEXOS 5 y 6 en CD).

A estos materiales hay que sumar una amplia bibliografía relacionada con la propia metodología, la estructuración de las series, las características de los personajes o las fórmulas más comunes del guion. Además, se ha hecho uso de los materiales de las diversas clases impartidas en los módulos del Máster Oficial de Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual de la Universidad de Sevilla. También se ha recurrido a Internet para la búsqueda de distintos contenidos, tanto en medios digitales como en las webs oficiales de las dos series.

¹ RTVE [en línea]. <http://www.rtve.es/television/pelotas>. [Día de consulta: 03 de marzo de 2011]

² PERSONNELLEMENT [en línea]. <http://personnellement.net/friday-night-lights-movie-script-pdf-1.html>. [Día de consulta: 12 de marzo de 2011]

3. PELOTAS Y FRIDAY NIGHT LIGHTS: FICHA TÉCNICA

Antes de comenzar el análisis comparativo, es importante contextualizar algunos datos técnicos relativos a la creación de las series, su duración o el reparto de actores que participan en ellas. A modo de resumen, el siguiente cuadro refleja las principales características técnicas de *Pelotas* y *Friday Night Lights*:

	<i>Pelotas</i>	<i>Friday Night Lights</i>
Sinopsis	“ <i>Pelotas</i> (...) gira alrededor de La Unión, un equipo de fútbol de categoría regional o territorial fundado hace cincuenta años y en dónde lo que menos importa es si se gana o se pierde. Lo verdaderamente importante es verse cada domingo a eso de las 12 del mediodía y compartir unas cañas y unos boquerones en vinagre” ¹	“En la comunidad texana de Dillon, sus habitantes viven el deporte como si fuera una religión. Para ellos no hay nada más importante que los Panthers de Dillon, el equipo de fútbol americano del instituto de la ciudad” ²
Director	José Corbacho y Juan Cruz	Peter Berg
Productora	El Terrat	NBC Universal
Temporadas	2	5
Capítulos	24 (por temporadas: 11 y 13)	76 (por temporadas: 22, 15, 13, 13 y 13)
Tiempo medio por capítulo	75 – 90 minutos	42 – 45 minutos
Emisión capítulo piloto	23 de febrero de 2009	6 de octubre de 2006
Emisión último capítulo	7 de junio de 2010	9 de febrero de 2011
Canal	TVE	NBC (dos primeras temporadas), Direct TV
Género	Dramedia	Drama
Reparto principal (primera temporada)	Ángel de Andrés López Javier Albalá Belén López Celia Freijeiro Alberto Jo Lee Pablo Vega María Botto	Kyle Chandler Connie Britton Gaius Charles Zach Gilford Minka Kelly Taylor Kitsch Aimee Teegarden
Premios		American Film Institute (3), Eddie Award (1), Emmy Award (1), Satellite Award (1), NAACP Imagine Award (1), Humanitas Prize (1), George Foster Peabody Award (1), Television Critics Association Award (1), Texas Film Hall of Fame (1), Young Hollywood Award (1)

¹ 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: 29 de junio de 2011]

² FILMAFFINITY [en línea]. <http://www.filmaffinity.com/es/film404245.html> [Día de consulta: 29 de junio de 2011]

Algunas de las cuestiones expuestas en esta ficha han sido desarrolladas en el apartado introductorio, como es la importancia que tiene el número de capítulos, las fechas en las que se emitieron las series o el canal en el que lo hicieron (véase pág. 11). Otros datos, como el relativo a los premios, reflejan la buena acogida de *Friday Night Lights* entre la crítica y refuerzan su posición como referente entre las ficciones de temática deportiva.

A continuación, se expone de forma más amplia el punto que concierne al género de cada serie junto a otros que no han sido incluidos en la ficha anterior por razones de espacio, como es el tema de ambas ficciones, la idea por la que surgen e, incluso, el análisis del título que les da nombre.

3.1 TÍTULO

El título de una serie es el primer elemento de contacto de la ficción con el espectador y puede ser el reflejo de los distintos elementos que se van a desarrollar a lo largo de sus historias, como es la trama principal, los personajes o una ideología sobre la que se reflexiona (Sánchez-Escalonilla, 2001: 107).

Friday Night Lights hace referencia a la temática de la serie. Por una parte, este título menciona el día de la semana y la franja horaria en que se celebran los partidos del campeonato estatal de los Panthers de Dillon. Por otro, también traslada al espectador al escenario de los encuentros, donde las luces del estadio de fútbol americano los viernes por la noche anuncian que el espectáculo deportivo va a dar comienzo y que la locura del pueblo texano está a punto de desatarse en las gradas.

Pelotas es un título ambiguo que juega tanto con el trasfondo de la serie como con el tono cómico de la misma. Este doble significado evoca, por una parte, al balón de fútbol y remite a los espectadores al punto de unión entre los personajes. Por otro lado, en España el término “pelotas” puede referirse también, de forma cómica, a la actitud que toma o debe tomar un deportista para lograr vencer, en este caso, en un partido de fútbol. De esta forma, el título se aplica al tema y la trama, reforzando su expresividad (2001: 107).

3.2 GÉNERO

El cuadro inicial de este apartado refleja que *Friday Night Lights* es una serie que se enmarca dentro del género dramático y *Pelotas* en la dramedia. Para justificar esta asignación, es necesario hacer un breve resumen de las principales características de cada uno de estos géneros para comprobar que se ajustan a los datos expuestos en cada serie.

3.2.1 DRAMA

Según la profesora Inmaculada Gordillo (2009: 138), las ficciones dramáticas tienen una duración estimada de entre 45 y 50 minutos por capítulo, un formato que permite la especialización de la serie en un tema, en el caso de *Friday Night Lights* el deporte y el fútbol americano. Los personajes son fijos con mínimas variaciones por temporada, ya que los dramas se centran en la vida de uno o varios de ellos (Pablo Alvort, 2002: 201) y, como ocurre en la serie estadounidense, también en la evolución del grupo formado por el equipo de los Panthers.

La trama principal se extiende a lo largo de la temporada, como es la lucha por conseguir el campeonato estatal. Las secundarias se ciñen a las relaciones entre los personajes y, dentro de ellas, se pueden distinguir las tramas que tienen un arco de duración que suele llegar a los tres capítulos y otras que se resuelven dentro de los mismos episodios. Esta estructura permite al espectador no perder el hilo de la historia en caso de que no pueda ver uno de los capítulos y, a aquellos que se incorporan como seguidores de la serie, hacerlo sin que tengan que conocer con exactitud qué ha pasado con anterioridad.

Las temporadas suelen estar compuestas por unos trece capítulos, una característica que cumple *Friday Night Lights*, especialmente a raíz de la primera de ellas. Las cuestiones que se abordan han sido temas tabúes durante años, como son el sexo, el racismo o la integración. En ello ha tenido mucho que ver la incorporación de nuevos mercados, derivados especialmente del uso de las nuevas tecnologías e Internet, y que han tenido una gran influencia en la relación con los espectadores, ya que se añaden elementos relativos al drama juvenil.

Friday Night Lights se ajusta, por tanto, a un formato que muchos autores consideran de éxito en el contexto mediático actual. Para Anna Tous (2010: 79), la

presente es la era del drama y se caracteriza por la producción de series de calidad, con mucha personalidad y con unos seguidores muy consolidados.

3.2.2 DRAMEDIA

La dramedia es un género televisivo que deriva de la mezcla de contenidos relativos al drama y a la comedia, alterando el humor con los asuntos más serios. El autor Pedro J. Martínez (2006: 281) establece que, en este caso, el humor actúa como un punto de relajación ante los asuntos dramáticos de las historias, algo que queda reflejado en *Pelotas*. Esta alternancia otorga un tono familiar a las tramas con la finalidad de poder llegar a los espectadores de todas las edades.

La serie también deja constancia de cómo en España se adultera el tiempo de duración de un capítulo, llegando a ser cada uno de entre 65 y 90 minutos. Con esta amplitud se persigue asentar al público en una determinada franja horaria.

Los personajes oscilan entre diez y veinte principales, a los que hay que sumar los actores recurrentes para las tramas de algunos episodios, como ocurre en *Pelotas* con los cameos de varios famosos españoles. Además, los actantes suelen pertenecer a distintos grupos de edad de la sociedad, para representar así a los mayores sectores posibles de la población (García de Castro, 2002: 129). Otro punto esencial, como se comentará en el apartado relativo a los personajes, es que su evolución no es muy marcada (véase pág. 49).

Las tramas suelen ser autoconclusivas o tener una duración, como máximo, de unos cuatro capítulos, a la que se puede sumar una trama principal que se desarrolle durante algunos más. La conexión con el público se logra, principalmente, por la evolución de los conflictos y las relaciones que surgen entre los personajes.

3.2.3 NUEVOS FORMATOS

Para autores como Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007: 46), los nuevos formatos difuminan cada vez más las fronteras entre las clasificaciones de los géneros. Ambos autores consideran que, junto a las tipificaciones clásicas, las series actuales pueden simplificar su división en dos en función de sus objetivos.

En primer lugar, establecen que en un bloque se engloban las ficciones que tienen como objetivo tensar al espectador, influyendo en su estado anímico a través de

historias que muestran el esfuerzo, la exaltación o la excitación. Dentro de este grupo se enmarcan las series dramáticas, como *Friday Night Lights*.

El otro conjunto lo conforman las ficciones que buscan destensar al espectador alterando su estado a través de la relajación o la despreocupación. Este tipo engloba las teleseries familiares más cómicas, como es *Pelotas*.

3.3 IDEA

Linda Seger (1993: 126) basa en tres puntos el éxito de toda obra audiovisual: que tenga capacidad de venta, que sea original y que posea una estructura adecuada. Por tanto, las series de televisión tienen que ser atractivas para un público con el que deben conectar para lograr su supervivencia en el medio, algo que depende, en gran medida, del alcance que tenga la idea subyacente de las mismas.

La fuente de inspiración de una idea puede llegar por diferentes vías, por ejemplo, mediante las noticias publicadas en los periódicos o los medios de comunicación, especialmente de aquellos hechos que ocupan un lugar poco destacado en los mismos. También pueden tener su origen en las tendencias sociales o, lo que es lo mismo, en aquellas características que hacen única a una época y la distinguen de las demás desde el punto de vista histórico. Dentro de este apartado hay que tener en cuenta también las tendencias audiovisuales del momento y, por supuesto, las propias experiencias personales de los creadores en su entorno social (Toledano y Verde, 2007: 32). Los hechos históricos o las adaptaciones literarias constituyen, al mismo tiempo, otro grupo recurrente de inspiración.

La idea por la que surge la serie *Friday Night Lights* ofrece un recorrido por muchas de esas vertientes. En 1990 aparece la novela *Friday Night Lights: A Town, A Team and A Dream*, del escritor y periodista deportivo H. G. Bissinger, que narra una de las temporadas del equipo texano de los Permian Panthers de Odessa, al que él mismo cubrió como reportero. En concreto, el relato narra cómo este equipo de fútbol americano del High School Permian consigue el campeonato estatal de Texas de 1988. La idea de la novela surge de una historia real que, posteriormente, adapta el director Peter Berg en 2004 en la película *Friday Night Lights*. Con el mismo nombre nace en 2006 la serie, que toma como inspiración tanto la novela como el film, aunque

ofreciendo cambios más sensibles, ya que no se conservan los mismos nombres del equipo, de los personajes, de la ciudad o de la época que sí respetaba la película. Se observa, por tanto, como la serie estadounidense toma distintas referencias para su creación.

Por su parte, *Pelotas* nace después de que sus dos creadores, Juan Cruz y José Corbacho, realizaran juntos *Tapas* (2005), una película que también trata las relaciones sociales entre los vecinos de un barrio de una gran ciudad. En la presentación de la serie, José Corbacho dejó clara esa línea continuista al señalar que “ya lo hicimos en *Tapas*, y nos apetecía mucho hacerlo en televisión, aquí podemos contar muchas más historias”³.

Además, tanto *Pelotas* como *Friday Night Lights* responden a los géneros televisivos tendentes en España y Estados Unidos en sus momentos de emisión, como son la dramedia en el primer caso y el drama en el segundo. A ello hay que añadir, como se ha señalado desde el principio de este estudio, que ambas series se sirven del deporte en una época en la que este se consolida como un fenómeno de masas.

Para Pablo Alvort (2002: 54), son varios los valores que tiene que cumplir una idea para llegar a ser exitosa, aunque los más importantes son la originalidad, el humanismo, la catarsis y la capacidad de venta de la misma. Linda Seger (1993: 126) añade, además, el sentido de época como una forma de garantizar una buena acogida por parte de los espectadores.

3.3.1 ORIGINALIDAD

Una idea es original cuando no se ha tratado anteriormente de manera semejante a nivel narrativo, por ejemplo, en la caracterización de los personajes, en la estructura o en el estilo de la misma. La originalidad también se muestra cuando una idea se emplaza en un contexto nuevo, como puede ser el entorno geográfico, social o histórico.

Precisamente, en este último aspecto radica la novedad de la serie *Pelotas* que, en el ámbito español, es la primera en plantear una historia cuyos personajes están

³ 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: 24 de julio de 2011]

unidos de una u otra forma por un equipo de fútbol, el de La Unión. Es decir, se trata de la primera ficción española que involucra el deporte en su temática de forma tan directa.

En el caso de *Friday Night Lights*, la originalidad de la serie radica, sobre todo, en el tratamiento que se hace de la misma. La propia realización supone una novedad al grabar las escenas en una sola toma empleando tres cámaras diferentes (véase pág. 122). También es innovadora la elección de escenarios reales, como el estadio de los Cowboys de Texas o la ambientación de la ciudad de Dillon (véase pág. 123). A ello hay que sumar, por ejemplo, la caracterización de unos personajes que viven por y para el equipo de fútbol americano de los Panthers (véase pág. 35). Además, la temática deportiva se implica prácticamente en la totalidad del relato, convirtiéndola en un referente ante la escasez de series de este tipo. No se trata, por tanto, de la clásica historia en la que el *quarterback* titular acaba siendo un jugador estrella y se casa con la jefa de las animadoras del equipo.

3.3.2 HUMANISMO

Para lograr una mayor identificación de los espectadores con los personajes y los propios acontecimientos, las historias tienen que transmitir distintos valores humanos. La serie *Pelotas* muestra, entre otros, la solidaridad entre vecinos y compañeros, el amor y la fidelidad, la frustración y el desengaño. En *Friday Night Lights* se tratan principalmente valores deportivos como el esfuerzo, la superación, la unidad de un grupo, la disciplina, el trabajo o la constancia. Todos ellos provocan que las ideas que transmiten cada una de las series adquieran mayor credibilidad y, por tanto, el espectador se adhiera a ellas más fácilmente.

En relación con estos valores, las dos ficciones recrean unas situaciones que el público ha vivido o le gustaría vivir en algún momento de su vida. En *Friday Night Lights* se pone en juego la idea del éxito deportivo, de la felicidad alcanzada por lograr un título que el equipo de los Panthers lleva persiguiendo todo el año y que consigue al final de temporada. Puede que un gran número de seguidores de la serie haya logrado algún trofeo en su vida, pero pocos lo habrán hecho a un nivel tan profesional como es el de los campeonatos estatales de fútbol americano de instituto y en un escenario como es el estadio de los Cowboys de Texas. De esta forma se recrea una situación soñada por los espectadores, tanto por los jóvenes que aún pueden llegar a ser deportistas profesionales como por aquellos que viven los éxitos ajenos como propios.

En *Pelotas* son otras las ideas puestas en juego, como la ruptura amorosa de Chechu y Bea, la muerte de la esposa de Flo o el nacimiento de nuevas relaciones como la de Kim Ki y Nieves. Estas experiencias son más cercanas o familiares a las que hayan podido vivir los espectadores, lo que provoca una mayor identificación hacia los personajes y la propia historia.

3.3.3 CATARSIS

Relacionado con el punto anterior, la catarsis es el elemento más importante de los nombrados, ya que hace referencia a la capacidad que tiene una historia de crear sensaciones y emociones en el espectador, que asume formar parte de la misma cuando se emociona, sufre o, por ejemplo, se llena de esperanza con ella.

En *Pelotas*, el público siente rabia e impotencia cuando el personaje de Chechu es infiel a su mujer con su mejor amiga. Este tipo de historias despierta los sentidos y las emociones en el espectador, que puede llegar a asumirlas como propias. Por su parte, *Friday Night Lights* es capaz de orientar las frustraciones o alegrías del público al hacer que se identifique de lleno con el equipo de los Panthers. Se trata de uno de los elementos más destacables de la serie, que convierte a los espectadores en seguidores del conjunto de Dillon como si se trata de uno real. A través de los jugadores y su lucha hacia el campeonato estatal, la serie deja una profunda huella en sus seguidores y logra ser recordada por ello.

3.3.4 ÉPOCA

El éxito de las ideas aparece muy vinculado con el momento histórico en el que se reproducen. Este sentido de época permite innovar en los argumentos universales que se emplean y que tienen una tradición centenaria detrás, adaptándolos a su propio contexto temporal (Pérez, 2006: 50).

La serie *Pelotas* incide en los conflictos familiares y sociales de un grupo de personas que vive en el barrio de una gran ciudad, reproduciendo así una serie de argumentos tratados a lo largo de la historia aunque en contextos distintos, en función de cada época. *Friday Night Lights* expone valores como la superación y el esfuerzo, sobre los que se han escrito infinidad de obras, adaptándolos a la locura que vive el pueblo texano de Dillon por su equipo de fútbol americano. Se trata de una reproducción a escala del seguimiento colectivo que se realiza en muchos países por los

deportes de mayor éxito, como se ha señalado con los casos de Estados Unidos y la final de la *Super Bowl* o el de España con el fútbol, el punto de unión entre los personajes de *Pelotas*.

Por lo tanto, ambas series se aprovechan de un periodo histórico en el que el deporte se ha afianzado como fenómeno de masas y adhieren a él los conflictos sociales de la época actual, con la diferencia de que *Friday Night Lights* otorga mayor peso al plano deportivo y *Pelotas* al social.

3.3.5 CAPACIDAD DE VENTA

La capacidad de venta de una serie es la consecuencia de todos los motivos expuestos con anterioridad, es decir, el éxito o no de estas obras de ficción dependerá de factores como la catarsis, el humanismo que transmiten, la originalidad de las ideas o la relación de la historia y la época en que se reproducen. Por tanto, la capacidad de venta se refiere tanto a su atractivo comercial como a su capacidad de atraer y enganchar al espectador. En este sentido, ambas series han sido respaldadas por TVE en el caso de *Pelotas* y de la NBC en *Friday Night Lights*, dos de las grandes cadenas de televisión de sus respectivos países, lo que indica el grado de su capacidad de venta dentro de la industria audiovisual. Sin embargo, los datos de audiencia muestran un descenso considerable en la serie española, algo que también ocurre en la estadounidense, con la particularidad de que *Friday Night Lights* alcanzó las cinco temporadas y un gran éxito entre la crítica.

3.4 TEMA

El tema es la propuesta ideológica que se transmite a través de la historia de una serie, la reflexión que subyace sobre el propio argumento y que se va a defender a lo largo del relato (Sánchez-Escalonilla, 2001: 104). Para Miguel Machalski (2009: 50), son dos los factores que influyen en la temática: el punto de vista empleado y la razón de ser, que se corresponde con la intención que tiene el autor de transmitir una idea y que, por otra parte, es lo que diferencia a su obra de la del resto que tratan materias similares. Es decir, el tema responde a la pregunta de qué va la serie, qué es lo que realmente ha querido comunicar el autor con su proyecto (Toledano y Verde, 2007: 17).

Friday Night Lights es una serie en la que se expresa la capacidad de superación del ser humano y que transmite la idea de que, con esfuerzo y dedicación, cualquier persona puede alcanzar sus sueños, pese a las dificultades y los obstáculos que pueda encontrarse en el camino. Este es el verdadero tema de la serie estadounidense que, a priori, ha sido muy explotado a lo largo de la historia del cine y de las series de ficción. Tanto los jugadores como el entrenador del equipo de los Panthers quieren llegar a ser estrellas de la liga profesional de fútbol americano, desean vivir haciendo lo que más les gusta, estar rodeados de sus familiares y amigos del instituto y ser unos héroes en la ciudad de Dillon por sus gestas deportivas. Sin embargo, como se desarrolla en puntos posteriores, lo que hace diferente a *Friday Night Lights* es el tratamiento que se realiza de ese *American way of life*.

El deseo de alcanzar unas metas específicas, como es la consecución del campeonato estatal y el sueño de llegar a ser profesionales del fútbol americano, son dos factores que facilitan bastante el hallazgo de la temática de la serie. Sin embargo, estos objetivos no se concretan en *Pelotas*, donde no se señalan dichas metas. Atendiendo de nuevo a Miguel Machalski (2009: 50), esta dificultad para encontrar una temática concreta en *Pelotas* no se trata de una excepción, ya que considera que en muchas ficciones de origen europeo no se expresa de manera tan explícita como en las americanas donde, como ha quedado reflejado con *Friday Night Lights*, sí es más latente.

Pese a esta dificultad, es posible indagar en las intenciones de los autores para conocer un poco más qué es lo que quieren transmitir. José Corbacho, uno de los creadores de la serie, dejó claro en la presentación de la misma que su única intención era crear una ficción donde “el espectador se sienta identificado con las pequeñas miserias, victorias y derrotas de la vida cotidiana”⁴. La serie española, por tanto, muestra las relaciones sociales y familiares de un pequeño grupo de personas que viven en el barrio de una gran ciudad. Por un lado, la temática de *Pelotas* versa sobre las pequeñas frustraciones personales del individuo en la sociedad actual. Por ejemplo, las tramas tratan sobre el marido que es infiel a su mujer, la hija rebelde que se va de casa, los fracasos laborales o la incapacidad de mantener unida a la familia. Por otro, como

⁴ 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: 17 de julio de 2011]

resume la frase del coautor de la serie, por cada derrota personal hay una pequeña alegría, por lo que también se transmite que, por muy complicadas que sean las circunstancias de la vida, siempre hay un halo de esperanza para alcanzar la felicidad. Continuando con uno de los ejemplos anteriores, tras la infidelidad en una pareja se esconde la búsqueda y el encuentro del verdadero amor.

Por último, cabe destacar la presencia de dos tipos de temáticas, la contextual y la universal, con cuyos criterios coincidan cada una de las series (Toledano y Verde, 2007: 22). Así, el argumento de *Friday Night Lights* no se corresponde con el de una moda temporal ni el de un contexto social determinado. El tema ha sido tratado tanto en cine, como televisión o en literatura a lo largo de la historia, pese a que en la serie se desarrolle en un tiempo actual y en un momento en el que el deporte se sitúa como fenómeno de masas. De ahí que la temática de *Friday Night Lights* sea universal y su emisión pueda adaptarse a cualquier momento o época.

El tema contextual responde a un argumento que refleja la realidad social de un momento concreto, por lo que el éxito de la serie se circunscribe a su emisión dentro de esa época. Es el caso de *Pelotas* que, como se ha señalado anteriormente, refleja las frustraciones y alegrías de las personas en la sociedad actual y que, por tanto, no tendría sentido haberla emitido, por ejemplo, durante la época de la transición española, en la que cuestiones como el divorcio, el aborto o la integración de los inmigrantes eran temas tabúes.

4. PERSONAJES

El estudio comparativo entre los personajes de *Friday Night Lights* y *Pelotas* supone el primer punto de diferenciación entre ambas series, que crean distintos perfiles en función de sus temáticas, una basada más en criterios deportivos y la otra en motivos sociales (McKee, 2009: 68). Los personajes de la serie estadounidense giran alrededor de una actividad, el fútbol americano, que tiene una presencia muy importante en sus vidas, de forma directa o indirecta, y que afecta desde los protagonistas y jugadores de los Panthers de Dillon a otros secundarios como la abuela de Matt Saracen. Es decir, la construcción de los personajes de *Friday Night Lights* está hecha en base a una serie de características que confluyen todas hacia un punto común, que es el equipo del instituto de una ciudad texana.

Los protagonistas de la serie, como se analizará en este estudio, ocupan sobre el terreno de juego las posiciones más importantes que hay dentro de un conjunto de fútbol americano profesional en la vida real. A ellos hay que sumar la figura del entrenador, del presidente e incluso de la jefa de las animadoras, que en Estados Unidos supone una actividad deportiva paralela de semejante valor. La consecuencia es que las motivaciones, las metas y los conflictos de la mayoría de ellos tienen su origen en este deporte. Todos sueñan con la consecución del campeonato estatal de Texas y, por lo tanto, los conflictos generados estarán vinculados en mayor o menor medida al equipo local.

Por su parte, en *Pelotas* el fútbol es solo una excusa que sirve como nexo común entre los personajes a través del equipo del barrio, La Unión. Es cierto que el objetivo de los creadores no es la de realizar una serie que trate el deporte, pero sí se pueden vislumbrar algunos rasgos que, de forma potencial, le acercan a ficciones como la estadounidense. Al contrario que en *Friday Night Lights*, aproximadamente la mitad de todos los personajes mantienen una relación directa o indirecta con el fútbol, aunque la focalización de sus vidas se enmarca más hacia aspectos personales que deportivos.

Como ocurre con la serie estadounidense, algunos de los puestos desempeñados por los protagonistas coinciden con los más importantes en un equipo de fútbol en la vida real, como puede ser el de delantero y capitán, el de presidente o el de entrenador. La diferencia reside en que las motivaciones, las metas o los conflictos de los personajes no derivan o se rigen por el deporte, sino por las relaciones entre ellos.

Por otro lado, resulta interesante el estudio de cada equipo como la conjunción de un grupo de personas unidas por un mismo fin. De nuevo, la diferencia entre *Pelotas* y *Friday Night Lights* es que, en esta última, el equipo de los Panthers conforma un grupo que comparte unas metas comunes, que es la consecución de un título deportivo, y que es capaz de generar y resolver conflictos, tanto internos como externos, en su lucha por conseguir los objetivos.

Para facilitar la comprensión del análisis, es necesario resumir brevemente quiénes son los principales personajes de cada una de las series. Como se ha indicado en la definición del objeto de estudio (véase pág. 17), la investigación se centra en la primera temporada de ambas ficciones, por lo que el anexo adjunto señala a los principales actantes correspondientes a esos capítulos (véase ANEXO 7).

Más allá del debate existente sobre si el peso de la historia recae en las tramas o en los personajes, el estudio de estos últimos supone un punto esencial dentro del análisis de las dos series, ya que toda la acción que se desarrolla en las mismas la provoca o le sucede a alguno de ellos (McKee, 2009: 131).

Para realizar su definición, autores como Francisco Casetti y Federico Di Chio (1991: 173) proponen que antes hay que distinguir entre personajes y ambientes, ya que ambos pertenecen a la categoría de los existentes, aquella que incluye todo lo que se presenta dentro de la historia. Para diferenciar estas dos subcategorías, ambos emplean tres tipos de clasificaciones. La primera se basa en un criterio anagráfico y separa a los personajes, que tienen nombres propios y unas identidades definidas, de los ambientes, que son anónimos. El criterio de relevancia define a los personajes más importantes, como aquellos que tienen un mayor peso en la historia, aunque esa fuerza puede recaer en un grupo, como ocurre en *Friday Night Lights*. Por último, el criterio de focalización distingue a los personajes principales por ser los que tienen una mayor presencia en la pantalla. Además de los existentes, los dos autores (1991: 172) señalan los acontecimientos y las transformaciones como las otras categorías esenciales de la narración, apartados que se irán avanzando en este punto.

Una vez realizada esta matización previa, cabe destacar que son varios los razonamientos que se siguen para definir a los personajes, aunque aquí se va a emplear una triple perspectiva: el personaje como persona, el personaje como rol y el personaje como actante (1991: 177).

4.1 EL PERSONAJE COMO PERSONA

Los personajes deben ser verosímiles, creíbles y responder a la veracidad del mundo ficcional en el que se desarrollan, esto es, su aspiración es la de poseer las mismas características de una persona en la vida real pero imitándola, nunca copiándola (McKee, 2009: 138). Esta serie de características, que resultan fundamentales para el correcto desarrollo de la historia y la coherencia del relato, son las mismas que se estudiarán en el apartado dedicado al desarrollo de los diálogos (véase pág. 83).

Tras esta aclaración, cabe señalar que el personaje simula, en mayor o menor medida, desde la ideología de una persona y su intelecto hasta sus gestos y manías más íntimas, de ahí que pueda diferenciarse a los actantes simples de los complejos y variados, los estables de los contradictorios y los estáticos de los que evolucionan constantemente. Empleando desde factores físicos a psicológicos, las clasificaciones pueden ser interminables, pero lo realmente importante de este apartado es destacar que todas esas cualidades que componen la caracterización del personaje crean un perfil único que les diferencia de los demás (2009: 131).

4.1.1 EL PASADO DE LOS PERSONAJES

Cada personaje es fruto de las experiencias previas que ha vivido como individuo, lo que le permite encarar el futuro con una u otra actitud (Machalski, 2009: 70). El pasado influye en su sistema actual de creencias y la profundidad que estas ideas alcanzan en su conciencia, lo que va a marcar cuáles son sus metas y sus deseos. La cantidad de información que se desvela sobre épocas anteriores varía según la importancia del personaje y la medida en que le afecta, aunque es imposible e innecesario conocer todo de cada uno de ellos (Seeger, 2000: 58).

En *Friday Night Lights* hay elementos pasados que se convierten en protagonistas de determinados capítulos, como los regresos a las vidas de Matt Saracen y Tim Riggins del padre de cada uno de ellos, cuya ausencia ha marcado el crecimiento de los jóvenes. En *Pelotas* también ocupa algunas de las tramas, como ocurre al recordar la relación pasada entre Richi y Nieves (véase pág. 87), que finalizó tras el aborto de ella, o también el noviazgo previo al momento del inicio de la serie entre la propia Nieves y Carol.

Estos ejemplos y otros más se exponen a continuación, donde se detallan algunos factores relacionados con las raíces de los personajes y las consecuencias en su formación actual (Davis, 2004: 17).

4.1.1.1 *La familia*

El entorno familiar es la base del contexto que rodea al personaje desde su nacimiento e influye en las relaciones entre parejas, hijos y familiares con mayor o menor proximidad. La existencia de tensiones familiares eleva el dramatismo en las escenas y provoca unas respuestas emocionales más intensas por parte de los afectados. En *Friday Night Lights*, Matt Saracen ha crecido junto a su abuela porque su padre está destinado como soldado en Irak, a *Smash Williams* le marcó la muerte de su progenitor cuando él era un adolescente y Tim Riggins vive con su hermano desde la separación de sus padres.

En la serie estadounidense se alude al pasado familiar para motivar a los jugadores, recordando las ilusiones que tenían las personas ausentes por verles triunfar. Por ejemplo, la madre de *Smash Williams* le suele comentar a su hijo que su padre estaría muy orgulloso de verle como un profesional del fútbol americano.

La serie *Pelotas* se centra principalmente en los conflictos que surgen entre los personajes, como es la tensa relación que mantiene Flo con su hija Nieves desde que ella se marchara a Liverpool por las continuas discusiones entre ambos. Otro ejemplo es el de Bea y Chechu, un matrimonio que se ha trasladado por diferentes ciudades por la carrera como futbolista y entrenador de este último y que genera nuevos conflictos tras recibir una oferta del Tenerife.

Cuando el factor familiar se emplea en *Pelotas* en relación al deporte se hace para hablar de La Unión como una entidad más familiar que futbolística. De hecho, la serie cuenta con un personaje, el del anciano Don Antonio, que siempre recuerda alguna anécdota de las antiguas temporadas del club y resalta su importancia social más que deportiva (véase pág. 89).

El pasado familiar justifica, por tanto, determinados actos de los personajes. Por ejemplo, Tim Riggins se emborracha constantemente porque su padre es alcohólico y Nieves ha heredado el fuerte carácter de Flo.

4.1.1.2 Clase social

La clase social de los personajes influye en cómo se ven a sí mismos y cómo son vistos por los demás. En *Friday Night Lights*, la mayoría son personas humildes, por lo que este factor de su pasado se emplea como un aliciente más para lograr sus metas. Por ejemplo, *Smash Williams* es un joven de clase baja que a través del fútbol quiere entrar en la Universidad, ser una estrella del deporte y ofrecerle a su madre una vida llena de comodidades. Como personaje opuesto se puede mencionar al propietario del club, *Buddy Garrity*, al que incluso acuden algunos personajes para pedirle empleo al ser un empresario local de éxito. Es un hecho que las diferencias sociales marcan a los personajes, pero ninguno de ellos ejerce un autoritarismo sobre los demás por estas razones.

En *Pelotas* aparecen ciertos paralelismos con la serie estadounidense. *Richi*, el delantero y capitán del equipo, es un joven de clase media-baja con problemas económicos incluso para poder alquilarse un piso junto a su novia. Por otro lado, *Flo*, presidente de La Unión, mantiene una posición social algo más elevada que el resto y él mismo hace uso de ese poder, como ocurre cuando despide a *Chechu* tras su negociación con el Tenerife.

4.1.1.3 Formación

La formación aparece ligada a la clase social o a la ocupación de los personajes. En *Friday Night Lights*, al tratar sobre el equipo de fútbol americano de un instituto, la mayoría de ellos son jóvenes que están desarrollando sus estudios, aunque ya se vislumbran alumnos aventajados, como *Lyla Garrity*, y otros más indisciplinados, como *Tim Riggins* o *Tyra Collete*. Pese a todo, no hay una excesiva diferenciación en la formación recibida por los personajes como tampoco la hay en *Pelotas* donde, salvo *Nieves*, el resto comparte un perfil cultural medio.

4.1.1.4 Raza

En ambas series se tratan temas de la sociedad actual como el racismo o la inmigración. Por ello, la definición de los personajes más o menos sensibilizados con estas cuestiones está marcada por la educación recibida, la formación cultural, la vida social o sus aspiraciones en la vida. En *Friday Night Lights*, *Smash Williams* es un joven de color que proviene de una familia de clase social baja y que, en una de las tramas de la serie,

se ve envuelto en un problema racial y de integración de los jugadores negros en el equipo. En *Pelotas*, Kim Ki, coreano, es una persona muy disciplinada y educada, pero su llegada a La Unión también despierta cierto recelo entre sus compañeros más reacios a la incorporación de jugadores extranjeros. Al primero de ellos su raza le sirve de incentivo para demostrar que los jugadores negros también pueden triunfar en el fútbol americano. El segundo quiere, ante todo, disfrutar de su afición sin sufrir ningún tipo de prejuicios por su raza.

4.1.1.5 Aptitudes profesionales

Unidas a la formación, las aptitudes profesionales dependen sobre todo del uso que se hacen de ellas. Tim Riggins o Richi son dos de las grandes figuras en ambas series por su habilidad tanto en el fútbol americano como en el fútbol. Sin embargo, por distintos motivos, ambos caen en la desidia y mantienen una actitud despreocupada ante la disciplina propia del deporte. La diferencia está en que el primero luchará por evitarla mientras que el segundo está abocado al fracaso deportivo y lo asume.

4.1.1.6 Nombre

Aunque puede revelar ciertos aspectos sociales, en las dos series es especialmente significativo el uso de apodos en determinados personajes. A Brian Williams se le conoce como *Smash*, que traducido al español significa algo similar a “destruir” o “pulverizar”, un reflejo de su personalidad ambiciosa y competitiva hasta el extremo. En *Pelotas*, los diminutivos de Richi o Vane exponen ciertos aspectos culturales, como el nivel social o educativo de estos personajes.

4.1.2 EL PERSONAJE AHORA

Una vez analizados los aspectos del pasado, es momento de señalar como repercuten estos elementos sobre otros factores relativos al presente de los actantes (Davis, 2004: 43).

4.1.2.1 Sexo y edad

Es importante distinguir entre los personajes femeninos o masculinos y los más jóvenes o los más ancianos. Ya se ha indicado que en *Friday Night Lights* la mayoría de ellos no alcanzan la mayoría de edad y eso marca el tono de la serie, aunque hay personajes

influyentes de todas las edades. En *Pelotas*, casi todo el reparto atraviesa unos periodos más maduros de la vida, aunque también aparecen desde niños a ancianos.

La diferencia entre ambas series es que, sean del sexo y la edad que sean, en *Friday Night Lights* los personajes están implicados de forma directa o indirecta en el deporte y el fútbol americano, mientras que en *Pelotas* no existe esa vinculación de todos los actantes con La Unión.

4.1.2.2 Relaciones sociales

Las relaciones entre unos y otros personajes marcan las tensiones existentes en el mundo ficcional y hacen avanzar la historia. Tim Riggins, por ejemplo, mantiene una gran amistad con Jason Street hasta que se acuesta con su novia. Por otra parte, es latente su enemistad con *Smash Williams* por motivos raciales. En *Pelotas*, Marta es íntima amiga de Bea pero tiene un romance con su marido, Chechu. Estas tensiones y distensiones definen gran cantidad de tramas, algo que se ampliará en el apartado relativo a ello (véase pág. 66).

4.1.2.3 Sexualidad

La orientación o las actitudes en torno al sexo también determinan a los personajes. En *Friday Night Lights* la mayoría son jóvenes en edad de acudir al instituto y que están en plena pubertad, en un periodo de máxima actividad sexual. Algunos personajes como *Smash Williams* se presentan como expertos en la materia y buscan una relación tras otra, otros como Lylla Garrity y Jason Street parecen ser parejas consolidadas, mientras que Julie Taylor y Matt Saracen representan a los más inexpertos. Pese a todo, la evolución de los personajes en lo referente al sexo cambia de forma notable durante el transcurso de la serie.

En *Pelotas* también ocurren situaciones parecidas. Richi deja entrever que se ha ido con otras mujeres a pesar de tener a Vane como pareja estable. Otro personaje muy activo desde el punto de vista sexual es Nieves, que precisamente estuvo saliendo con Richi, según su padre es muy liberal y viene de Liverpool tras romper con su novia. Kim Ki es el más inocente, ya que nunca ha mantenido relaciones íntimas.

Por otro lado, es curiosa la coincidencia de que el propietario de los Panthers y el presidente de La Unión, dos personajes con poder dentro de los círculos sociales mostrados, son infieles a sus mujeres.

4.1.2.4 Ocupación

El trabajo o la ocupación del personaje le define e incluso puede tener una enorme influencia sobre el argumento, como ocurre en *Friday Night Lights* con la absoluta dedicación de Eric Taylor a su cargo de entrenador. La profesión puede determinar la clase social, como se ha visto anteriormente con los presidentes de ambos clubes, y marca los objetivos de cada uno de los personajes. En este sentido, mientras el entrenador Taylor busca ganar el campeonato Estatal, Chechu, entrenador de La Unión, solo pretende que su equipo lo haga lo mejor posible en cada partido e incluso evitar su descenso de categoría.

En la ocupación se observa una de los principales contrastes entre ambas series y que otorgan a la estadounidense un marcado carácter deportivo. En *Friday Night Lights* las profesiones u ocupaciones de los protagonistas están relacionadas exclusivamente con el fútbol americano. En *Pelotas*, por su parte, ninguno de ellos es profesional, por lo que tienen empleos alejados del fútbol que, si bien no se mencionan en la mayoría de los casos, impide focalizar la serie desde una perspectiva deportiva más amplia.

4.1.2.5 Manera de ser

La personalidad de los actantes es un factor que marca al propio personaje como a su forma de relacionarse con el resto. Algunos son más serios, como los entrenadores Eric Taylor y Chechu; otros más cómicos y alegres, como *Smash Williams* o Velasco; los hay muy sociables con los demás, como Lyla Garrity o Nieves; otros tímidos y respetuosos, como Matt Saracen o Kim Ki; e incluso solitarios y rebeldes, como es el caso de Tim Riggins o Richi.

4.1.2.6 Apariencia

El aspecto físico de un personaje aporta numerosos datos del mismo. Un ejemplo característico es el de los rebeldes de cada serie, representados por Tim Riggins y Richi, que tienen un aspecto físico descuidado y su rostro les delata cuando han estado de borrachera el día anterior. Pero es sobre todo en la serie estadounidense donde más peso

tiene el aspecto físico. La personalidad de *Smash Williams*, cercana a la cultura rap o hip hop, se aprecia en su forma de vestir y caminar. En las chicas también se nota este aspecto y *Lyla Garrity*, la joven modélica, va siempre muy bien vestida mientras que *Tyra*, más liberal, usa grandes escotes y ropas ajustadas.

4.1.2.7 *Visión del mundo*

La forma en que los personajes exteriorizan sus pensamientos sobre los aspectos que rodean sus vidas es una de las maneras en la que manifiestan sus ideales. Algunos ejemplos característicos se exponen en el apartado dedicado a la dialogación, como se percibe en la conversación de *Tim Riggins* junto a *Jason Street* y *Lyla Garrity* sobre cómo se imagina que serán sus futuros, mostrando así su amistad con el entonces capitán del equipo y la poca confianza que tiene en sí mismo de lograr sus metas en esos momentos (véase pág. 102). En *Pelotas*, *Richi* y *Nieves* también comentan sus perspectivas de presente y futuro, en las que ella se ve lejos de la casa de su padre (véase pág. 87).

4.1.2.8 *Creencias religiosas*

En *Friday Night Lights* se refleja de forma intensa el sentido de comunidad en *Dillon* a través de las creencias religiosas. Cuando *Jason Street* se lesiona, lo primero que hace su equipo es rezar en grupo en los vestuarios. La Iglesia también supone un punto de encuentro en determinadas ocasiones entre los protagonistas. Estas influencias se manifiestan en algunos personajes, especialmente en *Smash Williams*, que tiene un contacto muy estrecho con la Iglesia y el reverendo y apela constantemente a Dios para que le ayude en cada partido. Incluso, en la segunda temporada *Lyla Garrity* formará parte de un grupo religioso de jóvenes cristianos.

4.1.2.9 *Uso del lenguaje*

El espectador puede deducir qué grupo cultural está viendo proyectado a través del lenguaje empleado en las series. En el caso de *Pelotas* se denota la clase social media de los personajes y en *Friday Night Lights* que la historia trata de un grupo de jóvenes por la jerga empleada. También se revela si el personaje es convincente y sus palabras tienen fuerza, como es el caso del entrenador *Taylor* y su lenguaje autoritario, o es alguien que asume un rol de inferioridad en determinados instantes, en el caso de *Matt Saracen*, que refleja su personalidad al tartamudear cuando se siente bajo presión. En

Pelotas se aprecia el intento del entrenador Chechu de imponer su posición en el equipo, aunque sin demasiado éxito, o la prepotencia de Richi en sus expresiones, independientemente de quién sea la persona con la que trate. Todo ello se tratará ampliamente en el apartado de dialogación (véase pág. 83).

4.1.3 LA PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

Algunos de los aspectos expuestos hasta ahora tienen una gran influencia en el instante en que los personajes se muestran por primera vez ante el espectador (Machalski, 2009: 86). Se pueden destacar, sobre todas las características desarrolladas, los datos referentes al físico, al estado o al temperamento que exhibe el actante en ese preciso momento en el que la caracterización debe quedar patente (Chion, 2006: 101).

El inicio del capítulo piloto de *Friday Night Lights* supone un excelente ejercicio de presentación de los personajes. Un despreocupado Tim Riggins aparece en el sofá, rodeado de botellines de cerveza, con una gran resaca y contestándole de forma grotesca a su hermano cuando este le recuerda que tiene entrenamiento. Matt Saracen sale de casa de su abuela y sufre la humillación de ver un cartel con su nombre tirado en el césped del jardín delantero y de que su amigo tenga que recogerle en coche para ir a entrenar porque él no tiene uno propio. Jason Street y el entrenador Taylor muestran su autoridad en el grupo, uno como capitán y otro como entrenador, al ser las dos primeras figuras entrevistadas por los medios de comunicación. Es decir, de un solo vistazo el espectador ya es capaz de reconocer una serie de patrones en cada uno de los personajes que, como se desarrolla en la historia, están fuertemente unidos y marcados por el deporte.

En *Pelotas* también se refleja la personalidad de algunos personajes en sus primeras apariciones ante la cámara. Por ejemplo, Flo está en la cocina con su mujer, Elena, y le dice de una forma forzada y nerviosa que se tiene que marcharse deprisa, lo que detona una posible infidelidad por la manera en que responde a las preguntas que ella le hace. Cuando su hija Nieves llama por teléfono a casa, su rostro cambia por completo y se pone serio, dejando entrever algún tipo de problema entre ellos.

Por otra parte, el equipo como un grupo que aspira a una serie de objetivos queda detallado en esos escasos instantes del inicio. En *Friday Night Lights*, por la situación descrita anteriormente, la atención mediática que reciben los Panthers y las

imágenes de las calles de Dillon con los colores del conjunto local ofrecen al espectador una visión de la importancia que tiene el club en la ciudad de Texas y que, en consecuencia, va a tener a lo largo de la serie. En *Pelotas*, sin embargo, la primera imagen que se emite es la de algunos miembros de La Unión observando cabizbajos unas pinturas ofensivas que han dejado sus máximos rivales futbolísticos en su estadio. En este caso se transmite la idea de un club humilde y de aficionados, que no aspiran a mucho en el terreno de juego y cuyo valor se encuentra más en lo que gira alrededor de la entidad en sí. El estudio del grupo como tal se ampliará en páginas posteriores (pág. 56).

Más allá de que la serie estadounidense exponga valores deportivos y la segunda más del tipo social, la presentación de *Friday Night Lights* es excepcional por su capacidad de síntesis y de expresión. En los seis minutos iniciales la serie enmarca a los personajes principales de la misma.

Esta forma de exponer a los protagonistas es la más habitual, aunque también puede emplearse la autodescripción (Davis, 2004: 153). En este caso, los personajes se presentan a sí mismos conversando con otros actantes o dirigiéndose directamente a la cámara. *Smash Williams*, por ejemplo, suele hablar de él tercera persona, lo que refleja una personalidad bastante egocéntrica. Esta autodescripción complementa los datos que el espectador tiene sobre su forma de ser, nunca los sustituye.

4.2 EL PERSONAJE COMO ROL

En esta forma de clasificación, los personajes se distinguen entre sí por las acciones que realizan y por cómo responden ante los distintos sucesos que ocurren a lo largo de la trama. Las acciones someten a cada uno de ellos a una determinada tensión que les conduce a tomar una serie de decisiones por lo que, cuanto mayor sea la presión, más datos de su naturaleza interna quedarán al descubierto. De esta forma, el personaje se humaniza al quedar expuesta de forma más clara su verdadera personalidad (Machalski, 2009: 76).

Se pueden distinguir distintos tipos de roles. Por ejemplo, está el personaje activo, que realiza la acción, y el pasivo, que la recibe. El personaje influyente promueve acciones para ejecutarlas junto a otros compañeros, como hace Richi, capitán

de La Unión, al incitar a los otros jugadores a que se rían de Kim Ki cuando llega al club (véase pág. 97). El personaje autónomo, por su parte, actúa sin causas y sin que nadie se lo indique. También está el modificador, que ejerce como motor de cambio para convertir las situaciones en algo positivo o negativo, como ocurre con Tim Riggins y su lucha por dejar el alcohol. Otro tipo es el personaje conservador, que pelea por restaurar lo modificado o por mantener un determinado equilibrio, algo que pretenden hacer el entrenador Taylor y su mujer con Julie, que actúa con la confusión propia de un joven. Hay que destacar que un personaje nace de la superposición de varios de estos roles, los cuales asume de forma paralela.

Determinados autores (Machalski, 2009: 70) consideran que el personaje transita por los roles de perseguidor, salvador y víctima, aunque para otros la distinción fundamental es la del protagonista o héroe y el antagonista o villano (Davis, 2004: 169). El protagonista tiene que ser el personaje que mayor interés despierte en la audiencia, el que toma las decisiones más determinantes, el que tiene el viaje emocional más comprometido y el que más tiempo se ve proyectado en la pantalla. Por tanto, posee algún rasgo atractivo, normalmente relacionado con la personalidad, que despierta simpatía en el espectador para que se vea identificado con él (Chion, 2006: 119). Un recurso muy utilizado para ello es el de colocar al personaje ante una situación de gran peligro. En *Friday Night Lights* hay muchos ejemplos, desde la lesión de Jason Street a la vida de Matt Saracen, pendiente del cuidado de su abuela, mientras que en *Pelotas* la muerte de Elena acerca al espectador a Flo pese a su infidelidad con Rosa.

Dentro de esos rasgos atractivos se incluyen también los distintos tipos de debilidades. Los errores que comenten los personajes les humanizan más, les dota de mayor veracidad. Por ejemplo, en ambas series se repite el clásico patrón de la infidelidad, tanto de Lyla Garrity a Jason Street, de Flo a Elena o de Chechu a Bea. De nuevo, la diferencia estriba en que en *Friday Night Lights* también los protagonistas comenten muchos errores en cuanto a la temática deportiva se refiere. *Smash* Williams lo hace al doparse porque se siente presionado por entrar en la lista de los cien mejores jugadores del Estado de Texas. Tim Riggins, por ejemplo, tiene el atractivo de ser un joven guapo y rebelde, pero toca fondo porque su cuerpo ya no aguanta los entrenamientos después de emborracharse. Estos errores conducen al espectador a establecer comparaciones de forma favorable o desfavorable entre los personajes.

En las dos ficciones no se habla de un solo protagonista, sino de varios que, además, pueden actuar de antagonistas entre sí, es decir, con un objetivo inverso al marcado por el personaje principal. Como se analiza de forma más detalla en los siguientes puntos (véase pág. 53), no existen unos antagonistas formalmente reconocidos a lo largo de las series, sino que varían en función de cada capítulo, de forma episódica.

El punto de vista empleado también acerca a esa identificación hacia el espectador, que suele sentirse más cercano a más de un personaje (Machalski, 2009: 81). En el caso de *Friday Night Lights*, además, aparece una adhesión paralela con el equipo de los Panthers como grupo, algo que en *Pelotas* también se logra pero con menor intensidad, ya que La Unión no inspira una tensión dramática como conjunto. En la serie estadounidense el equipo de fútbol americano se menciona prácticamente todo el tiempo o afecta a los personajes constantemente, incluso a aquellos que no juegan en él, como es el caso de Julie Taylor o la abuela de Matt Saracen. En páginas posteriores se ampliará el estudio sobre la importancia del grupo (véase pág. 56).

4.2.1 ROLES DEL CINE CLÁSICO

Casetti y Di Chio (1991: 180) establecen una serie de roles relacionados con el cine clásico americano y que son aplicables a la serie *Friday Night Lights*. Por un lado, está el *official hero*, que representa al defensor de los valores tradicionales de una determinada comunidad, de la fe en la acción colectiva y de la legalidad para alcanzar sus objetivos. Esta figura está representada en la serie por el entrenador Eric Taylor, un hombre dedicado por completo a un trabajo en grupo que implica el bien de la ciudad de Dillon.

Por su parte, el *outlaw hero* encarna la independencia del individuo ante lo colectivo, vive sus propios sueños y es un ser impulsivo. Las figuras más representativas son las de *Smash* William y, especialmente, Tim Riggins, dos jóvenes que viven al margen de la unidad del grupo como tal y que creen que puede alcanzar el éxito de forma independiente.

Sin embargo, en la serie no prevalece ninguno de los dos tipos por encima del otro, es más, se acaban contagiando entre sí de sus sistemas de valores. De esta forma, el ideario estadounidense permite validar ambas opciones como buenas y justifica que

los personajes lleguen a realizar acciones contrarias a las que, aparentemente, se les presupone. Por ejemplo, el entrenador Taylor es capaz de infringir el reglamento es más de una ocasión o Tim Riggins termina por sobreponer el grupo al individuo. Este apartado se desarrolla de forma más detallada en el siguiente punto.

4.3 EL PERSONAJE COMO ACTANTE

Esta tipificación se refiere al personaje como un elemento que guarda una posición en la narración y que provoca que esta avance con sus actos. Se trata de una categoría genérica y que puede ser ocupada por personas, animales, objetos o incluso fenómenos naturales.

La primera diferencia que hay que establecer es la existente entre el sujeto y el objeto. El sujeto se mueve hacia un objeto que desea conquistar y, en su camino, actúa y modifica el mundo que le rodea, en el que también influyen otros personajes que ayudan o se oponen a la consecución de dicha recompensa. Por su parte, el objeto representa aquello por lo que lucha el sujeto.

Los personajes, por tanto, influyen en las historias, marcan su dirección y determinan sus estructuras (McKee, 2009: 138). La motivación que les conduce hacia las metas y las acciones que realizan por conseguirlas sirven para mostrar quiénes son realmente, qué es lo que quieren, por qué lo desean y qué hacen al respecto para lograrlo (Seeger, 1993: 161). Por tanto, los personajes ya no son conocidos únicamente por su aspecto físico, sino que alcanzan una representación multidimensional (1993: 200), son más abiertos al espectador y muestran sus pensamientos y emociones mediante los diálogos y las acciones, unos planos que se irán modificando conforme superen los diferentes obstáculos en el camino hacia la consecución de sus objetivos.

4.3.1 MOTIVACIÓN

La historia de ambas series comienza con un impulso inicial que modifica el entorno de los personajes y que les mueve hacia una determinada meta (1993: 162). En *Friday Night Lights*, el detonante es la lesión medular que sufre en el primer partido del año el jugador estrella de los Panthers, Jason Street, y que cambia todos los planes de una temporada en la que el equipo aspira al campeonato estatal. La serie *Pelotas* empieza

con la muerte de Elena, la mujer de Flo, tras una operación de cirugía estética. En los dos casos el inicio es impactante al emplear un detonante físico, lo que aporta más fuerza a la historia que hacerlo, por ejemplo, a través del diálogo. La diferencia, de nuevo, estriba en que la serie estadounidense utiliza un hecho relacionado con el deporte y *Pelotas* no.

Estos sucesos suponen el primer punto de crisis y presentan un nuevo mundo para los personajes donde quedarán reflejadas sus aspiraciones (véase pág. 73). La motivación, pese a todo, está mucho más remarcada en *Friday Night Lights*, ya que los jugadores comparten el objetivo de conseguir el campeonato estatal de fútbol americano y de poder avanzar en sus carreras como deportistas profesionales. La meta se presenta mediante la acción, como son los partidos y los entrenamientos, pero también se recuerda constantemente en los diálogos de los personajes para refrescar al espectador el deseo de todos ellos.

En *Pelotas* no se aprecia una meta tan definida. Los objetivos de los protagonistas están marcados a corto plazo en pequeñas tramas, más encaminadas al día a día que hacia el futuro, y, salvo algún personaje como Chechu, ninguno busca un fin deportivo.

A continuación se exponen alguno de los factores que influyen, según Michel Chion (2006: 122), en las principales motivaciones que mueven a los personajes.

4.3.1.1 Dificultades

Las dificultades son la base de los conflictos. Se puede encontrar desde el obstáculo más circunstancial, que da lugar a las pequeñas tramas, a las complicaciones que surgen de forma accidental y temporal, como la lesión de Jason Street o la muerte de Elena. A ellas hay que sumar las contraintenciones de unos personajes para que impedir que otros logren sus metas. El grupo también puede ser partícipe de las dificultades al enfrentarse unos contra otros, como ocurre en los Panthers y La Unión por cuestiones racistas.

4.3.1.2 Perturbación

Muy relacionado con el conflicto, la perturbación modifica el estado de los personajes que se muestra al comienzo de la historia. Son cuatro las fases que atraviesan: normalidad, perturbación, conflicto y reajuste.

Ambas series comienzan con un hecho que rompe con ese estado normal, en un caso al complicar las aspiraciones de un equipo y de un jugador en concreto y en el otro al destrozarse la vida de muchos personajes por la muerte de uno de ellos. Estas rupturas iniciales derivan en unas perturbaciones y unos conflictos, como pueden ser la incapacidad de encontrar un sustituto de Jason Street en *Friday Night Lights* o la mala relación que existe en *Pelotas* entre Nieves y Flo, para finalizar con un reajuste del mundo ficcional desarrollado al principio de cada historia.

4.3.1.3 Dilema

Unido a la perturbación y al conflicto, el dilema hace referencia a la situación en la que un personaje se ve obligado a escoger entre dos opciones en las que, elija lo que elija, perderá algo. En *Friday Night Lights*, Lyla Garrity sabe que no puede confesarle a su novio que le ha sido infiel porque seguramente supondría el final de la relación, pero por otro lado considera que tiene que haber una perfecta comunicación entre ambos y deben contarse todo. Sea cual sea su decisión habrá fracasado en uno de esos dos sentidos. En *Pelotas*, uno de los mayores enigmas que no se resuelve hasta el final de la primera temporada es si Flo debe revelar a su familia que le fue infiel a su esposa Elena.

4.3.1.4 Temor

El miedo es una motivación muy relacionada con los conflictos internos. En *Friday Night Lights* hay un ejemplo significativo cuando *Smash Williams* se dopa por temor a no entrar en la lista de los mejores jugadores de Texas. Ese miedo le induce a hacer trampas porque considera esencial estar entre esos elegidos para poder acceder a una buena Universidad. En *Pelotas*, Kim Ki teme a romper con su sistema de creencias en caso de mantener relaciones sexuales con Nieves. El jugador coreano asume que no puede deshonorar a su familia y así se lo manifiesta a su novia.

4.3.1.5 Piedad

Los personajes más significativos de las series conmueven al espectador cuando sufren algún tipo de desgracia. El ejemplo más claro es el de la lesión que postra a Jason Street en una silla de ruedas al final del capítulo piloto y que provoca un mayor afecto e identificación del espectador hacia ese personaje, aunque después realice acciones no del todo aceptables, como ser infiel a su novia. Lo mismo ocurre en *Pelotas* con Flo, al

que el fallecimiento de su esposa acerca un poco más al espectador, pese a que en el instante en el que le comunican su defunción esté metido en la cama con su amante.

4.3.1.6 Malentendido

El malentendido es un recurso con un cariz cómico, por lo que se manifiesta principalmente en *Pelotas*. Una muestra de este tipo de situaciones ocurre cuando Rosa observa que Flo no lleva el anillo de casado y piensa que lo ha hecho por ella, cuando lo que realmente ha ocurrido es que lo ha perdido. Ella misma descubre su mentira cuando encuentra el anillo debajo de su cama y se deshace el error.

Friday Night Lights, pese a ser un drama, también contiene ejemplos de esta clase. En una ocasión, Eric Taylor aconseja a un despistado Matt Saracen que si está enamorado de una chica la invite a cenar y que hagan el amor para que al día siguiente esté más centrado en los entrenamientos. Lo que desconoce el entrenador es que esa joven de la que habla es su propia hija, Julie, provocando una situación muy cómica cuando lo descubre, al enfrentar a una figura autoritaria como es la Taylor con un joven respetuoso y tímido como Matt Saracen.

4.3.1.7 Macguffin

El *Macguffin* es el objeto material que hay en juego dentro de la historia pero que tiene menos importancia desde el punto de vista del espectador que los valores por los que pelean los personajes, como son el éxito, el amor o la competitividad. En el caso de *Pelotas* no hay un objeto deportivo concreto ni definido, pero en *Friday Night Lights* sí: el trofeo del campeonato estatal de Texas.

4.3.2 META

La meta representa aquello que desea alcanzar el personaje como resultado de su motivación y que, cuando lo logra, se corresponde con el clímax narrativo final (Seeger, 1993: 171). El objetivo está marcado por la distancia que le separa del personaje inicialmente y por la dirección que este toma para llegar a ella (1993: 134). La meta debe cumplir tres características básicas: ha de haber algo en juego, enfrenta al protagonista con el antagonista y es lo suficientemente difícil de lograr como para que los personajes cambien en su recorrido hacia ella. Por lo tanto, el objetivo debe ser concreto y estar fuertemente motivado.

En *Friday Night Lights*, lo que está en juego para los Panthers es el campeonato estatal y en su camino se interponen los equipos rivales y otros personajes que tratan de impedirlo. Tim Riggins, por ejemplo, cambia en su recorrido al dejar a un lado el alcohol para centrarse en su carrera deportiva y entender que debe someterse a la disciplina del grupo. Las metas pueden ser dobles, como ocurre en la serie estadounidense, en la que los jugadores comparten además sus aspiraciones por llegar a ser deportistas profesionales.

La amenaza del objetivo comprueba hasta dónde está dispuesto a luchar el personaje para lograr su meta, que también puede cambiar en función del desarrollo de los acontecimientos (Davis, 2004: 79). Esta característica también se expone en *Friday Night Lights*, cuando Jason Street pasa de querer ser un deportista de alto nivel a intentar volver estar unido al deporte, su nuevo objetivo después de la lesión que sufrió. Antes de finalizar la serie se muestra si las metas han sido alcanzadas o si se está en previsión de hacerlo.

4.3.3 ACCIÓN

Para alcanzar una meta es necesario que los personajes lleven a cabo acciones que les acerquen un poco más a la misma (Seger, 1993: 173). Los actos más fuertes y trascendentes indican, además, la importancia del personaje que los ejecuta. En *Friday Night Lights*, Tim Riggins, *Smash* Williams y Matt Saracen son los jugadores más resolutivos del equipo dentro del terreno de juego, los que llevan más acciones a cabo para ganar los partidos y los que más acercan a los Panthers a conseguir el campeonato Estatal. En *Pelotas* las acciones se alejan del terreno deportivo. Por ejemplo, el objetivo de Kim Ki es estar con Nieves y por ello vence a sus temores internos acostándose con ella o presentándola a su familia, unos actos contrarios a sus principios iniciales y que están orientados a mantener esa relación.

4.3.4 CONFLICTO

Como señala Linda Seger (1993: 181), el conflicto es la base del drama, lo que provoca que la historia avance hacia un sentido u otro. Esta disputa se produce cuando dos personajes, por lo general el protagonista y el antagonista, luchan por un mismo objetivo en el que el éxito de uno supone el fracaso del otro. Además, provoca que los personajes susciten el interés necesario en el espectador al vivir una situación de peligro

que se mantiene en diferentes tramas (Machalski, 2009: 89), ya que se inicia un conflicto nuevo cuando el anterior aún no ha finalizado, proporcionando así continuidad al relato (Davis, 2004: 121). En ambas series se pueden apreciar conflictos internos, externos y sociales.

4.3.4.1 Conflicto interno

En algún momento de la narración, los protagonistas, y muchos de los personajes secundarios, sufren algún tipo de conflicto interno que se produce cuando dudan sobre sí mismos, de sus actos o de sus deseos (Casetti y Di Chio, 1991: 183). Principalmente, los personajes manifiestan sus luchas internas proyectándolas sobre otros actantes. En *Friday Night Lights*, los tres jugadores más importantes de los Panthers se cuestionan a sí mismos en determinadas situaciones. Matt Saracen tiene dudas sobre su capacidad de liderazgo para sustituir a Jason Street y se lo cuenta a su amigo Landry. *Smash* Williams decide doparse por la enorme presión que está recibiendo para rendir a un alto nivel y se lo confiesa al entrenador Taylor. Por su parte, Tim Riggins lucha por abandonar la bebida al darse cuenta de que se está convirtiendo en un alcohólico como su padre. En la serie también existen conflictos internos alejados del deporte, como el de Lyla Garrity, que le es infiel a Jason Street y acaba confesando por qué lo hizo a su padre y a Tami Taylor, la orientadora del instituto.

En *Pelotas* ocurre un caso similar al anterior cuando Chechu le explica a Marta, la amiga de su mujer, los problemas que tiene con ella y el trastorno que le está causando su separación momentánea. A ese conflicto sentimental de Chechu se le pueden sumar otros relacionados con el deporte. Por ejemplo, el entrenador de La Unión tiene la duda de aceptar la oferta para ir a entrenar al Tenerife, se cuestiona si hace bien al expulsar a Richi del equipo y si hace lo correcto al prohibir a su hija jugar al fútbol porque tenga la regla.

La diferencia, nuevamente, es que en *Friday Night Lights* sí hay un gran número de conflictos internos relacionados con el deporte y en *Pelotas* apenas existen líneas argumentales de este tipo.

4.3.4.2 Conflicto de relación

Los conflictos de relación marcan las distintas tramas principales de ambas series. En *Friday Night Lights*, los protagonistas luchan por conseguir el campeonato estatal, por

lo que la serie está marcada por las relaciones entre los distintos componentes del equipo de los Panthers y aquellos personajes que les rodean. Además, también existen otra serie de objetivos que nacen, por ejemplo, de las relaciones amorosas. En *Pelotas* no hay un objetivo serial claro, pero sí una serie de tramas episódicas marcadas también por las relaciones entre los personajes. Este punto se desarrolla de forma más amplia en el apartado que analiza las estructuras de ambas series (véase pág. 75).

4.3.4.3 Conflictos sociales

Los conflictos sociales adquieren una especial importancia en las series de temática deportiva, al referirse a aquellas disputas que se generan entre una persona y un grupo o entre distintos grupos entre sí. En *Friday Night Lights* se produce un choque de este tipo cuando el nuevo fichaje, Ray Voodoo, resulta ser un jugador indisciplinado que pone en riesgo la integridad de los Panthers como conjunto. En *Pelotas*, la soberbia de Richi amenaza con dividir al vestuario de La Unión cuando mantiene una vehemente discusión con Chechu, su entrenador.

También se entienden como conflictos sociales aquellos que se generan entre dos grupos opuestos. En una de las tramas de la serie estadounidense los jugadores blancos y negros se enfrentan por cuestiones raciales. Idéntica situación ocurre en *Pelotas* entre aquellos que piden incorporar a La Unión jugadores extranjeros y los que no.

4.4 TIPOS DE PERSONAJES

Durante el desarrollo de las series no todos los personajes adquieren un peso similar en la historia o tienen un mismo protagonismo para los espectadores. Por ello, pueden distinguirse varios tipos de personajes, entre los que destacan los principales, los secundarios y los que añaden otra dimensión (Seger, 1993: 223). Como se ha señalado en la introducción de este trabajo, van a analizarse aspectos relativos a la primera de las temporadas de ambas series, por lo tanto, este apartado hará referencia a dichos capítulos.

4.4.1 PERSONAJES PRINCIPALES

Los personajes principales de una serie son aquellos en torno a los que gira la historia, los que la conducen hacia la consecución de una serie de objetivos y con los que el espectador se identifica. Su figura suele ser positiva, en contraposición a la del antagonista, el otro personaje principal que lucha por impedir el éxito del primero alejándole de sus metas (Chion, 2006: 139).

En ambas series se identifican varios protagonistas, aunque la diferencia entre ellas es que en una dominan los contruidos en torno al deporte y la otra no. Los personajes principales de *Friday Night Lights* son el *quarterback* del equipo, puesto que ocupa primero Jason Street y luego Matt Saracen, el *running back* Brian Smash Williams y el *fullback* Tim Riggins, además del entrenador Eric Taylor y el presidente Buddy Garrity. Estos personajes se corresponden con las posiciones más importantes que ocupan los jugadores de fútbol americano sobre el terreno de juego en la vida real o en los puestos de dirección de un club. En *Pelotas*, de los miembros de La Unión solamente asumen un papel protagonista Richi, el delantero y capitán del equipo, el entrenador Chechu y el presidente Flo, mientras que personajes como Bea o Nieves no están relacionados con el mundo del fútbol.

El antagonista se representa por una persona o un grupo, aunque en las series analizadas no se identifica una figura concreta que ejerza como tal durante todos los capítulos. Es decir, no hay un antagonista serial, sino episódico, que aparece en determinadas tramas. En *Friday Night Lights* serían los equipos rivales, jugadores como Ray *Voodoo* que amenazan la integridad del equipo e, incluso, los propios protagonistas entre sí, como es el caso de Tim Riggins para Jason Street cuando se acuesta con su novia. En *Pelotas* destaca, sobre todo, esta última forma de antagonismo, como ocurre con Marta, que se interpone en la relación de Chechu y Bea, o de la familia de Kim Ki, que no acepta en un principio su relación con Nieves.

Los protagonistas expresan o transmiten la temática de cada una de las series junto a la mayoría de los personajes secundarios.

4.4.2 PERSONAJES SECUNDARIOS

Los protagonistas reciben el apoyo, el consejo o las informaciones de los personajes secundarios para ampliar, de esta forma, los conocimientos que los espectadores tienen

de ellos (David, 2004: 181). Por tanto, su existencia se justifica, por encima de todo, por sus relaciones con los personajes principales (McKee, 2009: 451), con los que actúan como confidentes hasta como compañeros que provocan que muestren su lado más divertido, serio, tímido o atrevido de su personalidad. Los personajes secundarios tienen en la serie un peso menor que los protagonistas y su presencia en los capítulos varía en función de su importancia dentro de la trama desarrollada, aunque no por ello se tratan de personajes vacíos o carentes de complejidad.

En *Friday Night Lights* el reparto es variado y se puede distinguir desde la mujer del entrenador Taylor, que también actúa como su mayor confidente, hasta la abuela de Matt Saracen, que le da consejos a su nieto sobre cómo jugar a fútbol americano. Incluso, la creación del entorno deportivo de la serie incluye dentro del reparto a un gran cuerpo técnico que trabaja junto al entrenador Taylor, como son los segundos entrenadores, el preparador físico o los ojeadores de otros equipos. Todos los personajes secundarios de la serie estadounidense están encaminados o relacionados con los Panthers y el fútbol americano.

En *Pelotas* existen algunas semejanzas con *Friday Night Lights*, como es el caso de Bea, la mujer del entrenador Chechu, que hace las veces de consejera cuando su relación matrimonial aún no pasa por dificultades. Sin embargo, la mayoría de los personajes secundarios no mantienen esa relación directa con el fútbol, sino con el barrio en el que se encuentran y el aspecto más social que se describe, como son los casos de Marta, Vane o la madre de Bea. Otros, como Collado o Tito, sí mantienen esa vinculación con el equipo, pero su relevancia en la serie es menor y, cuando la tienen, no suele ser por motivos deportivos.

Dentro de los personajes secundarios hay que hacer una pequeña mención a los cameos de famosos en las series. *Pelotas* es la que más recurre a estas interpretaciones de una doble forma. Por un lado, con la aparición de personajes y actores de cierto reconocimiento social en España, como son la humorista y actriz Paz Padilla, que interpreta a Elena, el cantante Peret o el actor Sancho Gracia. También es curiosa la participación de Andreu Buenafuente, fundador de la productora de la serie, El Terrat, y de José Corbacho, uno de los dos creadores de esta ficción. A ellos hay que sumar la intervención de dos futbolistas de reconocido prestigio como Julio Salinas o “Pichi” Alonso.

En *Friday Night Lights* los personajes que realizan un cameo no tienen la misma importancia o peso en la historia que en *Pelotas*. Sus intervenciones se limitan a pequeñas conversaciones o a interpretar en pequeñas escenas al entrenador del equipo rival. En la serie participan jugadores de fútbol americano como Nnamdi Asomugha, el entrenador Michael Leach o Mack Brown, que dirige al equipo de la universidad texana de Austin, a la que entrena Eric Taylor en la segunda temporada.

La importancia de estas participaciones de personajes famosos, tanto en el contexto mediático como deportivo, da lugar a diferentes interpretaciones. Por un lado, el cameo es un recurso que permite atraer nuevos espectadores y que asienta a los seguidores al despertar el interés por cómo será la actuación de esa persona en una actividad que no es la suya. Esta fórmula es la que más se emplea en *Pelotas*, donde estos personajes interpretan papeles importantes como el de Elena. Por otro, la participación de deportistas en activo responde a la lógica de contextualizar parte de la temática de la serie. En el caso de *Pelotas* aporta una mayor ambientación futbolística, mientras que en *Friday Night Lights*, donde los cameos únicamente los realizan personas relacionadas con el fútbol americano, permite a los espectadores ver a rostros conocidos del deporte compartiendo escenarios con el equipo de los Panthers.

4.4.3 PERSONAJES QUE AÑADEN OTRA DIMENSIÓN

Algunos personajes aportan otro carácter a la escena con su mera presencia durante el desarrollo de las tramas. Aunque los hay de varios tipos, destacan los personajes cómicos que otorgan un toque de humor a la serie (Davis, 2004: 189), como muestran Collado en *Pelotas* o Landry en *Friday Night Lights*.

También es notable el uso del personaje serio que resalta su faceta más divertida por algún tipo de obsesión que él mismo ignora (McKee, 2009: 454). En la serie estadounidense, el entrenador Taylor está acostumbrado a tratar con jóvenes y, como se ha señalado anteriormente (véase pág. 49), es capaz de recomendarles una noche de sexo para que se centren en el fútbol americano. Sin embargo, cuando se trata de su hija Julie cambia por completo su actitud y se convierte en un obseso padre proteccionista que se muestra preocupado ante su mujer por haber descubierto, por ejemplo, a su hija junto a Matt Saracen tapados con una manta mientras veían la televisión. En *Pelotas*, Flo es un mentiroso compulsivo incapaz de reconocer sus propios errores y que se justifica continuamente con la frase “mi vida es muy complicada”.

Otro tipo de personaje es el conmovedor o emotivo, que en ambas series coincide en dos ancianas como son la abuela de Matt Saracen y la madre de Bea, que se manifiestan de forma cariñosa con todas las personas que les rodean y que padecen algunos problemas mentales. En *Pelotas* también hay que añadir la figura de Don Antonio, la voz de la experiencia del barrio que siempre utiliza sus recuerdos a modo de moraleja para ayudar a los demás (véase pág. 106).

4.5 EL GRUPO

Tanto el fútbol como el fútbol americano son dos deportes de equipo y no individuales, como pueden ser determinadas modalidades del atletismo, el tenis, la gimnasia o el boxeo y que, como se ha desarrollado en el apartado introductorio (véase pág. 9), han inspirado muchas de las mejores películas relacionadas con el género. Por lo tanto, el estudio del grupo como personaje en su conjunto es un punto obligado para comprender aspectos como la búsqueda de objetivos comunes (Chion, 2006: 103). Es necesario aclarar previamente que no todos los componentes de dicho equipo pueden ocupar un papel ya no protagonista, sino secundario, especialmente cuando se trata de plantillas de unos veinte jugadores en el caso del fútbol y más de cuarenta en fútbol americano. Por tanto, ese número reducido de personajes son los que representan a un grupo que persigue las mismas metas deportivas.

Como se ha señalado en el apartado de los personajes principales (véase pág. 53), los protagonistas del grupo en *Friday Night Lights* se corresponden con los puestos que tienen una mayor importancia dentro de los equipos de fútbol americano en la vida real: el *quarterback*, el *running back*, el *fullback* y el entrenador; esto es, Jason Street y Matt Saracen, *Smash Williams*, Tim Riggins y Eric Taylor. En *Pelotas* solo destacan como protagonistas dentro de La Unión Richi, que es el delantero y capitán, el entrenador Chechu y el presidente Flo.

El grupo lucha por sobrevivir a los ataques internos y externos que amenazan con romper su unidad y sus objetivos. Por ejemplo, la llegada de nuevas incorporaciones a los equipos puede suponer una agresión externa a su conjunción. Los Panthers de Dillon fichan a un jugador problemático llamado Ray *Voodoo*, que tan solo juega un partido porque es un insumiso y el entrenador Taylor, apoyado por el resto de

la plantilla, le expulsa del equipo. En el caso de *Pelotas*, la llegada de Kim Ki provoca el rechazo inicial de algunos compañeros, aunque finalmente logra integrarse.

Dentro de los equipos también se producen ataques internos basados en malentendidos, como el distanciamiento momentáneo en *Friday Night Lights* entre los jugadores blancos y negros por cuestiones racistas. También son comunes los conflictos derivados por cuestiones sentimentales, un recurso especialmente recurrente en grupos formados por personajes de un mismo sexo, como acontece cuando sale a la luz la relación de Lyla Garrity con Tim Riggins y los jugadores de los Panthers se ponen de parte de Jason Street, al que su novia le ha sido infiel. En *Pelotas*, la disputa entre Richi y Chechu por un acto de rebeldía del primero afecta al rendimiento del equipo y los jugadores median para que ese conflicto interno finalice cuanto antes.

Estas circunstancias externas o internas pueden modificar al grupo en determinados instantes. Es algo que ocurre con la lesión de Jason Street en el primer partido de la temporada y que obliga a Eric Taylor a confiar en el *quarterback* suplente, Matt Saracen. En *Pelotas*, como ya se ha mencionado, la llegada de Kim Ki refuerza el equipo, una vez superado las reticencias iniciales de algunos de sus compañeros, y abre la posibilidad de que lleguen nuevos jugadores extranjeros, algo que sucede en capítulos posteriores con el fichaje de dos futbolistas marroquíes.

4.6 LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

La búsqueda de un objetivo y la consecución de una meta concreta conducen al personaje a un camino en el que la toma de decisiones para superar los diversos conflictos termina por afectar y perfilar su personalidad inicial (McKee, 2009: 138). Se trata de un viaje emocional que puede evolucionar a raíz de unas decisiones propias (Davis, 2004: 109), como es la separación provisional de Chechu y Bea o el dopaje de *Smash* Williams, o de unas determinaciones ajenas, en el caso de la lesión de Jason Street o la muerte de Elena. El cambio en el personaje puede producir un giro radical en su interior dependiendo de la intensidad de sus acciones (Machalski, 2009: 85). Por ejemplo, Lyla Garrity ya no es la joven inocente del principio de la serie tras su infidelidad ni Chechu y Bea la pareja perfecta que aparentaban.

El arco de evolución que sigue el personaje demuestra hasta dónde está dispuesto a llegar para conseguir sus objetivos. Para remarcar aún más el cambio en su naturaleza interna, se les sitúa al comienzo de las series lo más lejos posible de su meta. Por ejemplo, los Panthers comienzan la temporada perdiendo para siempre a su mejor jugador, Jason Street, y en la segunda jornada caen derrotados de forma estrepitosa. En *Pelotas*, la falta de objetivos específicos impide conocer dicha distancia con claridad, aunque la muerte de Elena marca el comienzo de todos los cambios que se producen en el interior de los protagonistas.

El desarrollo de las acciones provoca que el personaje pueda tener actitudes muy distintas a las que se les presupone al principio, una contradicción que se ha de revelar especialmente en los protagonistas (McKee, 2009: 134). En *Friday Night Lights*, el entrenador Taylor, que siempre vela por el juego limpio, oculta el dopaje de *Smash* porque debe decidir entre seguir siendo honrado o acabar con la carrera del jugador y la temporada de los Panthers, una acción similar a la que realiza cuando no comenta nada sobre las irregularidades del fichaje de Ray *Voodoo*. En *Pelotas*, Bea besa a un camarero en una noche de borrachera, cuando ella es una mujer muy familiar y fiel a su marido Chechu.

En esta clase de comportamientos, ocultos para el propio personaje y para el que adquieren una dimensión insospechada (Chion, 2006: 99), es donde se revelan las frustraciones o los deseos de los mismos (Machalski, 2009: 68). La infidelidad de Lyla Garrity a Jason Street con Tim Riggins se trata de una acción totalmente imprevisible, teniendo en cuenta el carácter de ella, pero es la forma en que la joven reacciona ante el cambio que ha sufrido su vida con la lesión de su novio, con el que tenía un futuro perfectamente planeado. Matt Saracen, por su parte, es un chico tímido y fácil de amedrentar que acaba demostrando su capacidad de liderazgo al asumir la titularidad del equipo tras la lesión de su compañero. En *Pelotas*, el caso anterior de Bea con el camarero refleja también su frustración ante un matrimonio que Chechu maneja como quiere.

Cuanto mayor sea la tensión a la que se ve sometida el personaje y el dilema al que se enfrenta, más datos se revelarán de su verdadera naturaleza (McKee, 2009: 447). Por tanto, primero se presenta la caracterización del personaje, luego se accede a su verdadera naturaleza, en tercer lugar se manifiesta un interior que parece distinto al

inicial, después se ejerce una presión para que tome decisiones y, finalmente, se produce el cambio tras todo lo acontecido (McKee, 2009: 135). Dentro de los distintos tipos de evolución que siguen los actantes en ambas series destacan el alejamiento, el viaje, la transgresión de la prohibición y la complicidad (Serrano, 2010: 108).

4.6.1 ALEJAMIENTO

El alejamiento de un personaje puede ser físico o mental. Hasta ahora se han comentado varios ejemplos, como el que vive Jason Street con su novia Lyla Garrity tras su infidelidad o el consecuente por la separación entre Chechu y Bea por sus problemas matrimoniales. En *Friday Night Lights* el alejamiento mental afecta al rendimiento deportivo de los protagonistas, como ocurre con Matt Saracen cuando su padre le visita desde Irak, a Tim Riggins por la mala influencia que también ejerce su padre sobre él mientras vuelven a vivir juntos o el de *Smash* Williams por su obsesión por entrar en la lista de los ojeadores.

En *Pelotas* ese alejamiento no es tan notable en el terreno deportivo, aunque sí se aprecia que la vida personal de Chechu o Richi les aísla del fútbol en determinados momentos. Sin embargo, cabe recordar que este alejamiento concreto no afecta a los personajes de la serie española en la lucha por sus metas, mientras que en *Friday Night Lights* sí.

4.6.2 VIAJE

Ligado al alejamiento, este punto se refiere al viaje interior que sigue el protagonista para alcanzar sus metas y que le obliga a cambiar sus creencias en una lucha que le enfrenta consigo mismo. Por ejemplo, Tim Riggins deja a un lado el mundo autodestructivo en el que vive para poder lograr el objetivo de alcanzar el campeonato Estatal. Matt Saracen también se decide a ser más valiente, tanto para cumplir su sueño de jugar en los Panthers como para conquistar a Julie Taylor, la joven de la que está enamorado.

En *Pelotas*, Kim Ki se deshace del pensamiento tradicional y conservador con el que se ha educado en su país para que su relación con Nieves avance a un ritmo más acelerado. Por otro lado, Flo confiesa ante su familia que le fue infiel a Elena para al menos, de esta forma, poder alcanzar un mínimo de paz interior.

De nuevo, la mayoría de estas situaciones que ocurren en la serie estadounidense están ligadas a cuestiones deportivas, mientras que en *Pelotas* responden a razones personales y relacionales.

4.6.3 TRASGRESIÓN DE LA PROHIBICIÓN

En determinados instantes de cada serie, los protagonistas se enfrentan a unas prohibiciones que son contrarias a los deseos de alcanzar sus metas. Estos impedimentos pueden llegar de forma externa, por ejemplo, como sucede en *Pelotas* cuando Chechu prohíbe a su hija Cris jugar al fútbol porque ha comenzado con la regla. En *Friday Night Lights*, el entrenador Taylor no deja jugar a *Smash* Williams hasta que en su cuerpo no quede rastro de dopaje.

Por otra parte, la prohibición puede ser de tipo interno. En *Pelotas* se muestra de forma clara con Kim Ki, que no quiere mantener relaciones sexuales con Nieves por respeto a sus creencias orientales. En la serie estadounidense cabe recordar el ejemplo en el que el entrenador Taylor decide ocultar las irregularidades del fichaje de Ray *Voodoo* para que el equipo no reciba sanciones, un tipo de transgresión ligado a las normas deportivas.

4.6.4. COMPLICIDAD

Los protagonistas pueden autoengañarse para no afrontar una realidad que prefieren esconder y que no son capaces de admitir. En *Friday Night Lights*, Lyla Garrity no acepta la gravedad de la lesión de Jason Street, que modifica todos los sueños de futuro que habían creado como pareja. En *Pelotas*, Bea se resiste a creer que su matrimonio con Chechu se desmorona por la culpa de este. Finalmente, ambas luchan por alejarse de esa autocomplacencia.

Todos estos factores que influyen en la evolución de los personajes están conectados con la evolución de las acciones, que en el caso de *Pelotas* están marcadas por las relaciones entre los actantes y en *Friday Night Lights* por el desarrollo de las acciones deportivas, como demuestran los ejemplos expuestos hasta ahora.

5. ESTRUCTURA

Hasta ahora, el estudio comparativo de *Friday Night Lights* y *Pelotas* ha permitido conocer la génesis de su creación, es decir, desde la idea por la que surgen ambas series hasta el tema que tratan. En el apartado de personajes, además, se ha contextualizado quiénes son los protagonistas de las dos ficciones para poder entender mejor todos los ejemplos expuestos. Estos módulos analizados, junto con los que se van a investigar a continuación, como son los relativos al espacio, el tiempo, la banda sonora o la dialogación, muestran unos elementos que necesitan tener una disposición específica en la que se fundamentan las dos series. La estructura, por tanto, es la forma en que se relacionan las distintas partes del guion, la elección concreta de entre todas las posibles para ordenar la historia (Toledano y Verde, 2007: 106). A lo largo de este apartado se expone cómo ambas ficciones mantienen unas particularidades basadas en la división clásica de los tres actos que le hacen ser reconocibles por parte de los espectadores.

Tanto *Pelotas* como *Friday Night Lights* emplean la estructura clásica abierta, compuesta por varias tramas que no tiene por qué finalizar en el mismo episodio. La principal diferencia entre ambas es que la serie estadounidense otorga una mayor importancia a los hechos deportivos al incluirlos, en la mayoría de los casos, al principio y al final de los capítulos, mientras que en *Pelotas* aparecen por la mitad a modo de transición entre el desarrollo de los conflictos de los personajes. Las estructuras utilizadas son similares en todos los episodios aunque, especialmente *Friday Night Lights*, introduce algunas variaciones para que no sea demasiado repetitiva, algo que logra al otorgar un mayor peso a las historias secundarias relacionadas con el deporte, como es la del dopaje de *Smash Williams* o los problemas del entrenador Taylor para encontrar un sustituto a Jason Street.

En la división clásica de los tres actos se muestra la importancia que tiene el planteamiento de la trama principal y su desarrollo en las primeras escenas. En las series de televisión, esta primera toma de contacto con los espectadores es vital, ya que proporciona el tema de la historia y pone en marcha el relato. La presentación de *Friday Night Lights* es uno de los elementos más distintivos de la serie por su calidad. En apenas seis minutos se hace una exposición de los principales personajes, marca el objetivo de los protagonistas, muestra la importancia que tiene el equipo en Dillon, ofrece un primer gancho por las disputas internas entre los jugadores de los Panthers e,

incluso, se aprecia desde el estilo de grabación empleado al uso de los escenarios deportivos. Por su parte, *Pelotas* tiene una presentación más corta y con una carga dramática menor, de la que apenas se extrae el género de la serie a través de un equipo de fútbol de aficionados.

Al desarrollo de esta primera escena hay que sumar también las diferencias establecidas en el primer punto de giro. En la serie española, el fallecimiento de Elena supone un suceso impactante dentro del mundo conocido de los personajes, aunque la muerte de uno de los personajes al inicio del relato no es un recurso novedoso. Esta última característica sí se corresponde con la lesión que sufre Jason Street en *Friday Night Lights* donde, además de la fuerza visual que tiene al mostrarse en imágenes, supone un hecho inesperado porque no es muy común que el *quarterback* titular, capitán y máxima figura del equipo, padezca una lesión que acabe con su proyección deportiva.

El resto de la estructura se sigue analizando en el segundo acto, donde el desarrollo de las tramas muestra la temática de ambas series. En *Friday Night Lights*, los acontecimientos deportivos se implican desde la historia principal, basada en la consecución por parte de los Panthers del campeonato estatal, hasta en los conflictos internos y de relación, donde los problemas derivados del fútbol americano otorgan continuidad a la historia. En *Pelotas*, por su parte, la mayoría de ellas son tramas que surgen a raíz de las relaciones entre los personajes. Además, se verá la importancia que tiene la consecución de unas metas específicas, como ocurre en *Friday Night Lights*, cuya temporada finaliza en un clímax narrativo y una escena final de la que deriva la locura colectiva que vive la ciudad de Dillon después de la victoria de los Panthers en el campeonato estatal. Esta situación no se alcanza en *Pelotas* al no identificarse unos objetivos específicos por parte de los protagonistas.

Antes de analizar la estructura se estudiará, en primer lugar, las acciones en las que se basan ambas series. En este punto se expone que los principales acontecimientos de *Friday Night Lights* están vinculados con el fútbol americano, mientras que en *Pelotas* las relaciones sociales marcan los principales sucesos. Estas características se fundamentan con datos como los extraídos del análisis realizado sobre el espacio (véase ANEXO 9), donde se muestra la utilización de los escenarios deportivos y de las acciones realizadas en ellos.

Junto a este apartado se estudian las tramas en las que se basan las dos series y cómo se distribuyen a lo largo de la temporada. En *Friday Night Lights*, cada partido se suele jugar en un capítulo y el resto de tramas, deportivas o no, se desarrollan en varios de ellos, una organización que también se sigue en *Pelotas*. La diferencia está en que la serie estadounidense siempre se recuerda la trama principal, que alcanza toda la primera temporada y que trata sobre el objetivo de conseguir el campeonato estatal. A ello hay que sumar que la mayoría de las subtramas surgen a raíz de acciones deportivas principales, mientras que en *Pelotas* el fútbol únicamente ocupa un lugar secundario.

Por último, al final de este módulo se examina la focalización desde la que se exponen las historias y los acontecimientos en las dos series. A estos apartados hay que sumar el uso de la figura del narrador y la importancia que tiene para contextualizar la temática deportiva, como ocurre en *Friday Night Lights*, donde los periodistas simulan un ambiente real sobre la atención mediática que tiene el deporte y, en particular, el fútbol americano en Estados Unidos.

5.1 ACCIÓN

Dentro de la historia, la acción se antoja necesaria para que exista una conexión e identificación del público con los protagonistas que, al estar envueltos en diferentes tipos de situaciones derivadas del deseo de conquistar sus metas, despiertan en el espectador sentimientos como la indignación, el miedo, la alegría o la esperanza (Seger, 1993: 137). Los acontecimientos, por tanto, marcan el ritmo y la evolución de las tramas.

Michel Chion (2006: 84) señala que la acción no se identifica con la historia en sí ya que, dependiendo del argumento, existen películas en las que una parte predomina sobre la otra. Se trata de un problema especialmente latente en las ficciones de temática deportiva, en las que existen muchas escenas de este tipo que se intercalan con las de intriga. Este tipo de fallos se evitan en *Friday Night Lights*, donde la acción se concentra tanto en los entrenamientos como en los partidos, en los cuales no se suelen desarrollar ningún tipo de tramas secundarias de forma simultánea. Además, mantiene una estructura similar en los capítulos al situar los encuentros de los Panthers al final de los mismos. Por tanto, las acciones puramente deportivas están diferenciadas de las

escenas más cotidianas de los protagonistas que, como se ha comentado, tampoco se alejan del fútbol americano.

En *Pelotas*, por contra, son escasos los actos en los que se desarrollan actividades de carácter deportivo, algo que se analiza en otros apartados como el dedicado al uso de los espacios (véase pág. 115), donde queda patente la poca presencia de lugares relacionados con la práctica del fútbol. A lo largo de este estudio comparativo ya se ha mencionado que el objetivo de los creadores de la serie no es el de hacer una serie de temática deportiva, por lo que no se puede hablar de una estructura fallida aunque, aumentando la presencia de las acciones enmarcadas en partidos o entrenamientos de fútbol, estaría más cercana a la de *Friday Night Lights*.

Las acciones pueden estudiarse desde tres niveles diferentes: desde la perspectiva del comportamiento, de la función y, por último, del acto (Gordillo, 2009: 68).

5.1.1 LA ACCIÓN COMO COMPORTAMIENTO

La acción pone de manifiesto la actividad de un personaje y su respuesta ante un estímulo o una situación, es decir, procede de una fuente identificable y de unas circunstancias determinadas. El comportamiento del personaje puede ser, por ejemplo, voluntario o involuntario, consciente o inconsciente, individual o colectivo. Se han expuesto varias situaciones en ambas series, como la incapacidad de Lyla Garrity para asumir que Jason Street se va a quedar parapléjico y que todos los planes de futuro que habían pensado juntos no podrán llevarse a cabo (véase pág. 102). Es algo que también le sucede a Bea en *Pelotas*, que no quiere darse cuenta del daño que le está haciendo su marido Chechu o a Flo, que no tiene fuerzas para reconocer el cadáver de Elena (véase pág. 104).

Por otra parte, se pueden destacar las reacciones de los miembros de ambos equipos en su conjunción como grupo, al actuar de forma unánime ante un estímulo. Durante la final del campeonato estatal de *Friday Night Lights*, como sucede también en otros partidos, los Panthers muestran su carácter competitivo cuando están perdiendo un encuentro ante la superioridad de sus rivales. En *Pelotas*, los jugadores de La Unión actúan como una familia tras el fallecimiento de Elena y se vuelcan con Richi cuando le dedica un tanto en el partido frente al San Isidro, pese a ir perdiendo por goleada.

En resumen, las acciones exponen al espectador la forma de ser de los personajes con sus manifestaciones, sus gestos o sus expresiones. Los cambios que provocan con sus decisiones generan nuevas tramas o hacen que la línea argumental gire en otra dirección, en función de si el personaje es el impulsor o el receptor de los acontecimientos.

5.1.2 LA ACCIÓN COMO FUNCIÓN

La acción, más que a los hechos concretos, se refiere a la singularidad de una clase de acontecimientos generales, entre los que se incluyen las típicas de los relatos fílmicos, como son la privación, el alejamiento, el viaje, la prohibición, la obligación, el engaño, la prueba, la reparación de la falta, el retorno o la celebración.

En *Friday Night Lights* hay varios ejemplos de ello, como el de Jason Street, al que se le priva de sus expectativas de futuro con su lesión, el viaje interior de Tim Riggins hasta superar en parte su alcoholismo o el de *Smash* Williams cuando se dopa por las presiones que recibe por su rendimiento deportivo. El alejamiento en la relación de Chechu con Bea o el retorno de Nieves al barrio son, entre otros, algunas de las acciones típicas que se suceden en *Pelotas*. Este punto se amplía en el apartado relativo a los personajes (véase pág. 57).

5.1.3 LA ACCIÓN COMO ACTO

La acción como acto ofrece una perspectiva más amplia y abstracta de los acontecimientos, ya que trata las relaciones entre los personajes y deja al descubierto todo un entramado de coordinaciones y subordinaciones entre ellos. Hay dos formas de enunciados narrativos elementales, en función de si las relaciones entre actantes son simples contactos o alteraciones derivadas de los mismos.

En el primer caso, se habla de enunciados de estado y se refiere a la posesión o la pérdida del objeto por parte de un personaje, algo que se muestra en *Friday Night Lights*, donde la única meta de los protagonistas es alzarse con el campeonato estatal. En segundo lugar, los enunciados de actuación muestran el paso de un estado a otro tras las acciones llevadas a cabo por los personajes y que pueden derivar, como ha quedado reflejado anteriormente, en aspectos como la privación o el viaje interior de los actantes.

A la realización de los actos, por tanto, les suceden y les 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), proviene de la adquisición de unas competencias por parte de los actantes para llevar a cabo sus acciones. Un personaje puede actuar porque tiene la capacidad para ello, como hace Matt Saracen tras la lesión de Jason Street. Saracen tiene la obligación de resolver los partidos al convertirse en el *quarterback* titular por decisión del entrenador Taylor. Conforme se desarrollan los capítulos, pone mayor voluntad en ello y, finalmente, descubre una capacidad de liderazgo oculta para él mismo.

Como se ha señalado en el ejemplo anterior, la *performance* está relacionada con la concesión de un mandato, que puede ser autoimpuesta por un personaje o concedida por otro ajeno. Por ejemplo, Ray *Voodoo* o Richi deciden por sí mismos asumir el rol de líder en sus respectivos equipos sin que nadie se lo haya otorgado, lo que acaba con la expulsión de los Panthers en caso del primero y un castigo temporal sin poder jugar con La Unión en el segundo. Por su parte, Flo destituye a Chechu de su puesto de entrenador y después vuelve a readmitirle, haciendo uso de su posición privilegiada como presidente del club.

Esta *performance* puede encontrar apoyos o provocar rechazo por parte del resto de personajes. En *Pelotas*, Chechu es reprendido por su familia y su entorno cuando deja a Cris sin jugar por haber comenzado con la regla. Por su parte, el entrenador Taylor, que en un principio fue criticado por otorgar la titularidad del equipo a Matt Saracen tras la lesión de Jason Street, finalmente consigue el respaldo unánime de los aficionados de los Panthers, algo que se hace palpable cuando logra el campeonato estatal y le piden que se quede en Dillon.

5.2 TRAMA

La trama hace referencia al argumento que se va a emplear para defender el tema (véase pág. 29), es decir, la propuesta ideológica de una historia (Chion, 2006: 77). En *Friday Night Lights*, la idea de que toda persona puede alcanzar sus metas con esfuerzo y superación se expone a través de un equipo fútbol americano del instituto de una ciudad ficticia llamada Dillon, del estado norteamericano de Texas. La expectación por el

conjunto es tal que, en el desarrollo de la primera escena del capítulo piloto, un periodista comenta lo siguiente durante un programa de radio en el que se habla sobre los Panthers y la llegada del entrenador Taylor al banquillo (véase pág. 107):

SAMMY (OVER)

(...)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.

En *Pelotas*, por su parte, las relaciones sociales y las frustraciones y alegrías del individuo en la sociedad actual se muestran con un grupo de personas que vive en el barrio de una gran ciudad cualquiera y cuyo punto de encuentro es el equipo de fútbol de La Unión. El sentido de la serie española lo recoge Don Antonio en la siguiente frase (véase pág. 89):

DON ANTONIO

(...)al final uno se hace viejo y se da cuenta que se ha pasado los domingos sufriendo, preocupado por ganar, como si eso importara. Que si se gana mucho mejor, claro, nos ha jodido, pero lo importante es esto.

Por tanto, la trama es la elección que toman 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 (Alvort, 2002: 86). Según Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007: 117), ambos tipos pueden alternarse, dando lugar a las llamadas tramas miniserie. En *Friday Night Lights*, por ejemplo, cada partido se juega en un capítulo, mientras que en varios de ellos se plantean, se desarrollan y se resuelven tramas como las relativas al dopaje de *Smash Williams*. Lo mismo ocurre en *Pelotas*, donde en un episodio se disputa un partido de fútbol y en otros se exponen distintas acciones, como los robos que está cometiendo Cris desde la separación de sus padres.

Las tramas maestras se basan en una serie de patrones comunes que facilitan la estructuración del relato (Sánchez-Escalonilla, 2001: 86). En ambas series pueden aplicarse algunos de esos modelos, como los relativos a la rivalidad entre los personajes que comparten un mismo objetivo, el triunfo de una relación, el deseo por el amor prohibido, el sacrificio por lograr las metas o la madurez del personaje. La trama principal de *Friday Night Lights* gira en torno a la consecución del campeonato estatal, la progresión de los protagonistas dentro del fútbol americano y cómo les afecta la presión a nivel personal. En *Pelotas*, estas acciones se basan en las relaciones entre los personajes, como es el cambio que se produce en la vida de Flo tras la muerte de Elena o la ruptura matrimonial de Chechu y Bea.

Además de la trama principal, las series presentan varias subtramas, que son líneas paralelas a los hechos más importantes y que aportan diversas informaciones, un mayor ritmo a la historia y que, en última instancia, pueden enlazarse con los acontecimientos principales. Pese a ello, las tramas secundarias no pueden ser muy numerosas ni tener el mismo peso que las más trascendentales, ya que la unidad temática de la obra debe prevalecer y existiría el riesgo de convertirse en historias paralelas de igual importancia.

De esta forma, tendrán mayor protagonismo las tramas principales, aunque no por ello los protagonistas están exentos de participar en las secundarias (Sánchez-Escalonilla, 2001: 104). La historia más importante es la que conduce la acción, mientras que las subtramas reflejan el tema de la serie. Por su parte, la cantidad de tramas secundarias está determinada por el número de personajes que participan y las relaciones existentes entre ellos, contribuyendo de esta forma a la credibilidad de la historia al aportar mayor profundidad a la misma.

En ocasiones, este tipo de tramas se emplean para dar un respiro a la línea argumental más importante, para desviar la atención sobre la misma o para hablar de ella desde otro enfoque, reforzando así la temática central. Este último caso es el que se aplica en *Friday Night Lights*, donde la mayoría de las situaciones, de forma directa o indirecta, afectan a la historia principal. Por ejemplo, la declaración de amor entre Lyla Garrity y Jason Street en el capítulo piloto gira sobre los planes de futuro de la pareja, unidos a la carrera deportiva del jugador. Otra subtrama muestra la evolución de la

enfermedad de la abuela de Matt Saracen en paralelo a la afición de la anciana por el fútbol americano.

Las tramas secundarias también se emplean como recursos cómicos mediante los malentendidos (Chion, 2006: 82), como muestra la confusión creada por la pérdida del anillo de casado de Flo, que en lugar de decir la verdad hace creer a su amante que se lo ha quitado como muestra de haber superado la muerte de Elena (véase pág. 105). En *Friday Night Lights* también se dan situaciones similares, como los consejos del entrenador Taylor para que Matt Saracen se acueste con la chica que le gusta y así poder centrarse de pleno en el fútbol americano, desconociendo que esa joven es su hija Julie (véase pág. 49).

De esta forma, las subtramas muestran la evolución de los personajes, que dejan al descubierto sus sueños, sus fracasos, sus líos amorosos o su evolución interior (Seger, 1993: 59). En *Friday Night Lights*, un caso particular es la evolución de Tim Riggins, que pasa de ser un joven alcohólico a otro más maduro y que es capaz de mantener una relación con una madre soltera. En *Pelotas*, Chechu expone en el segundo capítulo sus frustraciones, tras rechazar una oferta para entrenar en Segunda División al Tenerife porque su mujer no quiere volver a mudarse de ciudad.

La evolución de las tramas principales y las secundarias pueden derivar en caminos distintos, en función de su contenido y de si se cruzan o no entre sí. Gonzalo Toledano y Nuria 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. Por ejemplo, Lyla Garrity se identifica con su madre cuando su padre, Buddy Garrity, le es infiel con la madre de Tyra Collete. Este tipo de trama se relaciona con las paralelas, que parecen desarrollarse por caminos distintos cuando finalmente se cruzan. Por último, las tramas múltiples se refieren a aquellas que surgen a raíz de un único acontecimiento. Es lo que ocurre en ambas series tras la lesión de Jason Street y la muerte de Elena. De la primera se deriva desde el fin de la relación del jugador con Lyla Garrity al salto a la primera plana deportiva de Matt Saracen, mientras que en *Pelotas* la llegada de Nieves rescata las diferencias que mantenía con su padre, el reencuentro con su antiguo novio o el nacimiento del noviazgo con Kim Ki.

5.3 ESTRUCTURA DEL RELATO

Los relatos audiovisuales necesitan de una estructura capaz de soportar la construcción dramática de la historia desarrollada. Dicha organización se realiza a raíz de los hechos, de los que se extraen determinadas narraciones de la vida de los personajes, que son los que provocan y a quienes les afectan los acontecimientos (McKee, 2009: 53).

La estructura de los relatos responde a la división clásica de los tres actos de planteamiento, nudo y desenlace (Alvort, 2002: 75). Esta lógica se aplica ante la necesidad de crear la catarsis en el espectador, por lo que tiene que haber un conflicto previo que haya sido presentado y planteado al inicio de la historia y que, además, posea la suficiente intensidad dramática como para mantener el interés en él. Al proporcionar hechos novedosos y sorprendentes, se producen unos puntos de giro que conducen al relato hacia direcciones inesperadas. Como se analizará en este punto, son dos los instantes que marcan la división en tres actos de la estructuras de las series.

Autores como Linda Seger (1993: 30) o Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007: 107) señalan que las series de televisión han evolucionado y pueden organizarse en cuatro o cinco actos, alterar el orden de los mismos o, directamente, eliminar alguno de ellos. En el caso de las series estadounidenses, como ocurre con *Friday Night Lights*, la división de estas partes se realiza de forma artificial por la presencia de los anuncios de televisión (véase pág. 146). Pese a todo, la distinción entre el planteamiento, el nudo y el desenlace es perfectamente identificable.

Dependiendo de la importancia de cada uno de los actos, pueden diferenciarse tres tipos de estructuras clásicas. Las dos primeras son la cerrada monograma, aquella en la que toda la atención la recibe la historia principal al no haber subtramas ni omisión de las partes, y la estructura cerrada multitrama, que se basa en varias historias que deben resolverse antes de la finalización del capítulo. 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.

Este último tipo es la que emplean ambas series que, además, tienen unas estructuras fijas en lugar de variables (Toledano y Verde, 2007: 113). Es decir, la división interna de los capítulos se realiza de manera similar en los distintos episodios.

Por ejemplo, *Friday Night Lights* suele colocar las acciones deportivas al principio y al final del capítulo, intercalando en medio las subtramas dedicadas a las relaciones entre los personajes. En *Pelotas*, la estructura es inversa a la anterior ya que, en caso de incluir escenas deportivas, estas tienden a mostrarse a mitad del capítulo.

De esta forma, ambas series son fácilmente reconocibles por parte de los espectadores, a los que se les facilita el seguimiento de las mismas, y permiten que aquellos que no la hayan visto puedan hacerlo con menos dificultades. Sin embargo, este planteamiento tiene ciertas desventajas que evita, sobre todo, *Friday Night Lights*. La serie estadounidense realiza pequeñas modificaciones en la estructura para no resultar previsible, como es la de otorgar en algunas ocasiones más o menos peso a las acciones deportivas. La estructura de *Pelotas* sí es más repetitiva, lo que puede provocar una cierta reiteración en su desarrollo.

Dentro de la división clásica en tres actos destacan varias características en cada una de las partes que se detallan a continuación.

5.3.1 PRIMER ACTO

La importancia del primer acto en televisión es superior a la que tiene en el cine, ya que el espectador tiene la posibilidad de cambiar de canal cuando lo que está presenciando no le gusta, algo que no puede hacer en la gran pantalla (Seger, 1993: 55). Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007: 61) añaden que el arranque de las series estadounidenses es más importante que el de las españolas. Mientras que en las primeras el éxito del capítulo piloto condiciona la grabación del resto de episodios, en España se ruedan algunos de ellos antes de conocer la audiencia del primero.

La escena inicial del primer capítulo es la que proporciona el tema de cada una de las series. Es decir, en estos primeros compases el relato se pone en marcha y el espectador conoce de qué trata la ficción en un pequeño resumen que recoge, de forma simbólica, el contenido de la misma, su estilo, la temática, el lugar y el tono. Además, como ocurre en las dos series analizadas, los personajes se presentan en un estadio inalterado que coincide con la situación de equilibrio inicial y se asocian a un contexto concreto (Sánchez-Escalonilla, 2001: 118).

Por la importancia 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 transmiten informaciones básicas a través de recursos como los elementos estéticos o las anticipaciones (Sánchez-Escalonilla, 2001: 185). Entre ellos destaca el gancho dramático, que es la primera acción que conduce al primer punto de giro y al resto de acontecimientos (Alvort, 2002: 89). Por otro lado, el planteamiento tiene que suscitar una cuestión que será resuelta en el clímax y sobre la que gira toda la historia (Seeger, 1003: 44). 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 tanto con él como con la historia (McKee, 2009: 189).

El inicio de *Friday Night Lights* resume en poco más de seis minutos toda la esencia de la serie. Las primeras imágenes describen un pueblo en que las casas y las calles están adornadas con los colores del equipo de los Panthers. Además, los protagonistas de la historia se muestran en su estado inicial: Jason Street es el jugador estrella, Tim Riggins llega medio borracho al entrenamiento, *Smash* Williams sólo habla de sí mismo y el entrenador Taylor expone su carácter disciplinado y trabajador desde el principio. De hecho, el primer gancho dramático trata las aptitudes de cada uno de ellos y enlaza la resaca inicial de Tim Riggins en el sofá de su casa, la fatiga posterior en el entrenamiento y la bronca que recibe del entrenador por su actitud. También despierta el interés la relación entre el propio Tim Riggins y *Smash* Williams, con el que existen ciertos problemas raciales. Los espacios deportivos quedan patentes al desarrollarse esta escena inicial en el campo de fútbol de los Panthers, salvo en algunos instantes. El propio estilo de grabación se muestra con la utilización de los planos detalle y se sitúa al espectador respecto a la meta que desean conseguir los protagonistas, que es la consecución del campeonato estatal.

Pelotas demuestra en su inicio que la serie toma como elemento de encuentro al equipo de La Unión, una entidad que simplemente es la excusa para indagar en las relaciones existentes entre los personajes. En la primera escena, algunos de los protagonistas contemplan unas pintadas que han escrito los aficionados del equipo rival en una de las paredes del estadio. Se trata del primer gancho dramático, capaz de atraer al espectador para conocer hasta dónde llega esa rivalidad o que ocurrirá cuando ambos equipos se enfrenten. Ese instante refleja la filosofía del club, que entiende el fútbol más como un juego que como un deporte competitivo. La escena inicial apenas dura un minuto, por lo que resulta complicado recoger la personalidad de los personajes en la escasa información que se proporciona. Aún así, el espectador puede reconocer algunos

indicios, por ejemplo, sobre la personalidad sarcástica de Flo. Esta escena inicial también muestra el campo de La Unión como un escenario recurrente en la serie, aunque su utilización decae conforme pasan los capítulos. Tampoco se puede identificar la meta que persiguen los personajes en esos momentos, aunque posteriormente tampoco se define.

En resumen, ambas series exponen desde el principio cuál es la temática que abordan y la forma en que lo hacen aunque, también por razones de tiempo, la presentación de *Friday Night Lights* posee una mayor fuerza dramática que la de *Pelotas*. Cabe reseñar que todos los aspectos aquí mencionados son analizados en los diversos apartados relativos a los personajes (véase pág. 34), al espacio (véase pág. 115) o al tiempo (véase pág. 127). Por último, destaca cómo las primeras escenas de los capítulos piloto se desarrollan antes de la cabecera de las series. Esta anticipación la respeta posteriormente *Friday Night Lights* que, tras el resumen de los episodios anteriores, sigue ofreciendo una escena inicial. En *Pelotas* no ocurre lo mismo ya que, antes de los créditos de entrada, únicamente introduce una síntesis de todo lo acontecido hasta ese momento.

5.3.1.1 Primer punto de giro

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 conflicto. La acción que se desarrolla en este punto 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 (McKee, 2009: 233), y vislumbra un nuevo escenario en el que cambia el mundo conocido hasta ahora (Seeger, 1993: 41). Este detonante (Sánchez-Escalonilla, 2001: 123) aporta un mayor ritmo a la historia y reorienta el sentido de la misma en una nueva dirección (Alvort, 2002: 94). Por lo tanto, provoca un mayor interés al replantear la cuestión central y su respuesta.

El detonante de ambas series es de situación, al prolongarse hasta el primer punto de giro, ya que los protagonistas no actúan de forma rápida por un objetivo inmediato. Durante todo el primer acto se presentan a los personajes, las informaciones básicas y las situaciones, siendo la lógica del relato la que les hace avanzar hacia sus metas (Sánchez-Escalonilla, 2001: 194).

Para Gonzalo Tudelano y Nuria Verde (2007: 55), este punto de arranque debe cumplir con varias características. El inicio de la historia tiene que ser impactante, al contener una situación que impresione y desconcierte al espectador, además de ser novedoso y mutante para evitar un inicio previsible y generar dudas sobre todo lo que pueda ocurrir a partir de ese momento. A esta ruptura con los inicios más clásicos hay que sumar que la acción sea traumática para deshacer la situación de equilibrio inicial y situar a los personajes ante un estado de alerta alejado del mundo normalizado que conocen hasta ahora.

El primer punto de giro de *Friday Night Lights* coincide con la lesión de Jason Street en el partido inaugural de la temporada de los Panthers. Street es el *quarterback* titular, el capitán y la estrella del equipo dirigido por el entrenador Taylor, que ve como la planificación de la temporada y las posibilidades de luchar por el campeonato estatal disminuyen al perder a su máxima referencia. El ritmo de la acción se acelera y el equilibrio inicial se rompe para presentar un segundo acto en el que se abren nuevas cuestiones, como quién será el sustituto de Jason Street, cómo se recuperará de su lesión medular o, lo más importante, si finalmente los Panthers serán capaces de ganar el título. Por tanto, se trata de un arranque impactante en cuanto a la acción, novedoso y mutante, ya que el espectador puede esperar que se lesione gravemente cualquier jugador menos el capitán y estrella del equipo, además de traumático porque provoca un cambio irreversible en el inicio de la temporada.

En *Pelotas*, es la muerte de Elena la que marca el primer punto de giro. Su fallecimiento se produce mientras Flo, su esposo, está en la cama con su amante, lo que eleva la carga dramática de los acontecimientos. A raíz de su muerte se abre un nuevo mundo marcado, especialmente, por el regreso de Nieves, la hija de la pareja que se marchó a Liverpool por la mala relación con su padre. Sin embargo, al no haber unos objetivos claros, la meta de los personajes no se ve modificada ni alejada. En resumen, se trata de un inicio impactante por el fallecimiento inesperado de una persona, además de ser traumático por ser definitivo. Sin embargo, no es un comienzo novedoso o mutante porque, como señalan Gonzalo Tudelano y Nuria Verde (2007: 58), cae en uno de los aspectos más repetidos de los inicios de las series, como es la muerte de un familiar de alguno de los protagonistas y la reunión posterior de sus allegados.

5.3.2 SEGUNDO ACTO

El segundo acto, a diferencia del primero en el que se presentan los acontecimientos, es el que tiene una mayor duración y en el que se desarrolla el relato, marcado por las acciones y las reacciones de los personajes (Seger, 1993: 86).

Por tanto, los conflictos, que se definen como aquellos sucesos en los que se generan algún tipo de cambio en la vida de los personajes de forma positiva o negativa, marcan la evolución de esta parte (McKee, 2009: 54). Los conflictos pueden dividirse entre los principales, los de relación y los internos (Huerta Floriano y Sangro Colón, 2006: 20), que se analizan a continuación junto al segundo punto de giro, el paso previo a la entrada del tercer acto.

5.3.2.1 *Conflicto principal*

El conflicto principal abarca toda la historia y se basa en la persecución de una meta por parte del personaje. Como se ha señalado, en *Friday Night Lights* implica la persecución del campeonato estatal, mientras que en *Pelotas* no se destaca una problemática por encima de las demás al no haber unas metas definidas. Los puntos de giro marcan la evolución de la trama principal junto a las complicaciones o los obstáculos, aunque en ambas series destacan el revés y la barrera.

Las barreras son aquellos caminos que no conducen al personaje a ningún punto en concreto, por lo que este se ve forzado a tomar nuevas decisiones para encontrar la senda correcta que le ayude a alcanzar sus metas (Seger, 1993: 88). En *Friday Night Lights*, el entrenador Taylor tiene que volver a confiar en Matt Saracen como *quarterback* titular después de que Ray Voodoo, que venía a cubrir su puesto, fuera expulsado del equipo por indisciplina. Lo mismo ocurre en su estrategia por motivar a Tim Riggins. Eric Taylor no sabe qué hacer para que el joven deje de pensar que él debió hacer el placaje en la jugada que provocó la lesión de Jason Street. Al enterarse de ello, el entrenador decide que tengan una charla para aclararle que él no tuvo la culpa. En *Pelotas* ocurre un caso similar cuando Chechu decide expulsar del equipo a Richi después de tener una bronca con él en los vestuarios. Finalmente le readmite porque entiende que esa elección no lleva por buen camino ni a La Unión ni a ellos mismos.

Por su parte, el revés es el punto de acción más fuerte, ya que produce un cambio de ciento ochenta grados en la historia. Puede tratarse de un revés tanto físico

como emocional y aparecer en todo el relato, además de hacerlo en los puntos de giro. Por ejemplo, la infidelidad de Lyla Garrity con Tim Riggins, el mejor amigo de Jason Street, o la de Chechu con Marta, la mejor amiga de Bea, suponen dos reveses emocionales en una de las subtramas de *Friday Night Lights* y otras de las principales de *Pelotas*. Como ejemplo de revés físico basta recordar la lesión de Jason Street o la muerte de Elena, que provocan unos cambios irreversibles en ambas historias.

5.3.2.2 *Conflicto de relación*

El conflicto de relación es aquel que se deriva del contacto entre los personajes y afecta tanto a los protagonistas como a los secundarios. 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 relajan al espectador respecto a los hechos fundamentales (Chion, 2006: 182).

En las series donde se acumula una mayor tensión o acción se incluyen momentos cómicos, como es el caso de *Friday Night Lights*. En este drama resalta el humor de *Smash* Williams, la tartamudez de Matt Saracen cuando se siente intimidado o la forma de mentir de Buddy Garrity. Cabe destacar, sin embargo, que es en una figura seria como la del entrenador Taylor donde más se nota esa aportación dentro del género. Por ejemplo, en uno de los últimos episodios, le dice a su mujer que quiere disputar las semifinales del campeonato estatal en un campo de ganado, después de que el estadio esté precintado por el accidente de un camión de mercancías peligrosas. Tamy se ríe sorprendida de lo que pretende hacer su marido, que le responde diciendo que “las vacas me apoyan más que tú”. Otra situación hilarante es la que provoca cuando se enfurece al descubrir a Matt Saracen y su hija Julie tumbados en el sofá de casa con una manta, como si con ese gesto estuvieran cerca de mantener relaciones sexuales el uno con el otro (véase pág. 46).

Por su parte, en una dramedia tan marcada por el humor como es *Pelotas* son los instantes más emotivos los que hacen descansar al espectador de las tramas principales. En el capítulo piloto, tras el fallecimiento de Elena, la mayoría de los jugadores de La Unión, el entrenador Chechu, Javi y Don Antonio contemplan los cuadros del bar en los que se muestran la historia del equipo y comentan, de forma emocionada, los momentos más importantes del club (véase pág. 89).

5.3.2.3 *Conflicto interno*

Este tipo de conflicto hace referencia a la disputa interna que tiene el personaje consigo mismo y que da lugar a los arcos de transformación estudiados en el apartado dedicado a los personajes (véase pág. 51). Hay distintas clases de conflicto interno, como las historias de búsqueda y aventura, el rescate, las huídas, la persecución o la venganza, de los que surgen nuevas subtramas (Huerta Floriano y Sangro Colón, 2006: 24). A lo largo del estudio se han ejemplificado varios de ellos, como el conflicto interior del entrador Taylor sobre si denunciar o no el dopaje de *Smash Williams*, el del propio jugador por tomar sustancias ilegales para mejorar su rendimiento o las relaciones sexuales de Lyla Garrity con Tim Riggins a sabiendas de que su novio está en el hospital. De la serie *Pelotas* también se ha mencionado la lucha interior de Kim Ki por superar los valores más tradiciones con los que fue educado, la de Flo sobre si debe hacer público o no su relación con Rosa o la de Chechu cuando recibe la oferta del Tenerife.

5.3.2.4 *Segundo punto de giro*

El segundo punto de giro comparte las mismas características que el primero, aunque con la diferencia de que conduce a la resolución de la historia (Sánchez-Escalonilla, 2001: 123). Es el primer elemento que indica el camino de cómo pueden acabar los conflictos, aunque no ofrece la solución en sí. Por tanto, presenta la paradoja de advertir al espectador de que el final está cerca pero sin mostrar las posibilidades completas de triunfo por parte del protagonista (2001: 220).

En *Friday Night Lights*, el segundo punto de giro de la trama principal de la serie es el inicio de la final del campeonato estatal, en el que los Panthers comienzan perdiendo el partido de forma abultada. Por tanto, la acción tiene una gran carga dramática (Alvort, 2002: 96) para acelerar el desenlace (Seeger, 1993: 49). En *Pelotas*, al no apreciarse una trama principal clara marcada por unos objetivos concretos de los personajes, el segundo punto de giro no resalta como el primero.

5.3.3 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 (Chion, 2006: 143).

El clímax no debe encontrarse muy lejos de la conclusión de la historia, ya que después de él sólo puede haber escenas que resuelvan los últimos cabos sueltos.

La tercera parte del relato suele estar formada por una sola secuencia de escena (Seger, 1993: 93), como ocurre al final del campeonato estatal de *Friday Night Lights*, cuyo partido no se interrumpe por ninguna de las tramas secundarias. Este acto expone los momentos más importantes del encuentro, ofreciendo una gran cantidad de información y de forma muy intensa en un escaso margen tiempo, que es menor porque tiene las mínimas rupturas temporales posibles (Alvort, 2002: 98). Por tanto, la resolución de los acontecimientos equivale aproximadamente al tiempo real de las acciones, algo que queda reflejado en los últimos instantes de la final disputada en la serie estadounidense. En *Pelotas*, como se ha repetido, no existe una trama principal que conduzca a este punto.

El clímax da sentido a la historia (Sánchez-Escalonilla, 2001: 249) y resuelve la cuestión central del relato (Seger, 1993: 54). En este caso, la trama principal de *Friday Night Lights* finaliza con los Panthers cumpliendo su objetivo inicial: ganar el campeonato estatal. Se trata, por tanto, del suceso más importante de la trama, el momento más intenso y esperado del guion (Sánchez-Escalonilla, 2001: 125), el punto culminante tanto en emoción como en dramatismo y que se resuelve de forma irreversible (McKee, 2009: 64).

5.3.3.1 Escena final

La escena final ata los últimos cabos sueltos del relato. Por un lado, la conclusión de la historia puede ser cerrada al concluir todas sus tramas. Robert McKee (2009: 68) denomina este tipo de guion como clásico o tradicional y es al que más se aproxima *Friday Night Lights*. En la primera temporada, la historia principal se resuelve en la escena final, cuando los jugadores y todo el pueblo de Dillon, después de conocer que el entrenador Taylor se marcharía la siguiente temporada a entrenar a la Universidad de Austin, reconocen su trabajo en los Panthers y aceptan de forma natural que no continúe con ellos. Es cierto que de esta forma se abre una nueva línea argumental, pero la historia principal de la primera temporada está cerrada.

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 (Chion, 2006: 154). Es el caso de *Pelotas* donde, aunque no se mencione de forma directa, la escena final muestra a Chechu en un avión o a Kim Ki despidiéndose de Nieves. El espectador interpreta que el primero se ha marchado a Tenerife tras divorciarse de Bea y que el jugador coreano abandona finalmente a su novia.

5.4 FOCALIZACIÓN

La realización de cualquier tipo de ficción audiovisual permanece marcada por la asignación de un punto de vista concreto, definido por el autor para narrar la historia y desde el cual sitúa al espectador (García García, 2006: 28). El punto de vista, como tal, es un concepto que hace referencia a la cámara como instrumento que capta imágenes e, incluso, que también se aplica 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.

Sin embargo, el punto de vista narrativo tiene un significado más abstracto y se refiere a la elección concreta para mostrar la historia de entre todas las posibilidades existentes. Se trata del lugar ideal para captar las imágenes, desde el que se construye el mundo ficcional expuesto y sus perspectivas. 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 (Casetti y Di Chio, 1991: 240). Por tanto, unos aspectos de la narración adquieren unos rangos privilegiados y estarán acentuados sobre el resto.

Este matiz sobre el punto de vista sirve para comprender mejor el uso de la focalización, que se refiere a la cantidad de información que se proporciona sobre la historia relatada, desde qué perspectiva se expone y cómo se filtra a través de un personaje. En función de dichos criterios se pueden distinguir la focalización externa, la interna y la omnisciente (García García, 2006: 30).

La focalización externa simula la narración de una historia sin la mediación de los personajes ni de un narrador, algo complicado de realizar ya que los actantes están continuamente manifestando sentimientos mediante la palabra o sus gestos y expresiones. La focalización interna, por su parte, 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. Ambos tipos de focalización no son empleados en las series analizadas.

Tanto *Pelotas* como *Friday Night Lights* utilizan 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 accede incluso a sus propios sentimientos o pensamientos. Este tipo también es conocido como focalización invisible o no focalización (Chion, 2006: 167), puesto que ofrece tantos puntos de vista que no toma ninguno en particular, y se suele emplear a través de la alternancia en el montaje de las acciones (véase pág. 130). El sujeto de la enunciación, por tanto, otorga al espectador la capacidad de conocer más datos de la historia que los propios personajes. Sin embargo, esta posición cognitiva privilegiada le genera una mayor tensión, al saber más que los propios personajes a los que les afectan esas informaciones.

Un ejemplo de ello ocurre en ambas series con algunos de los personajes que son infieles a sus parejas. En *Friday Night Lights*, el espectador sufre al conocer antes que Jason Street que su novia Lyla se ha acostado con su mejor amigo, Tim Riggins. En *Pelotas* se despiertan los mismos sentimientos cuando Bea intenta salvar su relación con Chechu, que está siéndole infiel con Marta, su mejor amiga. Además de tener un mayor conocimiento de la historia que los propios personajes, el espectador observa desde los puntos de vista de unos y otros cómo viven esos momentos.

La tensión provocada por la focalización cero (García García, 2006: 35) es notable, por ejemplo, al ver cómo *Smash* Williams se dopa ante el desconocimiento de su familia, sus compañeros de equipo y el entrenador Taylor. En *Pelotas* se emplea también esta fórmula para crear gags cómicos, como ocurre en el instante en el que Flo le comenta a su amante, Rosa, que se ha deshecho del anillo de casado, cuando realmente lo ha perdido (véase pág. 105).

Por último, hay que destacar que los personajes principales están tan presentes en la mayoría de las escenas que puede decirse que la historia está narrada desde el punto de vista de los protagonistas (Chion, 2006: 165). Los espectadores son testigos de sus actos y adquieren una mayor empatía e implicación hacia estos personajes cuanto más participación tengan en las escenas (McKee, 2009: 433). Tanto en *Pelotas* como en

Friday Night Lights se da esta circunstancia, aunque en la serie estadounidense destaca más ya que, al tener sus episodios una menor duración, condensan más la aparición de los protagonistas sobre el tiempo total de los mismos.

5.5 NARRADOR

El punto de vista y la focalización utilizados en una serie están también relacionados con el empleo de un narrador. El director de una serie puede determinar que la historia se dé a conocer por sí misma o que lo haga a través de esta figura, que puede coincidir o no con la de uno de los personajes, y que se encarga de relatar al espectador el desarrollo de los sucesos. En función de si está representado icónicamente en la pantalla o de si participa en los acontecimientos, pueden diferenciarse varios tipos de narradores (García García, 2006: 21).

Por un lado, el narrador intradieгético hace referencia a aquel que aparece representado icónicamente en la historia y es fácilmente identificable, mientras que el extradieгético define a los narradores que no se muestran en pantalla (Casetti y Di Chio, 1991: 240). Por otra parte, el narrador homodieгético participa como personaje y narra su propia historia o la de otro que aparece en el relato. Por último, el heterodieгético señala al narrador que no tiene incidencia en los acontecimientos y que, por tanto, no asume el rol de personaje.

Ninguna de las dos series expone su historia mediante un narrador. Sin embargo, como se estudiará en los apartados relativos a la dialogación (véase pág. 107) o la banda sonora (véase pág. 140), en *Friday Night Lights* sí se recurre en determinadas ocasiones a esta figura a través de los periodistas deportivos. De hecho, el capítulo piloto comienza con el sonido de un locutor de radio que contextualiza el momento temporal y espacial en el que se desarrolla la serie (véase pág. 140). Además, durante los partidos de los Panthers, también se utiliza al narrador para resumir los minutos del encuentro que no han sido mostrados al espectador (véase pág. 133) o para reforzar el sentido de las imágenes al destacar, por ejemplo, que el juego del equipo está siendo bueno o malo.

En el caso de la serie estadounidense, por tanto, este narrador ocasional es heterodieгético y extradieгético. Al tratarse de unos periodistas deportivos radiofónicos representados mediante la voz *over*, estos no aparecen de forma icónica a lo largo del

relato. Además, aunque participan en la historia, no influyen en ella, por lo que no asumen el rol de personaje.

6. DIALOGACIÓN

En este apartado se va a analizar, a través de diversos ejemplos, cómo la mayoría de los diálogos de la serie *Friday Night Lights* giran en torno al fútbol americano y al equipo de los Panthers de Dillon. En *Pelotas*, por contra, esta materia tiene menos presencia en el discurso oral y el porcentaje relativo a las conversaciones sobre el fútbol y La Unión son menores. El estudio cuantitativo sobre contenidos deportivos en los diálogos refuerza las ideas anteriores. Para ello, se ha tomado como base principal los capítulos piloto de ambas series, a los que se han sumado referencias sobre episodios posteriores para ampliar su análisis, especialmente en el caso de la serie estadounidense (véase ANEXO 8).

En *Friday Night Lights* cabe destacar cómo durante el capítulo piloto no hay ninguna escena en la que no se produzca una conversación sobre los Panthers de Dillon o el fútbol americano. Incluso, en los diálogos en los que aparentemente estos contenidos están más alejados hay algún parlamento relativo a ese deporte. Este aspecto se observa en diferentes situaciones, como la conversación de Matt Saracen hablando con su abuela sobre los medicamentos y que acaba con la anciana diciéndole a su nieto que entrene duro porque va a ser un futbolista importante. El propio Matt Saracen es rechazado por Julie Taylor porque la joven se niega a comer junto a jugadores del equipo del instituto. En la declaración de amor entre Jason Street y Lyla Garrity la pareja habla sobre sus sueños de futuro, basados en el éxito deportivo del *quarterback*. Es más, el entrenador Taylor conversa con una agente inmobiliaria para comprar una casa y esta no puede evitar preguntarle por la nueva temporada del equipo de Dillon.

En el segundo capítulo solo hay dos escenas en las que no se producen diálogos sobre el conjunto de fútbol americano: en el instante en que Tamy Taylor le dice a su marido que quiere buscarse un empleo y cuando *Smash Williams* es descubierto por su madre besando a Tyra Collette. En total, estas conversaciones ocupan menos de tres minutos en un capítulo que tiene una duración cercana a los cuarenta y dos. Hay que esperar al quinto episodio de la serie para observar la primera trama en la que no hay una referencia continua a los Panthers de Dillon. Se trata de la fugaz relación de Tyra Collete con un joven empresario de Los Ángeles, que se inicia cuando ambos contemplan a los aficionados del equipo desde la cafetería donde ella trabaja, y su desarrollo apenas alcanza cuatro minutos en total.

Sin embargo, esta situación se revierte en *Pelotas*, ya que los diálogos sobre materia deportiva son menores que aquellos que tratan las tramas personales. El capítulo piloto se centra en la muerte de Elena y en cómo afecta al resto de personajes su fallecimiento. Las escenas que contienen diálogos relacionados con el deporte versan sobre el previo, el partido y el postpartido frente al San Isidro y la posibilidad de fichar a Kim Ki, un jugador coreano. En total, de los cerca de ochenta minutos de duración, las conversaciones sobre fútbol apenas ocupan veinte. En el segundo episodio se produce un pequeño incremento de escenas en las que se habla de deporte, alcanzando un tercio de la totalidad de la duración del mismo, algo que se debe a que el obstáculo de la trama de la relación de Chechu con su mujer es el partido amistoso de fútbol España-Italia. Este aumento es pasajero, ya que en los siguientes capítulos la temática deportiva vuelve a ocupar un espacio similar al del capítulo piloto e incluso inferior, como ocurre en el tercero, en el que las exclusiones de Richi y Cris de La Unión tan solo alcanzan una duración total de cinco minutos desde un punto de vista deportivo.

Lo importante de esta comparativa es resaltar cómo en la ficción estadounidense los parlamentos se ciñen al equipo de los Panthers, su entorno y todo lo que rodea el fútbol americano. Desde los propios jugadores a sus familiares y amigos, la serie mantiene una perspectiva temática permanente basada en valores deportivos como la superación, el esfuerzo, la disciplina, la presión del entorno, la competitividad o la consecución de unos objetivos. En *Pelotas*, sin embargo, hay que señalar que los diálogos que tratan sobre La Unión o el fútbol en general comparten un punto de vista mucho más social, ya que el deporte es solo la excusa para presentar una historia de barrio y las relaciones entre los personajes. Es decir, cuando se da el discurso oral relacionado con el deporte se centra en otros valores como la unión, la afición por el fútbol, la diversión o las relaciones entre compañeros.

6.1 EL USO RELATIVO DEL DIÁLOGO

La fuerza y la principal ventaja del mundo audiovisual respecto al resto de medios de comunicación es la capacidad de contar historias con imágenes sin la necesidad de recurrir a un discurso oral. Tanto en cine como en televisión la palabra es momentánea y se emplea cuando complementa la representación icónica. Por tanto, la imagen suele ser siempre el primer recurso utilizado en la creación audiovisual y el diálogo el último.

La economía del lenguaje prima y, de esta forma, lo primero que ha de plantearse el guionista es si la acción en cuestión puede ser representada sin necesidad de emplear palabras, en cuyo caso la expresión verbal no tendrá sentido. El axioma “se muestra, no se cuenta”, al que hace referencia Robert McKee (2007: 397), resume esta filosofía de las obras audiovisuales. Tanto en una película como en una serie de televisión no es necesario que los personajes, de forma oral, describan todo lo que acontece a su alrededor, lo que piensan o lo que hacen. La verbalización puede ser sustituida por medio de otros recursos, como las expresiones físicas de los personajes, la utilización de la banda sonora o el valor de los objetos que componen el escenario (Rodríguez de Fonseca, 2009: 39). En este sentido, las dos series analizadas reflejan el principio descrito de distintas maneras.

En el inicio de la serie *Pelotas*, Flo se marcha a casa de su amante, Rosa, mientras a su mujer, Elena, le están practicando una operación de cirugía estética.

FLO y ROSA están tumbados en la cama tapados con una sábana. Suena el móvil de FLO, que está encima de la mesita de noche. Lo coge.

FLO
¿Sí?... ¿Dígame?... Sí... ¿Qué pasa?

FLO está desconcertado tras la llamada, permanece incrédulo.

Sin la necesidad de escuchar al otro interlocutor y sin que Flo verbalice sus sentimientos, el espectador es capaz de intuir que la llamada que ha recibido era para saber que algo ha salido mal en la operación de Elena. El único diálogo empleado es el necesario para iniciar y mantener una conversación telefónica. Con la comunicación no verbal del propio Flo y el dramatismo que añade la música se ha descrito una escena en la que se cuenta el fallecimiento de su esposa, algo que queda refutado en el siguiente acto, que transcurre en el depósito de cadáveres.

En *Friday Night Lights* ocurre algo muy similar, aunque en esta ocasión la llamada que recibe el entrenador Taylor está relacionada con una noticia que afecta a uno de sus jugadores. Todo el pueblo de Dillon, en especial sus compañeros y familiares, están pendientes de la evolución de Jason Street, *quarterback* titular y capitán de los Panthers, que sufrió una grave lesión en el primer partido de la temporada.

ERIC TAYLOR y su esposa, TAMI, cenan en un restaurante y discuten sobre el nuevo trabajo de ella. TAYLOR recibe una llamada al móvil.

ERIC TAYLOR

Entrenador Taylor... Sí... Gracias...

(A su esposa)

Del hospital, sobre Jason...

(De nuevo atendiendo la llamada)

¿Sí? Diga... sí...

TAYLOR está confuso, desvía la mirada con lágrimas en los ojos.

En esta ocasión se repite el mismo patrón anterior. Con el mínimo uso de palabras se entiende que las noticias sobre Jason Street son muy negativas. De nuevo, el gesto del entrenador Taylor y el uso de la música intensifican la gravedad de los hechos. En la siguiente escena, el propio entrenador confirma a sus jugadores que Jason Street no podrá volver a mover sus piernas. En comparación con *Pelotas*, aquí sí se hace una referencia a la procedencia de la llamada, pero se justifica porque Eric Taylor quiere informar a su mujer de que hay noticias sobre el joven hospitalizado.

En estos dos ejemplos, ni Flo ni el entrenador Taylor dicen con sus palabras qué es lo que ocurre, sino que es el propio contexto el que da sentido a la escena. De esta forma, el raciocinio de la información provoca que el espectador permanezca más atento a la verbalización de los personajes. Los datos se ocultan para mantener el interés (McKee, 2009: 399), salvo aquello que es estrictamente necesario saber para que el receptor pueda seguir el desarrollo de la serie y aumente así su deseo de presenciar las siguientes escenas, en estos casos, para descubrir si realmente se ha producido un empeoramiento en la salud de Elena y Jason Street y hasta qué punto. Ambos ejemplos describen situaciones similares en el inicio de las series aunque, nuevamente, en *Pelotas* no existe una implicación de la temática deportiva y en la serie estadounidense sí.

Con todo, la fuerza de la representación icónica no significa que el diálogo esté relevado a ocupar un papel menor en las series de televisión. Únicamente, su valor es relativo a la imagen y sus funciones van más allá de verbalizar mera información al espectador. En el siguiente apartado se analizan las posibilidades que ofrece el diálogo como recurso en las obras de ficción.

6.2 LAS FUNCIONES DEL DIÁLOGO EN LAS SERIES DE FICCIÓN

El diálogo es la principal herramienta que emplea un guionista para informar al espectador acerca de la historia, de las acciones y para perfilar a los personajes (Chion, 2006: 87). Además, la posición subordinada del discurso oral respecto a la imagen le exige una coordinación de los contenidos verbales con los audiovisuales. Derivadas de las características anteriores, se distinguen dos tipos de funciones del diálogo: la narrativa y la referida a su relación con las imágenes (Rodríguez de Fonseca, 2009: 63).

6.2.1 LA FUNCIÓN NARRATIVA DEL DIÁLOGO

6.2.1.1 Argumento

Desde el punto de vista del argumento, el diálogo es una pieza esencial para la definición de la historia, ya que comunica sucesos del pasado, prepara al espectador anticipando los hechos que pueden ocurrir en el futuro y explica y completa las referencias del presente junto a las informaciones visuales (Rodríguez de Fonseca, 2009: 63), huyendo de esta forma de una explicación excesiva de los datos hacia el espectador (Machalski, 2009: 116).

En *Pelotas*, el deporte pasa a un segundo plano y las relaciones entre los personajes determinan el argumento de la serie. La llegada de Nieves, hija de Flo y Elena, tras la muerte de su madre, vuelve a rescatar la mala relación que tiene con su padre y a reabrir sus sentimientos hacia Richi, con el que tuvo un noviazgo años atrás. Desde que se han visto en el cementerio parece que ambos se buscan constantemente hasta que logran encontrarse, como si no se hubieran olvidado de lo vivido.

RICHI y NIEVES toman una cerveza en las gradas del estadio de la Unión. Se miran en silencio y RICHI le pasa a NIEVES su porro para que le dé una calada.

NIEVES
¿Cómo te va?

RICHI
Me va... Tengo curro...

NIEVES
...tienes novia...

RICHI
Tengo novia...

NIEVES se inclina hacia delante, dejando al descubierto parte del tatuaje de su cintura. RICHI termina de levantarle la camiseta para verlo al completo. Tiene la letra "R" dentro de un corazón.

RICHI

¿Lo sigues llevando?

NIEVES

Sí, es que cuesta una pasta quitárselo, y encima te dejan ahí un borrón.

RICHI

Pues te vas a tener que buscar un novio con un nombre que empiece con erre.

NIEVES

¿Conoces a algún Rosendo que mole? ¿Raúl? ¿Ramón? ¿Raquel? ¿Y tú...?

RICHI enseña su tatuaje del hombro, con un corazón y una "N".

NIEVES

¿Y la Vane qué dice de eso? ¿Sabe lo que pasó?

RICHI

¿Qué la N es de Nieves? Pues claro.

NIEVES

No. Lo otro.

RICHI

Nieves, que no he tenido ocasión de hablarlo, pero que... vamos que... me porté fatal...

NIEVES

Ninguno lo hicimos muy bien, podíamos haberlo hecho peor. Imagínate, con diecinueve años y un hijo.

NIEVES

Oye, ¿tú conoces a alguien que alquile una habitación?

RICHI

¿Qué estás, de movidas con tu padre?

NIEVES

Bueno... quiero buscarme algo para mí.

RICHI

¿Lo dices en serio? Porque yo vivo con Piter y Velasco. Si quieres te puedes venir.

NIEVES

Vale. Se lo voy a preguntar a la Vane, a ver qué le parece.

RICHI

Vale. No te he dicho nada.

Suena el teléfono de NIEVES.

NIEVES

Uf... mi padre...

RICHI

¿No se lo vas a coger?

NIEVES

No...

Nieves y Richi hablan de su pasado y el espectador conoce, tras este diálogo, que un aborto fue la causa por la que finalizó su relación. Además, la joven comenta los problemas que tiene con su padre desde que ha vuelto a Madrid y, de paso, deja abierta sus intenciones de cara al futuro próximo de irse a vivir fuera de casa. En este diálogo queda reflejado cómo la parte más interesante de la conversación se guarda para el final y se describe, con las mínimas palabras, una situación de conflicto del pasado como fue el aborto de Nieves.

A continuación se expone otro diálogo de *Pelotas*, en el que se desvela parte de la historia de La Unión y se transmiten los valores del club como entidad social y punto de encuentro de los vecinos del barrio.

CHECHU, DON ANTONI, JAVI y varios jugadores de la plantilla de La Unión observan emocionados los cuadros del bar, en los que hay fotos antiguas del equipo.

CHECHU

Esta es de cuando ganamos a los cadetes del Barça. ¿Os acordáis que había un montón de gente mirando el partido desde las ventanas?

DON ANTONIO

Como para olvidarlo. Aquel día marcaste dos goles.

CHECHU

Efectivamente.

DON ANTONIO

Y fallaste un penalti, que casi me da un infarto.

CHECHU

Es verdad, joder, con el tiempo que paso aquí, nunca me ha dado por ver estas fotos.

DON ANTONIO

Todo está aquí.

CHECHU

Sí, mi vida entera, bueno ¡que cojones! La mía y la del barrio entero están aquí.

DON ANTONIO

Enterito, sí señor. En los momentos buenos y en los malos, como este de ahora, y al final uno se hace viejo y se da cuenta que se ha pasado los domingos sufriendo, preocupado por ganar, como si eso importara. Que si se gana mucho mejor, claro, nos ha jodido, pero lo importante es esto.

JAVI

Señores un brindis, un brindis en memoria de nuestra querida Elena.

Como se ha mencionado al principio del apartado, las conversaciones de *Friday Night Lights* tratan, casi en su totalidad, sobre fútbol americano y el equipo de los Panthers. En la siguiente escena, la propia mujer del entrenador Taylor charla con su marido sobre los problemas de este para encontrar un sustituto a Jason Street como *quarterback* titular tras su lesión.

TAMI entra al despacho de su marido en casa y le trae unas cervezas. El entrenador ERIC TAYLOR está viendo unos videos sobre su equipo.

TAMI

¿Cómo estás?

ERIC TAYLOR

Matt Saracen no está preparado... Esta ciudad... Esta ciudad... Esta ciudad espera el campeonato estatal. No se conforman con menos.

TAMI

Ya.

ERIC TAYLOR

Y a estas alturas no estoy seguro de que podamos ganar un solo partido, te lo digo en serio.

TAMI

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 la conversación entre Eric Taylor y Tami se obtienen informaciones del pasado del entrenador, relativas a su paso por el Estado de Ohio como técnico del equipo de Macedonia y de cómo enseñó a uno de sus jugadores; del presente, como es su problema para encontrar un sustituto a Jason Street; y de sus dudas sobre el futuro, centradas en unas exigencias que pueden acabar con su puesto de entrenador.

Este ejemplo expone cómo las conversaciones de carácter deportivo en *Friday Night Lights* inundan hasta los ámbitos familiares más íntimos, donde todo gira alrededor del fútbol americano. En *Pelotas*, sin embargo, el diálogo entre Richi y Nieves o la conversación en el bar vuelve a mostrar que lo realmente importante en la serie son las relaciones entre los personajes, siendo el fútbol y La Unión únicamente el punto de enlace entre ellos.

6.2.1.2 Acción

Las informaciones derivadas de los diálogos hacen avanzar la acción proporcionándole un mayor ritmo y verosimilitud (Chion, 2006: 87), sobre todo para expresar los conflictos que producen un cambio en el desarrollo de la historia. Es decir, el discurso verbal marca, en parte, la trayectoria que siguen los hechos. Los diálogos con frases cortas imprimen una mayor velocidad a la acción, mientras que aquellos parlamentos con oraciones más largas retardan el devenir de los acontecimientos (Rodríguez de Fonseca, 2009: 64). Como se expone a continuación, los del primer tipo son los más abundantes en ambas series.

Así, en *Pelotas*, cuando el personaje de Chechu se encuentra en el cementerio con su segundo entrenador, Collado, le da las instrucciones necesarias para dirigir al equipo frente al San Isidro hasta que él llegue al estadio.

CHECHU retira a COLLADO del lado de la tumba de Elena para hablar con él.

CHECHU

Oye, vete tirando con los chavales para el campo que yo tengo que hablar unas cosas con Flo.

COLLADO

Vale, ¿con balón o sin balón?

CHECHU

¿Cómo?

COLLADO

El calentamiento, ¿con balón o sin balón?

CHECHU

Pues que hagan diez minutos de carreritas y luego haced unos rondos. Mira, oye, ¡Collado!

COLLADO

¿Qué?

CHECHU

Espérate, yo seguramente llegue a tiempo, pero si por lo que sea llego tarde...

COLLADO

¡No me jodas!

CHECHU

No, hombre, no, tranquilo que voy a llegar. Pero si, por lo que sea, llego un minuto tarde, a Velasco lo dejas en el banquillo, que ayer en el homenaje a Elena se cogió un melocotón del quince.

COLLADO

¿Y a quién pongo de central?

CHECHU

Como los de San Isidro tienen lesionado a Santisteban, Piter va a ir de central.

COLLADO

Perfecto.

CHECHU

Espera, pero si Piter va de central...

COLLADO

Piter va de central.

CHECHU

Piter va de central, entonces a Jorge lo desplazamos al lateral izquierdo. Richi se va a mover entre líneas y Dani se va a mover de volante. ¿Entendido?

COLLADO

Sss...

CHECHU

¿Sí o no?

COLLADO

Que sí, que sí.

CHECHU

Bueno, pues venga, va.

La acción avanza de forma rápida con el ritmo ameno del diálogo, basado en la réplica-contrarréplica entre Chechu y Collado. La serie recurre a la temática deportiva aunque con tintes cómicos, ya que el segundo entrenador no conoce la táctica del equipo y Chechu habla con naturalidad de la borrachera de su jugador.

El uso de frases cortas también está bastante extendido en *Friday Night Lights*, aunque el empleo del recurso de réplica-contrarréplica inmediata, tan propia de la comedia, no se emplea siempre con esos fines.

El entrenador TAYLOR almuerza con el propietario del equipo, BUDDY GARRITY, la alcaldesa de Dillon y varias personas más.

ALCALDESA

Esos chicos nunca han sabido defender las jugadas de carrera. Este año no será distinto. No saben defender el juego, ¿no es cierto Richi?

RICH

Es cierto.

ALCALDESA

Así que es sencillo. Dale el balón a *Smash* y deja que él se encargue.

RICH

Sí, que Saracen no toque el balón.

ALCALDESA

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.

ALCALDESA

Ese chico perderá partidos.

BUDDY

Oye, dejémonos de tantas perlas de sabiduría futbolística y permitamos que Eric se termine las costillas.

ALCALDESA

Cierto, tienes razón.

BUDDY

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.

De nuevo, esta conversación, dinámica y con rapidez en la acción verbal, trata sobre los Panthers y en ella se aprecia la presión que ejerce el pueblo de Dillon sobre el entrenador Taylor.

Aunque la mayoría de diálogos de ambas series están formados por frases cortas, también hay parlamentos más largos, sobre todo en la serie estadounidense, y que, por lo general, corren a cargo de los entrenadores al ejercer su papel como motivadores dentro de sus grupos.

En *Pelotas*, la muerte de Elena es utilizada por Chechu como un factor para alentar a sus jugadores. Siguiendo la acción del ejemplo anterior, el entrenador irrumpe en el vestuario después de que Collado haya dado las instrucciones que le indicó en el cementerio.

COLLADO está en el vestuario, de pié, dándole las últimas instrucciones a los jugadores.

COLLADO

A ver chicos, vamos a jugar con el mismo sistema de siempre, que tan buenos o, o malos resultados nos ha dado, pero que es el que conocemos todos, ¿qué más decir? Nada, recordad lo que decimos, el balón quema en los pies, ¿eh? Y cuanto más tengamos el balón nosotros menos lo van a tener ellos. Es decir, si nosotros tenemos la posesión del balón es más difícil que ellos nos metan un gol porque tenemos el balón nosotros.

CHECHU aparece en el vestuario.

CHECHU

Ya está, José.

COLLADO

Ya he dado la charla un poco.

CHECHU

¿Qué tal chicos, cómo estáis? Bien, a ver, hoy es un día muy importante, ya lo sabemos, si siempre os digo que salgáis ahí afuera a darlo todo por la camiseta, hoy hay que salir a darlo todo por algo más...

MEJUTO

Perdón Míster, los brazaletes.

CHECHU

Dale, dale. Los del San Isidro tienen lesionado a Santisteban y esto es algo que claramente nos favorece. Pero hoy, además, hay que salir ahí afuera a comerse la hierba, y no por los tres puntos, que nos hacen falta y mucho, ni por la afición, ni siquiera por que seamos el cachondeo de la Liga. No... Hoy hay que salir ahí afuera a darlo todo por el presi... Y por su mujer Elena, que en paz descanse. ¿Nos los vamos a merendar, si o no?

Murmullos de aprobación entre los jugadores.

CHECHU

(Subiendo el tono)¿Nos los vamos a merendar, sí o no?

TODOS

(Van reaccionando al discurso)¡Sí!

CHECHU

¡Les vamos a pasar por encima! ¿Sí o no?

TODOS

¡Sí!

CHECHU

¡Pues venga, a por ellos! ¡Todos para fuera, vamos...! ¡Esa fuerza! ¡Vamos, venga!

MEJUTO

Eres muy grande, míster.

Los jugadores se marchan mientras CHECHU les golpea en el.

MEJUTO

¡Ostia, los brazaletes, me cago en la leche! ¡Volved! ¡Cojones, que estáis empanaos!

En esta ocasión se han desarrollado una serie de largos parlamentos por parte del entrenador, Chechu, y de su ayudante, Collado. Ambos apelan a factores emocionales, como es la muerte de Elena, para motivar a su equipo antes del partido. Las propias palabras de Chechu, al igual que el momento final de Mejuto, son una clara muestra de los elementos propios de la dramedia, en la que lo cómico sigue teniendo cabida en los instantes más emotivos.

En *Friday Night Lights* sucede un caso similar. Los parlamentos duraderos coinciden con los discursos más emocionales, casi todos a cargo del entrenador Taylor. Antes del inicio de la temporada de fútbol americano, el equipo de los Panthers acude a la inauguración del concesionario de coches de Buddy Garrity, propietario del equipo, donde sus jugadores son aclamados por los vecinos allí congregados.

El entrenador TAYLOR sube al estrado aplaudido por sus jugadores y los aficionados.

ERIC TAYLOR

Bien, voy a ser breve. En mi casa la que se encarga de hablar es mi mujer... Voy a meterme en un lío por eso. Gracias, alcaldesa. Quiero secundar lo que ha dicho Buddy y daros las gracias por venir esta noche. Es un privilegio para nosotros formar parte de la gloriosa tradición futbolística de Dillon.

El público aplaude y algunos enseñan sus anillos de campeones estatales.

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 odian.

En este ejemplo, las oratorias largas proporcionan unos instantes en los que el entrenador pretende alentar a sus jugadores y a los vecinos de Dillon de cara a la nueva temporada. El parlamento de Taylor es otra muestra de cómo la fuerza de los diálogos de la serie recae en el equipo de fútbol y todo lo que le rodea directamente.

Los ejemplos de ambas series son muy similares respecto a los discursos más largos, aunque la diferencia está en que un técnico se dirige a unos jugadores que se saben derrotados antes de salir a jugar y a los que ganar o perder es lo que menos les importa, mientras que el otro entrenador debe estimular a un grupo muy presionado por lograr la victoria.

6.2.1.3 Personajes

El diálogo tiene una especial incidencia en el desarrollo de los personajes, uno de los recursos por el que demuestran cómo les afecta la sucesión de los acontecimientos y cómo los afrontan. Además, es la herramienta por la que el espectador accede a sus pensamientos y sus sentimientos y que, por tanto, sirve para definirlos. De esta forma, el diálogo cumple aquí una doble función: por un lado perfila a los actantes y, por otro, muestra las relaciones existentes entre ellos.

Los personajes han de tener un lenguaje apropiado a su condición dentro del discurso audiovisual. Cada uno tiene un pasado, un presente y un futuro diferente, un status, unas responsabilidades y, especialmente, unas inquietudes y unas relaciones distintas con los demás, como se ha desarrollado en el apartado dedicado al estudio de los personajes (véase pág. 33). Cada sujeto es único y sus características propias son reveladas a través del lenguaje. Precisamente, esas diferencias son las que provocan los conflictos y, por ende, que la acción avance. En muchos casos, la definición de ese lenguaje propio queda marcada por el uso de un argot determinado (Rodríguez de Fonseca, 2009: 64).

En esta ocasión, se va a realizar una comparación en función de los roles más característicos que ocupan los personajes en cada equipo. En concreto, el estudio se va a centrar en un ejemplo muy significativo como es el de la caracterización del deportista prepotente, el rebelde que no entiende de normas y que no atiende a los consejos de nadie.

Por un lado, en *Pelotas* este rol recae sobre el capitán, Richi, algo que choca frontalmente con el caso de *Friday Night Lights*, donde es el jugador más responsable y respetable el que ejerce como tal. En la siguiente escena, Chechu presenta en el vestuario al nuevo fichaje del equipo, el surcoreano Kim Ki. Richi, en lugar de ejercer de capitán y darle la bienvenida se burla de él.

Los jugadores están en el vestuario, bromeando mientras se cambian antes de empezar a entrenar.

CHECHU

Chicos, hacedme caso un momento. Quiero presentaros a alguien.

Entra KIM KI en el vestuario.

VELASCO

Ostia, el Kim Ki.

RICHI

¿Kim Ki? ¿Qué Kim Ki?

CHECHU

Este es Kim Ki Yong.

TITO

¿Kim Ki Yong Ki?

Ríen.

KIM KI

No, no. Kim Ki Yong.

CHECHU

Es coreano. Ha sido internacional juvenil en su tierra.

RICHI

Anda, yo jugué con la selección del barrio chino. O sea, que estamos igual. Bienvenido Benji, yo soy Oliver.

KIM KI

No, no, Benji no. Yo soy Kim Ki.

CHECHU

Bueno, vale. Kim Ki es un jugador con experiencia, tiene muy buen toque a balón parado y juega en punta. Nos va a venir muy bien. A partir de hoy empieza a entrenar con nosotros y si todo marcha pues muy pronto va a debutar con la Unión.

RICHI

¿Pronto? ¿Cómo de pronto?

CHECHU

Pues este domingo. Bueno muchachos, en diez minutos os quiero ver ahí afuera haciendo carrera continua, ¿vale? Venga. Bienvenido Kim Ki.

KIM KI

Gracias.

CHECHU se marcha del vestuario.

RICHI

¿Tienes cedés?

Todos ríen.

Richi es reacio a la incorporación de Kim Ki en la plantilla y, para manifestar su disconformidad, ridiculiza a su nuevo compañero con algunos clichés sociales sobre los inmigrantes asiáticos. La personalidad de Richi queda aún más clara en el siguiente diálogo, en el que resume su filosofía de vida. Junto a otros jugadores de La Unión, el capitán está tomando unas cervezas mientras observan a Kim Ki en el campo de fútbol.

KIM KI chuta a portería y mete el balón por la escuadra. RICHI y compañía se quedan impresionados.

TITO

Buen tiro ese.

RICHI

Pues no habrá tenido que echar horas ni na' pa' conseguir ese toque. Entrenando, sin porros, sin cervezas, ni mujeres.

Por su parte, en *Friday Night Lights* hay dos tipos de personajes rebeldes personificados en otros tantos jugadores. Por un lado está Tim Riggins, una de las grandes estrellas del equipo que, sin embargo, tiene problemas con el alcohol, solo piensa en las mujeres y es distante con todo aquel que se interesa por él. En su primera aparición en la serie queda perfectamente definido.

RIGGINS está tumbado en el sofá. Tiene varios botellines de cerveza en la mesa y una gran resaca.

BILLY

Levanta hermanito. Ya habrá cuarenta y nueve jugadores entrenándose. En este instante, cuarenta y nueve jugadores en movimiento.

TIM RIGGINS

Idiota.

BILLY

Tim, te expulsarán del equipo.

TIM RIGGINS

Ya. Eres mi hermano ¿sabes? No mi madre.

Aparece la novia de RIGGINS, TYRA, vestida solo con una camisa.

BILLY

No eres tan bueno.

TIM RIGGINS

El doble de lo que fuiste tú.

BILLY

Esto es la vida real, no la revista Maxim.

TYRA

¿Y eso qué significa?

BILLY

Pierdo el tiempo.

El otro personaje que cumple con este perfil es Brian *Smash* Williams, uno de los pocos jugadores de color del equipo y cuyo egocentrismo se caracteriza durante un reportaje que está grabando un canal de televisión. Al contrario que Tim Riggins, *Smash* no es un jugador que desaproveche su talento, pero antepone su individualismo al bien del equipo en numerosas ocasiones.

Los jugadores almuerzan en una hamburguesería mientras un equipo de la NBC graba un reportaje sobre ellos. SMASH interrumpe al periodista cuando le pregunta a JASON STREET si no tiene patrocinadores.

SMASH WILLIAMS

Yo tengo algunos.

PERIODISTA NBC
¿A quién tienes?

SMASH WILLIAMS
Nike, Adidas...

PERIODISTA NBC
¿Nike y Adidas? ¿Eso no es un conflicto de intereses?

SMASH WILLIAMS
No con mi estilo de juego, tío. Soy tan bueno que tengo sitio para todos, incluso para Reebok. Voy a anunciar Big Mac y Woopers, Coca-Cola y Pepsi. Traeré la paz al mundo tío y luego acabaré con el matrimonio de Paris Hilton.

PERIODISTA NBC
¿Ah sí?

SMASH WILLIAMS
Seré el dueño de la cadena hotelera.

Por tanto, hay tres personajes de características similares aunque con variaciones, que representan al jugador que obvia al grupo en un deporte colectivo y que se consideran jugadores insustituibles en cierta manera. La diferencia está en que Richi no se define tanto por su papel en el equipo de fútbol como por su vida social. En el caso de Tim Riggins y *Smash* Williams, casi todos sus discursos orales y sus actos están relacionados con los Panthers de Dillon.

Por otro lado, los diálogos manifiestan la personalidad de los actantes tanto por lo que hablan como por lo que el resto dicen de ellos (Chion, 2006: 87). Sus características psicológicas y su mundo interior quedan revelados al mostrar cuál es su estado emocional, cuáles son sus sueños, sus metas o sus objetivos y qué tipo de relaciones tienen con el resto de personajes, lo que crea un cuadro de afinidades y conflictos entre sí (Rodríguez de Fonseca, 2009: 65).

En *Pelotas*, Richi deja entrever su personalidad en escenas como la de la presentación de Kim Ki en el vestuario de La Unión. También le caracterizan el resto de personajes, como hace Chechu al hablar con su mujer y su hija mientras almuerzan. Sus palabras refuerzan aún más la concepción que el espectador se crea sobre su forma de ser.

CHECHU está con su mujer, BEA, y su hija, CRIS, almorzando en casa. BEA trae la comida y la reparte.

CRIS

¿Qué tal el curso papa?

CHECHU

Menos mal que alguien de la familia se interesa. Gracias Cris. Pues mira, estoy muy contento. Hoy hemos estado hablando de la importancia de la psicología en el fútbol.

BEA

¿Qué el fútbol tiene psicología?

CHECHU

Hombre, pero mucho más de lo que tú te crees. Que llevar un equipo no es muy distinto a llevar una familia.

BEA

Cariño, si al final tu padre va a ser como Jesulín, que todo en la vida es como un toro.

CHECHU

Te voy a poner un ejemplo. Lo que está pasando en La Unión desde que he fichado al coreano. Y ahí está, el gilipollas de Richi, puteándole todo el día, como si fuera un crío. Eso, es un caso de celos. ¿Qué es lo que hay que hacer ahí?

BEA

Se me ha olvidado el pan, cariño.

BEA se levanta.

CRIS

¿Y qué vas a hacer papá?

CHECHU

¿Con qué?

CRIS

Con lo de Richi y el coreano.

CHECHU

Pues no sé hija, no sé.

Como se ha mencionado anteriormente, los personajes también se definen a través de los diálogos en los que se muestran sus perspectivas de futuro. El ya mencionado ejemplo de la conversación entre Richi y Nieves enseña el carácter rebelde de la joven y su idea de volver a irse de casa.

En *Friday Night Lights*, casi todos los diálogos que existen entre los personajes sobre sus sueños de futuro giran en torno al deporte y la posibilidad de tener éxito en el

fútbol americano. El siguiente ejemplo resume el sentir de la mayoría de los jugadores de los Panthers.

TIM RIGGINS está junto a JASON STREET y LYLA GARRITY bebiendo cerveza alrededor de una hoguera en mitad de un descampado.

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 problema, no quiero tenerte cerca de mí.

TIM RIGGINS

Sí quieres. Soy tu protector Street, te guste o no.

JASON, LYLA y RIGGINS se ríen.

Los personajes exponen también aquellos deseos que, incluso ellos mismos, saben que difícilmente se harán realidad. Lyla Garrity, la novia de Jason Street, le insiste en describirle cómo va a salir de la lesión medular y seguirán juntos en el futuro, tal y como lo tenían planeado. Lyla demuestra que no acepta el destino de su novio y habla de algo que es muy improbable que ocurra.

LYLA está apoyada junto a JASON, viendo una película en un DVD portátil.

JASON STREET

Lyla.

LYLA

Sí, debería irme. Volveré a las seis, ¿vale?

JASON STREET

No iba a decir eso.

LYLA

¿Qué?

JASON STREET

Tenemos que hablar de esto, de mí.

LYLA

He hablado con el doctor, dice que no es imposible.

JASON STREET

Lyla, necesitaré un milagro para volver a andar. Me parece que...

LYLA

¿Sabes lo que creo yo? Que ese doctor no te conoce. Vamos a salir y a buscar los mejores médicos del mundo. Eso es lo que haremos.

JASON STREET

Lyla...

LYLA

Tú eres Jason Street y yo Lyla Garrity. Y todo saldrá tal y como lo teníamos planeado.

LYLA besa a JASON. Le coge de la mano.

LYLA

Gracias señor, por todo lo que nos has dado a Jason y a mí. Aún no sabemos por qué nos estás poniendo a prueba, pero sé que encontrarás la forma de decírnoslo y que lo acabaremos superando cueste lo que cueste. Amén.

JASON

Amén.

Todas estas situaciones han servido para ejemplificar cómo se definen a personajes como Richi, no ya por lo que él dice y hace, sino por lo que los demás hablan de él. Los diálogos como el de Tim Riggins en *Friday Night Lights* describen sus sueños y sus inquietudes en la vida o cuáles les gustaría que fueran, como le ocurre a Lyla Garrity. De nuevo, se constata que la diferencia entre ambas series está en que, mientras en *Pelotas* la definición de los personajes gira en torno a valores sociales, en la serie estadounidense se centra en características deportivas.

Sin embargo, hay que volver a insistir en que el uso de la palabra se apoya en el marco contextual de la escena: el físico, los gestos o el propio timbre de voz también definen a los personajes, algo que aparece muy relacionado con las propias características del actor que lo interpreta (Rodríguez de Fonseca, 2009: 65). Continuando con los personajes rebeldes, Richi tiene aspecto de macarra con sus camisas sin mangas, los continuos movimientos de las manos al gesticular o la posición de las gafas de sol en su frente. En *Friday Night Lights*, el personaje de Tim Riggins es autodestructivo e, incluso, guarda cierto parecido físico con Kurt Cobain, el fallecido cantante de Nirvana y uno de los iconos de los jóvenes americanos más inconformistas. *Smash* William viste como un rapero y sus expresiones y la forma de andar recuerda también a ese tipo de cantantes que, al igual que el jugador de los Panthers, suelen

hablar mucho de ellos mismos. Todo ello se ha explicado, de forma más completa, en el apartado relativo a los personajes (véase pág. 40).

6.2.2 LA RELACIÓN DEL DIÁLOGO CON LAS IMÁGENES

Hasta ahora se ha analizado la importancia que tiene el diálogo en el desarrollo de las historias de ambas series, pero no hay que obviar su correspondencia con las imágenes. Precisamente, de esa relación entre los diálogos y el plano visual se derivan varias funciones que se desarrollan a continuación (Rodríguez de Fonseca, 2009: 66).

Anteriormente, se ha ejemplificado cómo las conversaciones cortas y de mayor agitación proporcionan a la escena un mayor ritmo audiovisual (véase pág. 91). Otra característica que se ha expuesto es la conexión de unas escenas con otras a través del diálogo. En *Pelotas*, tras la llamada que recibe Flo por la muerte de Elena, el siguiente acto transcurre en el depósito de cadáveres. En *Friday Night Lights*, en el ejemplo similar al anterior, tras las noticias que recibe el entrenador Taylor del hospital se enlaza con otra escena en la que él mismo comunica al vestuario la evolución de la lesión de Jason Street.

A través del discurso oral se completa el sentido de las imágenes al resolver su polisemia, otorgándole un significado específico sobre todas las posibilidades existentes. El diálogo, por tanto, asume el rol informativo, como se aprecia en los ejemplos anteriores, donde también se emplea para sustituir a la representación icónica. Especialmente clara es la escena de *Pelotas* en la que, sin ver el cadáver de Elena, el espectador sabe perfectamente en qué estado se encuentra.

Un cuerpo está tapado sobre la mesa de metal del depósito. Esperando al lado, FLO (con cara de no creerse lo que está pasando), BEA, que le toma la mano, y CHECHU, que abraza por el hombro a su mujer. Un tipo trajeado (JUEZ) les mira. El JUEZ lanza una mirada expectativa a FLO, que asiente.

El JUEZ con un gesto le hace entender al OPERARIO que proceda, y este destapa la cara del cadáver. Desde el punto de vista de este, se les ve cómo se quedan mirándola.

JUEZ

¿La reconocen?

FLO

Bue... Eh... No sé...

BEA

(Llorando.) Es ella, sí.

FLO

Sí... Sí, pero está como... ¿rara?

BEA*(Afectada)* Flo... Está muerta.**FLO**

Ya... mujer. Pero no sé... hay algo que no me encaja.

BEA

Pues que le han cambiado la nariz, ¿no lo ves?

FLO, desolado, comprende y asiente.

Otra función de los diálogos en relación a las imágenes es la de complementarlas dramáticamente, dándole valor a las personas y los objetos. En *Pelotas*, Bea se pone un abrigo de la fallecida Elena para probar cómo le queda y, cuando se ve reflejada en un espejo de la calle, cree ver a su hermana con la prenda puesta, algo que refuerza el simbolismo de la misma. Lo mismo ocurre con aquellos elementos externos al mundo interior de la serie, como es la situación en la que Flo pierde el anillo de casado (véase pág. 34). La alianza manifiesta un estado civil y todos creen que el presidente de La Unión, al deshacerse de ella, ha dado el paso definitivo para superar la muerte de su esposa.

En *Friday Night Lights* se incide en el valor de los símbolos deportivos, algo que queda patente en la propia introducción de la serie, donde las primeras imágenes evocan una ciudad volcada con su equipo. Los colores de los Panthers están presentes por todas partes e incluso lo protagonistas los portan a todas horas. Tanto es así, que Tami Taylor le pide a su marido que se quite la gorra de entrenador cuando cenan en un restaurante. Lo que Tami desea realmente es cenar con Eric Taylor, el marido al que pueda contarle sus problemas domésticos, y no con el entrenador de los Panthers.

TAMI espera a su marido sentada en la mesa de un restaurante. El entrenador TAYLOR llega y le da un beso.

ERIC TAYLOR

Siento la tardanza, cariño.

TAMI

No pasa nada, ya tengo un par de citas para la semana que viene. Una es con un creador de cerdos de Río Tinto.

ERIC TAYLOR

Con un criador de cerdos de Río Tinto (ríen). ¿Y nuestra hija?

TAMI

En un ensayo de baile del que te he hablado veinte veces. ¿Qué tal tu día?

ERIC TAYLOR

Emm... Mi día, mi día...

TAMI

Cielo, quítate la gorra. Por favor.
Estás más guapo.

Por otro lado, los diálogos también actúan como contrapunto, mostrando algo distinto a lo que enseña la imagen, e intensifican o rebajan la tensión de las escenas. Sobre esta última característica, en *Friday Night Lights* se han analizado diálogos de mayor duración relacionados con los discursos del entrenador Taylor a sus jugadores (véase pág. 96), en los que el dramatismo de la escena ha ido en aumento.

En *Pelotas* hay muchos ejemplos a la inversa en los que se rebajan la tensión de las escenas dramáticas, como es la charla que Chechu les da a sus futbolistas en el vestuario (véase pág. 94) o el entierro de Elena, que se describe a continuación.

Familiares, jugadores y vecinos despiden a Elena en el cementerio. Los operarios terminan de ajustar lo que les faltaba y miran a FLO esperando que ordene proceder. DON ANTONIO se acerca hasta el presidente.

DON ANTONIO

Florencio, hijo, me gustaría decir unas palabras.

FLO

Naturalmente, don Antonio.

DON ANTONIO

Queridos amigos y amigas de la Unión, estamos aquí para decirle adiós a una de sus miembros más queridos, Elena.

Suena el sonido de un móvil que recibe un mensaje. RICHI, se saca el móvil del bolsillo. DON ANTONIO prosigue.

DON ANTONIO

Elena, socia de la Unión y esposa de nuestro presidente, seguro que vosotros conoceréis miles de anécdotas.

Interrumpe el montacargas que introducirá el ataúd en la lápida.

DON ANTONIO

Por esto y por mucho más ¡hala Unión!

TODOS

¡Hala Unión!

FLO

¡Hala!

Continuando con la muerte de Elena, el minuto de silencio por la mujer del presidente en el partido frente al San Isidro se ve interrumpido por un niño que toca la bocina sin que su madre pueda impedirlo. La serie al completo de *Pelotas* está marcada por

momentos cómicos como este en medio de los más dramáticos, una característica propia de la dramedia.

Por último, hay que hacer referencia al recurso de la voz en *over* en *Friday Night Lights*. Su uso es otra vía más empleada para conocer el contexto sobre qué es lo que sucede en Dillon con los Panthers y con sus jugadores. Esta utilización de la voz en *over* se realiza a través de los medios de comunicación que existen dentro del propio mundo ficcional, es decir, de la prensa local y nacional. Precisamente, la presencia de estos medios de comunicación aporta un mayor realismo a la serie, sobre todo en materia deportiva, ya que simulan un escenario en el que el fútbol americano es lo más importante para los oyentes y espectadores que siguen las noticias, las tertulias o las entrevistas en radio, prensa y televisión. De hecho, la serie comienza con la locución de un programa de radio que contextualiza el momento en el que se sitúa la acción y que se muestra a continuación. Se trata de un inicio calcado al de la película de *Friday Night Lights*, que ha sido comentada en el apartado sobre las ideas por las que surgen ambas ficciones (véase pág. 25). El estudio de la voz en *over* se completa en el análisis de la banda sonora (véase pág. 140).

Se suceden unas imágenes del entrenador TAYLOR, pensativo sobre el terreno de juego, la de una furgoneta de televisión dentro del terreno de juego y la de varios jugadores del equipo en sus respectivas casas. Un programa deportivo radiofónico habla de los Panthers.

SAMMY (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 Westerbys. ¿Quién quiere hablar de los Panthers?

SUSSAN (OVER)

Hola Sammy, soy Susan, de South Baines. El nuevo entrenador es Taylor, ¿verdad?

SAMMY (OVER)

Eric Taylor, eso es.

SUSSAN (OVER)

Tiene que estar bajo mucha presión.

SAMMY (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 (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.

6.3 REQUISITOS DE LOS DIÁLOGOS

Los diálogos deben cumplir una serie de características para encajar dentro de las estructuras de cada serie (Rodríguez de Fonseca, 2009: 69), algunas de las cuales han sido explicadas a lo largo de este apartado. Por ejemplo, se ha mencionado que solo deben verbalizarse aquellas palabras que sean necesarias para comprender la historia y que los diálogos tienen que ser significativos, con un valor propio y un significado, sobre todo, emocional, ya que manifiestan los sentimientos de los personajes, sus motivaciones y objetivos. Una muestra de ello son las situaciones que expresan las inquietudes de Tim Riggins y Nieves respecto a sus futuros (véase pág. 87) o las llamadas que reciben Flo y Eric Taylor con malas noticias (véase pág. 85). Estos dos últimos ejemplos sirven también para indicar otra característica analizada, referente a que la continuidad entre escenas a través del diálogo ofrece una mayor cohesión al conjunto audiovisual.

También se ha indicado que los diálogos deben ser concisos y tiene que hacer avanzar la historia. Para ello, la fórmula más empleada para atraer al espectador es la de proporcionar poco a poco los contenidos de la historia, lo que genera mayor expectación, y que las explicaciones aumenten de forma progresiva a lo largo de los parlamentos y las escenas, pasando de los hechos menos importantes a los más críticos (McKee, 2009: 399). Los ejemplos más claros son el concerniente al aborto de Nieves en *Pelotas* (véase pág. 87) o el de *Friday Night Lights* sobre los problemas que tiene Eric Taylor como entrenador en los Panthers (véase pág. 90). Con muy pocas palabras se informa a los espectadores de lo que les ocurrió en el pasado y sus expectativas de

futuro, otorgándole un aspecto más dramático a la escena y dejando lo mejor de la conversación para el final.

Relacionado con estos requisitos está el dinamismo de los diálogos, que sirven para impulsar la acción, y que se puede lograr con frases sencillas que eviten las generalidades y las figuras retóricas literarias (McKee, 2009: 462) o, como se acaba de indicar, dejando para el final de la frase las palabras de mayor suspense (Machalski, 2009: 124). En *Friday Night Lights* se recurre de forma muy acertada al silencio. En el instante en que Jason Street recibe el golpe que le causa la lesión medular, los aficionados enmudecen y entrelazan sus dedos al aire como un gesto para desearle todo lo mejor al jugador, mientras su familia y el entrenador Taylor se llevan las manos al rostro. Los silencios se intercalan con las palabras de los médicos y las del *speaker*, por lo que la comunicación no verbal de los personajes tiene una especial importancia en este caso.

Otro requisito de los diálogos es que sean versátiles. No todas las frases son cerradas y, por ello, se dejan algunas sin terminar o abiertas mediante el enigma o la ironía. La consecuencia directa recae en el subtexto, es decir, en la intención real que han tenido esas palabras dentro del hilo argumental en el que han sido pronunciadas. Es lo que ocurre cuando la mujer del entrenador Taylor le pide que se quite la gorra mientras cenan juntos (véase pág. 105). Respecto a los personajes y la historia, es natural que los diálogos guarden coherencia con los mismos. En el estudio de los argots, en los casos de Richi o Tim Riggins (véase pág. 41) el lenguaje permanece fiel a las características de sus personajes.

Además, los diálogos han de ser comprensibles para que todos los espectadores de las series puedan entenderlos, salvo que la no comprensión esté justificada desde el punto de vista del guion. Este factor resulta interesante en el estudio de la temática deportiva, ya que el esfuerzo de los guionistas por hacer comprender los aspectos más técnicos del deporte ha de ser mayor. Aquí vuelve a resaltar una diferencia importante entre ambas series. En *Pelotas*, las indicaciones del técnico a sus jugadores son bastante comprensibles para casi todos los espectadores, como ocurre en la charla que Chechu le da a Collado en el cementerio (véase pág. 91) o en la que el entrenador da a sus jugadores en el vestuario antes del partido ante el San Isidro (véase pág. 94). Sin embargo, el propio Collado muestra con su actitud que no se está enterando de nada,

pero que tampoco le interesa realmente lo que Chechu le está contando, una situación con la que se pueden identificar algunos espectadores de la serie. En *Friday Night Lights*, sin embargo, las instrucciones del entrenador Taylor o las jugadas que marca su equipo respetan el lenguaje deportivo empleado en el fútbol americano. Todo ello se demuestra en la siguiente escena en la que Matt Saracen, el *quarterback* y responsable en el campo de transmitir las indicaciones del entrenador, señala la jugada que hay que realizar.

Los jugadores de los Panthers hacen un corro entorno a MATT SARACEN para escuchar la jugada que le ha indicado el entrenador.

MATT SARACEN

Vale, vamos a hacer la pro derecha 90.

SMASH WILLIAMS

No, hagamos la pro izquierda 90, izquierda 90. ¿Conoces la jugada?

MATT SARACEN

Sí, sí la conozco.

SMASH WILLIAMS

Entonces vamos allá.

Estas frases pueden generar algunas dificultades en el público para su comprensión, salvo que el espectador sea un gran aficionado del fútbol americano, algo más habitual en Estados Unidos que en España por el seguimiento que tiene este deporte. Sin embargo, las imágenes de la propia jugada, las explicaciones que en ocasiones dan los jugadores, el técnico o el *speaker* del estadio e, incluso, las reacciones del público transmiten la jugada y su éxito o fracaso. De esta forma, el espectador siente la emoción del fútbol americano y es capaz de adentrarse en este deporte aún desconociendo la mayoría de sus aspectos técnicos.

Por último, cabe resaltar uno de los requisitos más importantes del discurso oral: la verosimilitud. La única veracidad a la que responde el diálogo es a la del discurso audiovisual en la que se representa, es decir, a la verdad de la historia que cuenta. Los diálogos de la ficción son distintos a los de la vida real y su aspiración no es copiarlos, sino imitarlos. Estos últimos son unas conversaciones abiertas (Rodríguez de Fonseca, 2009: 28), repletas de pausas y repeticiones, mientras que los de las series están perfectamente cerrados, basados en el mínimo de palabra posibles, con una corta duración para imprimir un mayor ritmo y con una dirección temática enfocada al objetivo de hacer avanzar la historia (McKee, 2009: 461). Un ejemplo de *Friday Night*

Lights es la conversación entre el entrenador Taylor y su mujer cuando el primero le cuenta sus problemas para sustituir a Jason Street y sus temores por poder ser destituido de su cargo (véase pág. 90). En *Pelotas* se denota esa naturalidad y verosimilitud en situaciones como la siguiente, que expone la mala relación existente entre Nieves y Flo.

FLO llega a casa. En el comedor está NIEVES, que parece esperarle para decirle algo.

NIEVES

¿Qué pasa con mis tangas que los has metido todos dentro?

FLO

Pues que parecía que iba a llover.

NIEVES

Ya. Y solo se mojan mis tangas, ¿no? Lo demás no se moja.

FLO

Pero vamos a ver, hija... si a mí no me importa...

NIEVES

Sí te importa porque los has metido todos dentro.

FLO

Bueno pues sí, sí me importa. Porque en el tendedero se ven. Las vecinas los ven. Y no tengo yo ganas de que anden diciendo...

NIEVES

¿Y qué si andan diciendo, qué?

FLO

Pero vamos a ver hija mía, ¿es tan difícil, digo yo, tan difícil es que te pongas unas bragas normales?

NIEVES

Pero bueno, ¿qué le importará a la gente las bragas que yo me ponga? Como si no me pongo papá...

FLO

Sí, tienes razón, porque esto que te pones tú y ná es la misma cosa.

NIEVES

A ti se te va la olla papá.

FLO

Si es que en verdad me da vergüenza verlas, que parecen unas bragas de...

NIEVES

¿De qué? ¿De puta ibas a decir?

Los diálogos representan situaciones verídicas, tienen que sonar a conversaciones normales, con expresiones y vocabularios naturales, incluso con el empleo de jergas, pero siempre de forma representada y nunca copiada de un diálogo de la vida real.

6.4 CLASIFICACIÓN DE LOS DIÁLOGOS

La clasificación de los diálogos puede realizarse de diferentes formas, en función de las características que se pretendan resaltar (Rodríguez de Fonseca, 2009: 75). Según la forma de expresión, el tipo de conversación más empleada es la que se basa en la réplica-contrarréplica, analizada anteriormente con los ejemplos de los diálogos entre Richi y Nieves (véase pág. 97) o Tim Riggins y su hermano (véase pág. 99). La narración en *over* es otra clase de diálogo que forma parte de este grupo y que se ha estudiado en el caso de *Friday Night Lights*, donde su uso aporta un mayor realismo a la temática deportiva de la serie (véase pág. 140). Dentro de esta clasificación también se encuentra el soliloquio, utilizado en *Pelotas* de forma habitual para darle un cariz cómico a la escena, como le ocurre a Flo cuando quiere coger su coche.

FLO camina por la calle para coger el coche. Cuando llega al aparcamiento en el que lo dejó, descubre que el coche no está allí.

FLO

Pero, ¿dónde está mi coche? ¡Que me lo han robado! ¡Serán cabrones!

En función de su relación con la historia, los diálogos pueden clasificarse como diegéticos o extradiegéticos. Los primeros hacen referencia al discurso oral de los personajes cuando aparecen en la pantalla, algo que ocurre en ambas series salvo en las conversaciones en las que la imagen se centra en el interlocutor que escucha. El segundo tipo se corresponde con las palabras que emiten los actantes ajenos a la historia y que, como se ha comentado con la voz en *over*, solo tiene presencia en *Friday Night Lights* a través de los periodistas.

Esta clasificación también se aplica a los diálogos en función de su relación con las imágenes. La voz *in* forma parte de todas las escenas de ambas series salvo en la estadounidense, donde la voz en *over* se representa con los medios de comunicación que siguen a los Panthers o con el *speaker* del estadio. Este tipo de relación se trata en el apartado de la banda sonora (véase pág. 140).

Según el tipo de escritura, tanto *Friday Night Lights* como *Pelotas* emplean unas conversaciones realistas o naturalistas, huyendo de los diálogos más literarios, como se ha indicado al estudiar sus características.

Por último, en función de los contenidos se distinguen varios tipos de discursos orales. Los diálogos de exposición hacen referencia a aquellos cuya finalidad es proporcionar una información, como ocurre cuando los entrenadores hablan de sus tácticas. El diálogo de ambiente se expresa, especialmente, en los saludos y las despedidas, algo que se ha señalado en las conversaciones telefónicas de Flo y Eric Taylor. Los de carácter sirven para conocer a los personajes al manifestar sus emociones y sus afectos, como expresan Tim Riggins o Nieves en sus perspectivas de futuro. Finalmente, los diálogos de acción son los más determinantes al generar los conflictos y permitir que la historia avance. Así, la llamada que recibe Flo por el fallecimiento de su mujer provoca cambios en la vida de todos los personajes, mientras que la que recibe el entrenador Taylor por la lesión de Jason Street marca la temporada de los Panthers (véase pág. 85).

7. ESPACIO

El estudio del espacio aparece muy ligado a otros apartados que se analizan en este trabajo comparativo, como son los referentes a los personajes, al desarrollo de las tramas y, especialmente, al tiempo. La primera puntualización que hay que realizar es la de no confundir el término espacio con el de lugar (Gordillo, 2009: 71). Este último define al sitio físico y geográfico donde se desarrollan los acontecimientos y habitan los personajes, mientras que el primero hace alusión a un aspecto del discurso audiovisual relacionado con la representación icónica y el plano sonoro.

En segundo lugar, conviene señalar que el espacio televisivo, como tal, posee una serie de características propias que le distinguen como medio. Además de ser visible para el espectador y aproximarse a la realidad por su carácter descriptivo, el encuadre de la imagen fragmenta y provoca una discontinuidad en sí misma. Tal como señala Inmaculada Gordillo, estas características implican a elementos del área representada, como son los objetos o la luz, y al propio tipo de encuadre escogido, que depende de factores como los planos o los ángulos seleccionados. La narrativa televisiva recrea primero el mundo construido y luego lo parcela y le proporciona el orden correcto para contarlo. Pese a que no se puede percibir la totalidad de la zona en que se filma, el hecho es que la relación de las imágenes *in* y el fuera de campo, que se analiza a continuación, componen un espacio global (Tarkovski, 1991: 128).

Esta posibilidad de selección provoca que dos planos sucesivos puedan mostrar una continuidad o una ruptura espacio-temporal. Este encadenamiento es el que organiza el espacio de la narración audiovisual, al que hay que sumar otros aspectos como el uso de la banda sonora (2009: 73), que se analiza en el siguiente módulo (véase pág. 127). Además, de este espacio derivan dos tipos de significados que se intercambian constantemente: uno objetivo o material, es decir, el área captada tal cual; y otro subjetivo o virtual, que se corresponde con el que adquiere la imagen por sí misma¹.

Al final de este módulo se hará referencia a los ambientes y lugares en los que se inspiran las series y los ejes sobre los que se organiza el espacio. Para comenzar, se

¹ PORTAL DE LA COMUNICACIÓN [en línea]. CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. "Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen" en PORTALCOMUNICACION.es. Febrero de 2007. <http://www.portalcomunicacion.com/download/24.pdf>. [Día de consulta: 25 de junio de 2011]

analizará qué funciones desempeñan los escenarios donde se desarrollan las acciones deportivas.

Precisamente, sobre este último aspecto versa una de las grandes diferencias que existen entre ambas series. Para lograr una mayor comprensión, se ha realizado un estudio cuantitativo sobre la utilización de escenarios y ambientes deportivos tomando como referencia el capítulo piloto de *Friday Night Lights* y *Pelotas*, aunque también se han analizado los dos siguientes episodios para reforzar esos datos iniciales (véase ANEXO 9).

En *Pelotas* se da la peculiaridad de que se emplean espacios deportivos para el desarrollo de acciones que no tienen relación con el fútbol. Un ejemplo de ello, ya repetido a lo largo de este trabajo, es el diálogo que Richi y Nieves mantienen en las gradas del estadio de La Unión (véase pág. 87). Esta escena es una constante durante la serie, que cuenta con otros escenarios deportivos, como el propio terreno de juego, el vestuario o el despacho del presidente. Mención distinta merece el bar de Javi, situado dentro de las instalaciones del club, y en el que se dan numerosas conversaciones sobre fútbol, pero que no deja de ser una zona alejada de toda actividad física.

El capítulo piloto de *Pelotas*, como se ha descrito en el análisis cuantitativo referente a la dialogación (véase ANEXO 8), es uno de los que más tiempo dedica al desarrollo de la actividad futbolística, aunque su uso va decayendo conforme avanza la serie. En total, las acciones en lugares deportivos se realizan durante cerca de veinte minutos sobre una duración aproximada de ochenta. Es decir, a pesar de que se juega el partido frente al eterno rival de La Unión, el San Isidro, las imágenes del vestuario, las gradas o el terreno de juego solo se tienen en cuenta alrededor de una sexta parte del capítulo, centrado en la muerte de Elena y en el aspecto más social del barrio donde habitan los personajes, algo que, por otra parte, es lo que los creadores desean mostrar. Sin embargo, como se ha señalado anteriormente, no todas los hechos que ocurren en estos espacios se corresponden con actividades relacionadas con el fútbol. Por ejemplo, es habitual ver en mitad del entrenamiento a Chechu y Collado hablar sobre sus vidas familiares.

En el segundo capítulo se produce un pequeño incremento de los diálogos y las acciones en las que el fútbol tiene una implicación directa o indirecta. Sin embargo, la proporción de tiempo en el que se muestran los escenarios deportivos es prácticamente

igual a los del primer episodio. En este caso, su uso se justifica por la llegada de Kim Ki al equipo, la celebración de un nuevo partido o las charlas de Flo en su despacho con Chechu. También se ha considerado a este aspecto el acto en el que se presenta un nuevo balón de fútbol a cargo de Julio Salinas, que realiza un cameo en el episodio. A pesar de todo, hay que volver a insistir en que la relación de los ambientes y los lugares con las tramas deportivas sigue siendo escasa. Por ejemplo, los personajes pasan gran parte del tiempo en el campo de La Unión por la paella que organiza el club para todos los vecinos del barrio.

De hecho, el tercer capítulo simboliza el verdadero sentido de la serie ya que, en total, solo se muestran cuatro minutos de escenarios relacionados con el fútbol. En concreto, aparece el terreno de juego durante el entrenamiento de Cris en el que le baja su primera regla y las gradas del estadio en una conversación entre Kim Ki y Nieves. Es decir, la serie, conforme avanza, varía la elección de escenarios puramente deportivos para otorgarle un mayor peso al aspecto social y familiar de los personajes, que se desenvuelven más en sus hogares, sus sitios de trabajo o el bar de Javi.

Por su parte, en *Friday Night Lights* la tendencia es la de explotar al máximo lugares como el propio terreno de juego de los Panthers, el vestuario, el despacho del entrenador, la sala de reuniones, las gradas del estadio o, incluso, espacios alternativos como el jardín de una casa donde los jugadores lanzan algunos pases con los niños de la ciudad. En el capítulo piloto, que dura algo más de cuarenta minutos, veintisiete de ellos se desarrollan en el primer partido de la temporada de los Panthers, en las entrevistas que se llevan a cabo sobre el césped, en el despacho del entrenador o en la visita a la cantera del club. Es decir, a diferencia de *Pelotas*, queda patente desde el primer momento que la dedicación de la serie estadounidense a los ambientes deportivos alcanza más de la mitad de la duración total del episodio. Además, las acciones desarrolladas en los mismos están relacionadas con el fútbol americano, al contrario de la serie española donde, a pesar de que haya jugadores entrenando, la escena puede centrarse en la vida personal del entrenador.

El segundo capítulo muestra un descenso de los escenarios deportivos, aunque las acciones y los diálogos no abandonan dicha temática. En algo más de cuarenta minutos hay un cuarto de hora centrado en los entrenamientos o el vestuario, ya que el episodio remite constantemente a las primeras horas de Jason Street en el hospital tras

su lesión. La duración es prácticamente idéntica a la del tercer capítulo, lo que muestra una tendencia clara al empleo de espacios deportivos en prácticamente la mitad del tiempo que duran los mismos. El resto de tramas siguen estando relacionadas con el deporte y, como se ha mencionado en el análisis de los diálogos (véase ANEXO 8), hay que esperar al quinto episodio para observar la primera de ellas que no tenga vinculación alguna. En *Friday Night Lights*, por tanto, la elección de estos ambientes es mucho más recurrente y abarca, al menos, la mitad de la duración total del capítulo, pudiendo llegar a cubrir gran parte de los mismos si la actividad deportiva es mayor, como ocurre en el último episodio de la temporada en el que los Panthers alcanzan la final del campeonato estatal.

7.1 LOS EJES DEL ESPACIO

El espacio en el que se desarrollan las series puede clasificarse en tres ejes distintos. Por un lado, el espacio *in* y *off* distingue a las imágenes que son mostradas de las que quedan fuera de los límites del encuadre. El espacio estático y el dinámico hacen referencia al movimiento o no de las imágenes, mientras que el orgánico y el disorgánico establecen las relaciones existentes entre los elementos filmados (Casetti y Di Chio, 1991: 138).

7.1.1 ESPACIOS *IN* Y *OFF*

La cámara registra, por su propia naturaleza, tan solo una parte de la realidad que queda dentro de los límites del encuadre, lo que se denomina como imagen dentro de campo o espacio *in*. Por tanto, el verdadero interés está en conocer no lo que se muestra, sino en aquellas imágenes que no se representan de forma visual. El fuera de campo no aparece en dicho encuadre, pero sí pueden evocarse de distintas formas para desempeñar determinados papeles. Este espacio *off* y sus dimensiones se estudian de tres formas distintas: por su colocación, por su determinación y por el plano sonoro (Gordillo, 2009: 74).

7.1.1.1 *Espacio off según su colocación*

Dependiendo de su colocación, cuando la cámara selecciona una porción del espacio está, al mismo tiempo, ocultando otras seis partes del mismo. Cuatro de esas porciones

corresponde a los propios límites del encuadre, es decir, los elementos que están a su izquierda, su derecha, arriba y debajo de la imagen filmada. El espacio que hay detrás de la cámara tampoco puede ser filmado por razones físicas, al igual que tampoco pueden aparecer en pantalla aquellos elementos que se encuentran por detrás de los objetos mostrados. Cualquiera de las imágenes de las dos series sirve de ejemplo para reflejar esta lógica. Si en un instante se muestra a Chechu o Eric Taylor en el banquillo, no se puede ver lo que pasa fuera de los límites de la pantalla, tampoco lo que ocurre detrás de la cámara ni lo que hay tras ellos mismos.

7.1.1.2 *Espacio off según su determinación*

Esta clasificación hace referencia a la importancia que puede tener el espacio *off* dentro de la historia, de la que se distinguen tres grados de actuación. Por un lado está el espacio no percibido que, al no ser determinante para la historia, no se evoca porque no hay razón para ello. En los partidos de los Panthers o La Unión no es necesario enseñar el vestuario de los colegiados porque no es un espacio que tenga trascendencia en ninguna de las tramas. Solo si tuvieran un verdadero valor se mostrarían.

Por otra parte están los espacios imaginables, que son aquellos parcialmente representados que reproducen una zona concreta de un escenario. Cuando la acción de ambas series transcurre sobre el terreno de juego, algo más frecuente en *Friday Night Lights* que en *Pelotas*, el que se muestre el banderín del córner, una portería o los postes de gol presupone la existencia del resto del campo y viceversa.

Por último, el espacio definido se refiere a aquel que ha sido mostrado o se va a mostrar y no aparece en un momento determinado. Este grado de participación en la historia está muy relacionado con la capacidad de generar expectativas en el espectador. Por ejemplo, cuando el árbitro señala el final del partido o de la primera mitad se presupone que la siguiente escena se desarrollará en los vestuarios, donde los entrenadores hablarán con sus jugadores en uno u otro tono en función del resultado. Este ejemplo de escena se sucede en ambas series, en especial en *Friday Night Lights*.

7.1.1.3 *Espacio off según el plano sonoro*

El espacio fuera de campo no se define exclusivamente por los elementos visuales. A través del sonido en sus dimensiones *off* y *over* se pueden evocar distintos acontecimientos, ya que recoge lo que ocurre tanto dentro del encuadre como fuera. En

Friday Night Lights, cuando *Smash Williams* se acerca a la línea de anotación se escuchan los placajes que sus compañeros hacen a los rivales para que pueda avanzar sin oposición, pese a que no están siendo mostrados en imagen. También en ambas series se puede sentir el clamor de la grada animando a los jugadores de los Panthers de Dillon y de La Unión. Junto al sonido *in*, todo ello será ampliado en el capítulo dedicado a la banda sonora (véase pág. 140).

7.1.2 ESPACIOS ESTÁTICOS Y DINÁMICOS

Dentro del espacio audiovisual en el que se desarrollan las series pueden producirse dos tipos de movimiento: el que ocurre dentro del encuadre, que se corresponde con el de los personajes o de los objetos principalmente, y el derivado del desplazamiento de la cámara. Esta clase de flujos provocan que el espacio pase de ser cerrado e inmóvil a ser un área abierta que se puede recorrer de diferentes formas.

Por tanto, la imagen recoge un universo narrativo en constante evolución y movimiento que puede plasmarse con diversas técnicas. En función de las relaciones que se establecen entre el movimiento de los personajes y el de la cámara se diferencian cuatro tipos de situaciones que se describen a continuación.

7.1.2.1 Espacio estático fijo

El espacio estático fijo es aquel en el que no se produce un movimiento en el interior del encuadre ni de la cámara. Se emplea, sobre todo, en la captación de ambientes. Por ejemplo, en *Pelotas* se utilizan planos fijos de los edificios de una ciudad para marcar la transición de una escena a otra y, de paso, recordar que la serie se enmarca en el barrio de una gran urbe. En *Friday Night Lights* no se percibe este tipo de imágenes, ya que siempre hay un movimiento de los elementos que la componen o del propio encuadre.

7.1.2.2 Espacio estático móvil

Al contrario que el fijo, el espacio estático móvil se produce cuando el encuadre no se desplaza pero existe un movimiento en el interior del mismo. De esta forma, anima o empobrece el espacio, lo agita o lo detiene, pero no otorga dinamismo y fluidez a no ser que solo se emplee como un tipo de recurso de organización espacial. En la presentación de *Friday Night Lights* se muestra, mientras la cámara permanece fija, el

movimiento de las nubes, el de un operario subiendo a una torre de luz o al entrenador Taylor caminando por el césped del estadio de Dillon.

Esta forma de organización espacial sí es más habitual en *Pelotas*, que comienza con un plano estático móvil de Flo, Chechu, Collado, Javi y Don Antonio observando las pintadas que han hecho los aficionados del San Isidro en la pared del estadio. Además, este tipo de recurso es el que emplea la serie para registrar los diálogos entre los personajes, la más habitual en las ficciones pero que, como se describe más adelante, no se utiliza en *Friday Night Lights*, que opta por hacerlo de una forma más expresiva.

7.1.2.3 Espacio dinámico descriptivo

Este punto establece una de las grandes diferencias que hacen de *Friday Night Lights* una serie distinta al resto en cuanto al tratamiento de las escenas deportivas. El espacio dinámico descriptivo pone en relación el movimiento de la cámara con el del objeto o la persona que focaliza las acciones mediante panorámicas, el uso de la *dolly* o la *steady-cam* entre otros. Estos recursos tienen una especial importancia en deportes como el fútbol y el fútbol americano, donde el movimiento de los jugadores y del balón es continuo, permitiendo de esta manera visualizar las jugadas, los desplazamientos, los pases, los centros, los goles o los *touchdowns*.

Una de las técnicas más empleadas es la del llamado *reframing*, que consiste en realizar pequeños reajustes del encuadre de la imagen ante el movimiento interno de un personaje, que es el que subordina a la cámara a seguir sus movimientos. Esta práctica se aprecia, por ejemplo, en los eslálones de *Smash Williams* en las jugadas de ataque de los Panthers.

El principal factor que distingue a la serie estadounidense en este tipo de espacio es que la grabación de las acciones desarrolladas sobre el terreno de juego parece imitar, en buena medida, a la retransmisión real de un partido de fútbol americano. La cámara sigue las jugadas, los cambios de juego de Matt Saracen de un lado a otro, las carreras de *Smash Williams* hasta la línea de anotación o capta los nervios del entrenador en la banda y de los aficionados en las gradas, todo ello de una forma muy natural.

En *Pelotas*, pese a realizar una grabación similar en determinados momentos, se incurre en el fallo de querer enfatizar en exceso la espectacularidad de las jugadas, lo que le aleja de la realidad futbolística que se supone debe imitar. Por ejemplo, al gol que

anota Richi en el capítulo piloto le antecede un seguimiento al jugador similar al de un partido real que, sin embargo, acaba con un plano ralentizado de un golpeo de balón muy dificultoso.

Precisamente, este es uno de los principales fallos que han tenido las series y películas que han tratado el fútbol: lo antinatural de sus gestos y puntos de vista. La trilogía *Goal*, a la que se ha hecho referencia en el apartado introductorio (véase pág. 10), intenta acercarse al mundo del balompié empleando escenarios, equipos y futbolistas reales. Sin embargo, el protagonista de la misma siempre hace unas jugadas que son vistas desde ángulos imposibles y que finalizan de forma espectacular, sobre todo en goles de *chilena* o de volea, lo que resta credibilidad al film en ese aspecto.

7.1.2.4 Espacio dinámico expresivo

Este tipo de espacio hace referencia al movimiento que realiza la cámara en relación a la figura filmada de una forma expresiva y creativa dentro del orden audiovisual. En esta ocasión es la cámara la que decide qué es lo que se debe mostrar y para ello enseña detalles y realiza movimientos de cámara del tipo *travellings* o panorámicas lentas cuando podrían ser más aceleradas. Por tanto, a la cámara se le asigna un valor didáctico.

El uso del espacio dinámico expresivo, como se ha subrayado anteriormente, adquiere especial importancia en *Friday Night Lights*. A ello contribuye la forma en la que se ha ejecutado la grabación de la serie, que ha seguido la técnica documental, filmando la escena sin interrupciones ni repeticiones y con tres cámaras situadas de forma dispersa, sin que los propios actores supieran de su colocación con exactitud². En la mayoría de los actos se hace uso de los planos detalle, algo que resulta muy importante para destacar los contenidos deportivos. Por ejemplo, permite observar los nervios de Tim Riggins antes del primer partido de la temporada al resaltar el detalle del movimiento nervioso de su pierna mientras está en el vestuario. Los gestos de las manos o de los pies, la acción de coger o soltar objetos o el hecho de que, simplemente, se muestre al jugador desabrochándose el casco por pura impotencia evocan un gran

² 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.
[Día de consulta: 12 de junio de 2011]

realismo en la acción. Este tipo de situaciones son continuas y permiten un gran acercamiento e identificación del espectador con la escena desarrollada.

7.1.3 ESPACIO ORGÁNICO Y DISORGÁNICO

Cada uno de los elementos que aparece en la imagen carece de unidad por separado, pero entre sí mantienen unas relaciones que provocan en el espectador una serie de sentimientos y reconocimientos derivados de su propia experiencia y de estándares reconocidos (Tarkovski, 1991: 132). Los objetos no están colocados en el encuadre de forma artificial o para manifestarse con significados propios, sino que ocupan un lugar por su relación con el resto de elementos expuestos³. El análisis del espacio orgánico y disorgánico trata, por tanto, la composición de los diversos espacios y las relaciones sintagmáticas que se establecen entre ellos (Gordillo, 2009: 75), analizando su cohesión y unidad frente a su desconexión.

Por ejemplo, los carteles situados en casa de los jugadores con el nombre y el dorsal de cada uno o las insignias y emblemas con los colores de los Panthers se encuentran dispersas por toda la ciudad de Dillon, unos elementos que cobran coherencia por su relación entre sí y con el equipo de fútbol americano. Por su parte, en *Pelotas*, con una menor presencia, el espacio también cuenta con la decoración del estadio de fútbol o de la pared del bar de Javi repleta de cuadros, en clara referencia y relación al pasado y el presente de La Unión.

7.2 AMBIENTE

El ambiente de una serie hace referencia a todos los elementos que aparecen en la trama y que conforman y amueblan la escena en la que actúan los personajes. Las series deben ambientarse en un espacio pequeño, limitado y reconocible (Casetti y Di Chio, 1991: 176), aunque no por ello significa que sean simples o estén faltos de contenido, pese a que se tiende siempre a la sencillez de elementos para contar el máximo al espectador (McKee, 2009: 97). Dicha acotación permite conocer lo que realmente es importante en ese mundo representado, permitiendo alcanzar un conocimiento profundo y amplio de lo

³ PORTAL DE LA COMUNICACIÓN [en línea]. CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. "Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen" en PORTALCOMUNICACION.es. Febrero de 2007. <http://www.portalcomunicacion.com/download/24.pdf>. [Día de consulta: 25 de junio de 2011]

que rodea y participa dentro del mismo. El escenario se enriquece y, como se indica en los siguientes ejemplos, guarda la armonía temática de cada una de las series.

Pelotas se ambienta en el día a día del barrio de una ciudad en el que la vida de algunos de sus vecinos encuentra un punto común en La Unión, el equipo de fútbol del lugar. El tono de la serie es de tipo costumbrista y para la grabación, aunque no se mencione el nombre del lugar, se escogió un barrio de L'Hospitalet, en Barcelona⁴. Los escenarios, que combinan platós y lugares reales, corresponden a los sitios donde los personajes hacen su día a día. Por ello, la mayoría de las acciones transcurren en los pisos de Chechu o Flo, en la panadería de Bea, en el bar de Javi y, en menor medida, en las instalaciones del club, como las gradas, el vestuario o el propio terreno de juego.

En cuanto a *Friday Night Lights*, la acción acontece en la ficticia localidad texana de Dillon. Para la recreación de sus escenarios se escogieron las ciudades de Austin y su vecina Pflugerville, que pertenecen a ese mismo estado. Todos los escenarios grabados son reales y no hay ninguno creado para la ocasión, algo que otorga un mayor realismo a la serie⁵. Dejando al margen los espacios deportivos, algunos de ellos se corresponden con lugares habituales donde los personajes desarrollan parte de su vida íntima, familiar o social, como son las casas de la familia Taylor, la de la abuela de Matt Saracen, la de Tim Riggins, el hospital donde se encuentra Jason Street, la hamburguesería donde se reúnen antes de los partidos o el instituto de Dillon, donde estudian los jugadores de los Panthers.

Precisamente, en el desarrollo de los escenarios deportivos se halla una de las mayores diferencias existentes con *Pelotas* y que convierte a la serie estadounidense en un referente. Uno de los principales valores de *Friday Night Lights* está en la creación y la gran presencia de las acciones en lugares como el terreno de juego, el vestuario, la sala de reuniones del entrenador con los jugadores o, incluso, la ambientación lograda en la ciudad de Dillon, completamente volcada con su equipo de fútbol americano y que se encuentra siempre engalanada con los colores azul y amarillo. Es más, para reforzar

⁴ EL PAÍS [En línea]. COSTA, Ramón. "Hospitalet se da a conocer por `Pelotas`" en ELPAIS.com. 16 de abril de 2009.
http://www.elpais.com/yoperiodista/articulo/Periodista/Espana_Barcelona/Cataluna/Catalunya/Jose_Corbacho/Juan_Cruz/Pelotas/TVE/Hospitalet_de_Llobregat/Serie/Hospitalet/da/conocer/Pelotas/elpepuyop/20090416elpeyop_1/Ies
 [Día de consulta: 17 de junio de 2011]

⁵ 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
 [Día de consulta: 16 de junio de 2011]

aún más el realismo de la serie, de las acciones y de la consecución de las metas de los protagonistas, la final del campeonato estatal se celebra en un escenario real muy reconocido, especialmente entre el público estadounidense, donde el fútbol americano es uno de los deportes más populares. Se trata del Texas Stadium, el estadio de los Cowboys de Texas, demolido en 2010 y que tenía una capacidad para más de 65.000 espectadores.

Pelotas no carece de este tipo de escenarios, ya que también hace uso de los vestuarios, el despacho del presidente, las gradas o el campo de fútbol. El principal punto de oposición con *Friday Night Lights* es que en esos lugares se desarrollan muy pocas acciones deportivas. Por ejemplo, casi todo lo que ocurre en los escenarios referentes a La Unión son conversaciones entre los personajes sobre sus vidas y no sobre cuestiones deportivas, como hacen Richi y Nieves en una de las gradas del estadio para hablar de su pasado sentimental (véase pág. 87). Incluso, los propios entrenamientos del equipo son una excusa para mostrar a Chechu dialogando con Collado sobre sus problemas matrimoniales con Bea.

La diferencia, por tanto, es notable tanto por el número de ocasiones en que se muestran los escenarios deportivos como por la justificación y el uso que se hace de los mismos. Estos datos añaden otro factor más para reforzar a *Friday Night Lights* como un referente de las series de dicha temática y exponen, por otro lado, la disposición en *Pelotas* de unos escenarios similares, si bien luego no se emplean de la misma forma.

7.3 EL SIGNIFICADO DE LAS IMÁGENES

Por último, pese a no estar relacionado de forma directa con la elección de los espacios, cabe hacer una pequeña mención al sistema de imágenes empleados por una y otra serie, que se conforma tanto por el significado externo como interno de las mismas (McKee, 2009: 477). La primera categoría se refiere al simbolismo que tienen dichas imágenes fuera de las ficciones y que se utilizan con el mismo sentido en su interior. En *Pelotas*, una de las tramas trata sobre si Flo, ya viudo, se quita o no el anillo de casado y asimila la pérdida de su mujer. En la sociedad actual, una alianza simboliza el amor y un estado civil, un valor que se manifiesta en la serie. En *Friday Night Lights* se emplea el anillo con la simbología deportiva que tiene en Estados Unidos, donde a los ganadores de las

ligas de fútbol americano, en lugar de entregarles un trofeo o una medalla, se les concede el anillo de campeones. A ese símbolo, como elemento de triunfo, se apela durante muchos momentos de la serie, como ocurre durante el discurso del entrenador Taylor en la inauguración del concesionario de coches de Buddy Garrity, cuando antiguos jugadores de los Panthers le alientan levantando sus puños y mostrando los anillos que les acreditan como vencedores del campeonato estatal (véase pág. 96).

Por otra parte, las imágenes conformadas por su significado interno otorgan un nuevo valor a ciertos símbolos en el mundo ficcional desarrollado en las series. Curiosamente, los Panthers y La Unión comparten el amarillo y el azul como los colores del equipo. En la serie española tienen una gran presencia en las instalaciones del club, mientras que en *Friday Night Lights* toda la ciudad de Dillon está adornada con los colores de los Panthers a través de las banderas, los carteles y los mensajes de apoyo, lo que muestra la obsesión de los vecinos por el equipo de fútbol americano. Por ejemplo, cada jugador tiene en su casa un cartel con su nombre, su número y su demarcación en el campo. Este detalle tiene una gran importancia incluso para determinar el carácter de los personajes, como muestra Matt Saracen al inicio de la serie (véase pág. 42), que tiene que poner recto el cartel que alguien ha tumbado en su jardín, indicando con este gesto su papel inicial de jugador secundario en el equipo. Otro símbolo tiene un valor completamente distinto en casa de *Smash Williams*, donde la madre tiene un enorme retrato de su hijo que preside el comedor, algo que indica las esperanzas que la familia tiene depositadas en él de cara al futuro.

De nuevo, existe una gran distancia entre *Friday Night Lights*, donde la simbología empleada aspira a consolidar la presencia de los Panthers en la serie, y *Pelotas*, en el que la colocación de objetos relacionados con La Unión responde más bien a un simple criterio de atrezo.

8. TIEMPO

La conexión entre el espacio y el tiempo es intrínseca (Gordillo, 2009: 76), ya que ambas categorías narrativas conforman una unidad dentro del discurso audiovisual que organiza, en buena medida, las percepciones que tiene el espectador sobre el mundo ficcional desarrollado¹. En cualquier caso, se ha optado por el estudio por separado de esta categoría, que servirá para definir mejor las particularidades que la componen.

El relato de las series parte de una doble secuencia temporal que hace frente a dos realidades distintas aunque interrelacionadas. Por un lado, el “tiempo-colocación” se refiere a la temporalidad de los acontecimientos que ocurren dentro de la serie. En *Friday Night Lights*, la mayoría de sus capítulos se organizan por semanas de competición, es decir, el episodio comienza en lunes y finaliza el viernes, día en que se celebra el partido correspondiente a la jornada del campeonato estatal. Además, hay que destacar que la primera temporada de la serie equivale a la duración del torneo, desde el primer encuentro hasta la disputa de la final. En *Pelotas*, la definición temporal no sigue ningún criterio futbolístico o deportivo. Es más, resulta difícil establecer en qué día de la semana se están desarrollando los acontecimientos o qué tiempo transcurre en la primera temporada.

Por otra parte, el “tiempo-devenir” se dispone como la organización temporal de las historias en función de los límites del discurso narrativo televisivo. Es decir, es la forma en la que se organizan los relatos para resumir, como es el caso de *Friday Night Lights*, la semana deportiva en los cerca de cuarenta y cinco minutos que dura el episodio, en otorgarle ritmo a las secuencias y en dotar de fluidez al relato. Este es el tiempo que realmente interesa estudiar, en tanto que desarrolla las tramas siguiendo un orden, empleando una determinada frecuencia y con un ritmo concreto (Casetti y Di Chio, 1991: 151).

¹ PORTAL DE LA COMUNICACIÓN [en línea]. CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. "Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen" en PORTALCOMUNICACION.es. Febrero de 2007. <http://www.portalcomunicacion.com/download/24.pdf>. [Día de consulta: 27 de junio de 2011]

8.1 ORDEN

El montaje audiovisual permite romper con el orden cronológico de los acontecimientos al admitir saltos en el eje temporal de la historia hacia delante o hacia atrás. Ya no es necesario contar unos sucesos de principio a fin de forma progresiva desde su inicio, sino que se puede alterar el paso del tiempo y contar la historia a través de la representación del presente, del futuro o del pasado. Por tanto, el orden adquiere una nueva dimensión y hace referencia a la forma en la que están organizados temporalmente los acontecimientos y cuáles son sus relaciones de sucesión.

Pese a todo, y aunque se empleen recursos como los saltos temporales, hay que destacar cómo cada parte del relato, una vez se haya situado de forma cronológica, se desarrolla en presente (Chion, 2006: 108), independientemente de si se trata de una época anterior o posterior a la que se ha señalado en un inicio.

En función de la disposición de los acontecimientos pueden distinguirse cinco tipos de orden temporales de la historia: el circular, el cíclico, el anacrónico, el lineal (Casetti y Di Chio, 1991: 152) y el simultáneo (Gordillo, 2009: 78). La estructura temporal circular es aquella en la que el punto de partida y de llegada de la serie coincide, mientras que la organización cíclica se diferencia en que el final de la ficción no es idéntico, sino similar al inicial. Por su parte, el orden anacrónico se caracteriza por tejer una compleja trama en la que no existe un punto de referencia en el tiempo por las constantes rupturas en su eje. Ninguna de estas opciones se desarrolla en las dos series analizadas, que siguen un orden temporal y simultáneo.

8.1.1 TIEMPO LINEAL

El orden natural de los acontecimientos presenta la historia con un equilibrio cronológico donde al presente le antecede el pasado y le sucede el futuro (Gordillo, 2009: 77). Es decir, con esta estructura temporal el punto de partida de la serie es distinto al punto de llegada de la misma (Casetti y Di Chio, 1991: 153). El relato posee un tiempo lineal vectorial si el orden que siguen los sucesos es continuo y homogéneo. Por lo general, dentro de esta clasificación, los hechos avanzan de forma progresiva hacia delante y no a la inversa.

Por otra parte, el orden lineal no vectorial hace referencia a una progresión fragmentada en el tiempo, discontinua y no homogénea. Esas fracturas pueden significar

saltos en el eje temporal hacia el pasado o el futuro. Cuando se representa un hecho anterior al que está situado la historia se emplea un *flashback* o analepsis, que suele manifestarse después de que el personaje comente ese hecho del pasado o bien de forma directa, sin que exista una introducción inicial. Por el contrario, el *flashforward* o prolepsis anticipa unos acontecimientos del futuro que, posteriormente y para que adquiera sentido, deben ser retomados en algún momento de la historia. En ambos recursos se habla de hechos representados, es decir, no se considera *flashback* ni *flashforward* el instante en que los personajes, de forma verbal, aluden a elementos que no pertenezcan al presente (Machalski, 2009: 65).

En las dos series analizadas, tanto en los capítulos de forma individual como en cada una de las temporadas a nivel global, el orden temporal de los hechos es lineal vectorial, ya que mantienen una progresión constante desde el presente o punto inicial de partida hacia el futuro. *Pelotas* comienza con la muerte de Elena y el relato avanza en el tiempo dejando atrás ese suceso trágico, sin la necesidad de dar saltos hacia el pasado o el futuro. Lo mismo ocurre en *Friday Night Lights*, que se inicia con la lesión de Jason Street en el primer partido de temporada de los *Panthers* para acabar en la final del campeonato estatal. Ese avance no impide que se hagan referencias a hechos anteriores o se hagan previsiones de futuro. Sin embargo, como no se hacen representaciones de esos momentos, no pueden considerarse como *flashback* o *flashforward*.

La única excepción sobre el uso del salto hacia atrás en el tiempo se sitúa en el comienzo del tercer capítulo de *Friday Night Lights*, donde el entrenador Taylor muestra su enfado con los jugadores después del mal partido que están realizando. Primero, se dirige a todo el equipo en general y se representan directamente algunas jugadas de lo que lleva transcurrido el encuentro. Después, se muestran algunos placajes que ha sufrido Tim Riggins, para presenciar a continuación la bronca del entrenador al jugador. Exactamente lo mismo ocurre con *Smash Williams*, del que primero se exponen los golpes que ha recibido en el partido para después regresar al presente, en el que es el centro de las iras de Eric Taylor.

En *Pelotas*, las referencias al pasado se realizan a través de objetos que evocan otros tiempos, como ocurre al contemplar las fotografías que hay en el bar de Javi de las antiguas temporadas de La Unión (véase pág. 89), o mediante conversaciones, como

hacen Richi y Nieves al hablar de la relación que mantuvieron hace unos años (véase pág. 87). En *Friday Night Light* también se mantienen diálogos sobre el pasado y el futuro, como hace Tim Riggins con Jason Street (véase pág. 102) o Tami Taylor con su marido (véase pág. 90). Además, las épocas pasadas se manifiestan a través de algunos objetos, como las fotos que tiene Matt Saracen de su padre o los trofeos ganados por Jason Street en su infancia, que cobran especial sentido cuando regresa a casa tras su lesión.

8.1.2 ORDENACIÓN SIMULTÁNEA

La simultaneidad permite que el espectador conozca varias acciones que se están produciendo en el mismo escenario o en distintos lugares de manera sincrónica. El público, que de esta forma goza del don de la ubicuidad, tiene acceso a algunas informaciones que otros personajes desconocen, lo que refuerza aún más la tensión dramática de la serie (Machalski, 2009: 67).

Son varios los recursos que se pueden utilizar para expresar simultaneidad, como es el uso de la pantalla dividida, de los rótulos o de una voz *over* que resalte que ambos actos ocurren al mismo tiempo. Por su parte, la profundidad de campo permite mostrar varias acciones que ocurren dentro de un plano y espacio en ese mismo instante, una técnica que se emplea de forma usual en *Friday Night Lights*. Por ejemplo, en el capítulo piloto, *Smash* Williams hace una carrera hacia la línea de anotación y en el mismo plano aparece Tim Riggins haciendo un placaje a un rival para permitir su avance, dos acciones que el comentarista del partido se encarga de subrayar.

Por último, el recurso más empleado en la ordenación simultánea es el montaje alternado, que se manifiesta a través de la fragmentación lineal de las acciones y su sucesión en la línea temporal representada (Gordillo, 2009: 78). Una situación de este tipo ocurre en *Friday Night Lights* tras la lesión de Jason Street. El jugador es inmediatamente trasladado al hospital ante la gravedad de su estado físico, mientras que el partido que disputan los Panthers continúa. Las imágenes de su operación se alternan desde entonces con las jugadas del encuentro. En *Pelotas* ocurre una circunstancia similar cuando Elena entra en camilla a la sala de operaciones para someterse a una intervención de cirugía estética. Esas imágenes se alternan con las de Flo entrando en casa de Rosa, su amante, y las de Cris en casa de su abuela, la madre de Elena, que parece intuir que está a punto de suceder algún tipo de desgracia.

8.2 RITMO

El ritmo representa la extensión sensible del flujo del tiempo, en relación a la historia y al discurso, y está determinado por la duración de las escenas (McKee, 2009: 351), por la tensión temporal que transcurre entre ellas y por la presión que se efectúa en su interior (Tarkovski, 1991: 138). En este sentido, es necesario diferenciar entre la duración real, que se corresponde con la extensión efectiva del tiempo, y la duración aparente, relacionada con el periodo que realmente percibe el espectador y que acaba por condicionar al primer tipo. Todo ello dependerá de la forma en la que se haya representado la historia y el contenido de la misma.

De un lado, los planos cerrados, estáticos y homogéneos provocan una mayor ralentización de la acción. En las dos series, una imagen que capta un plano detalle del balón en el aire tras un pase largo, sea de fútbol o de fútbol americano, provoca una sensación de mayor lentitud en el tiempo, es decir, su duración aparente es menor que la duración real. Sin embargo, las imágenes que ofrecen una mayor visión de la escena, con planos dinámicos y complejos, aportan más rapidez al ritmo visual. Por ejemplo, las panorámicas en los partidos de los *Panthers* contribuyen a unos planos muy vivos y rápidos. Esta diferencia entre la lentitud o la rapidez del ritmo se debe a que el espectador necesita menos tiempo para investigar un plano muy corto a uno más amplio, de ahí que, en caso de que durasen los mismo segundos, el primero resulte cargante y el segundo más dinámico (Casetti y Di Chio, 1991: 155).

En este sentido, a continuación se exponen las diferentes fórmulas empleadas para relacionar el tiempo del discurso con el tiempo de la historia desarrollada en ambas series, dependiendo de si su duración es normal o anormal (Gordillo, 2009: 79).

8.2.1 DURACIÓN NORMAL

La duración normal hace referencia al acontecimiento que mantienen una fidelidad bastante aproximada con la duración real del mismo, es decir, en este caso el tiempo narrado y el tiempo de la narración prácticamente coinciden. Para ello se emplean dos tipos de recursos. El primero, el plano secuencia, se corresponde con una coincidencia total entre el tiempo representado y el tiempo real, una herramienta que no se emplea en ninguna de las dos series.

Sí se utiliza el segundo tipo, la escena, que se fundamenta en un conjunto de planos montados con el único fin de conseguir una relación entre el tiempo de la representación y el representado, aunque dicho efecto de continuidad en el eje temporal se consigue de una forma artificiosa en postproducción. Lo que se hace en la sala de montaje es descomponer la línea de tiempo para después volver a reconstruirla de la forma más natural posible. Sirva como muestra en ambas series la conversación entre Tim Riggins y Jason Street (véase pág. 102) o el instante en que los personajes de *La Unión* contemplan los cuadros del bar (véase pág. 89).

8.2.2 LA DURACIÓN ANORMAL

La duración anormal (Casetti y Di Chio, 1991: 158) se muestra cuando el tiempo transcurrido en la representación de un acontecimiento no coincide con el tiempo real del suceso, un efecto que se consigue mediante la dilatación o la contracción del tiempo. En este último caso, la contracción puede realizarse con dos movimientos narrativos como son la recapitulación y la elipsis. La dilatación del tiempo se logra a través de la extensión y la pausa, aunque este último recurso no se emplea en las dos series al no fijar las imágenes en ningún instante. Por tanto, a continuación se analizan las técnicas de recapitulación, elipsis y extensión como formas de alterar el trascurso natural del tiempo.

8.2.2.1 Recapitulación

La recapitulación de las imágenes puede llevarse a cabo de dos maneras diferentes. La primera es la forma ordinaria, que corre a cargo de las técnicas normales de montaje y genera elipsis. Dichas procedimientos tienen una mínima incidencia, ya que no se aprecian los saltos temporales. Por su parte, la recapitulación marcada opera mediante la abreviación e interviene condensando parte de los acontecimientos, a los que se puede hacer referencia.

El mayor ejemplo de este último tipo de recapitulación se encuentra en *Friday Night Lights*, donde se señala el paso de los días a través de rótulos que indican en qué momento de la semana se sitúa la acción. Sin embargo, dicha rotulación solo se utiliza en los dos primeros episodios de la primera temporada. Este hecho se puede interpretar como una forma de intentar contextualizar a los espectadores de cara al resto de capítulos, para que conozcan que la duración de cada uno se va a corresponder con el

desarrollo de una semana en la mayoría de los casos. Los episodios comienzan un lunes y acaban en viernes, el día en que se juegan los partidos del campeonato y que, por otra parte, se identifica con el nombre de la serie (véase pág. 22). Existen algunas excepciones, como los capítulos cuatro y cinco de la primera temporada, que suman el trascurso de la semana entre los dos. Aunque sea complicado llevar la cuenta exacta del tiempo, la colocación inicial de los rótulos favorece esa compresión (Chion, 2006: 113).

En los siguientes episodios, el paso de los días y su identificación se realiza mediante varios recursos, como es que se mencionen en los diálogos de los personajes o a través de los programas deportivos de los medios de comunicación con voz en *over*. Sin embargo, la forma más utilizada es el cambio brusco en la ambientación del paso del día a la noche y viceversa, que es la principal forma de separación empleada en *Pelotas*, serie en la que no existe una referencia sobre el tiempo exacto que transcurre en cada capítulo. Por tanto, en *Friday Night Lights* sí existe una temporalidad definida, en este caso por la actividad deportiva que se desarrolla, mientras que en *Pelotas* no.

8.2.2.2 *Elipsis*

La elipsis es el recurso narrativo audiovisual más empleado en ambas series y el más importante, ya que permite, a través de un corte limpio, pasar de una unidad espacial y temporal a otra omitiendo las partes intermedias. Es decir, con este recurso se eliminan los tiempos muertos e innecesarios que no aportan información y se imprime un mayor ritmo a la historia, aunque no por ello se actúa fuera del relato (Machalski, 2009: 63). Esta intervención sobre el eje temporal tiene un gran efecto en la forma de percibir y conocer la historia por parte del espectador, que realiza también un ejercicio interpretativo sobre ese espacio omitido. De hecho, si bien la vida real del ser humano no sufre elipsis en el tiempo, es cierto que los recuerdos sobre lo que ha vivido registran porciones de esa realidad, las más importantes, dejando atrás aquellas partes que han sido más insignificantes.

La historia puede aludir al fragmento omitido o no, en función de su importancia, además de indicar el tiempo que se ha suprimido. Por ejemplo, en el capítulo nueve de *Friday Night Light*, los Panthers juegan contra el equipo de Gatling, perteneciente al barrio de donde es originaria la familia de *Smash* Williams. La tensión provocada por la rivalidad de ambos conjuntos ha ido en aumento durante toda la semana y en el momento en el que saltan los jugadores al terreno de juego se enzarzan

en una pequeña pelea. La siguiente escena corresponde ya al último cuarto del partido. Se ha omitido, por tanto, una fracción de tiempo que se ha considerado que era innecesaria enseñar, pero que sí es resumida por el comentarista del partido, que con su voz en *over* hace una referencia al espectador de todo lo ocurrido en los tres primeros cuartos.

Dentro de la elipsis hay que destacar también el uso del resumen o sumario (Gordillo, 2009: 79), que se emplea para seleccionar los momentos más importantes de los capítulos anteriores en unos pocos segundos. En concreto, en la serie estadounidense se dedica entre treinta y cinco y cuarenta segundos a ello, mientras que en *Pelotas* ese tiempo es el doble y dura aproximadamente un minuto y medio. En ambas ficciones se utilizan los resúmenes para recordar lo ocurrido hasta ese momento y también para enfatizar las historias que van a ser desarrolladas con más atención en el actual capítulo. Es decir, no todas las tramas, especialmente las secundarias, tienen el mismo peso en cada episodio y, para refrescar la memoria del espectador, el resumen vuelve a rememorar los momentos más importantes de dicha línea argumental. En *Friday Night Lights*, Matt Saracen tiene una conversación con su padre a través de la *webcam* en el capítulo cuatro. En el episodio número once el padre regresa de Irak, donde estaba destinado, y en el resumen se recuerdan los instantes anteriores. En *Pelotas* ocurre algo similar, aunque la extensión de los capítulos, el doble de largos que los de *Friday Night Lights*, permite desarrollar en ellos prácticamente todas las tramas principales y secundarias de la serie. Por ejemplo, se pueden volver a recordar los robos que ha efectuado Cris o los problemas de salud que tiene su abuela.

8.2.2.3 Extensión

La extensión es un mecanismo de dilatación en el que el tiempo representado en la pantalla es mayor que la duración real del acto en sí. Para lograr este efecto se pueden emplear diferentes recursos, como la ralentización de la imagen o el montaje, en el que se intercalan varios planos antes de seguir con la acción principal y mostrar así qué está ocurriendo al mismo tiempo en otras partes de la escena.

Todo esto se ve reflejado de forma muy clara en el tramo final del capítulo piloto de la serie *Friday Night Lights*. Cuando el primer partido de la temporada está a punto de finalizar, Matt Saracen recibe la pelota para intentar dar el pase que dé la victoria a los *Panthers*. Los jugadores rivales le persiguen y la imagen de la jugada

empieza a ralentizarse conforme Matt evita a los contrarios. Justo en el momento en el que efectúa el pase, la imagen adquiere de nuevo su velocidad normal. En ese momento se intercalan unos planos en los que se muestra el rostro expectante del entrenador Taylor en el banquillo y de su abuela y su amigo en la grada, con los que se subrayan sus estados de ánimo (Tarkovski, 1991: 134). A continuación, la imagen vuelve a centrarse en la trayectoria del balón por el aire, momento en el que se ralentiza de nuevo para crear una mayor tensión e interés en el espectador, además de servir para enfatizar la acción en sí. Cuando le llega el balón a *Smash Williams*, la jugada vuelve a recuperar su velocidad normal.

En *Pelotas* ocurre una circunstancia similar cuando Richi marca en el capítulo piloto el tanto de La Unión ante el San Isidro. La jugada se inicia con un pase en largo en el que, mientras el balón vuela por el aire, los aficionados del equipo rival se levantan del asiento expectantes ante lo que pueda suceder. También se pone en pie la afición local, entre la que destaca Vane, la novia del futbolista, y sus amigas. El balón cae finalmente a Richi y la imagen se ralentiza. La velocidad del tiempo continua siendo lenta mientras controla el esférico con el pecho y, de una espectacular volea, marca el gol. Tras el tanto, Richi y sus compañeros lo celebran en unas imágenes que vuelven a retomar la normalidad temporal.

El uso de la extensión de las imágenes evoca, sobre todo, los instantes más emocionantes de un partido. El abuso de este recurso resta realismo a las acciones, ya que todas las jugadas de un partido no son tan espectaculares. Sin embargo, en *Friday Night Lights* se ha sabido explotar la ralentización al utilizarla en los momentos más importantes de los partidos cruciales en la temporada de los Panthers. Por ejemplo, en la final del campeonato estatal, la extensión del tiempo aporta un enorme dramatismo a la última jugada del encuentro, en la que *Smash Williams* logra el *touchdown* decisivo. El instante en el que está suspendido en el aire tras saltar para evitar a un contrario, el uso de la banda sonora e, incluso, el flash de una cámara de fotos que captura ese preciso momento provocan una gran identificación con las acciones reales del fútbol americano.

8.3 FRECUENCIA

Dentro del análisis del tiempo narrativo, la frecuencia mide el número de veces que se representa un hecho. En función de su relación con el ritmo audiovisual puede ocurrir que, como es habitual, un acontecimiento que sucede una vez se muestre en una única ocasión. Esta frecuencia simple se corresponde con la gran mayoría de imágenes que se ven proyectadas en ambas series, por lo que cualquier escena ilustra las acciones que se representan solo la vez que se llevan a cabo. Sin embargo, en *Friday Night Lights* hay algunas excepciones que se analizan a continuación.

Una de ellas se enmarca dentro de la frecuencia múltiple, que se muestra cuando una acción que ha ocurrido varias veces se representa visualmente otras tantas. Por ejemplo, cuando Tim Riggins llega borracho al primer entrenamiento del equipo en el capítulo piloto, el entrenador Taylor le dice a sus jugadores que hagan un círculo alrededor del joven para hacerle bloqueos. Cada vez que menciona el dorsal de uno de los futbolistas, este se dirige al centro y choca con Riggins. Esa acción se repite hasta en trece ocasiones con diferentes jugadores y en otras tantas se representa el bloqueo. Este recurso también se utiliza durante los partidos que el equipo texano va perdiendo, en los que se hace una especie de resumen de la superioridad del conjunto rival, como ocurre en el capítulo tercero, cuando Eric Taylor abronca a Tim Riggins y *Smash Williams* (véase pág. 133).

Por otro lado, la frecuencia repetitiva hace referencia a un hecho que ha ocurrido una sola vez pero que se ha representado en más de una ocasión. Esta técnica no se emplea en ninguna de las dos series, pese a que en la realización de las competiciones deportivas reales la repetición es un recurso muy utilizado. Su ausencia se puede justificar con la idea de trasladar al espectador al propio terreno de juego, como si estuviera viviendo el partido desde el estadio y no desde el sofá de su casa, donde puede ver un encuentro desde prácticamente todos los ángulos del campo y con todas las repeticiones necesarias de las jugadas polémicas. Al eludir esta técnica, el receptor se acerca más al punto de vista de los personajes, que no gozan de esas repeticiones ni de esa visión televisiva del partido.

9. BANDA SONORA

Aunque el estudio de este capítulo se va a centrar principalmente en el empleo de la música dentro de las series, a ella hay que sumar el uso de las voces y los ruidos como dos fuentes igual de importantes para potenciar los efectos sonoros sobre el espectador. Dejando a un lado los análisis más técnicos de estos códigos, como la duración, el tono, el ritmo o el compás, es posible encontrar algunos rasgos comunes que permiten relacionar un tipo de música, de voz o de ruido con una intencionalidad propia que ayuda a reconocer y clasificar una obra audiovisual. Lo más importante de esta suma de fuentes sonoras es conocer la relación que mantienen con la imagen, a la que otorgan un sentido especial y junto a la que pueden provocar diferentes efectos que a continuación se van a exponer.

A lo largo de esta comparativa se van a observar algunas diferencias importantes entre *Friday Night Lights* y *Pelotas*, que resaltan la temática deportiva a través del drama en la serie estadounidense y acercan a la ficción española a la dramedia. Son varios los ejemplos que establecen dicha distinción, como es el relativo al estudio de la voz, en el que destaca la importancia que tiene la utilización del *over* para la creación de un mundo ficcional en el que se simula la atención mediática que recibe el fútbol americano en Estados Unidos y que sirve, además, para contextualizar la historia que se narra.

En cuanto al empleo de los ruidos, cabe señalar como ambas series tratan de imitar el sonido ambiente de los aficionados en las gradas durante los partidos. Sin embargo, es en *Friday Night Lights* donde se potencian mucho más aquellos relacionados con la práctica deportiva en sí, como el golpeo del balón o los choques que se producen en el terreno de juego. En *Pelotas*, salvo en determinadas ocasiones en las que sí se resaltan más los sonidos naturales propios del fútbol, no se llega al nivel de la serie estadounidense.

A todo ello hay que sumar el uso de la música, que en *Friday Night Lights* es muy variada, permitiendo enfatizar diferentes situaciones dramáticas: música lenta para los momentos más emotivos, rock cuando las imágenes se centran en la intensidad que se vive sobre el terreno de juego durante los entrenamientos o los partidos o, incluso, el country para las fiestas tradicionales de la ciudad. El deporte siempre ha estado unido a la música por su aspecto motivacional, algo que se logra combinar al transmitir con

mayor eficacia los sentimientos de derrota o victoria, alegría o tristeza y, sobre todo, de lucha y superación. Mientras, en *Pelotas* la música se emplea principalmente para diferenciar los momentos dramáticos de los cómicos.

Antes de iniciar un análisis más pormenorizado conviene hacer mención sobre la procedencia del sonido, que se puede clasificar de tres maneras distintas (Casetti y Di Chio, 1991: 99). El sonido *in* proviene de una fuente sonora que aparece en imagen, es decir, se trata un elemento diegético exterior *onscreen*. El sonido *off* es el que se produce dentro del espacio de la historia pero que no está encuadrado o, lo que es lo mismo, es diegético exterior *offscreen*. Por último, el sonido *over* proviene de elementos que no son representados en imagen en ningún momento.

9.1 LA VOZ

La voz es el sonido que procede de boca de las personas, fácilmente reconocible por la coincidencia de su emisión con el movimiento de los labios. Pese a la evidencia, son varias las características que se pueden destacar en su estudio como sonido *in*, *off* y *over*. Siguiendo a Casetti y Di Chio (1991: 100), a continuación se muestran algunas de sus particularidades en las dos series analizadas.

9.1.1 VOZ *IN*

La voz *in* es la más común de todas, aquella que tiene su origen en alguno de los personajes que está encuadrado. Este tipo de voz, que aparentemente ofrece pocas posibilidades para su estudio, puede emplearse con cierta intencionalidad. Primero, siempre que sea importante destacarlo, permite reconocer con facilidad la procedencia de un personaje por su acento o entonación. Un ejemplo claro es el del personaje coreano Kim Ki en *Pelotas*, que habla perfectamente español aunque mantiene el acento oriental, lo que refuerza la importancia que tiene su país de origen en tramas posteriores, como la problemática que tiene con Nieves por sus creencias culturales.

En segundo lugar, ciertos factores relacionados con la calidad de la voz, como es el tono, completan la definición de los personajes. El del Eric Taylor es un tono grave, lo que le otorga un aire autoritario, algo que va unido a su figura de entrenador. En *Pelotas*, Chechu, el técnico de La Unión, no tiene esa particularidad, aunque bien es cierto que la presencia de uno y otro en sus respectivos mundos ficticiales cumplen

objetivos distintos. Otra comparativa que se puede analizar es la de los presidentes de ambos equipos en las dos series. Tanto Buddy Garrity como Flo tienen una entonación amistosa, muy amable, lo que les viene muy bien a la hora de realizar unas gestiones en las que casi siempre intentan salir beneficiados haciendo trampas. Por ejemplo, Buddy se muestra muy cercano cuando quiere convencer al entrenador Taylor para que mienta ante la comisión deportiva respecto a unas irregularidades cometidas en el fichaje de Ray *Voodoo*. Esa amabilidad también la comparte con Flo, que suaviza su temperamento para que Chechu se quede en el equipo y no se marche al Tenerife. Sin embargo, la diferencia entre ambos está en que este último tiene un cariz más cómico y su tono inicial acaba en todo lo contrario, con el presidente gritando y alzando su voz por encima de las de los demás. En las dos series también se puede comparar el ritmo pausado de los deportistas rebeldes, como son Tim Riggins y Richi, especialmente en el caso del primero.

En general, las voces de los personajes de *Pelotas* no tienen unas características muy especiales que les diferencien entre sí. En cuanto a *Friday Night Lights*, al haber unos protagonistas tan definidos y con unos papeles tan específicos, la voz complementa su caracterización. A los ejemplos expuestos pueden añadirse los de Lyla Garrity, que tiene un tono dulce y melódico, como es su personaje; el ritmo acelerado de *Smash Williams*, relacionado con su estilo egocéntrico; o la timidez e incluso tartamudeo de Matt Saracen cuando no se atreve a decir algo, sobre todo cuando se siente intimidado por el entrenador Taylor.

9.1.2 VOZ OFF

La voz en *off* apenas añade nada nuevo respecto a las características de la voz *in*. La única diferencia entre ambos tipos es que el *off* se produce casi en su totalidad por los movimientos de cámara, ya que corresponde al sonido que emite un personaje al que, de forma momentánea, no se le enfoca. La mayoría de los casos en los que se produce es en los diálogos, cuando se muestra a la persona que escucha para ver cómo reacciona a lo que oye. En ambas series hay numerosos ejemplos, como el del diálogo entre Richi y Nieves (véase pág. 87) o el de Tim Riggins con Jason Street (véase pág. 102), en los que mientras uno habla aparece en imagen el otro personaje y su reacción.

Además, en la serie estadounidense este tipo de voz cumple la función de unir temporalmente distintas secuencias. Por ejemplo, tras el final del partido de los Panthers

en el que se lesiona Jason Street, el entrenador Taylor está haciendo unas plegarias junto a sus jugadores en el vestuario. Mientras se mantiene la voz en *off*, las imágenes de los rezos se van mezclando con la llegada de algunos compañeros al hospital, otras de los pasillos del centro médico, la del propio Taylor entrando por primera vez en la habitación de Street o la de su novia Lyla llorando desconsolada.

9.1.3 VOZ OVER

La voz *over* es aquella que proviene de un personaje que no aparece representado en el relato. Su presencia tiene una enorme fuerza en el discurso audiovisual de *Friday Night Lights*, ya que en *Pelotas* no se emplea este recurso. Además de aportar un mayor realismo deportivo a la serie, en cuanto al planteamiento de un escenario mediático deportivo que emula al de la vida real, este tipo de voz también cumple con otra función, como es la de contextualizar la historia a través de la recopilación de datos que resultan fundamentales para el avance de la misma. De hecho, el primer capítulo de *Friday Night Lights* comienza con una voz *over* que, junto a la sucesión de imágenes, sitúa el argumento de la serie en el tiempo y en el espacio (véase pág. 107). En este caso, la radio es una fuente anónima y referencial, representada por unos periodistas que no son mostrados de forma directa en ningún instante. Este apartado se amplía en el módulo de dialogación (véase pág. 83).

9.2 LOS RUIDOS

La existencia de ruidos dentro de una serie de ficción evoca al espectador a un mundo más natural al proporcionar mayor realismo a la imagen representada. Pese a ello, en una obra audiovisual no pueden reproducirse a un mismo nivel todos los ruidos que se suceden en una escena, como pueden ser los pasos, los pájaros, los coches o la rotura de unos cristales, ya que esto provocaría una saturación excesiva en el espectador, al que no le llegaría la información que realmente interesa transmitir (Tarkovski, 1991: 187). En su lugar, lo que se hace en posproducción es potenciar los sonidos más importantes, con los que se intensifica la carga dramática, y se ignoran los demás que en la vida real sí se escucharían. En esta ocasión, solo se distinguen según su procedencia los ruidos *in* y *off*, ya que todos ellos proceden de fuentes que han aparecido en las imágenes y no se ha encontrado ninguno *over* (Casetti y Di Chio, 1991: 102).

9.2.1 RUIDOS *IN*

Los ruidos que se producen dentro del encuadre otorgan una mayor verosimilitud a la escena, reproduciéndola de la manera más parecida posible a como sería en la vida real. De entre todos ellos, interesa señalar cómo se exageran los sonidos relacionados con las actividades deportivas. En *Friday Night Lights* destaca un tipo en concreto por encima del resto: los choques entre los jugadores. El fútbol americano es un deporte de continuo contacto y esa espectacularidad del sonido que se genera en las acciones normales de un partido se potencia para que destaque sobre el resto. También se resaltan otros sonidos en función de la jugada que se esté representando. Por ejemplo, si hay un pase o una recepción, lo único que se escucha es el contacto que hace el personaje con el balón a unos niveles muy elevados. Si *Smash Williams* corre hacia la línea de anotación se oye en un primer plano sonoro el contacto de sus pies con el césped a cada zancada. Incluso la respiración de los jugadores se fuerza en determinados momentos para mostrar el cansancio o el esfuerzo realizado.

En *Pelotas* también se enfatizan algunos instantes deportivos, como ocurre cuando Richi le hace una dura entrada a Kim Ki porque está celoso de su relación con Nieves. En ese instante se eleva el sonido de su desplazamiento a ras del césped para resaltar la dureza de la acción. La diferencia entre ambas ficciones es que en *Friday Night Lights* esa exageración es más constante porque hay más imágenes en el terreno de juego que en *Pelotas* y porque en la serie española, al contrario que la estadounidense, la intencionalidad de usar esos ruidos es menor, ya que no se buscan reflejar valores como el esfuerzo físico o la dureza del deporte. A esto se suma que el fútbol no tiene la espectacularidad sonora del fútbol americano.

9.2.2 RUIDOS *OFF*

En este caso, el sonido *off* se emplea para unir imágenes referentes al mismo plano de una escena. El ejemplo más claro es el de los aficionados de los Panthers de Dillon y de La Unión, que proporcionan una mayor naturalidad a la acción con el ruido ambiente de las gradas. En ocasiones, este elemento sonoro se convierte en *in*, sobre todo en los partidos del equipo de fútbol americano, lo que refuerza aún más la presencia de los espectadores en las gradas y la creación del entorno que emula al de un partido real. Sin embargo, ese porcentaje de apariciones dentro del encuadre es pequeño, ya que la mayoría de imágenes del encuentro remite a lo que ocurre dentro del terreno de juego,

de ahí que la creación de este ambiente se haya analizado como un ruido *off*. Son varias las situaciones de este tipo que se dan en las dos series, como puede ser la expectación generada en la afición cuando los Panthers salen al campo en el partido inaugural de la temporada o el griterío cuando Richi marca su gol frente al San Isidro.

Una función similar que cumple este tipo de ruidos es la de rellenar una escena para darle mayor viveza, algo que se produce especialmente en *Friday Night Lights* por ser un deporte de mayor contacto. Aunque la imagen se centre en un jugador en concreto, generalmente el que lleva el balón o el que espera recibirlo, se escuchan de fondo los choques entre los jugadores de uno y otro equipo en los lances habituales del juego. Este recurso se emplea en la mayoría de las jugadas, como ocurre cuando *Smash Williams* se dirige a la línea de anotación y se oyen los golpes de sus compañeros con los rivales para que no intercepten la jugada.

9.3 LA MÚSICA

El poder que ejerce la música en una serie de ficción resulta esencial en la percepción que tiene el espectador respecto al paso del tiempo, como ocurre con el montaje de las imágenes, al provocar un gran impacto sobre su sentido interno de la duración (Lack, 1999: 354). El énfasis de la música provoca un paralelismo temporal con el ritmo de los planos, es decir, una melodía lenta enfatizará un ritmo pausado de planos mientras que una más rápida provocará el efecto contrario. La consecuencia que se deriva de ello es que la música es una herramienta indispensable, junto al ritmo de las imágenes, para expandir o contraer el tiempo de la historia (Nieto, 1995: 95).

El vínculo de la música con la imagen provoca una doble dependencia. Primero, la construcción de la estructura temporal viene predeterminada y es la música la que debe ajustarse a ella. En segundo lugar, la música es capaz de evocar en el espectador sentimientos totalmente distintos con las mismas imágenes, por lo que tiene un papel muy importante en la intencionalidad de las mismas. De entre todos los significados posibles de una situación concreta, la música selecciona y enfatiza uno de ellos. En *Pelotas*, por ejemplo, el uso de la melodía que el espectador relaciona con una situación cómica anticipa en cierta forma una escena de ese tipo, aunque las imágenes puedan

indicar lo contrario en un principio, como ocurre en la conversación entre Chechu y Collado en un acto tan solemne como el entierro de Elena (véase pág. 91).

La utilización de la música *in* u *off* es menos habitual que la *over*, que es la forma en la que principalmente se manifiesta en las series de ficción. A continuación se analizan las funciones más importantes que cumple en relación con la imagen (Casetti y Di Chio, 1991: 103).

9.3.1 ÉNFASIS DRAMÁTICO DE LAS ESCENAS

La música enfatiza el drama de las escenas en las que, primero, evoca una emoción en el espectador y luego la moldea (Lack, 1999: 362). Esta función es similar a la que se puede realizar con el montaje de las imágenes, aunque con la diferencia de que estas resaltan la dramatización mediante un objeto determinado. Por ejemplo, el instante en el que aparece Jason Street por primera vez en silla de ruedas provoca una tristeza en el espectador que nace, precisamente, de la silla como objeto que transmite esos sentimientos. Sin embargo, la música no tiene esa referencia física y lo que hace, en cierta manera, es proyectar las emociones sobre objetos determinados que no tienen por qué poseer los valores transmitidos.

Aunque la música puede acompañar de forma discreta a la escena, en las dos series analizadas no se emplea con esa intención y sí se hace para mostrar un nuevo camino para la interpretación de los acontecimientos. De esta forma, se reafirma el tema principal de las acciones y se subraya su emotividad (Tarkovski, 2008: 185). Este intento de manipulación en las impresiones del espectador provoca una experiencia emocional nueva que no modifica el objetivo de la imagen, sino que lo potencia.

Comenzando por *Friday Night Lights*, hay que señalar cómo la banda sonora de la serie emplea canciones de diversos estilos sin romper su armonía melódica. La mayoría de la música es de corte juvenil, algo que entra en sintonía con la edad casi todos los protagonistas, y se recurre a grupos como Outkast o The Killers, aunque el abanico de recursos es bastante amplio y en la serie también suenan desde artistas de los años setenta a estrellas como J. J. Cale. Los géneros musicales son muy variados y se emplean en función del tipo de acción que se esté desarrollando en ese instante, pasando de los sonidos instrumentales al pop, el jazz, el blues o el country (véase ANEXO 10).

En las acciones que se producen sobre el terreno de juego, como los entrenamientos o los partidos, el pop-rock alternativo es el que marca la pauta sonora. Hay que recordar que el fútbol americano es un deporte de choque y de contacto y que eso es precisamente lo que transmite este género musical, cuyos cambios de ritmo son paralelos a la acción que genera el montaje de las imágenes. La simbiosis entre el plano visual y el sonoro es perfecta en determinados momentos, como el intercambio de golpes entre jugadores o el instante en que el equipo se dispone a saltar al terreno de juego, que coinciden con los cambios de ritmo de la música. Por ejemplo, cuando Tim Riggins llega borracho al entrenamiento y Taylor le abronca, los jugadores hacen un círculo entorno a él y comienzan a hacerle bloqueos conforme escuchan sus dorsales, algo que se ve muy acentuado por la elección de una música rock alternativa.

Las escenas de mayor drama o emotividad, como la lesión de Jason Street, sus declaraciones de amor con Lyla o la visita a los canteranos de los Panthers están acompañadas de unos suaves acordes de guitarra que remarcan esos momentos de calma y de reflexión dentro del capítulo.

Otro ejemplo de variedad dentro de la línea juvenil es la música que acompaña a *Smash Williams*. Cuando se incluye alguna canción para enfatizar su personalidad se utiliza el rap o hip hop, como ocurre en la escena en la que habla de los patrocinadores que tendrá en el futuro (véase pág. 99), en la que suena de fondo el grupo Outkast. De hecho, para una mayor caracterización, tras la charla del entrenador Taylor en la inauguración del concesionario de coches (véase pág. 93), *Smash Williams* improvisa unas letras sobre una base musical de hip hop. La identificación de los personajes más importantes con ciertas canciones es bastante habitual en la serie. Por ejemplo, a Tim Riggins le suele acompañar, por su carácter, la música rockera alternativa anteriormente descrita.

Pese a que el pueblo ficticio de Dillon pertenece al estado de Texas, uno de los lugares más patrióticos y tradicionales de todos los Estados Unidos, no se cae en el tópico de recurrir constantemente a la música del lugar, algo que chocaría con el enfoque de la serie. Sin embargo, esto no significa que se rehúya de su uso, ya que el folk o el *country* también están presentes en la banda sonora, especialmente en los típicos bailes de instituto o las fiestas populares de Dillon. Esta música refuerza la imagen de un pueblo unido y que apela a sus tradiciones, entre las que los Panthers

ocupan el primer lugar. A esta variación de género hay que añadir, como se analiza al final del apartado, la presencia de las clásicas bandas musicales de los institutos americanos.

Por su parte, aunque el empleo de la música en *Pelotas* tiene una gran importancia, la variedad es menor y prácticamente solo se encuentran dos tipos de melodías distintas. Por un lado, está la música que sirve para reseñar los momentos trágicos de la serie, como es el de la muerte de Elena, y que se caracteriza por unas notas lentas de piano. Esta fijación otorga cierta ventaja al espectador, que relaciona enseguida esa música con determinados sentimientos y le alerta de la proximidad de una acción de este tipo. Para los sucesos y diálogos más cómicos se utiliza otro instrumento de percusión, que a base de golpes acompaña e introduce el humor en la serie. Al igual que con la tragedia, prácticamente la pieza musical es la misma en estos espacios y al espectador le resulta fácil identificarla.

Pese a la escasa variedad, la música tiene una enorme importancia en la serie porque marca la frontera entre dos polos tan opuestos como lo trágico y lo cómico. Un ejemplo claro ocurre cuando Chechu indica a Collado la táctica a seguir frente al San Isidro. Esta situación se produce en un momento complicado, como es el entierro de Elena, y el diálogo puede parecer inoportuno, pero la introducción de la música que el espectador ya relaciona con lo cómico suaviza ese instante y lo conduce hacia un cariz contrario al inicial (véase pág. 91).

Otro tipo de música, dentro de la variación cómica, es la utilización del gong oriental en determinadas escenas protagonizadas por Kim Ki. En el instante en que el jugador coreano entra en el vestuario para ser presentado suena el instrumento que, a partir de ese momento, indicará determinadas acciones del jugador (véase pág. 97). Kim Ki es el único personaje de la serie que tiene una música propia asociada.

Por último, hay que destacar que las acciones deportivas, al contrario que en *Friday Night Lights*, no tienen una base musical, salvo raras excepciones en los que haya elementos de drama o comedia, como es el tanto de Richi ante el San Isidro.

9.3.2 CORTE BRUSCO ENTRE ESCENAS CONTIGUAS

La música puede emplearse para remarcar aún más el corte que se produce entre dos escenas distintas. En este sentido, el sonido va *in crescendo* durante el desarrollo final de la acción hasta pasar a un primerísimo primer plano, donde coincide con el fin de las imágenes de la escena para acabar desapareciendo de forma brusca. Ese instante suele coincidir también con un primer plano de uno de los protagonistas de los acontecimientos desarrollados.

Esta función tiene una especial relevancia en *Friday Night Lights* donde, como se ha señalado, la influencia de la banda sonora es mayor y más variada, tanto por la música como por su relación con las imágenes. Tras la inauguración del concesionario de coches, varios vecinos de Dillon presionan al entrenador Taylor sobre la forma en la que debe jugar el equipo y su necesidad de tener éxito. El agobio al que se ve sometido Eric Taylor va en aumento y la música sube de menos a más hasta colocarse en un primer plano sonoro, que coincide con su gesto de desconcierto ante la avalancha de consejos que está recibiendo. Tras ese paralelismo final entre la imagen y el sonido, que apenas dura un par de segundos, la música desaparece y se pasa a una escena nueva.

En *Pelotas* también se emplea este tipo de corte, aunque no con tanta fuerza como en la serie estadounidense. Por ejemplo, la música dramática se intensifica de menos a más cuando Elena entra en la habitación de su hija, que se encuentra en Londres, y abraza con fuerza su peluche, mientras la imagen finaliza en un primer plano en el que se refleja su gesto de preocupación. En otras ocasiones, la música se mantiene durante los primeros instantes de la siguiente escena. Cuando Nieves le pregunta a Flo si ha cogido su maquillaje, este intenta disimular y se tapa el cuello donde tiene un moratón que le hizo Rosa a base de besos. Esta escena también acaba en un primer plano del protagonista y de la música, que continua a modo de transición en el siguiente acto en el que, una vez que aparece Chechu con su esposa, desaparece el plano sonoro.

Dentro de esta función dramática hay que hacer una pequeña mención a la importancia que tienen los cortes publicitarios en las transiciones entre escenas (Nieto, 1995: 104). En el instante en el que hay una pausa para publicidad, se suele dejar la cámara fija en el rostro de alguno de los protagonistas para pasar a un fundido a negro. Lógicamente, este momento exige incluir un paralelismo musical para marcar la entrada hacia los anuncios algo que, con menos frecuencia, suele ocurrir también a la vuelta de

los mismos. En el ejemplo anterior de *Friday Night Lights*, donde el entrenador Taylor recibe una gran presión en su trabajo, se produce una salida a publicidad de este tipo, lo que resulta una forma positiva de resolver estas situaciones obligadas en los canales de televisión por razones comerciales y que, en la series estadounidenses, están previstas desde la planificación y estructuración de cada capítulo.

Los cortes para publicidad de la serie *Pelotas* no están tan estudiados, algo que sucede en gran parte de las ficciones españolas y que se ejemplifica de manera notable en la siguiente situación. Tras la muerte de Elena se hace un recorrido de cómo está afectando su ausencia a algunos familiares, unas imágenes que están unidas con la música preferida de la fallecida y que finaliza con un fundido a negro. Si bien esta secuencia se antoja como idónea para realizar el corte publicitario, este no llega hasta minutos después, de forma aleatoria entre dos escenas consecutivas. Esta ausencia de planificación se manifiesta en la primera temporada pero no es necesaria en la segunda, ya que comenzó a emitirse a partir de 2010, año en que la publicidad desapareció de Televisión Española.

9.3.3 UNIÓN DE ESCENAS ADYACENTES

Al igual que para remarcar el corte, la música también se puede utilizar para enlazar dos o más escenas adyacentes que, además, no tienen por qué guardar una relación entre sí. Esta función del plano sonoro se emplea más en *Friday Night Lights*, como muestra el ejemplo anteriormente descrito en el que Tim Riggins llega borracho al entrenamiento y el resto de jugadores le hacen unos bloqueos a modo de castigo. En este caso, la música se emplea para unir las imágenes previas a esa escena, en las que Tim Riggins cae al suelo tras un choque, se muestra el rostro serio del entrenador Taylor mientras le observa, el propio jugador vomita por el esfuerzo realizado o se exponen algunas de las respuestas de *Smash Williams* en una entrevista en la que reniega de su relación con su compañero. Por lo tanto, el tema musical utilizado enlaza una serie de actos independientes que tratan una misma temática: el sacrificio y la entrega por el conjunto de los Panthers.

Esta función apenas se muestra en *Pelotas*, donde uno de los pocos ejemplos de este tipo es el que resalta el lado más emotivo de los familiares de Elena tras su fallecimiento. La canción empleada une diversas acciones, como la de Flo llorando en la cocina de su piso, la de Amalia contemplando un cuadro de la familia o la de Bea

intentando dormir en el sofá. Todas estas situaciones se engloban en una misma unidad temática como es la referida a la ausencia y tristeza por la falta de un ser querido.

9.3.4 NATURALIDAD DE LA FUENTE

Una fuente sonora que aparece distribuida en el escenario adquiere una mayor naturalidad y verosimilitud a través de los elementos musicales. En este sentido, el ejemplo más significativo de ambas series es la simulación del acompañamiento del sonido de la radio en el bar de La Unión o en el restaurante de comida rápida donde comen los jugadores de los Panthers, en los que suena un hilo musical que aporta mayor realismo a la escena. Incluso en los coches de los protagonistas de *Friday Night Lights* se utiliza este recurso sonoro, como ocurre al inicio de la serie (véase pág. 107).

9.3.5 RECREACIÓN DE UN ESCENARIO MUSICAL

Finalmente, la música puede proceder de una fuente directa, como es la representación de un concierto o de un grupo que actúa y se muestra en imagen. Esta situación no aparece en ningún momento durante la primera temporada de *Pelotas*, algo que sí ocurre en *Friday Night Lights* para emular las fiestas tradicionales de la ciudad de Dillon o para mostrar las clásicas bandas de instituto que amenizan los partidos de fútbol americano.

10. LAS SERIES EN INTERNET

Las nuevas tecnologías permiten que los productos televisivos se expandan más allá de su emisión en la pequeña pantalla. La llegada de Internet ha abierto un nuevo marco de posibilidades en el que las series se exponen ante el público para ofrecer desde contenidos exclusivos a foros de discusión, todo ello con la intención de fidelizar a la audiencia televisiva.

Según Anna Tous (2010: 80), una serie de culto, como es el caso de *Friday Night Lights* para muchos de sus seguidores, se basa principalmente en lograr una gran identificación del público con los personajes. Los productores de este tipo de series se sirven de Internet para entablar un mayor contacto y fidelización de los espectadores, cuya unión con la ficción deriva en sectores como el *merchandising*. En este sentido, la web de *Friday Night Lights*¹ ofrece una mayor variedad de apartados que la de *Pelotas*², aunque el uso de esta herramienta presenta también muchas similitudes que se estudian a continuación (véase ANEXO 11).

Para comenzar, hay que indicar que ambos portales web muestran en portada las novedades relativas a cada una de las ficciones. En *Pelotas*, la variación de los últimos contenidos se ajusta principalmente a la emisión de nuevos episodios, por lo que se mantiene prácticamente la misma página inicial desde que finalizó la serie. En *Friday Night Lights*, sin embargo, se exponen algunas novedades de forma más continua, pese a que la serie también haya finalizado. Para ello la serie norteamericana recurre a una estructura de contenidos semejante a la que utilizan algunos medios de comunicación, en la que alterna cuatro imágenes con sus respectivos títulos y sus entradillas. Dependiendo del día, se puede destacar uno de los juegos virtuales de la serie, el apartado dedicado a los personajes o la reposición de determinados capítulos. Además, la actualización de los contenidos sigue llevándose a cabo, como refleja la creación de un anuario en Internet sobre el quinto aniversario de la serie y en el que se resume la actuación de los personajes principales y las diferentes tramas.

Tanto *Pelotas* como *Friday Night Lights* ofrecen una sinopsis de la serie en general y de cada temporada en particular. La única diferencia es que la primera incluye algunas declaraciones y videos de los creadores de la ficción, algo que se ha señalado en

¹ RTVE [en línea]. <http://www.rtve.es/television/pelotas>. [Día de consulta: 6 de mayo de 2011]

² NBC [en línea]. <http://www.nbc.com/friday-night-lights/>. [Día de consulta: 6 de mayo de 2011]

el apartado introductorio (véase pág. 12), y la serie estadounidense expone otros datos a modo de créditos sobre el equipo que participa en la misma.

Otra sección en común es la relativa a la de los personajes. La web oficial de *Pelotas* recoge, como si se tratara de la Biblia de la serie, las fotografías de los protagonistas acompañadas desde sus datos más básicos, como la edad, el lugar de nacimiento o los lazos familiares, a otros más completos, como sus aficiones o deseos. A ello se suma una pequeña biografía de los actores y actrices que encarnan a los protagonistas, quienes además hablan en videos exclusivos sobre el papel que realizan. Estos datos sobre las vidas de los intérpretes también se exponen en *Friday Night Lights*, donde se hace un repaso de sus actuaciones en la serie mediante fotografías. Además, los personajes son entrevistados en exclusiva sobre sus experiencias y sus expectativas en la serie.

Por otro lado, cabe destacar que entre los contenidos de las dos ficciones se encuentra una guía sobre cada uno de los episodios. Además, todos los capítulos de *Pelotas* pueden visualizarse a través de Internet en su página oficial, mientras que de *Friday Night Lights* solo aparecen los más recientes, aunque por cada capítulo hay un pequeño álbum de veinte fotografías. También se incluyen resúmenes de los mismos y se induce a los seguidores a votar sobre cuál de las emisiones ha sido su favorita. A esto se suma que ambas series, especialmente la estadounidense, ofrecen algunos videos relativos a las grabaciones de los episodios o de los escenarios donde han rodado.

El apartado fotográfico adquiere una mayor importancia en *Friday Night Lights* donde, a las secciones ya mencionadas, se unen las imágenes de los mejores momentos de la serie, el álbum dedicado a Tim Riggins o las ambientaciones escogidas para el rodaje. En *Pelotas* también se utilizan veinte fotografías a modo de resumen para destacar las mejores imágenes de cada una de las temporadas.

La participación de la audiencia goza de una importancia especial. En la web de *Pelotas* se fomentan mucho las encuestas para que los seguidores puedan mostrar su satisfacción o no con una escena o para votar qué es lo que puede ocurrir en determinadas tramas. Además de la creación de un foro propio, la serie cuenta con un perfil en la red social *Facebook*³ e incluye encuentros digitales con los protagonistas. En *Friday Night Lights* el contacto con la audiencia, como se ha comentado al principio,

³ FACEBOOK [en línea]. <http://www.facebook.com/pelotasentve?ref=ts>. [Día de consulta: 9 de mayo de 2011]

continúa activa pese a la finalización de la serie. La ficción estadounidense mantiene actualizados sus perfiles de *Facebook*⁴ o su cuenta de *Twitter*⁵. Es más, la actividad de los fans en las redes sociales se obsequia incluso con algún tipo de regalo, como pueden ser pegatinas con el escudo de los Panthers. La participación de los seguidores de *Friday Night Lights* sigue en los foros oficiales de la serie y en los distintos juegos exclusivos, como el de reconocer las caras de las personas o el *Trivial*, donde pueden demostrar sus conocimientos de la ficción.

Por último, como se ha hecho referencia al comienzo de este apartado, una de las grandes diferencias en cuanto a la expansión de las series radica en su concepto comercial, muy explotado en las ficciones estadounidenses y, en este caso, en *Friday Night Lights*. En la sección de la tienda oficial se venden productos con el logo de los Panthers de Dillon, de los Lions, con el nombre de los personajes e, incluso, del ficticio concesionario de coches de Buddy Garrity. Los artículos varían desde camisetas a gorras como las de Eric Taylor, pasando por vasos, sudaderas, la ropa de animadora, chaquetas, pantalones, las camisetas de los jugadores, las chaquetas, estuches, los DVD de las cinco temporadas, chapas, la banda sonora, botellas térmicas, fundas para *iPhone*, imanes, bolsas de viaje, bolígrafos o llaveros. Este apartado, más allá de la justificación que tiene para fines comerciales, logra una mayor identificación de los seguidores hacia la serie, ya que pueden formar parte de alguno de los equipos ficticios de fútbol americano que se representan en la misma. Es decir, *Friday Night Lights* logra que los espectadores sientan los colores de estos equipos como si fueran los suyos propios en la vida real. El principal producto de *Pelotas*, los DVD sobre las dos temporadas, no se pueden adquirir a través de la página web oficial.

⁴ FACEBOOK [en línea]. <http://www.facebook.com/nbcfnl>. [Día de consulta: 9 de mayo de 2011]

⁵ TWITTER [en línea]. <http://twitter.com/#!/nbcfnl>. [Día de consulta: 22 de julio de 2011]

11. CONCLUSIONES

Tras este estudio comparativo entre las series de televisión *Friday Night Lights* y *Pelotas*, la respuesta a la primera hipótesis formulada es evidente: **la serie estadounidense se considera un referente** entre las ficciones de temática deportiva por el **tratamiento narrativo excepcional** que hace en todos sus aspectos, desde la construcción de los personajes al uso de la banda sonora. Precisamente, este proceso es el que ha provocado que *Pelotas* no haya tenido un éxito tan notable, pese a ser una serie pionera a nivel nacional en cuanto a la inclusión del fútbol como base de sus tramas. **La ficción española** presenta una estructura inicial en la que se **reconocen algunos rasgos comunes a la estadounidense**, como la variedad de espacios deportivos que, sin embargo, **no terminan por desarrollarse** a lo largo de los capítulos, en los que el peso del fútbol decae paulatinamente.

Desde el principio de este análisis se demuestra cómo **la diferencia entre ambas series queda patente desde las primeras escenas** de cada uno de los capítulos piloto, en los que se revela una gran distancia entre las mismas en cuanto al trato de la temática deportiva. En este sentido, la propia idea por la que surgen las dos ficciones es un primer punto de distanciamiento notable. Por un lado, *Friday Night Lights* desarrolla, en una nueva ambientación y con distintos protagonistas, la **historia de un equipo de fútbol americano** de instituto que ya fue tratada en una novela y en una película con el mismo nombre. Por su parte, *Pelotas* se basa en los **conflictos del ser humano en la sociedad actual** y expone un argumento en el que sus personajes encuentran un punto común en el equipo de fútbol de La Unión. La serie estadounidense, por tanto, manifiesta **valores propios del deporte**, como la superación, el esfuerzo o el éxito, mientras que la ficción española se centra más en las alegrías o decepciones del ser humano a través de unas tramas sociales que el espectador puede llegar a asumir como propias.

Esta diferenciación temática se muestra en el desarrollo de los personajes, donde la construcción de los protagonistas de una y otra ficción responden a distintos criterios. En *Friday Night Lights*, los personajes principales coinciden con los **deportistas más importantes de los equipos de fútbol americano en la vida real**. Desde el *quarterback* titular al entrenador de los Panthers, la caracterización de los actantes se basa en factores puramente deportivos, ya que sus metas, sus motivaciones o sus

conflictos internos o externos están vinculados de forma directa o indirecta con este deporte. Lo mismo ocurre con los personajes secundarios que, si bien no tienen un protagonismo dentro del equipo, si que mantienen esa unión a través de algunos de sus miembros, lo que sirve para definir no solo al deportista sino también al mundo que le rodea. En el caso de *Pelotas*, varios protagonistas de la serie también se identifican con los roles más importantes que se desempeñan dentro de un club de fútbol. Sin embargo, la caracterización de los mismos se realiza **a partir de sus relaciones sociales con el resto de personajes y el deporte pasa a un segundo plano** en sus motivaciones y objetivos. Además, el vínculo del resto de personajes principales y de casi todos los secundarios con La Unión es escaso, lo que demuestra que el equipo es solo el punto de encuentro que les une. Incluso, en la identificación del conjunto como un grupo capaz de generar nuevas acciones y de luchar por unas metas comunes se muestra una clara diferencia entre los Panthers y La Unión, que hacen del primero un equipo que simula a la perfección a los de la vida real y que, además, logra una adhesión de los espectadores hacia él.

Por tanto, con las motivaciones de los personajes de una y otra serie es lógico que la mayoría de las acciones de *Friday Night Lights* tengan una fuerte vinculación con el fútbol americano, que se exterioriza mediante **acciones puramente deportivas** o con actos asociadas a las mismas. Sin embargo, en *Pelotas* este tipo de situaciones se producen a la inversa. Es decir, **la mayoría de los acontecimientos versan sobre las relaciones entre los personajes** y, de forma muy escasa, desarrollan algún tipo de actividad unida con el fútbol. Tanto la trama principal de *Friday Night Lights*, centrada en la consecución del título estatal por parte de los Panthers, como las secundarias, que tratan aspectos como el dopaje o los problemas internos del equipo, permanecen fieles a la temática deportiva. En cuanto a *Pelotas*, tan solo algunas subtramas exponen de forma directa el mundo del fútbol.

Tanto las acciones como la caracterización de los personajes quedan patentes en los diálogos, donde los estudios de los primeros capítulos de cada serie han demostrado un **gran contraste entre las referencias al fútbol americano y al fútbol**, que en *Friday Night Lights* son constantes y en *Pelotas* tienen un papel secundario. Los protagonistas de la ficción estadounidense expresan continuamente valores referentes al deporte, mientras que en la serie *Pelotas* se opta más por un punto de vista social.

En cuanto al uso de los espacios se advierte una gran diferencia entre el empleo constante de los escenarios deportivos. En este sentido, es evidente que **en *Pelotas* el espacio deportivo se usa más para desarrollar acciones ajenas al fútbol**. Mientras, en el caso de *Friday Night Lights* la propia grabación de esos lugares indica uno de sus principales puntos de originalidad, en la que los **recursos expresivos** permiten una mayor identificación del espectador con los jugadores.

El propio transcurso de los capítulos de *Friday Night Lights* está marcado por los partidos de los Panthers, por lo que se inician **en su gran mayoría los lunes y finalizan los viernes**, cuando concluyen los encuentros. Además, la temporada de la serie coincide con la del campeonato estatal de fútbol americano, por lo que la influencia del deporte marca el desarrollo de la ficción. En *Pelotas*, sin embargo, la temporalidad de la serie no se sujeta a ningún criterio deportivo.

La distancia entre ambas ficciones se hace notoria hasta en la utilización de los recursos sonoros. En *Friday Night Lights*, para lograr una mayor simulación de la realidad, **se enfatizan desde los bloqueos entre los jugadores a la respiración acelerada de los mismos**, una técnica que en *Pelotas* apenas se emplea. Incluso, la propia música se utiliza en el primer caso en su aspecto motivacional para marcar el ritmo de las jugadas en un deporte de contacto como es el fútbol americano.

Por último, la expansión de las series en los medios digitales recoge una nueva divergencia entre las series analizadas, donde el *merchandising* de *Friday Night Lights* remarca, de nuevo, cómo **el espectador se identifica como un fan de los Panthers de Dillon** al igual que hace con su equipo de fútbol o de fútbol americano en la vida real.

En resumen, desde el punto de vista de la temática deportiva, la serie estadounidense se consolida como una referencia en este tipo de ficciones en las que *Pelotas*, pese a las diferencias obtenidas en este trabajo, **muestra algunos puntos en común que la convierten también en una pionera en el ámbito español** en este sentido.

Una vez resuelta la hipótesis principal, la siguiente valoración responde a la posibilidad de hablar o no de series de género deportivo. Previamente, hay que partir de la base de que esta clase de ficciones no han sido muy prolíficas en cuanto a su producción y que esta investigación es solo una aproximación a la temática deportiva.

Sin embargo, esta aclaración no implica que no se pueda reconocer **una serie de códigos narrativos propios que se manifiestan de forma implícita en *Friday Night Lights***, donde el tratamiento de los personajes, los espacios, el tiempo, los diálogos, las acciones o la propia realización de la serie incurren en un ejemplo de cómo transmitir una serie de valores asociados al deporte en general, como son el esfuerzo individual y colectivo, el impacto mediático de las modalidades más populares y, sobre todo, las emociones que evoca en los espectadores como hacen los deportistas en la vida real. Así, la serie estadounidense ha sabido conjugar todos estos factores en una ficción que demuestra que **es posible hablar del deporte como un género con características propias**. Este debate, sin embargo, se puede llevar a cabo en estudios posteriores a los que este análisis permite añadir, por ejemplo, una investigación más profunda sobre la comparativa planteada que incluya otras series de ficción relacionadas con el deporte.

Finalmente, conviene hacer referencia a algunas de las consecuencias que han tenido ambas series tras su emisión. De esta forma, el éxito de *Friday Night Lights*, tanto entre sus seguidores como entre la crítica, ha sido tal que el creador de la serie, Peter Berg, ha anunciado que **para 2012 está previsto que se ruede una nueva película inspirada en la ficción estadounidense** que contará con los mismos protagonistas que han actuado en ella. La temática deportiva parece que también se abre nuevos caminos en España donde, después de *Pelotas*, se ha rodado *El fútbol nos vuelve locos*. Esta serie, que consta de trece capítulos, se ha emitido en Internet y ha sido grabada en calidad de formato de cine, en lo que supone un nuevo avance en la creación de ficciones deportivas a nivel nacional.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVORT, Pablo (2002): *La artesanía del guión: técnica y arte de escribir un buen guión para el cine*. España, Frontera Films.
- AROCENA AROCENA, Carmen (2006): “Ver, oír y saber: la transmisión de la información en el relato audiovisual”, en GARCÍA GARCÍA, Francisco (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid, Laberinto, pp. 27-49.
- CASETTI, Francesco, y DI CHIO, Federico (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- CHECA, Antonio (2009): “Prólogo”, en MARÍN, Joaquín (coordinador): *Imagen, Comunicación y Deporte*. Madrid, Visión Libros, pp. 11-12.
- CHION, Michel (2006): *Cómo se escribe un guión*. Madrid, Cátedra.
- COLÁS BRAVO, M^a Pilar, y BUENDÍA EISMAN, Leonor (1992): *Investigación educativa*. Sevilla, Alfar.
- DAVIS, Rib (2004): *Escribir guiones: desarrollo de los personajes*. Barcelona, Paidós.
- ECO, Umberto (2001): *Cómo se hace una tesis*. Barcelona, Gedisa.
- GARCÍA DE CASTRO, María (2002): *La ficción televisiva popular: una evolución de las series de televisión en España*. Barcelona, Gedisa.
- GÓMEZ MARTÍNEZ, Pedro J. (2006): “Géneros y formatos en la ficción televisiva”, en GARCÍA GARCÍA, Francisco (coordinador): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid, Laberinto, pp. 259-287.
- GORDILLO, Inmaculada (2009): *Manual de narrativa televisiva*. Madrid, Síntesis.
- LACK, Russell (1999): *La música en el cine*. Madrid, Cátedra.
- MACHALSKI, Miguel (2009): *El punto G del guión cinematográfico*. Barcelona, T & B Editores.
- McKEE, Robert (2009): *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, Alba.
- NIETO, José (1995): “La música en las series de ficción”, en VVAA: *Ficción televisiva: series*. Madrid, SGAE, pp. 95-107.
- PÉREZ, Xavier (2006): “Los argumentos universales: un instrumento para el guión”, en HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel, y SANGRO COLÓN, Pedro (coordinadores): *Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace*. Salamanca, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, pp. 41-51.
- RODRÍGUEZ DE FONSECA, Francisco Javier (2009): *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid, T&B Editores.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, Ariel.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2006): “Conflicto y guión cinematográfico”, en HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel, y SANGRO COLÓN, Pedro (coordinadores): *Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace*. Salamanca, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, pp. 17-41.
- SEGER, Linda (1993): *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, Rialp.
- SEGER, Linda (2000): *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, Paidós.
- SERRANO, Raúl (2010): *La creación de personajes cinematográficos: el espejo del celuloide*. Madrid, T&B Editores.
- TARKOVSKI, Andrei (1991): *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, Rialp.

- TOLEDANO, Gonzalo, y VERDE, Nuria (2007): *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid, T & B Editores.
- TOUS, Anna (2010): *La era del drama en televisión: Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona, Editorial UOC.

RECURSOS DIGITALES

- PORTAL DE LA COMUNICACIÓN [en línea]. CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. "Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen" en PORTALCOMUNICACION.es. Febrero de 2007. <http://www.portalcomunicacion.com/download/24.pdf>. [Día de consulta: 25 de junio de 2011]

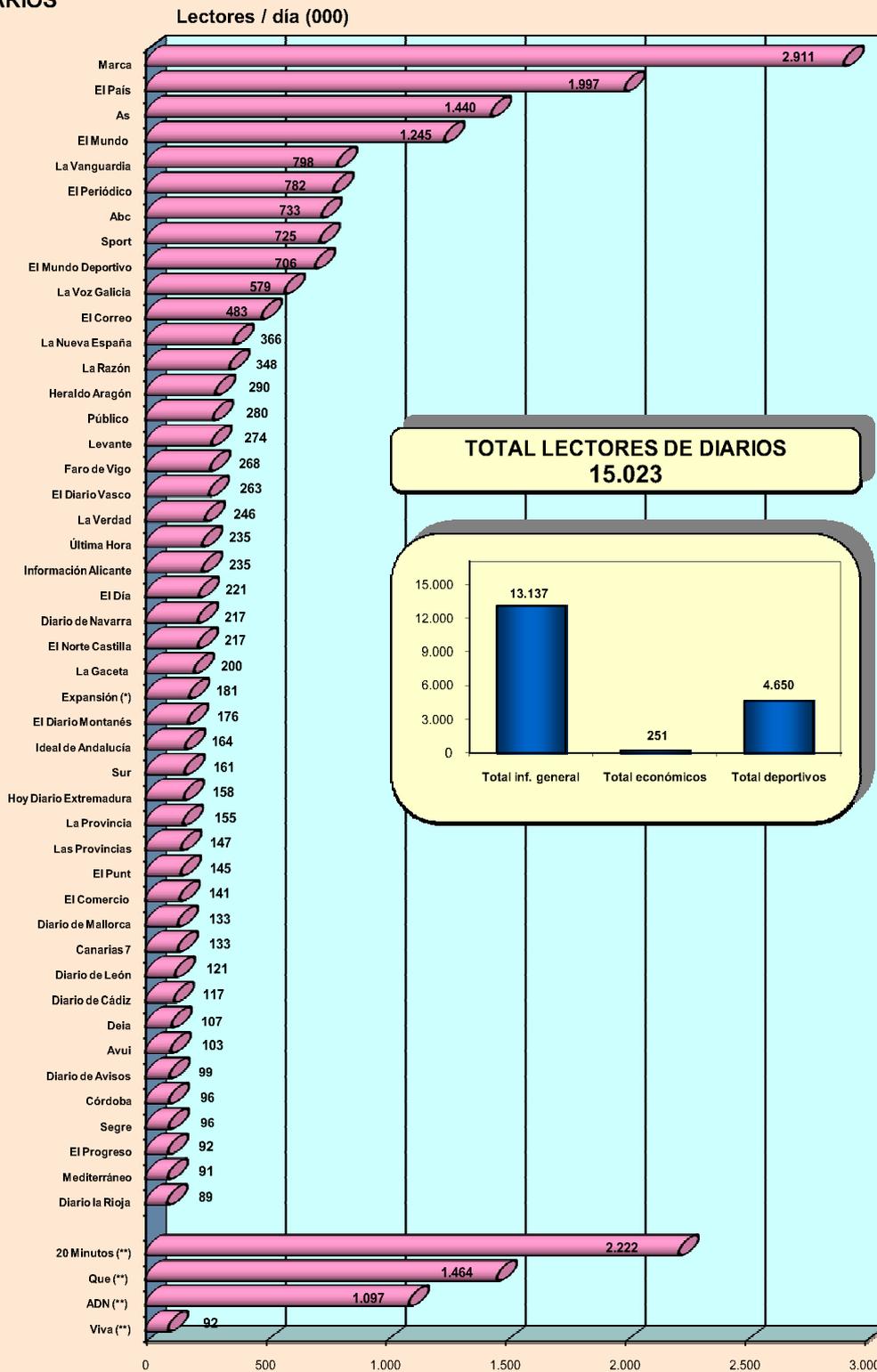
FILMOGRAFÍA Y SERIES DE TELEVISIÓN

- *Blue Mountain State* (Eric Falconer, Chris Romano, 2010)
- *Campeones de la vida* (Sebastián Pivotto y Óscar Rodríguez, 1999)
- *Friday Night Lights* (Peter Berg, 2006)
- *Pelotas* (Juan Cruz y José Corbacho, 2009)
- *Playmakers* (John Eisendrath, 2003)
- *Sos mi vida* (M. Pink Christofalo, 2006)

- *¡Gool!* (Goal!, Danny Cannon, 2005)
- *Días de fútbol* (David Serrano, 2003)
- *El penalti más largo del mundo* (Roberto Santiago, 2005)
- *Ella es el partido* (Leatherheads, George Clooney, 2008)
- *Evasión o Victoria* (Victory, John Huston, 1981)
- *Fuera de juego* (Fernando Fernán Gómez, 1991)
- *Quiero ser como Beckham* (Bend It Like Beckham, Gurinder Chadha, 2002)
- *Rivales* (Fernando Colomo, 2008)
- *Titanes. Hicieron historia* (Remember the Titans, Boaz Yakin, 2000)
- *Un domingo cualquiera* (Any Given Sunday, Oliver Stone, 1999)

RANKING DE MEDIOS IMPRESOS

DIARIOS



(*) Se publica de lunes a sábado
 (**) Se publica de lunes a viernes

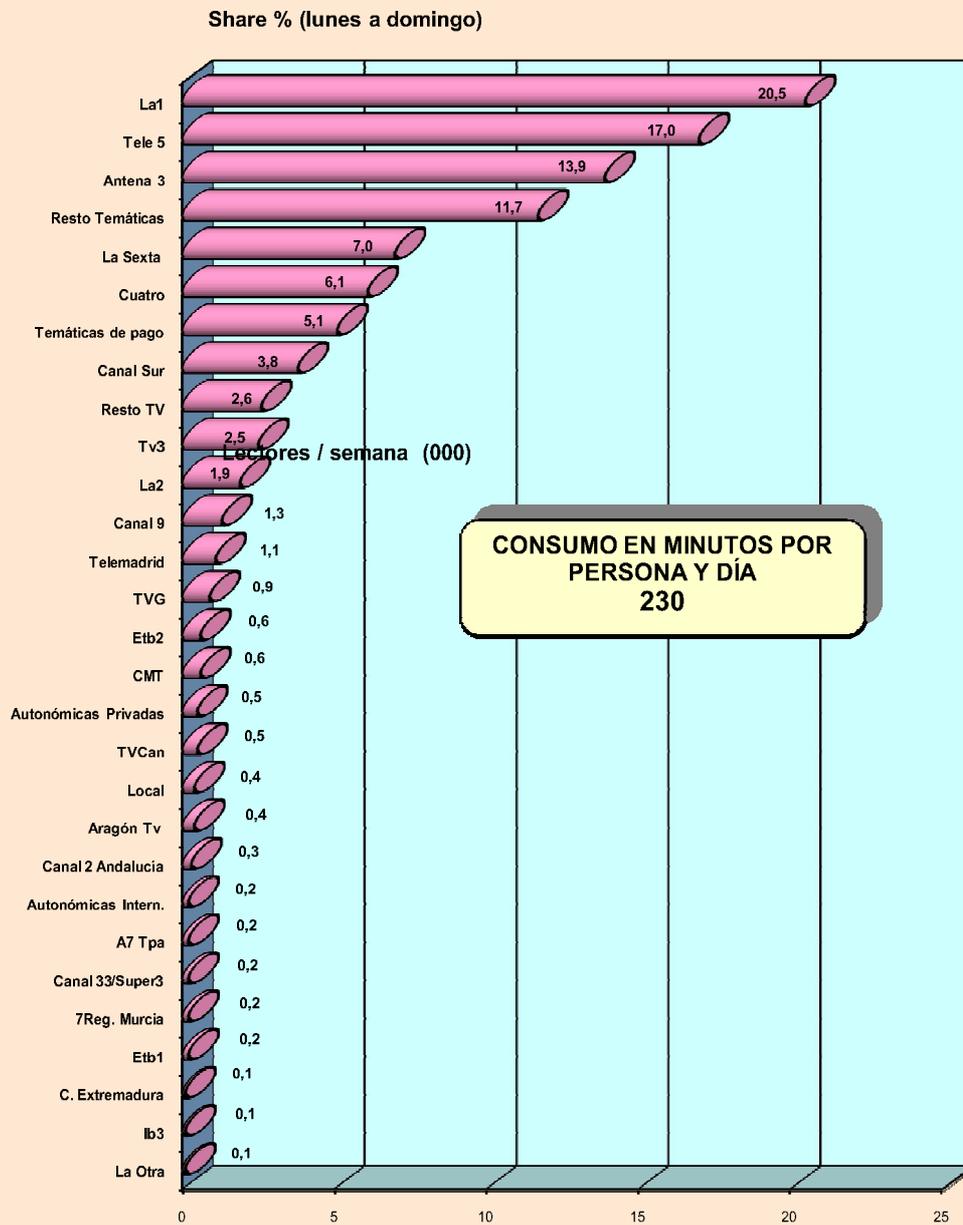
© AIMC - Fuente: EGM

n°	LICENCIAS Y CLUBES FEDERADOS EN 2010	E/I	Ac/An/D	Ar	C	M	N	O/P	TOTAL NACIONAL			Clubes
									TOTALES Licencias			
									Masculinas	Femeninas	TOTAL	
1	ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS		Ac						32.276	5.702	37.978	1.101
2	AERONÁUTICA					M	N		12.472	532	13.004	404
3	AJEDREZ								21.330	1.263	22.593	883
4	ATLETISMO							O	46.601	28.948	75.549	732
5	AUTOMOVILISMO					M			17.303	1.543	18.846	352
6	BADMINTON							O	3.920	2.918	6.838	245
7	BALONCESTO	E						O	268.981	132.440	401.421	31.187
8	BALONMANO	E						O	67.057	28.595	95.652	6.867
9	BÉISBOL Y SÓFBOL	E							5.205	1.327	6.532	91
10	BILLAR								2.337	67	2.404	264
11	BOLOS								8.392	1.432	9.824	225
12	BOXEO				C			O	3.364	208	3.572	43
13	CAZA		An	Ar			N		397.570	1.172	398.742	5.811
14	CICLISMO						N	O	55.024	2.058	57.082	2.652
15	COLOMBICULTURA		An				N		18.731	3.805	22.536	904
16	COLOMBÓFILA		An				N		4.699	233	4.932	202
17	DEP. DISCAPACIDAD FÍSICA	D						P	6.766	825	7.591	344
18	DEP. DISCAPACIDAD INTELECT.	D							3.253	1.935	5.188	180
19	DEP. PARA CIEGOS	D						P	1.913	502	2.415	0
20	DEP. PARA SORDOS	D							599	177	776	48
21	DEP. PARALÍTICOS CEREBRALES	D						P	1.091	737	1.828	107
22	DEPORTES DE HIELO						N	O	901	505	1.406	44
23	DEPORTES DE INVIERNO						N	O	8.454	5.314	13.768	190
24	ESGRIMA			Ar	C			O	6.204	3.131	9.335	210
25	ESPELEOLOGÍA						N		6.541	2.201	8.742	349
26	ESQUÍ NÁUTICO		Ac			M			1.095	627	1.722	26
27	FÚTBOL	E						O	771.963	33.744	805.707	19.687
28	GALGOS		An				N		11.339	1.954	13.293	641
29	GIMNASIA							O	2.897	22.322	25.219	655
30	GOLF								230.827	102.410	333.237	594
31	HALTEROFILIA							O	1.966	420	2.386	83
32	HÍPICA		An					O	19.253	30.706	49.959	685
33	HOCKEY	E						O	7.353	3.474	10.827	100
34	JUDO				C			O	86.230	21.620	107.850	927
35	KARATE				C				50.865	19.073	69.938	1.355
36	KICKBOXING				C				2.844	377	3.221	151
37	LUCHAS OLÍMPICAS				C			O	9.087	1.932	11.019	134
38	MONTAÑA Y ESCALADA						N		97.424	41.901	139.325	1.659
39	MOTOCICLISMO					M			17.627	628	18.255	347
40	MOTONÁUTICA		Ac			M			890	103	993	194
41	NATACIÓN		Ac					O	31.728	24.985	56.713	787
42	ORIENTACIÓN						N		8.881	5.124	14.005	129
43	PADEL								21.023	10.487	31.510	437
44	PATINAJE								19.045	20.994	40.039	795
45	PELOTA								16.461	1.159	17.620	514
46	PENTATLÓN MODERNO		An	Ar	C			O	123	72	195	13
47	PESCA Y CASTING						N		70.248	4.380	74.628	1.767
48	PETANCA								21.451	5.986	27.437	1.134
49	PIRAGÜISMO		Ac					O	14.266	6.424	20.690	320
50	POLO	E	An						483	54	537	23
51	REMO		Ac					O	6.562	1.874	8.436	128
52	RUGBY	E							19.613	1.359	20.972	211
53	SALVAMENTO Y SOCORRISMO		Ac						10.169	4.541	14.710	60
54	SQUASH								2.098	289	2.387	113
55	SURF		Ac						5.577	1.005	6.582	127
56	TAEKWONDO				C			O	24.953	14.654	39.607	679
57	TENIS								79.731	30.430	110.161	1.200
58	TENIS DE MESA							O	9.399	1.040	10.439	488
59	TIRO A VUELO		An	Ar					2.328	131	2.459	37
60	TIRO CON ARCO			Ar				O	9.101	2.161	11.262	381
61	TIRO OLÍMPICO			Ar				O	58.632	5.128	63.760	814
62	TRIATLÓN						N		13.625	2.321	15.946	588
63	VELA		Ac					O	31.155	12.374	43.529	513
64	VOLEIBOL	E						O	17.991	38.868	56.859	5.255
1	BAILE DEPORTIVO								1.101	1.141	2.242	66
2	FÚTBOL AMERICANO	E							5.751	211	5.962	101
TOTALES									2.814.139	706.053	3.520.192	97.353

Ac	En Medio Acuático
An	Con Animales
Ar	Con Armas
C	De Combate
D	De Minusválidos
E	Por Equipos
M	Con Motor
N	En Medio Natural
O	Olimpicas
P	Paraolimpicas

RANKING DE CADENAS DE TELEVISIÓN

RANKING DE CADENAS DE TELEVISIÓN



© AIMC - Fuente: EGM

Pelotas

Flo	Presidente de La Unión y casado con Elena. Con la hija de ambos, Nieves, mantiene una pésima relación. Es infiel a su mujer desde hace años con Rosa. De fuerte carácter, tiene un gran corazón.
Elena Nieves	Mujer de Flo y hermana de Bea. Muy querida por todos, fallece en el capítulo piloto. Hija de Flo y Elena, tiene un carisma fuerte como su padre y es bastante liberal. Regresa de Liverpool tras la muerte de su madre y comienza una relación con Kim Ki, que tiene un carácter opuesto.
Chechu	Exfutbolista y entrenador de La Unión. Cuñado de Flo, está casado con Bea, con quien tiene a su hija Cris. Su pasión es el fútbol y lo antepone a la familia casi siempre. Mantiene un lío con Marta.
Bea	Mujer de Chechu, está muy enamorada pero sabe que su relación no funciona y acude al psicólogo. Tiene su propia tienda de alimentos.
Cris	Hija de Chechu y Bea, le encanta el fútbol y no soporta ver a sus padres enfadados.
Kim Ki	Llega al barrio como nuevo jugador de La Unión. Mantiene sus creencias orientales. Sale con Nieves.
Richi	Capitán de La Unión, es el rebelde del equipo. Mantuvo una relación con Nieves, rota tras un aborto. Sale con Vane.
Rosa	Policía municipal y amante de Flo.
Amalia	Madre de Bea y Elena, padece problemas de memoria.
Marta	Mejor amiga de Bea, amante de Chechu.
Javi	Dueño del bar de La Unión
Collado	Ayudante de Chechu en La Unión, divorciado.
Don Antonio	Socio fundador de La Unión, la voz histórica del club.
Mejuto	Ullero de La Unión, un tipo extravagante.
Vane	Novia de Richi, trabaja con Bea en la tienda.
Velasco	Jugador de La Unión, un futbolista muy sensible.
Tito	El jugador más joven de La Unión, muy desvergonzado.

Principales

Eric Taylor	Entrenador de los Panthers, la esperanza de Dillon para ganar el campeonato estatal. Trata con unos jóvenes con los que muestra mucha rectitud. Con su mujer Tami y su hija Julie se resigna más, pero es más cariñoso.
Tami Taylor	Mujer y confidente de Eric Taylor, es la orientadora del instituto.
Julie Taylor	Hija de Eric y Tami Taylor. Novia de Matt Saracen, cada vez se muestra más rebelde.
Matt Saracen	<i>Quarterback</i> titular de los Panthers tras la lesión de Jason Street. Inseguro y tímido, vive con su abuela.
Tim Riggins	<i>Fullback</i> de los Panthers, rebelde, autodestructivo y con tendencia a emborracharse. El mejor amigo de Jason Street.
Jason Street	Estrella de los Panthers, sufre una lesión medular en el capítulo piloto. Sale con Lyla Garrity, quien le es infiel con su mejor amigo, Tim Riggins.
Brian Smash Williams	<i>Runningback</i> de los Panthers, la estrella del equipo. Egocéntrico, su mayor ambición es poder darle a su familia una vida mejor.
Lyla Garrity	Novia de Jason Street y jefa de las animadoras, se acuesta con Tim Riggins y todo su futuro ideal se viene abajo.
Buddy Garrity	Padre de Lyla Garrity y propietario de los Panthers, tiende a la mentira.

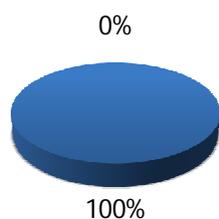
Secundarios

Landry Clarke	El mejor amigo y consejero de Matt Saracen.
Tyra Collete	Exnovia de Tim Riggins, tiene unas relaciones tormentosas.
Lorraine Saracen	Tiene ciertos problemas mentales, pero vive por y para ver a su nieto Matt jugar en los Panthers.
Corrina Williams	Madre de <i>Smash Williams</i> a la que su hijo adora y respeta. Es viuda.
Ray Voodoo Tatum	Fichaje de los Panthers, expulsado por mala conducta y rival en la final

FRIDAY NIGHT LIGHTS

Capítulos Piloto, 3 y 4

■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



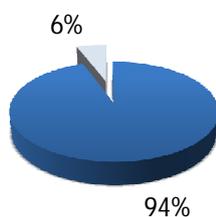
DURACIÓN TOTAL	43:16
	41:03
	40:56

Diálogos deportivos	43:16
	41:03
	40:56

Resto de diálogos	00:00
-------------------	-------

Capítulo 2

■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



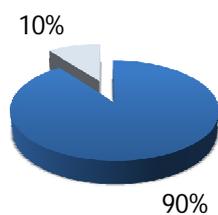
DURACIÓN TOTAL	41:46
----------------	-------

Diálogos deportivos	39:28
---------------------	-------

Resto de diálogos	02:18
-------------------	-------

Capítulo 5

■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



DURACIÓN TOTAL	41:51
----------------	-------

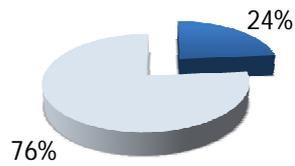
Diálogos deportivos	37:39
---------------------	-------

Resto de diálogos	04:12
-------------------	-------

PELOTAS

Capítulo Piloto

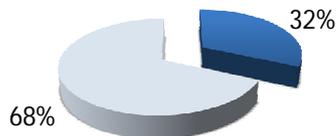
■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



DURACIÓN TOTAL	83:38
Diálogos deportivos	19:52
Resto de diálogos	63:46

Capítulo 2

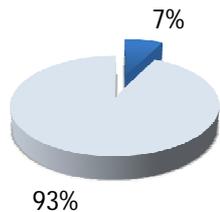
■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



DURACIÓN TOTAL	95:38
Diálogos deportivos	30:29
Resto de diálogos	65:09

Capítulo 3

■ Diálogos deportivos ■ Resto de diálogos



DURACIÓN TOTAL	70:35
Diálogos deportivos	05:02
Resto de diálogos	65:33

FRIDAY NIGHT LIGHTS

Capítulo Piloto

■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios



DURACIÓN TOTAL	43:16
Escenarios deportivos	27:02
Resto de escenario	16:14

Capítulo 2

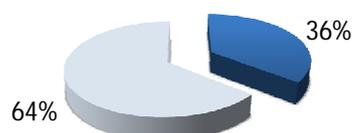
■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios



DURACIÓN TOTAL	41:46
Escenarios deportivos	15:17
Resto de escenario	26:29

Capítulo 3

■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios

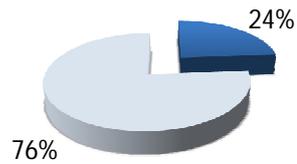


DURACIÓN TOTAL	41:03
Escenarios deportivos	14:41
Resto de escenario	26:22

PELOTAS

Capítulo Piloto

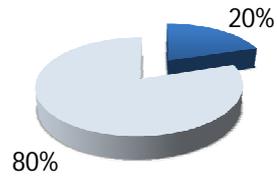
■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios



DURACIÓN TOTAL	83:38
Escenarios deportivos	19:45
Resto de escenario	63:53

Capítulo 2

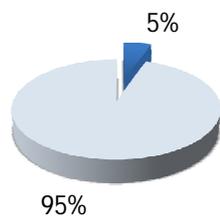
■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios



DURACIÓN TOTAL	95:38
Escenarios deportivos	19:13
Resto de escenario	76:25

Capítulo 3

■ Escenarios deportivos ■ Resto de escenarios



DURACIÓN TOTAL	70:35
Escenarios deportivos	03:41
Resto de escenario	66:54

B.S.O. FRIDAY NIGHT LIGHTS

1. Devil Town - Tony Lucca
2. Read My Mind (Like Rebel Diamonds Mix) - The Killers
3. I Turn My Camera On - Spoon
4. Idlewild Blues - Outkast
5. Everything I Do - Whiskeytown
6. Rewind - Stereophonics
7. Keep Us Together - Starsailor
8. Big Big Kidd - Jibbs
9. So Divided - ...And You Will Know Us By The Trail Of The Dead
10. Good Bye - The Drive By Truckers
11. Dead Man's Will - Iron & Wine/Calexico
12. Storm - Jose Gonzalez
13. I Remember - Chris Brokaw
14. First Breath After Coma - Explosions In The Sky

PELOTAS



Portada | La serie | Capítulos completos | Personajes | Vídeos exclusivos | Fotos | Participa | Más series | Foro



Capítulo 24 Vuelve a ver todos los capítulos en RTVE.es

Historias de barrio, humor y ternura, en 'Pelotas'
Y si te perdiste la primera temporada aquí tienes todos los capítulos



Javier Albalá, Belén López y Blanca Apilánez, nominados por sus papeles en 'Pelotas' por la Unión de Actores

- Nueve actores y actrices de series de La 1 optan a los premios
- La ceremonia de entrega será el próximo 4 de abril

34 comentarios

MEJORES MOMENTOS

Video-homenaje



"No imagino un equipo mejor"



Pelotas está en la red de Facebook



Vamos a superar en fans a Águila Roja y Cuéntame juntos. ¡Aúpa Unión!

Sara Loscos



"Richi es el macarra más tierno que conozco"

Prime Suspect
Cop. An attitude. Premieres
Thurs., Sept. 22nd 10/9c.
Preview now. [Click Here >](#)



Up All Night

SEPTEMBER 14
WEDNESDAYS

FRIDAY NIGHT LIGHTS

EMMY ★ NOMINEE

Congratulations to the cast and crew of Friday Night Lights on the show's 4 Emmy nominations!

MAIN | YEARBOOK | ABOUT | EPISODE GUIDE | VIDEO | PHOTOS | EXCLUSIVES | SOCIAL | GAMES | SHOP



FAVORITE COUPLES OF FNL
Remember the show's great romances and pick your favorite! [More >](#)

Watch Full Episodes Online

Favorite Couples of FNL

5 Year Flashback Video

FNL All-Season Trivia Part II

Next On

Congratulations on 4 Emmy nominations! Explore our five year retrospective site and watch the final episodes of Friday Night Lights online. Watch >

GOLFCHANNEL.com

NEW SITE. NEW SET.

SWEEPSTAKES

ENTER TO WIN

Featured Exclusives

FNL YEARBOOK: THE PRIDE: ALUMNI EDITION

PANTHERS

LIONS

The Pride: Friday Night Light's Finale Yearbook
Celebrate five years of one of the best shows in primetime

Recent Episodes

Always
Five seasons of Friday Night