



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Nuevas iconografías para las mujeres en el poder.

Juego de Tronos, del papel a la pantalla

Women in power, the new icons. *Game of Thrones*,
from paper to the screen

Autora

Carmen Betrán Sarsa

Directora

Dra. Amparo Martínez Herranz

Titulación de la autora

Historia del arte

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

2022/2023

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	1-6
1.1. Justificación del trabajo.....	1
1.2. Objetivos.....	1-2
1.3. Estado de la cuestión.....	2-5
1.4. Metodología.....	5-6
2. GENEALOGÍA DEL ARGUMENTO.....	6-8
2.1. George R. R. Martin.....	6-7
2.2. La adaptación televisiva.....	7-8
3. PROCESO CREATIVO.....	8-12
4. LAS MUJERES EN <i>JUEGO DE TRONOS</i>	12-48
4.1. La construcción general del personaje.....	12-19
4.2. Referencias histórico-artísticas.....	19-27
4.3. La humanización de los arquetipos femeninos.....	27-29
4.3.1. Cersei Lannister.....	29-34
4.3.2. Sansa Stark.....	34-39
4.3.3. Arya Stark.....	40-42
4.3.4. Daenerys Targaryen.....	43-48
5. CONCLUSIONES.....	48-50
6. ANEXOS.....	50-57
6.1. Ficha técnica y artística.....	50-51
6.2. Estrategias discursivas.....	52-54
6.3. Arquetipos masculinos.....	54-57
7. BIBLIOGRAFÍA.....	58-59
8. WEBGRAFÍA.....	59
9. FILMOGRAFÍA.....	59-60
10. CRÉDITOS DE IMAGEN.....	60-66

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación del trabajo

La decisión de elegir este tema para la elaboración del Trabajo de Fin de Grado es principalmente por el gusto personal hacia *Juego de Tronos*, tanto los libros, como especialmente la serie. Sin embargo, otro de los aspectos que han motivado su elaboración es la reivindicación de la mujer y su papel en la televisión.

Tras la fama obtenida en ventas con la saga *Canción de hielo y fuego*, llegó a la pantalla bajo el nombre *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*) el 17 de abril de 2011 a EE.UU., mientras que el 9 de mayo de ese año llegó a España. Esto trajo consigo numerosos fans, y la serie al final acabó superando a la saga literaria, tanto es así, que se finalizó en 2019, faltando a fecha de hoy la publicación de los dos últimos libros.

Uno de los aspectos a destacar de *Juego de Tronos* es la complejidad y realismo de sus personajes, pues a diferencia de otras series y películas, no solo se profundiza en los personajes masculinos, sino que hay una enorme evolución en los personajes femeninos, que incluso llegan a ser las protagonistas y cuentan con papeles que tradicionalmente se han dado a los hombres. Hemos escogido a cuatro mujeres (Cersei, Sansa, Arya y Daenerys), las más representativas para proponer un análisis de su evolución, y su desarrollo como personaje tanto en el ámbito psicológico como en el visual.

1.2. Objetivos

El objetivo principal del trabajo es el de conocer el desarrollo de la representación de la mujer en la televisión, más concretamente en la serie *Juego de Tronos*. Para ello hay una serie de objetivos más concretos:

- Presentar brevemente al creador de esta saga, George R. R. Martin.
- Valorar su adaptación a la pantalla, así como las diferentes estrategias discursivas utilizadas y poder llevar a cabo una comparación entre el libro y la serie.
- Realizar una resumida historia de la producción y entender la elección de la cadena de televisión HBO para dicho proyecto.
- Hacer un breve recorrido por el papel de la mujer en el cómic, el manga, los videojuegos y, principalmente, en las series.

- Conocer los referentes, tanto históricos como artísticos, tomados por Martin a la hora de escribir sus novelas, así como por los productores y demás equipo de la serie para la materialización de las escenas.
- Profundizar en los arquetipos femeninos y analizar cuatro figuras femeninas representativas de la serie, señalando su evolución visual a través del vestuario.

1.3. Estado de la cuestión

Juego de Tronos ha conseguido una gran popularidad y esto ha generado un amplio número de publicaciones. Es cierto que algunas de ellas van más dirigidas a los fans, es decir, deben entenderse como *merchandising* y no como un documento de valor informativo. Pero hay artículos y libros de gran interés. En su gran mayoría, estos textos se encuentran en inglés, aunque es verdad que también es fácil obtener información en castellano.

Hay variedad en cuanto a los aspectos comentados en los distintos artículos y publicaciones, pero sobre todo hay documentación relacionada con el rodaje y la producción.

Este trabajo ha utilizado principalmente dos libros para su elaboración. El primero *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*¹, cuyos coordinadores son Javier Lozano Delmar, Irene Raya Bravo y Francisco J. López Rodríguez, está compuesto de cuatro bloques en los que se trata la producción, su adaptación televisiva, la propaganda, las referencias histórico-artísticas, así como el análisis de los diferentes personajes, entre otros aspectos. Resulta muy útil porque es una primera reflexión de hondura en castellano sobre esta serie. El segundo libro, que complementa al anterior, *Winter is over. (Re)analizando el fenómeno televisivo Juego de Tronos*², de mismos coordinadores, trata otros temas entre los que se cuentan el activismo fan, el uso de elementos fantásticos o el tratamiento de cuestiones de género.

Siguiendo este hilo conductor respecto a la variedad de temas tratados, así como en relación a la producción es importante el libro *Todos los hombres deben morir*³, donde se

¹ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2013.

² LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over. (Re)analizando el fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2021.

³ HIBBERD, J., *Todos los hombres deben morir*, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, 2020.

recoge la crónica oficial de esta serie, de la mano James Hibberd e informa de primera mano, por medio de entrevistas, de las experiencias vividas por parte de los productores, guionistas, actores... También merece la pena añadir *Juego de Tronos. Un libro afilado como el acero valyrio*⁴, aunque sus aportaciones tienen menos peso que las obras previas. Gracias a estas fuentes, compuestas de múltiples entrevistas, se conoce de primera mano las ideas que querían llevar a cabo los productores, directores, diseñadores, guionistas... con respecto a la serie. En cuanto a textos que han aportado información sobre la adaptación televisiva y las diferentes perspectivas es necesario citar *A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series*⁵. Este texto muestra como la mujer en la serie va a merecer una personalidad y carácter más desarrollado y complejo en comparación a las novelas. También son de interés otros libros como *Juego de Tronos. Realidades, ficciones, turismos*⁶, que se aproxima a las localidades en las que se ha rodado y su impacto en el turismo, tomando referencias dentro del territorio español. O la publicación *No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*⁷, en este caso un artículo que ayuda a comprender esta famosa cadena de televisión. Y como último ejemplo, en relación a los temas de rodaje, entrevistas, producción... hay que citar *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos*⁸, aunque conviene decir que ha sido poco útil, pues es más un objeto de *merchandising* que una obra con información relevante.

Por otro lado, resultan esenciales los libros y artículos relacionados con el arte, así como con diferentes referencias históricas. Es de gran interés *Juego de Tronos. El vestuario*⁹, libro recopilatorio con multitud de fotografías, así como de bocetos relacionados con el vestuario y abundante información, casi toda dada de la mano de Michele Clapton, diseñadora de vestuario. También *El arte de Juego de Tronos*¹⁰, libro de la misma colección, ilustrado con multitud de imágenes y bocetos, aunque en este caso

⁴ MILLER, L., LOUREIRO, M., ALTARES, G., SCHULZKE, M., BLANC, P., CARRIÓN, J., VARONE, I., LITTMANN, G., ROBICHAUD, C., y TIMM, C. W. *Juego de tronos. Un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata naturae editores, 2012.

⁵ JONES, R., "A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series", *Journal of Student Research*, vol. 1, 3, 2012, pp. 14-21.

⁶ PARRAMON, P. y MEDINA, F. X., *Juego de tronos. Realidades, ficciones, turismos*, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Editorial de la Universidad de Cantabria, 2021.

⁷ CASCAJOSA VIRINO, C. C., "No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO", *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, 21, 2006, pp. 23-33.

⁸ COGMAN, B., *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos*, Barcelona, Grijalbo, 2012.

⁹ CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019.

¹⁰ RILEY, D., *El arte de Juego de Tronos*, Barcelona, Minotauro, 2019.

cuenta con poca información. Otra obra a destacar es *¿Realidad o ficción? Arte e historia en Juego de Tronos*¹¹, que aproxima de manera clara a los referentes históricos y especialmente a los artísticos. Sin embargo, los artículos ‘*As far south as south goes*’: *iconografía amazónica, alteridad femenina y etnicidad en Juego de Tronos*¹² e *Iconografía y creación artística. Estudios sobre la identidad femenina desde las relaciones de poder*¹³, no han sido de mucho interés por resultar excesivamente específicos. El primero habla de las amazonas en relación con las Serpientes de Arena, unos personajes circunstanciales de la serie, mientras que el segundo, hace referencia a la iconografía de la mujer en el románico.

Finalmente, merece la pena mencionar algunos textos dedicados a tratar el tema de la figura de la mujer y su repercusión y desarrollo a lo largo del tiempo. Entre ellos se cuentan *El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma*¹⁴ o *Women of ice and fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*¹⁵, ambos artículos muestran una nueva visión de la mujer que se ha ido desarrollando a lo largo de los últimos años, llegando a ser protagonistas interesantes. Paralelamente hay otros artículos donde se hacen comparaciones de los personajes femeninos en *Juego de Tronos* y en otras series, como es el caso de *Análisis de la representación de roles de género en los personajes femeninos de las series de televisión Juego de Tronos y Vikingos*¹⁶, o también *Las mujeres en Juego de Tronos y Duna*¹⁷. Ambos documentos reafirman el uso representativo de la mujer más independiente y compleja, aunque sin olvidar los estereotipos tradicionales, en torno a la figura del poder.

¹¹ MARTÍNEZ-ACITORES GONZÁLEZ, A., *¿Realidad o ficción? Arte e historia en Juego de Tronos*, Aranjuez (Madrid), Ediciones Atlantis, 2016.

¹² GARCÍA GARCÍA, L., “‘As far south as south goes’: iconografía amazónica, alteridad femenina y etnicidad en Juego de Tronos”, *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, vol. 1, 16, 2018, pp. 101-117.

¹³ CAMACHO MARTÍNEZ, R. y MIRÓ DOMÍNGUEZ, A., *Iconografía y creación artística. Estudios sobre la identidad femenina desde las relaciones de poder*, Málaga, Servicio de Publicaciones Centro de Ediciones de la Diputación provincial (CEDMA), 2001.

¹⁴ LOS SANTOS, G. y STIEGWARDT, T., “El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 91, 2021, pp. 25-45.

¹⁵ GJELSVIK, A. y SCHUBART, R., *Women of ice and fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*, Nueva York, Bloomsbury Publishing Estados Unidos, 2016.

¹⁶ MALQUÍN ROBLES, A., CRESPO PEREIRA, V. y DÍAZ GUTIÉRREZ, D. A., “Análisis de la representación de roles de género en los personajes femeninos de las series de televisión Juego de Tronos y Vikingos”, *Comunicación y género*, vol. 4, 2, 2021, pp. 173-182.

¹⁷ CONDÍ, R., “Las mujeres en Juego de Tronos y Duna”, *I Pórtico-Encuentro de Ciencia Ficción*, Facultad de Ingeniería UNLP, 17 abril 2015, La Plata, Universidad de La Plata, 2015.

También cabe mencionar el libro *Mujeres en las series*¹⁸, que aunque parece interesante, cuenta con poca información relevante al hablar de aspectos muy generales.

También han servido de utilidad páginas web como *Filmaffinity* o *Sensacine*, interesantes en cuanto a búsqueda puntual de información.

Sobre la bibliografía se puede concluir que hay muchas publicaciones como consecuencia causa de la gran popularidad obtenida a nivel mundial. Y a pesar de que varias publicaciones están dirigidas más hacia los fans, con un gran acompañamiento visual e información puntual, aparecen muchas otras publicaciones más específicas y técnicas, así como numerosas entrevistas, consiguiendo así ofrecer información de primera mano. Asimismo, apenas hay datos a nivel maquillaje o iluminación, al menos en los artículos encontrados, dejando así un mundo abierto a la investigación en este sentido.

1.4. Metodología

En la realización de este trabajo se ha optado por seguir la metodología de artes comparadas y el análisis formalista.

Para cumplir con los objetivos y poder llevar a cabo la realización de este trabajo se han seguido los siguientes pasos:

En primer lugar, se ha hecho una búsqueda bibliográfica, principalmente en la Biblioteca María Moliner - perteneciente a la Facultad de Filosofía y Letras -, así como también en la Biblioteca Municipal de Jaca. Seguidamente, hemos pasado a la búsqueda de libros propios, y después a repositorios de Internet, como Academia.edu, Dialnet o Google Académico, en los que se ha encontrado diferentes artículos, ensayos y trabajos académicos. También se ha visualizado el contenido extra de las diferentes temporadas.

Tras una primera criba y seleccionando las fuentes adecuadas, se ha procedido a la estructuración del trabajo a generar los principales planteamientos, especialmente en relación a la mujer y su evolución a cómo afecta (tanto psicológicamente como físicamente) a los personajes femeninos en *Juego de Tronos*. Pero también se tratan otros

¹⁸ VÉLEZ VARGAS, A., *Mujeres en las series*, Barcelona, Redbook Ediciones, 2019, pp. 7-270.

temas como la adaptación de los libros a la pantalla, la producción y las referencias histórico-artísticas escogidas.

Tras el visionado de las ocho temporadas de *Juego de Tronos*, así como la relectura de los textos escogidos, se ha procedido a la redacción del trabajo. La principal base del mismo ha sido la información extraída de los diferentes textos, aunque también ha resultado fundamental el visionado de la serie y el análisis de las imágenes en relación al vestuario, peinado....

Por último, se han añadido imágenes al trabajo para facilitar una mayor comprensión del mismo.

2. GENEALOGÍA DEL ARGUMENTO

2.1. George R. R. Martin

George Raymond Richard Martin o más conocido como George R. R. Martin nació en 1948 en el estado de Nueva Jersey. Desde joven fue un precoz escritor, escribió historias de monstruos para posteriormente vendérselas a otros niños por diez centavos; sintió verdadera pasión por los tebeos y más adelante vendió relatos a revistas *pulp*, para luego escribir novelas de ciencia ficción, fantasía y terror.

Se graduó en 1971 en periodismo en la Northwestern University de Evanston (Illinois); en 1984 se mudó a Hollywood, donde empezó a trabajar para el relanzamiento de *Más allá de los límites de la realidad* como guionista. El primer episodio escrito por Martin consistió en una historia de fantasía llamada *El último defensor de Camelot*, pero en producción no vieron viable su propuesta: “Puedes tener o Stonehenge o los caballos, pero no las dos cosas”¹⁹; posteriormente, pasó a otra serie de fantasía de la CBS, *La bella y la bestia* (1987), en la cual siguió recibiendo el problema de las restricciones creativas.

Martin ya frustrado dejó de lado la televisión para dedicarse a tiempo completo a escribir novelas, momento que empezó a desarrollar “una gran historia épica como *El*

¹⁹ HIBBERD, J., *Todos los hombres...*, op. cit., p. 20.

señor de los Anillos de J. R. R. Tolkien”²⁰, aunque en este caso Martin se basa en la historia medieval europea, como es el caso de la Guerra de las Dos Rosas.

Así es como acometió la escritura de la saga, catapultándole definitivamente a la fama, *Canción de hielo y fuego* (1996).

2.2. La adaptación televisiva

Juego de tronos se estrenó en una época de esplendor denominada la era de la *Quality Television*. Estas producciones se caracterizaron por “su riesgo temático y la originalidad formal de sus propuestas, siendo a menudo comparadas con las producciones cinematográficas del Hollywood clásico.”²¹ Estas series se exportaron por diversas partes del mundo, de allí su importancia, por tanto, “formando parte de la cultura audiovisual internacional”²².

Progresivamente hubo un aumento de adaptaciones literarias fantásticas o en los diversos medios audiovisuales, como en este caso la televisión, aunque muchas de ellas no alcanzaron el éxito suficiente. Pero recientemente esta situación ha ido cambiando y sobre todo se ve reflejado con la llegada de *Juego de tronos*, hito de la historia de televisión, ya no solo por su elevada audiencia, sino también por atraer a un público en principio no interesado por este género.

“La naturaleza de la saga de *Canción de hielo y fuego* es clave en la adicción que produce. Aunque las principales tramas de la historia concluyen en cada una de las novelas, la base de la narración se mantiene irresuelta, algo que alienta a los lectores a especular sobre qué ocurrirá finalmente.”²³

La primera novela de esta saga fue publicada en 1996, llamada *Juego de tronos*, aunque sus ventas no fueron “nada espectaculares”²⁴. Pero poco a poco fue ganando popularidad, según iban saliendo los diferentes tomos; en 1999 salió la segunda parte, *Choque de reyes*, y un año después *Tormenta de espadas*. En 2005 se publicó *Festín de cuervos* y en 2011 el quinto libro y último tomo publicado por el momento, *Danza de*

²⁰ *Idem*, p. 20.

²¹ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, *op. cit.*, p. 9.

²² *Idem*.

²³ MILLER, L., LOUREIRO, M., ALTARES, G., SCHULZKE, M., BLANC, P., CARRIÓN, J., VARONE, I., LITTMANN, G., ROBICHAUD, C., y TIMM, C. W. *Juego de tronos...*, *op. cit.*, pp. 15-16.

²⁴ HIBBERD, J., *Todos los hombres...*, *op. cit.*, p. 20.

dragones; de los cuales aún faltan dos volúmenes para acabar la saga definitivamente: *Vientos de invierno* y *Sueño de primavera*.

Martin por medio de esta saga de libros consigue cautivar con “una historia compleja que destrozaba las normas establecidas del género fantástico”²⁵, donde los personajes queridos mueren, los villanos generan empatía, entre otros; así como que el autor se siente libre a la hora de ser creativo: cuenta con numerosos personajes, batallas masivas, comida extravagante, así como sexo y violencia.

“Algunos párrafos que Martin plasmó sobre el papel consumirían el presupuesto entero por temporada de una serie en un canal de televisión generalista, podrían provocar que cancelaran su emisión o ambas cosas a la vez.”²⁶

Para adaptar la novela a la pantalla se necesitaron realizar diferentes estrategias discursivas, ajustando así la historia a otro medio²⁷.

3. PROCESO CREATIVO

Esta fue la primera serie creada por los productores David Benioff y Dan Weiss, basándose en los libros de George R. R. Martin, escogiendo el nombre del primer tomo, *Juego de tronos* (*Game of Thrones*), su estreno tuvo lugar el 17 de abril de 2011 y contó con ocho temporadas anuales, la última estrenada en 2019.

Tras el éxito en taquilla de *El Señor de los Anillos*, Hollywood prestó atención a la obra de Martin, al cual le llegaron multitud de ofertas, aunque ninguna le convenció. “Yo empecé a escribir (*Canción de hielo y fuego*) con la premisa de que sería imposible de rodar”²⁸.

Los libros acabaron en manos del novelista y guionista David Benioff, que tras llegar al capítulo ocho quedó atónito y tras el final de la primera novela decidió llamar a su amigo y escritor Dan Weiss. Ambos querían adaptar la novela, pero descartaron la idea de convertirla en película, preferían una serie, pues era la única forma en la que podrían capturar la hondura narrativa de Martin. Reafirmando Weiss: “Había escrito los libros

²⁵ *Ibidem*, p. 21.

²⁶ *Idem*.

²⁷ Véase las estrategias discursivas en los anexos.

²⁸ HIBBERD, J., *Todos los hombres...*, *op. cit.*, p. 22.

para poner en práctica la totalidad de su capacidad imaginativa, y lo hizo casi intencionadamente para que fuesen imposibles de filmar.”²⁹

Martin ya les dejó claro que quería una adaptación fiel, que fuera un libro por temporada y sin censuras, así como formar parte de la serie siendo productor y guionista. Esto hizo que Benioff y Weiss fueran bastante fieles a las novelas.

El género de fantasía en televisión se solía asociar con producciones de bajo costo, emitidas en abierto y para todos los públicos, ello unido a que la fantasía para adultos era un terreno poco conocido.

La adaptación intentó ser vendida a tres canales, en un primer momento a DirectTV, aunque se descartó por la falta de interés y la limitación de su plataforma. Después fue Showtime, aunque también fue descartada, dejando al final la opción por la que finalmente se decantaron, HBO (*Home Box Office*).

Esta fue fundada en 1972, está especializada en el género dramático, con programas de calidad y éxito mediante “la colaboración con autores consagrados, la inclusión de contenido tabú y la renovación de fórmulas narrativas y genéricas”³⁰. Series de prestigio como *Los Soprano* (1999), *The wire* (2002) o *Roma* (2005) dieron nombre a esta plataforma de *streaming*. En 2011 fue cuando rompió con este género introduciendo *Juego de Tronos* en su catálogo, siendo su primera serie del género fantástico.

En un principio a HBO no le interesó demasiado la idea, pues era un proyecto difícil. En primer lugar, por tratarse del género fantasía (HBO no contaba con esa clase de contenido), y en segundo lugar, porque no iba a ser barato. Lo bueno era que, si se llegaba a realizar, gracias a que Martin había sacado de momento cinco libros, ya estaban cubiertas las primeras cinco temporadas. Finalmente, tras muchas negociaciones en noviembre de 2008 se aprobó el episodio piloto. En él se hicieron ciertas las palabras de Benioff, que señaló: “Nunca se ha hecho alta fantasía para la televisión, y si alguien puede conseguirlo, es HBO. Han reinventado géneros que parecían agotados, como el de la mafia con *Los Soprano* o el wéstern con *Deadwood*.”³¹

Tras esto uno de los primeros problemas que surgieron fue la selección del reparto, había un presupuesto limitado teniendo en cuenta que se necesitaban nuevos escenarios

²⁹ *Ibidem*, p. 24.

³⁰ CASCAJOSA VIRINO, C. C., “No es televisión, es HBO...”, *op. cit.*, pp. 25-26.

³¹ HIBBERD, J., *Todos los hombres...*, *op. cit.*, p. 14.

y vestuario, así como el uso de efectos digitales, por tanto, no podía componerse de un elenco de estrellas, y eso llevaría a numerosas audiciones.

También ostentaron un papel importante de forma extraoficial los fans de la saga literaria, pues en ocasiones tenían éxito la selección de personajes (ellos sugirieron a Jason Momoa como Khal Drogo). Aunque en otros casos hubo reticencias pues los actores no coincidían con los prototipos que tenían los lectores en sus mentes. Como indica Benioff: “Aprendimos que debíamos escoger al mejor actor para cada papel, no al que su cara coincidiera con la de los libros.”³²

Juego de tronos no iba a parecerse en nada a una súper producción hollywoodiense. El rodaje no fue ni glamuroso ni cómodo, sino todo lo contrario, hubo que “aprender a aceptar que a veces lograr esa toma perfecta iba a suponer una agonía absoluta”³³.

En un primer momento el episodio piloto no tuvo mucho éxito, pues parecía demasiado modesto para el alto presupuesto con el que contaban, sumando a esto que el tono no fue el más acertado. Todo esto hizo que la HBO se planteara dejarlo y no seguir adelante con el proyecto. Finalmente, HBO decidió seguir, aunque hubo cambios en el guión, plan de producción, equipo técnico y reparto.

La primera temporada no fue fácil de rodar, pues eran diez episodios muy ambiciosos, con un presupuesto más bien limitado y cierta inexperiencia colectiva, sobre todo en lo que se refiere a la fantasía épica. A esto hay que sumar el rodaje de los capítulos desordenados, cosa poco habitual en un drama televisivo.³⁴ Esta temporada contó con cuatro directores: Brian Kirk, Tim Van Patten, Daniel Minahan y Alan Tylor (los tres últimos eran veteranos que estaban bien considerados en la HBO): “la producción se dividió en dos unidades que a menudo rodaban escenas al mismo tiempo en distintas localizaciones”.³⁵

Una inspiración para la realización de esta serie fueron las películas del director japonés Akira Kurosawa. Tanto, Weiss como Benioff animaron al equipo para que capturaran el estilo clásico de este cineasta (fig. 1).

³² *Ibidem*, p. 39.

³³ *Ibidem*, p. 16.

³⁴ *Ibidem*, p. 69.

³⁵ *Idem*.



Fig. 1. *Hombres de la Guardia de la Noche. Temporada 1.*

Uno de los problemas, como ya se ha mencionado, fue el presupuesto: “HBO estaba siendo generosa, pero la producción no alcanzaba ni por asomo a reflejar el alcance de la novela de Martin”³⁶. Por tanto, hubo que recortar (se aprecia tanto en la escena de cacería del rey Robert, o en la emisión de batallas). Otro de los problemas era el clima de Irlanda del Norte, el cual causaba que muchas tomas se retrasaran y esto a su vez hizo que se recortaran escenas con la finalidad de conseguir cumplir los plazos.

El resultado fue que “los supuestos metrajes de una hora que debía tener la épica y dramática serie HBO estaban quedando reducidos a la longitud de episodios de comedia de situación”³⁷. Esto hizo que se creasen escenas largas con conversaciones entre dos personajes o “escenas mano a mano”, pues solo disponían de los actores fijos y de los escenarios existentes. “El resultado fue que escribimos un montón de escenas nuevas que terminaron definiendo el estilo de la serie”³⁸ dirá el coproductor ejecutivo Bryan Cogman.

Por ejemplo, el diálogo entre Cersei y Robert (fig. 2) no era una escena que se encontrara en los libros de Martin, sino que fue resultado de esta situación demostrando que la serie “podía presentar momentos íntimos y de personajes a la altura de cualquier drama considerado ‘serio’”³⁹.

³⁶ *Ibidem*, p.74.

³⁷ *Ibidem*, p. 78.

³⁸ *Idem*.

³⁹ *Ibidem*, p. 79.



Fig. 2. *Cersei Lannister y Robert Baratheon. Temporada 1.*

En los libros cada capítulo se cuenta desde el punto de vista de un único personaje, narrado en tercera persona. Pero en la serie, al haberse liberado de este aspecto, se puede explorar más a fondo a otros personajes.

Los episodios iniciales de la primera temporada dan solidez tanto a los personajes como al mundo en el que están ambientados. Pero es a partir del sexto capítulo cuando la serie comienza a despegar, “de pronto, los componentes individuales de la serie funcionan juntos como un todo, el ritmo narrativo se aceleró y en los guiones empezó a colarse un poco de humor negro.”⁴⁰

La serie sorprendió a algunos detractores, como Craig Mazin que había asistido al fallido comienzo de la serie y que terminó diciendo: “este es el mayor rescate en la historia de Hollywood.”⁴¹

4. LAS MUJERES EN *JUEGO DE TRONOS*

4.1. La construcción general del personaje

Varios estudiosos han hablado de los arquetipos femeninos, como Vladimir Propp, que en su caso solo indica uno: la princesa, cuyos actos estaban ligados al héroe masculino. O Joseph Campbell donde muestra una mayor variedad, como hadas madrinas, brujas..., aunque para este autor, el principal rol “es el de diosa cósmica, cuyo encuentro con el héroe viene a ser la recompensa por la superación de las pruebas”⁴². Va a suponer también el apogeo de la aventura del héroe por medio del matrimonio. A su

⁴⁰ *Ibidem*, p. 82.

⁴¹ *Ibidem*, p. 86.

⁴² LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, op. cit., p. 203.

vez, también la figura femenina se une a la idea de la victoria, es decir, al “éxito del héroe”⁴³.

La mujer se asocia al “deseo, sexualidad y pecado”⁴⁴, por ello muchas culturas la representan iconográficamente de manera lasciva, generando así la contradicción de lo cautivo y lo nocivo, lo que en cine se conoce como *femme fatale*. Pero la propuesta de *Juego de Tronos* va mucho más lejos y hay también madres, doncellas ingenuas, guerreras, mujeres salvajes, brujas... como se va a exponer a continuación.

Pero se observa una característica común en las obras fantásticas tradicionales respecto a la figura de la mujer: su posición secundaria, ya sea vista como objeto o como mera ayudante. Un ejemplo claro es de *El Señor de los Anillos* de Tolkien, que sigue esquema tradicional. Aunque recientemente, en las obras fantásticas sí que se ha visto un intento de dar mayor protagonismo a los personajes femeninos, como se aprecia en la obra del mismo Martin.

En *Xena: la princesa guerrera* (1995, Robert Tapert y John Schulian), *Sabrina, cosas de brujas* (1996, Nell Scovell) o *Buffy, la cazavampiros* (1997, Joss Whedon) se aprecia la importancia de la mujer, que llega a ser la protagonista, “y es que los relatos fantásticos, con sus universos imaginarios en los que existe la magia y cualquier situación es posible, son espacios socio-simbólicos ideales en los que explorar construcciones del mundo alternativas en lo referente a identidades de género”⁴⁵. Además de esto, es en el mundo del anime y el manga donde se aprecia de manera temprana la aparición de heroínas, como por ejemplo *Sailor Moon* (1991, Naoko Takeuchi). O en el mundo de las viñetas, donde surge “la heroína intelectual”⁴⁶, como es el caso de *Mafalda* (1964, Quino).

Dentro del género fantástico las mujeres han logrado una mayor libertad en comparación a otros géneros, con unos papeles mucho más relevantes; pues al crear mundos irreales se pueden crear nuevas reglas.

⁴³ *Ibidem*, p. 206.

⁴⁴ LOS SANTOS, G. y STIEGWARDT, T., “El camino de la heroína... *op. cit.*, p. 33.

⁴⁵ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, *op. cit.*, p. 206.

⁴⁶ LOS SANTOS, G. y STIEGWARDT, T., “El camino de la heroína... *op. cit.*, p. 28.

Las brujas van a ser las primeras protagonistas en el género sobrenatural. En un inicio eran brujas obedientes, amas de casa, pero en los años noventa con series como *Sabrina* (1996, Nell Scovell) o *Embrujuadas* (1998, Constance M. Burge) serán poderosas, vinculándose a otras mujeres y dejando de lado a los hombres.

En esta línea está *Juego de Tronos*, un relato alejado de la “estructura clásica de héroes y villanos”⁴⁷, de hecho, se invierten los términos haciendo así que los “buenos” sean sancionados y los “malos” puedan alcanzar la gloria. Triunfa la figura del antihéroe, de moralidad discutible, que rompe con la tradicional lucha del bien y del mal. De hecho, van a contar con “profundidad psicológica”⁴⁸, reforzando esta idea. Habiendo una confrontación entre personajes de masculinidad hegemónica y los “personajes de los márgenes”, que van acompañados, de espadas, objetos con connotaciones semánticas que los definen mejor, como “Garra” o “Aguja”.

Muchos personajes en los márgenes son “varones que no responden a la construcción arquetípica de la masculinidad”⁴⁹, es decir, eunucos, enanos, bastardos.... Pero dentro de este grupo de personajes marginales se incluye a las niñas y a algunas mujeres debido a su condición femenina. Aunque, la mayoría van a ser anónimas, es decir, aquellas que son intercambiables o imprescindibles (sirvientas, prostitutas...) o sucesoras de un linaje (Daenerys Targaryen, Cersei Lannister, Sansa Stark, Margaery Tyrell...), otras rompen con los estereotipos genéricos, ya sea por su “papel como guerreras, su opción sexual o su independencia”⁵⁰, como sucede con Arya Stark, Ygritte, Asha Greyjoy, las Serpientes de Arena o Brienne de Tarth. Hay una evolución narrativa con respecto a los valores tradicionales de la mujer: pasando de la maternidad, debilidad, dependencia, protección... a favor de la fuerza, independencia, inteligencia. Habrá mujeres excepcionales representando algún poder, ya sea político (Cersei), religioso (Melisandre), diplomático (Olenna) o mesiánico (Daenerys).

Mientras que los varones gobiernan, dominan, toman decisiones... la mujer “tiene valor en función de su relación con los hombres con los que viven o a quienes sirven/obedecen”⁵¹. Mientras, los hombres tienen su físico y su inteligencia, para la lucha

⁴⁷ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over...*, op. cit., p. 120.

⁴⁸ GJELSVIK, A. y SCHUBART, R., *Women of ice and fire...*, op. cit.

⁴⁹ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over...*, op. cit., p. 121.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 123.

⁵¹ *Ibidem*, p. 121.

y a la política, las mujeres tienen la fertilidad, aunque en el caso de *Juego de Tronos* no es una maternidad tradicional: no se ocupan de sus hijos. O los utilizan en sus estrategias de poder o no son madres normativas. También hay mujeres referentes que no son madres. Sin embargo, el protagonismo en *Juego de Tronos* sigue recayendo en la masculinidad hegemónica, de varones agresivos y poderosos (Roberth Baratheon, Jaime Lannister, Eddard Stark, Joffrey Baratheon, Ramsay Bolton...).

“Los protagonistas en los márgenes son los únicos varones que transgreden estos perfiles, alejados formalmente por la idea de guerrero por su físico”⁵², como Tyrion Lannister, Lord Varys, Samwell Tarly o Bran Stark. Con la excepción de Jon Nieve, que se convierte en líder, no por su linaje, sino por su personalidad. Por el contrario, otros personajes van a perder su masculinidad tras ser mutilados, como Jaime Lannister o Theon Greyjoy.

Los personajes femeninos en esta saga sufren maltrato por parte de los hombres, aunque esos eventos traumáticos las fortalecen, alcanzando así el poder. La violencia es un motor fundamental de su desarrollo. Aunque en su mayoría, las mujeres que alcanzan el poder tienen un final fatal: la muerte. A pesar de ello, son personajes tan capaces, activos y ambiciosos como los masculinos.

Respecto a la lectura feminista, hay tres cuestiones que la ponen en valor: “la mirada masculina... el rol de la maternidad y el uso de violencia”⁵³. Una de las características principales es la ambivalencia, es decir, *Juego de Tronos* consiente el empoderamiento de algunas figuras femeninas, mientras que en otras muestran una corrupción por el poder y las convierte en seres malignos. En la serie hay una intención de convertir a la mujer en un objeto sexual, pero “los personajes principales tienen tramas propias”⁵⁴. Son autónomas, es cierto que en algunos casos esta independencia no la alcanzan hasta que no desaparecen los hombres a los que están ligadas (Cersei, Sansa, Catelyn, Daenerys), pero otras no pasan por esta situación, pues siguen planes de vida alejadas de las ordenes masculinas y toman decisiones libremente (Brienne, Asha, Ygritte, Arya o Melisandre).

⁵² *Ibidem*, p. 122.

⁵³ *Ibidem*, p. 125.

⁵⁴ *Idem*.

Inicialmente las mujeres se sitúan en los márgenes, pero a medida que vaya avanzando la saga, van adquiriendo una mayor importancia, “emancipándose de los hombres y tomando sus propias decisiones”⁵⁵.

Primero en literatura y posteriormente en el cine, los relatos fantásticos son protagonizados por personajes masculinos⁵⁶, relacionados a acciones heroicas. Cuentan con un papel destacado respecto al resto de personajes, articulando estas historias los héroes y villanos. “En el mundo masculino los hombres han asumido el rol de la mirada, del significado y del relato, sus acciones se han presentado como más ricas y variadas, viven aventuras y superan con éxito cualquier desafío”⁵⁷.

El hombre se vincula a la idea de poder y riqueza, ejemplos son Tywin Lannister o Robert Baratheon. Donde, además la figura masculina aparte de portar capa o espada, cuenta con una serie de características “cuya existencia se basa en el poder, el heroísmo, la superposición, el honor, la fuerza y la hombría”⁵⁸.

A pesar de lo dicho anteriormente, en el caso de *Juego de Tronos*, aun siendo protagonistas los varones -héroes o villanos- surgen nuevos roles femeninos. Estas mujeres se desarrollan al realizar acciones propias de los hombres, ejemplos son Brienne de Tarth o Daenerys Targaryen.

En cuanto a los arquetipos femeninos en *Juego de Tronos* está la figura de la madre, asociada al cuidado del hogar y de los niños, generalmente relacionada a aspectos positivos como la generosidad, la dulzura... existiendo la versión malvada, por ejemplo, la madrastra. Merece la pena destacar a Catelyn Stark que, a diferencia de la madre tradicional, está capacitada para tomar iniciativas por sí misma. Así como Cersei Lannister, un modelo distinto, con valores vinculados a la belleza, sexualidad y poder. Ambas aman a sus hijos, pero no son madres convencionales. Otras figuras maternas en *Juego de Tronos* son Lysa Tully, excesivamente sobreprotectora con su hijo o Daenerys Targaryen, que tras la pérdida de su hijo no nato, “propicia el nacimiento de tres dragones”⁵⁹ adoptando el sobrenombre de “Madre de dragones”. “Daenerys surge como

⁵⁵ *Ibidem*, p. 129.

⁵⁶ Véase arquetipos masculinos en el apartado de anexos.

⁵⁷ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, *op. cit.*, p. 232.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 233.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 209.

una figura maternal de naturaleza simbólica para todos los débiles, los pobres, los desheredados y los maltratados”⁶⁰.

En este contexto surge también el personaje de la guerrera, conocedora de las artes en batalla y capaz de blandir armas. Figuras como *Sarah Connor* (1965, James Cameron y Gale Anne Hurd) o *Lara Croft* (1996, Toby Gard) entre otras se pueden considerar antecedentes. Algunos autores opinan que sirven “como reflejo de la nueva situación de la mujer”⁶¹ a finales del siglo XXI, más independiente, segura de sí misma... Mientras que otros piensan que son “mujeres masculinizadas que adoptan comportamientos y actitudes propias del hombre, adquiriendo poder a cambio de sacrificar su identidad femenina”⁶². Al aparecer en contextos sensuales, su atractivo físico hace que sean convertidas en objetos sexuales, alejándose por tanto del feminismo igualitario.

En *Juego de Tronos* hay algunos personajes femeninos que se van a alejar de los presupuestos tradicionalmente impuestos a la mujer, desarrollando habilidades ‘masculinas’ (lucha, autoridad, uso de armas...). Son mujeres que “se niegan a adaptarse a una construcción identitaria injusta basada en desigualdades de género y que se rebelan contra el sistema que las impone”⁶³. Brienne de Tarth destaca por su físico, alejada de la figura sexualizada gracias a su aspecto andrógino. Además, desea convertirse en caballero, con un fuerte sentido del honor. Conforman una “versión femenina del clásico ‘caballero andante’ pero sin ningún atisbo de la galantería y atractivo tradicionalmente asociado a esta figura”⁶⁴.

Otro ejemplo es Arya Stark, personaje contrario a su hermana Sansa, que muestra gran interés por la lucha, el combate. También su aspecto está alejado de lo femenino. De hecho, en muchas ocasiones se hace pasar por un chico. “Se caracteriza por su espíritu aventurero, su ímpetu físico y su inteligencia”⁶⁵. Arya carece del sentido del honor, pudiendo asumir diferentes identidades en su crecimiento.

Frente a este arquetipo están las damas que suelen ser bellas jóvenes de alta cuna, dedicadas a los devaneos amorosos. “Las damas ocupan generalmente roles pasivos y se definen en función del héroe masculino, quien suele rescatarlas de algún peligro... o

⁶⁰ *Idem.*

⁶¹ *Ibidem*, p. 210.

⁶² *Idem.*

⁶³ *Ibidem*, p. 211.

⁶⁴ *Ibidem*, p. 212.

⁶⁵ *Idem.*

conquistarlas a través de sus hazañas”⁶⁶. Asociándolas a la frivolidad, incapacidad o aspectos más oscuros como el engaño, la traición o la manipulación. Esto se refleja claramente en las figuras de Margaery Tyrell y Sansa Stark, siendo esta última solo en la primera parte del arco de su personaje.

La prostitución femenina suele representarse de manera edulcorada, como se ve en *Pretty Woman* (1990, Garry Marshall). Se asocia a escenarios tanto dramáticos como cómicos, pero siempre con espíritu exhibicionista. “La prostituta funciona como objeto al servicio de los hombres y su única finalidad es complacerlos tanto sexual como emocionalmente”⁶⁷. Personajes como Ros, Doreah o Shae, esta última teniendo un mayor desarrollo explicitado en su relación con Tyrion Lannister.

Respecto a las gobernantas, en Poniente el hombre es el principal heredero a causa de la sucesión por derecho de sangre, por ello solo ante la falta de éste, puede gobernar la mujer. Ejemplos son Daenerys y Cersei.

También hay mujeres salvajes, que van a ser sometidas por el hombre blanco, instruyéndolas así en la “correcta civilización”⁶⁸. Ya no solo se trata de una diferencia de género, sino también cultural y moral. En esta línea encontramos a Ygritte y Osha, mujeres libres que tras su contacto con Poniente la pierden, pero destacan por su sexualidad espontánea, habilidad y astucia.

Las brujas son un arquetipo característico de la fantasía, generalmente con un papel antagonista y caracterizadas por el dominio de la magia. Tradicionalmente se han asociado con la vejez, la fealdad, la crueldad y la ambición; aunque se ha producido una reinterpretación del arquetipo en *Sabrina, cosas de bruja* (1996, Nell Scovell) o *Embruajadas* (1998, Constance M. Burge). No obstante, en esta serie, a pesar de ser fantástica, “no utiliza patrones reconocibles de este género y la presencia de la magia es bastante sutil”⁶⁹. Aparece por ejemplo la figura de Melisandre, cuyo poder surge de sus creencias religiosas. Y a la vez cuenta con el papel de tentadora, convirtiéndose en objeto de deseo debido a su belleza.

⁶⁶ *Ibidem*, p. 213.

⁶⁷ *Ibidem*, p. 217.

⁶⁸ *Ibidem*, p. 221.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 223.

Juego de Tronos utiliza arquetipos femeninos muy frecuentes en el género fantástico, pero usa dos estrategias novedosas: “la caracterización de los personajes como personas”⁷⁰ ya sea mediante la subversión de determinados arquetipos femeninos, o a través del sostenimiento de los arquetipos tradicionales. Ambas estrategias conviven en la serie porque “las mujeres en *GoT* [sic] son psicológicamente complejas, sexualmente transgresoras, ideológicamente ambiguas, e íntimamente basadas en las emociones humanas”⁷¹.

Los *mass media*, sobre todo la televisión, tienen un papel fundamental en la “creación y fortalecimiento de los estereotipos”⁷² a causa de su repetitiva transmisión, haciendo así que sean “realidades objetivas, verdaderas, incuestionables y permanentes”⁷³. Tradicionalmente se ha vinculado a la mujer a estereotipos basados en la belleza, la debilidad y el consumo. Hoy en día estas mujeres son transgresoras, con trabajos cualificados, que indagan en su propia identidad sexual. A lo que se añade la sororidad entre mujeres, que impulsa la tendencia en una mejor igualdad social. En *Juego de Tronos*, las mujeres muestran su habilidad y astucia forzadas por la necesidad romper los esquemas propios de un mundo de hombres. Hay una evolución de los personajes, así como de los estereotipos de género. “La mujer se convierte en sujeto activo con capacidad para transformar y evolucionar en contextos adversos para ella”⁷⁴.

4.2. Referencias histórico-artísticas

Cuando se produce una adaptación de una obra literaria a la pantalla lo más impactante visualmente es la materialización de los escenarios, vestuario... de aquel mundo creado por el escritor que solo estaba en la mente del espectador. En *Canción de hielo y fuego* George R. R. Martin no da muchos detalles de estos ambientes, por ello, en su adaptación a la pantalla van a jugar con una gran libertad creativa.

Juego de Tronos cuenta con una atmósfera a medio camino entre realismo y la fantasía, mostrando una supuesta Alta Edad Media, con ingredientes fantásticos. Para ello

⁷⁰ *Ibidem*, p. 224.

⁷¹ GJELSVIK, A. y SCHUBART, R., *Women of ice and fire...*, *op. cit.*

⁷² MALQUÍN ROBLES, A., CRESPO PEREIRA, V. y DÍAZ GUTIÉRREZ, D. A., “Análisis de la representación de roles de género...”, *op. cit.*, p. 174.

⁷³ *Idem*.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 175.

es fundamental el empleo del arte pictórico “como yacimiento de concreción histórica para la recreación creíble de ambientes y épocas”⁷⁵.

Por tanto, hay una importante tarea de rastreo de información durante la preproducción. Asimismo, también se producen influencias visuales como se ve tanto en la gama cromática utilizada o el estilo de iluminación, “siguiendo las características plásticas que han definido el estilo de un pintor determinado, una escuela pictórica o incluso una época de la Historia del Arte”⁷⁶.

Como dice Gemma Jackson, diseñadora de producción de *Juego de Tronos*: “nuestro objetivo era combinar distintos elementos de épocas y sociedades distintas, así que pasamos mucho tiempo investigando la Europa Medieval, las influencias orientales y asiáticas, africanas... intentamos encontrar muchas influencias distintas y combinarlas”⁷⁷, generando así uno de los atractivos de la serie.

En el XIX se origina una idea global de la Edad Media por medio de la pintura y la literatura, generando una concepción de época mítica, “más próxima a la leyenda que a la Historia tanto desde un punto de vista oscuro, plasmado por la novela gótica, como con una visión más luminosa, idealizada y positiva”⁷⁸, siendo los prerrafaelitas uno de sus mayores representantes.

El cine, y posteriormente, la televisión readaptan esta imagen del medievo. En ocasiones se muestra una representación idílica de esta época donde se ve el uso de colores saturados de las miniaturas. Aunque también se opta por otras estéticas, puede ser mediante referentes formales e iconográficos al medievo o “la línea feísta”⁷⁹, es decir, se opta por una idea más “realista” a lo que debió ser la Edad Media.

A pesar de la ambientación medievalista los asuntos tratados por los protagonistas tienen más que ver con el cine y la literatura actual.

⁷⁵ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, op. cit., p. 360.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 361.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 373.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 364.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 366.

Referencias históricas:

En parte el realismo logrado por *Juego de Tronos* se debe al origen histórico en el que se inspira el relato. Martin afirma que su principal fuente fue la “Europa medieval y sus distintos periodos bélicos”⁸⁰.

Hecho histórico	Conflicto en Juego de Tronos
Tropas de espartanos, mamelucos y jenizaros	Inmaculados
Relación con la figura de Cleopatra	Daenerys Targaryen
Los anfiteatros de la Antigua Roma (Ejemplo, el Coliseo)	Reñideros
Militantes de la iglesia de las Cruzadas, los Templarios y la Orden de Malta (monjes guerreros)	Guardia de la Noche
Los Estuardo (Rey al Otro Lado del Agua)	Los Targaryen exiliados (Viserys Targaryen)
Guerra de los Cien Años entre Francia e Inglaterra (1337-1453). Guerra de las dos Rosas (1455-87)	Enfrentamiento entre la Casa Lannister y la Casa Stark
Cena Negra (1440) y la Masacre de Glencoe (1692)	La Boda Roja

Referencias artísticas:

Una de las bases de *Juego de Tronos* va a ser la influencia pictórica. La HBO toma como principal referente las obras realizadas en el siglo XIX, con esa visión idealizada de la Edad Media, más concretamente, post-medieval. Esto último, se debe a la mayor libertad que propicia el género fantástico y donde se pueden mezclar, ya no solo el medievo, sino también la antigüedad. A su vez, no solo se hace referencia al arte

⁸⁰ *Ibidem*, p. 148.

occidental, sino también se presentan orientalismos, como se aprecia en Essos. Un ejemplo es la Bahía de los Esclavos, donde aparece un reflejo del Antiguo Egipto.

Poniente muestra una mezcolanza de Europa antes del hallazgo de América y su posterior transformación. Fundamentales referencias pictóricas que van a dar ese toque medievalista van a ser el Romanticismo y los prerrafaelitas.

A su vez en *Juego de Tronos* se muestra “la estética de la asfixia y la angustia”⁸¹, buscando una conexión entre el público y el personaje, que está reprimido por el entorno. Por ello esta serie presenta una estética realista y bárbara medieval con una representación de lo “abominable”, recurriendo también a la devastación. “El impacto y trascendencia de *Juego de Tronos* como serie de televisión se debe en gran medida a su estética”⁸².

Referentes artísticos	Representación en <i>Juego de Tronos</i>
Diosa Istar	Diosa Arpia de la Bahía de los Esclavos
Pirámide de Guiza y Zigurat de Ur (fig. 3)	La Gran Pirámide de Meereen (fig. 4)
Escena mitológica del nacimiento de Venus	Momento en el que Daenerys surge de las cenizas tras prender la pira funeraria de su marido, Khal Drogo
Mito de las amazonas	Las Serpientes de Arena
Friso de las Panateneas del Partenón (Fidias, 440 a.C.)	La Batalla de los Bastardos (uso de la perspectiva, así como la disposición de los jinetes y los caballos)
El Muro de Adriano	El Muro
Relación con los pueblos nómadas (de raíces africanas, americanas o asiáticas (mongoles)), así como la figura dada por el cine de Atila, rey de los hunos	Los dothrakis

⁸¹ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over...*, op. cit., p. 101.

⁸² *Ibidem*, p. 104.

Barcos de influencia china y vikinga	Barcos de Euron Greyjoy
Románico	Esculturas de la cripta de Invernia
Representación de San Jorge y el dragón	Escena en la que Jaime Lannister montado a lomos de su caballo con lanza en mano intenta acabar con Drogon
Martirio de San Sebastián	Muerte de Ros, tras ser asaeteada por Joffrey
Medievo hispánico bajo la convivencia de las sensibilidades cristiana, judía y musulmana (ej: Alcázar de Sevilla) (Mito romántico de España). Arquitectura andalusí. (peculiar orientalismo)	Dorne (Palacio y jardines del agua)
Castillos nórdicos europeos (Escandinavia)	Invernia
<i>Lamentación sobre Cristo muerto</i> (1480-90) de Andrea Mantegna (fig. 5)	Cadáver de Jon Nieve (fig. 6)

Rafael Sanzio	Lancel Lannister
Bautismo de Cristo por San Juan Bautista (Ejemplo: <i>El Bautismo de Cristo</i> (h. 1567) de Juan Fernández Navarrete "el Mudo"). (fig. 7)	"Bautismo" de Theon Greyjoy (fig. 8)
Georges de la Tour y la escuela tenebrista italiana	Escena en la que Ned Stark se encuentra en una celda de la Fortaleza Roja

<i>Leila</i> (1892) de Francis Bernard Dicksee. Así como varias representaciones del desnudo femenino: <i>El juicio de Paris</i> (1719) de Antoine Watteau o <i>Bañista de Valpinçon</i> (1808) de Jean Ingres	Ros muestra las mismas actitudes
<i>Napoleón cruzando los Alpes</i> (1801) de Jacques-Louis David	Representación de Tywin Lannister
Francis Bernard Dicksee, Jean A. D. Ingres, Frederick Goodall	Burdel de Petyr Baelish
<i>Dido construye Cartago</i> (1815) y <i>El declive del imperio cartaginés</i> (1817) del pintor Turner, así como las murallas/puerta de Istar (Babilonia)	La ciudad de Qarth
Caspar David Friedrich. Obras como <i>El mar de hielo</i> (1823), <i>Amanecer</i> (1821), <i>Niebla matutina en las montañas</i> (1808) o <i>El caminante ante un mar de niebla</i> (1818). Obras como <i>Abadía en el robledal</i> (1809) y <i>Cementerio de Cloister bajo la nieve</i> (1817-19)	Escenas ambientadas en el Muro o el territorio de los salvajes Harrenhal
<i>El sultán de Marruecos saliendo de su palacio rodeado</i> (1845) de su guardia de Eugène Delacroix	Exotismo de Essos
Arquetipo de Carmen	Las Serpientes de Arena
<i>El caballero errante</i> (1870) de Millais y <i>Caballerosidad</i> (1885) de Dicksee	Escena en la que Jaime Lannister está atado a un árbol, y Brienne vestida con armadura lo desata
<i>Ondina</i> (1872) o <i>Circe ofreciendo la copa a Ulises</i> (1891), ambas de John William Waterhouse	Primera escena en la que aparece Daenerys con un vestido vaporoso

<i>Juana de Arco</i> (1865) de Millais o <i>Lamia y el soldado</i> (1905) de Waterhouse	Brienne de Tarth
<i>Lady Godiva</i> (1897) de John Collier (fig. 9)	Daenerys una vez casada con Khal Drogo, montada a caballo (fig. 10)
Edmund Blair Leighton con obras como <i>El espaldarazo</i> (1901) o <i>La despedida</i> (1900). Aunque en la primera temporada Cersei se acerca más a las obras de Waterhouse, como <i>La dama de Shalott</i> (1888)	Estética de la Fortaleza Roja. Cersei Lannister
John William Waterhouse (<i>Ofelia</i> de 1894 o <i>Circe entrando en el jardín de Cupido</i> 1904)	Sansa Stark
<i>La bella dama sin piedad</i> (1903) e <i>Isolda</i> (1895), ambas de Francis Bernard Dicksee	Melisandre

<i>Eco y Narciso</i> (1903) de Waterhouse	Escena en la que Bran Stark mira su reflejo en el estanque del Bosque de Dioses de Invernal
Estética totalitaria propia del nazismo (<i>El triunfo de la voluntad</i> (1935) de Leni Riefenstahl)	Capítulo final cuando Daenerys arenga a sus tropas con un discurso
Mapas de la Segunda Guerra Mundial	Mesa-mapa de Stannis
<i>Catedral de Coventry</i> tras los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial	Escena del Salón del Trono destrozado



Fig. 3. *Necrópolis de Guiza y Zigurat de Ur.*



Fig. 4. *Gran Pirámide de Meereen.*



Fig. 5. *Lamentación sobre Cristo muerto de Mantegna* y fig. 6. *Cadáver de Jon Nieve.*



Fig. 7. *El Bautismo de Cristo de Navarrete "el Mudo"* y fig. 8. *"Bautismo" de Theon Greyjoy.*



Fig. 9. *Lady Godiva* de John Collier y fig. 10. *Daenerys montada a caballo*.

Gracias a las películas y series de éxito se produce un auge de la relevancia del patrimonio artístico, siendo consumidos por un público donde aparte de obtener beneficios económicos, también hay culturales. “Reivindican el papel que juega el patrimonio de una forma que no sólo entretiene, sino que también educa, siendo esta la verdadera clave de la cuestión”⁸³.

4.3. La humanización de los arquetipos femeninos

En la serie de televisión, a diferencia de en las novelas, las mujeres son representadas de manera más humanizada, realista y empoderada en relación a los estándares contemporáneos y demostrando su valía en función de los problemas a los que se enfrenten. Como se explica en el apartado anterior, estas mujeres van a representar diferentes arquetipos, en ocasiones, mostrando varios aspectos en un mismo personaje y haciéndolos evolucionar a lo largo de la historia.

En relación a esto, es fundamental el vestuario. A través de él se observa un desarrollo en los personajes, al igual que apoya la narración. El color también se convierte en un elemento esencial. Michele Clapton, diseñadora de vestuario de *Juego de Tronos*, recoge tanto los emblemas como los colores de las diferentes casas para diferenciarlos. Por ejemplo, el vestuario de los Stark no solo tiene una función de abrigo, también transmite “su estatus social y sus relaciones entre ellos, además de crear un sentido de

⁸³ MARTÍNEZ-ACITORES GONZÁLEZ, A., *¿Realidad o ficción?...*, op. cit., p. 195.

comunidad”⁸⁴. Tal como dice Clapton: “cada grupo necesitaba tener una apariencia, color y silueta que nos indicaran su identidad regional, pero los personajes también tenían que ser reconocibles como individuos”⁸⁵.

El vestuario refleja la evolución, así como las dificultades que habían sufrido los personajes. Los colores se vuelven cada vez más oscuros e intensos, reflejando esa dureza y falta de ingenuidad. Tal y como le sucede a Sansa. Tras dejar Invernalía y asentarse en la corte, hay una transformación en la que adquiere los rasgos propios de Cersei. Aunque una vez roto su idealismo, intenta regresar a su infancia (a Invernalía) y se muestra en los ropajes, así como en el peinado. También se ve en Cersei o Daenerys, ambas tras intentar hacerse con el Trono de Hierro, “se convierten en guerreras oscuras”⁸⁶ con ropajes que recuerdan al mundo militar, compuesto de cuero rígido negro.

Por ejemplo, en Invernalía destaca la utilización de azules y grises, aunque los Stark muestran dentro de esos colores unas tonalidades cálidas y acogedoras diferenciándolos de los tonos marrones de las casas circundantes, sin embargo “dentro de la familia las diversas personalidades se reflejan en lo que llevan puesto”⁸⁷, (Sansa porta colores más fríos). Además, las vestimentas de los nobles influyen en su entorno, generando así una moda.

Y al igual que el vestuario, también se va a ver un cambio en los peinados. Cersei una vez le corten la melena “inicia un camino de no retorno”⁸⁸ acentuando ese aspecto más endurecido. Mientras, Daenerys va a ir aumentando el número de trenzas según vaya venciendo batallas, mostrando así su relación con la tradición dothraki, y a su vez “confiriéndole un aspecto semejante a un dragón”⁸⁹.

Tanto en los espacios como en los personajes, se advierte la influencia de diversas manifestaciones artísticas del siglo XIX, sobre todo de la pintura. Esto hace que haya una combinación “de la construcción de una idealización fantástica pseudo-medieval junto al despliegue de estrategias para alejarse de lo ‘no realista’”⁹⁰. Un claro referente es el prerrafaelismo, evidente en las primeras temporadas cuando se recurre a John William

⁸⁴ CLAPTON, M., *Juego de Tronos...*, op. cit., p. 9.

⁸⁵ *Ibidem*, p. 10.

⁸⁶ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over...*, op. cit., p. 98.

⁸⁷ COGMAN, B., *Tras las cámaras de HBO...*, op. cit., p. 44.

⁸⁸ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over...*, op. cit., p. 98.

⁸⁹ *Idem*.

⁹⁰ *Ibidem*, p. 97.

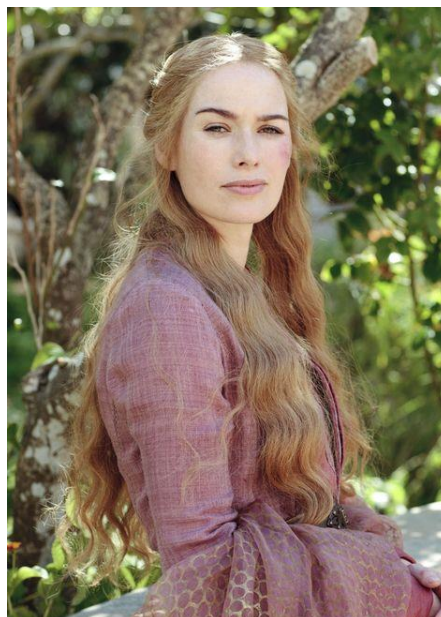
Waterhouse para la caracterización y vestuario de Sansa Stark, y para mostrar su paso de la niñez a la adolescencia.

En relación al vestuario de Invernia, como indica Clapton: “Aunque, en un principio, me inspiré en la Europa del Norte medieval y las faldas de los trajes de los hombres tienen un cierto aire japonés, lo cierto es que no nos limitamos a seguir las modas de ninguna época en particular.”⁹¹ En general, la no necesidad de los diseñadores de ajustarse a un período histórico real y concreto, resultó bastante liberadora.

4.3.1. Cersei Lannister

Cersei, de la casa Lannister, mujer poderosa que hace uso de su belleza, su elegancia y su apellido para conseguir sus fines. Tanto en la novela como en la serie se evidencia su poder, así como su orgullo, aunque en la televisión es donde cuenta con más voz y un mayor desarrollo, mostrando un lado más humano. Aun así, se observa el poco poder que posee en esa sociedad dominada por hombres. Cersei refleja el amor por sus hijos, así como su fuerza y su falta de miedo, ganándose el respeto de los que la rodean. Es tanto madre como reina.

Inicialmente Cersei utiliza tonalidades suaves, enseña al mundo ser aparentemente dulce y femenina, con su largo cabello rubio y suelto (fig. 11 – fig. 15). Esto muestra que en esos momentos es una mujer impotente, sujeta a un hombre por el que no siente ningún aprecio.



⁹¹ COGMAN, B., *Tras las cámaras de HBO...*, op. cit., p. 44.



Fig. 11, fig. 12, fig. 13, fig. 14 y fig. 15. *Cersei Lannister con vestidos de estilo "kimono". Temporada 1.*

Sus primeros trajes son similares a los kimonos de coloridos ricos, que se pueden quitar fácilmente, mostrando la idea de que era una mujer accesible para los hombres. Pero según avanza la serie cada vez aparecerá más “blindada y cerrada”⁹², dando paso a una especie de armaduras. En sus primeras vestiduras se observan las aves bordadas, metáfora de Cersei enjaulada. Tras la muerte de su marido, cambia rápidamente su aspecto, que adopta tonalidades intensas, el rojo y dorado de la casa Lannister. También el emblema de su casa pasa a ser un elemento determinante en sus trajes, “quiere proyectar el poder que ejerce como reina regente”⁹³. Lleva peinados semi-recogidos con trenzas, influyendo en personajes como Sansa (fig. 16 – fig. 18).



Fig. 16, fig. 17 y fig. 18. *Cersei Lannister con el color y motivos de su casa. Temporadas 1-3.*

⁹² CLAPTON, M., *Juego de Tronos...*, op. cit., p. 132.

⁹³ *Ibidem*, p. 135.

Con la llegada de Margaery Tyrell a la corte, Cersei se ve amenazada ante la juventud y belleza de ésta. Por ello, a medida que los trajes de Margaery son más atrevidos, Cersei busca mostrar su poder a través de una vestimenta. Como resalta Clapton: “Me aseguré de que ella siempre estuviera vestida de rojo, sentí que siempre les recordaría a los que la rodeaban su casa y su estatus, es una de las pocas formas en las que puede demostrar su poder”⁹⁴.



Fig. 19 y fig. 20. *Cersei Lannister con tonalidades más apagadas. Temporada 4.*

Tras la boda de su hijo Joffrey con Margaery, Cersei pierde cierta posición, esto se refleja en el vestido que lleva a dicha celebración, pues a pesar de que sigue portando los tonos rojo y dorado, son más apagados (fig. 19 y fig. 20). Cuando fallece su primer hijo, es el momento en que introduce en su vestuario el negro, que con el tiempo será su color característico. Cersei está envuelta en dolor y rabia, aunque buscará venganza (fig. 21 y fig. 22).

⁹⁴ *Ibidem*, p. 146.



Fig. 21 y fig. 22. *Cersei Lannister de luto* y *detalle de un vestido*. Temporada 4.

Una vez arrestada por el Gorrión Supremo y despojada de toda vanidad, le cortan el cabello y es vestida con una simple tela áspera y rugosa (fig. 23). Perdiendo así su ornamentación, su poder... Pero frente a lo que se esperaba, no ha padecido ninguna transformación espiritual. El peinado recortado lo mantiene el resto de la serie, “una indicación de que se está reinventando a sí misma como alguien que no está interesada en apelar a los estándares de belleza femeninos convencionales”⁹⁵. A partir de este momento comienza a vestirse únicamente en negro, cubriendo su cuerpo por completo. “Esta es una tendencia común entre todas las mujeres que se vuelven poderosas en Poniente: a medida que sus historias progresan, todas tienden hacia colores más oscuros y un atuendo más conservador”⁹⁶.



Fig. 23. *Cersei Lannister antes del “paseo de la vergüenza”*. Temporada 5.

⁹⁵ *Ibidem*, p. 157.

⁹⁶ *Ibidem*, p. 156.

Cersei se encuentra en “un estado de duelo casi perpetuo”⁹⁷ pues tras el fallecimiento de gran parte de sus familiares, termina siendo coronada reina de los Siete Reinos. Después de su coronación sus vestidos tienen la misma silueta, de manera neutral respecto al género. “No necesariamente está negando su feminidad, está orgullosa de ser una mujer en el trono, es solo que ya no necesita usar su sexualidad para avanzar en la sociedad”⁹⁸. La cadena que apoya sobre su pecho indica que está “física y emocionalmente cerrada”⁹⁹. Los leones Lannister representados en sus tejidos serán los leones de la muerte, reflejando así también su estado emocional (fig. 24 – fig. 28).

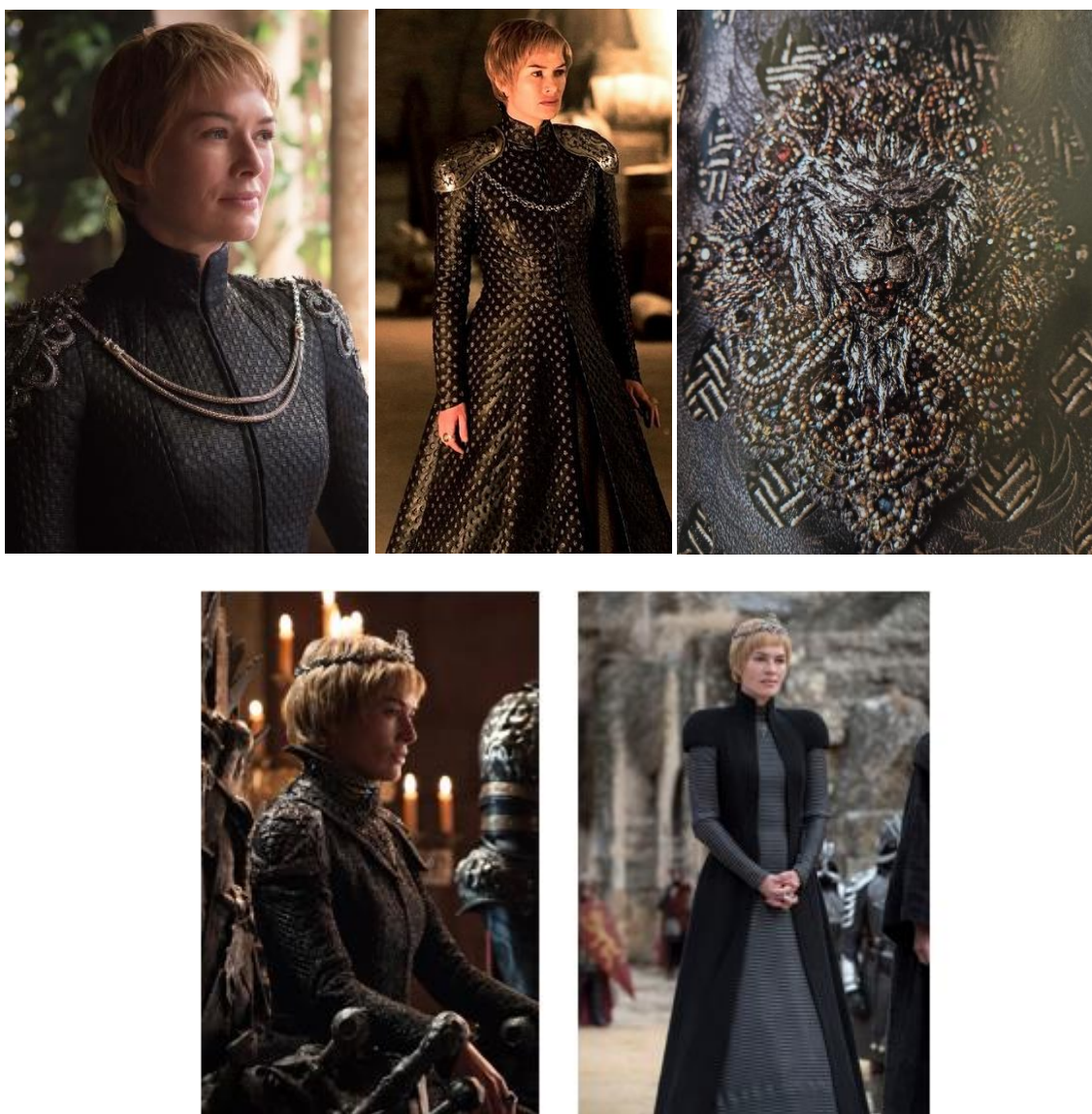


Fig. 24, fig. 25, fig. 26, fig. 27 y fig. 28. Cersei Lannister y detalle de un vestido. Temporada 6 - 8.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 158.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 163.

⁹⁹ *Idem*.

En la última temporada hay una variación en su vestuario, pues está embarazada y se siente esperanzada. Se produce una fusión entre los tonos oscuros, negros, con los rojos de su casa, siendo este último el color dominante (fig. 29).



Fig. 29. *Cersei Lannister vestida de nuevo de rojo como muestra de esperanza. Temporada 8.*

4.3.2. Sansa Stark

Sansa, de la casa Stark, es una manifestación de la típica damisela inocente caballeresca (especialmente en los libros). En un primer momento depende de un varón, pero según vaya avanzando tanto la serie, como la novela, su personaje experimenta un enorme desarrollo, despertando en una realidad oscura a la que tendrá que enfrentarse para sobrevivir. Terminará desafiando aquello que en un inicio había venerado.

Sansa en un inicio es una niña ingenua que desea ser reina. Pero todos estos sueños románticos se rompen una vez que llega a Desembarco del Rey. En la capital acaba siendo maltratada por su amado príncipe, Joffrey y su madre política, Cersei. Este factor hace que su carácter se endurezca y cada vez sea más astuta. Esta evolución, junto a otras vivencias, también se aprecian visualmente, tanto en el cabello como en las ropas.

La primera vez que aparece Sansa en pantalla lleva un vestido con nudos, aludiendo a que aún no ha llegado a la pubertad, aunque los intenta ocultar para mostrarse más madura. Por medio de la tonalidad de su vestido, más pálida y fría que los tonos grisáceos del resto de su familia, busca diferenciarse, “parecer más sofisticada y real”¹⁰⁰ (fig. 30 y fig. 31).

¹⁰⁰ *Ibidem*, p. 19.



Fig. 30 y fig. 31. *Sansa Stark con sus vestidos hechos a mano. Temporada 1.*

Una vez en la capital, aún ilusionada con su futuro casamiento con el príncipe, adopta los vestidos que lleva Cersei, inspirados en kimonos, también los colores (verdes y rosas, suaves...), así como el peinado (semi-recogidos con trenzas). Clapton por medio del vestuario de Sansa quería mostrar que ella misma elaboraba sus vestidos, siendo una costurera experta. Borda en sus ropas libélulas atrapadas en círculos (en relación a lo que ella siente en la capital) (fig. 32 – fig. 34). En su boda con Tyrion, lleva un vestido malva (un intermedio entre el rojo Lannister y el azul Stark), donde de nuevo se aprecian las libélulas, pero también aparece bordado un león (en la zona posterior del cuello), sugiriendo que ahora Sansa pasa a ser propiedad de los Lannister (fig. 35 y fig. 36).



Fig. 32, fig. 33 y fig. 34. *Sansa Stark con vestidos que reflejan la influencia de Cersei. Temporada 1 - 2.*



Fig. 35 y fig. 36. *Sansa Stark y detalle de su vestido de bodas con Tyrion. Temporada 3.*

Después de ver como Meñique asesina a su tía Lysa Arryn, Sansa opta por tonalidades oscuras, que no abandonará. Ya no es aquella niña ingenua deseosa de ser reina, pasa a ser una mujer que ansía aprender política de las personas expertas que le rodean. Se aprecia así en sus vestidos, con algunos detalles de plumas pues “los cuervos se utilizan para enviar mensajes a Poniente”¹⁰¹, como por el collar (círculo interrumpido por una ‘aguja’) ambos elementos reflejan fuerza (fig. 37 y fig. 38).

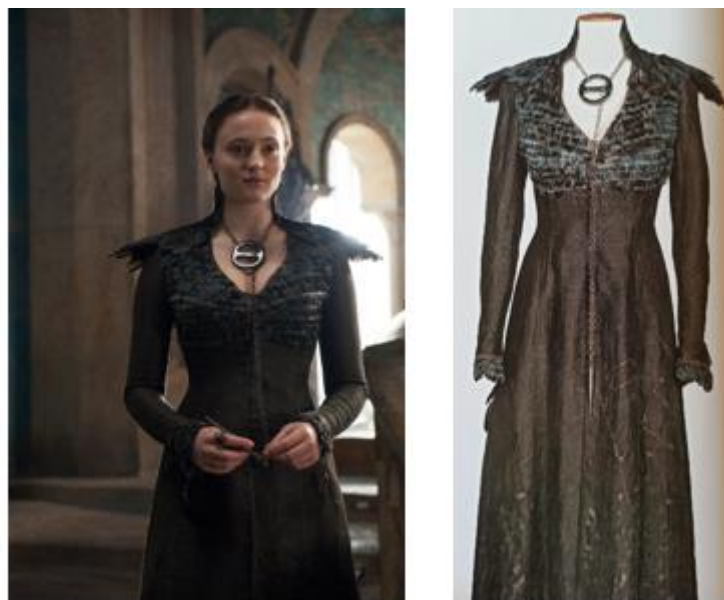


Fig. 37 y fig. 38. *Sansa Stark reflejando a “Sansa oscura”. Temporada 4.*

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 26.

En su segunda boda, esta vez con Ramsay Bolton, Sansa porta un vestido blanco, junto con varios elementos alusivos a su familia, aunque a la espalda cuenta con un cordón sugiriendo cierta vulnerabilidad, mostrando así un preludio de su noche de bodas (fig. 39 y fig. 40). Pero tras la muerte de éste por venganza, va a surgir una nueva Sansa, “una mujer dañada pero fuerte”¹⁰². Sus trajes son más sombríos, con los colores del luto, pero empiezan a mostrar el emblema de los Stark, aferrándose a lo que ha perdido (fig. 41 y fig. 42).



Fig. 39 y fig. 40. *Sansa Stark y detalle de su vestido de su segunda boda. Temporada 5.*



Fig. 41 y fig. 42. *Sansa Stark. Temporada 6 - 7.*

¹⁰² *Ibidem*, p. 34.

En los últimos episodios Clapton añadió en sus vestiduras elementos de cuero a modo de armadura, “quería transmitir que a esas alturas, Sansa es una guerrera por derecho propio, a pesar de que no lucha en el campo de batalla”¹⁰³ (fig. 43 y fig. 44).



Fig. 43 y fig. 44. Sansa Stark donde se observa la aplicación del cuero como “armadura”. Temporada 8.

El último vestido, el de su coronación, muestra imágenes relacionadas con acontecimientos de su vida y honra a aquellas personas que había querido o la habían ayudado. Este traje hace uso de tela de otro vestido anterior, conmemorando así la primera vez que Sansa había decidido luchar por sí misma, aunque Clapton busca una segunda connotación con el tejido, pues es similar al utilizado para el traje de boda de Margaery Tyrell con Joffrey, generando una conexión entre ambas. La caída del vestido, así como el corte de las mangas recuerda al vestuario de su madre, Catelyn Stark. El corsé con un patrón de ramas que ascienden, hace referencia a la esperanza puesta en el futuro reino norteamericano. Este corsé con apariencia férrea sigue reafirmando la idea de que Sansa continúa “armándose a sí misma”¹⁰⁴, y colgado se añade el collar de agujas.

La capa hace referencia a su familia. Que sea asimétrica es una muestra de respeto hacia su hermana Arya, el forro de conejo y los bordados de lobo a sus hermanos, y el de escamas a la casa Tully (casa de su madre). Mientras el almohadillado del cuello alude a su padre. Ya no solo está la relación del corsé con el árbol arciano, sino también las hojas bordadas que caen en la falda. Uno de los extremos del almohadillado representa la cabeza

¹⁰³ *Ibidem*, p. 40.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 42.

de un lobo huargo, en alusión a Dama, su loba. Rematando todo ello con una cascada de plumas que hace referencia a su primer vestido como “Sansa oscura”. Para terminar, porta una corona con dos lobos huargos apoyados entre sí, donde aparte de mostrar el emblema familiar, hace referencia a su hermano caído Robb, pues éste llevaba un cierre del mismo diseño en la Boda Roja (fig. 45 – fig. 47).



Fig. 45, fig. 46 y fig. 47. Sansa Stark y detalles de su vestido de coronación. Temporada 8.

4.3.3. Arya Stark

Arya, de la casa Stark, es lo opuesto a su hermana Sansa, no es bella y alardea de ello. Tampoco desea alcanzar ningún poder. Anhela tener los mismos derechos que los hombres, así como obtener la libertad absoluta. Es una figura trasgresora, tanto en los libros, como en la serie.

Arya desde el primer momento se muestra como la antítesis de su hermana Sansa. De carácter fuerte, idolatra a sus hermanos. Esto se ve reflejado en su vestuario. Como indica Clapton: “Las primeras prendas que diseñé para ella fueron un reflejo de lo que vistieron los hombres de Invernalicia”¹⁰⁵ (fig. 48).



Fig. 48 y fig. 49. *Arya Stark*. Temporada 1 y 2.

Tras su huida de la capital sus trajes parece que son diversas prendas “unidas de manera improvisada para conseguir abrigo y protección”¹⁰⁶. Las tonalidades son marrones, ya no solo por el hecho de que es el color que utilizara para mezclarse con el paisaje, sino que recuerda al Norte. Otro factor determinante en el desarrollo de su vestuario es el movimiento (fig. 49).

Una vez viva con los Hombres Sin Rostro, va a vestir de manera muy neutral, “camisa holgada de algodón con pantalones y una túnica”¹⁰⁷ (fig. 50). Y adopta diversas formas de vestir que le permiten desplazarse por Braavos sin llamar la atención (fig. 51 y fig. 52).

¹⁰⁵ *Ibidem*, p. 56.

¹⁰⁶ *Idem*.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 61.



Fig. 50, fig. 51 y fig. 52. *Arya Stark durante su estancia con los Hombres sin Rostro. Temporada 6.*

Tras su vuelta a Invernalía adopta de nuevo una apariencia similar a la de los hombres del lugar, en colores azul, marrón y gris cálido. “Finalmente puede proclamar con orgullo su herencia”¹⁰⁸. En la última temporada se ve como Arya opta por un estilo propio, aunque siempre dentro de la tonalidad de los Stark (fig. 53 – fig. 56).

¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 67.



Fig. 53, fig. 54, fig. 55 y fig. 56. *Arya Stark a su vuelta a Invernal. Temporada 7 y 8.*

Desde el inicio anhela una vida que está hecha para los hombres, aunque su inclinación por la lucha le salva en más de una ocasión la vida. Así es como logra convertirse en “una guerrera de pleno derecho”¹⁰⁹.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 56.

4.3.4. Daenerys Targaryen

Daenerys, de la casa Targaryen, en un inicio vendida por su hermano, tratada como un objeto. Posteriormente, tras la muerte de su marido, Khal Drogo, se ve una enorme evolución del personaje, tanto en la televisión como en la novela, convirtiéndose en guerrera, madre y reina, caracterizada por ser una gobernante justa.

Respecto a su vestuario Michele Clapton buscaba “enfaticar el linaje real de los Targaryen, así como su naturaleza feroz e inflexible y su insaciable sed de poder”¹¹⁰. En el caso de Daenerys no comienza a vestir como una Targaryen hasta años más tarde, tras haber viajado por Essos. Entre tanto, sus ropajes muestran influencias de las diversas culturas con las que ha tenido contacto. La directora de vestuario pretendía que por medio de su indumentaria se reflejara cada etapa de su viaje y su evolución, cómo pasa de “ser una marginada impotente a una temible tirana”¹¹¹. Por ejemplo, al principio se presenta a Daenerys por su cuerpo, usada como mercancía sexual (fig. 57). Por ello, uno de los primeros ropajes que porta, en el momento que conoce a Khal Drogo, es prácticamente transparente. Daenerys lleva en la boda un vestido que se desenrolla al quitárselo Drogo, como si “estuviera abriendo un regalo”¹¹² (fig. 58).



Fig. 57 y fig. 58. *Daenerys Targaryen cuando conoce a Khal Drogo y el vestido de bodas. Temporada 1.*

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 323.

¹¹¹ *Ibidem*, p. 326.

¹¹² *Idem*.

Posteriormente, cuando forme parte de la sociedad dothraki, viste las ropas de esta cultura, una vestimenta práctica, propia de una cultura nómada, que utiliza el cuero como material esencial. Poco a poco Daenerys busca diferenciarse dentro de esta estética, pues es la Khaleesi (fig. 59 y fig. 60).



Fig. 59 y fig. 60. *Daenerys Targaryen con las ropas de Khaleesi. Temporada 1.*

Tras la muerte de Drogo “el curso de la vida de Daenerys cambia dramáticamente”¹¹³, deja de estar controlada por hombres y renace como la Madre de dragones. Es a partir de aquí cuando comienza a viajar, a recoger los diferentes estilos de las diferentes culturas que visita (Qarth, Astapor, Yunkai, Meereen...), que como dice Clapton, “quería mostrar que está experimentando con diferentes estilos para encontrar uno que proyecte el tipo correcto de autoridad”¹¹⁴ (figs. 61 – fig. 65).

¹¹³ *Ibidem*, p. 331.

¹¹⁴ *Ibidem*, p. 338.

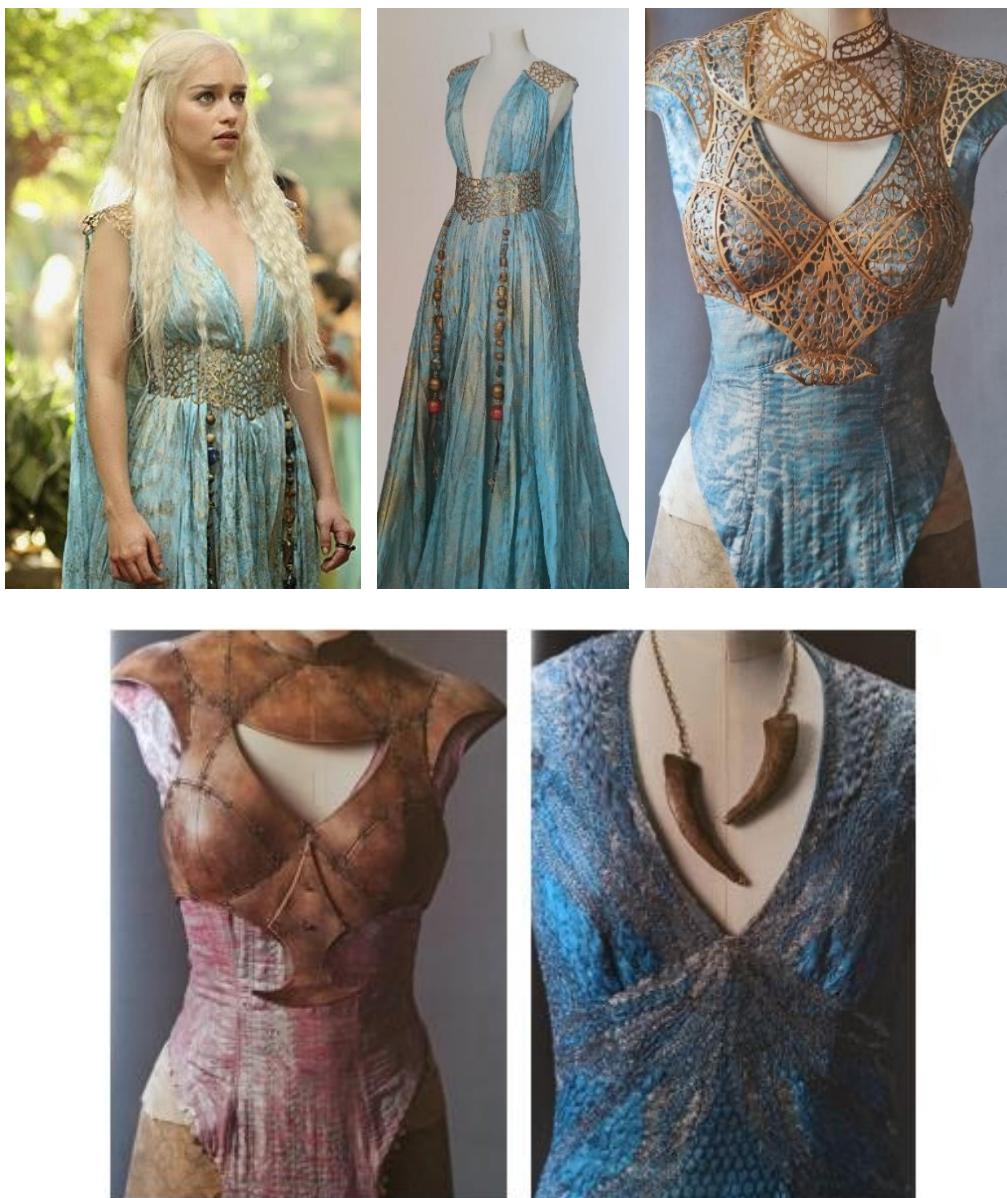


Fig. 61, fig. 62, fig. 63, fig. 64 y fig. 65. *Daenerys Targaryen y detalles de sus vestidos. Temporadas 2 y 3.*

También los colores van a variar marcando los puntos de inflexión del personaje. Por ejemplo, cuando se encuentra en la ciudad de Meereen, su vestuario es de colores claros, blanquecinos “para indicar que está entrando en un nuevo período de su vida en el que es casi intocable”¹¹⁵ (fig. 66 – fig. 69).

¹¹⁵ *Ibidem*, p. 344.

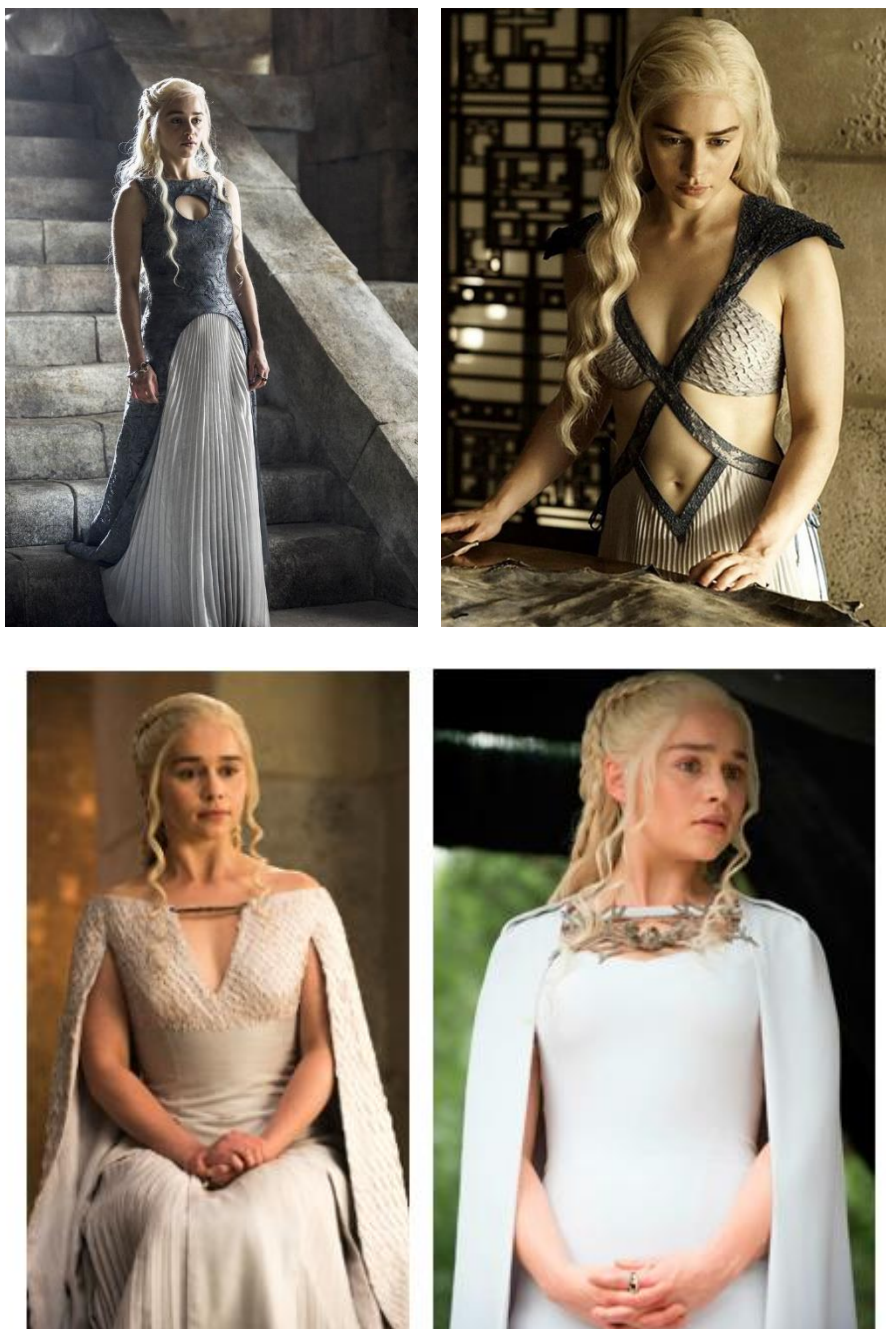


Fig. 66, fig. 67, fig. 68 y fig. 69. *Daenerys Targaryen durante su estancia en Meereen. Temporadas 4 – 6.*

Sin embargo, el vestido que lleva cuando navega hacia Poniente “marca otro paso importante en su evolución personal”¹¹⁶ pues tras la conquista de la Bahía de los Esclavos ha demostrado de lo que es capaz, vistiendo un traje mucho más oscuro “para reflejar la creciente oscuridad dentro de ella”¹¹⁷. Aquí es cuando comienzan a verse de manera sutil los colores de su familia (fig. 70).

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 349.

¹¹⁷ *Idem*.



Fig. 70. *Daenerys Targaryen llevando a sus tropas a Poniente. Temporada 6.*

Al llegar a Poniente lleva ropajes que le hacen parecer un “comandante militar”¹¹⁸. Es cada vez más agresiva y esto se traduce en sus trajes similares a los de Viserys. A lo largo de las temporadas se aprecia su progresión y al final la vemos “vestida enteramente en el color de la muerte representa la culminación de su viaje de una joven inocente a una conquistadora vengativa”¹¹⁹ (fig. 71 – fig. 76).



¹¹⁸ *Ibidem*, p. 351.

¹¹⁹ *Ibidem*, p. 356.



Fig. 71, fig. 72, fig. 73, fig. 74, fig. 75 y fig. 76. *Daenerys Targaryen vestida como "comandante". Temporadas 7 y 8.*

5. CONCLUSIONES

Esta serie a pesar de sus difíciles comienzos fue cogiendo fuerza. En 2014 se convirtió en la más vista de la historia de HBO, record superado en capítulos posteriores. Es una serie donde, al igual que en las novelas, se muestran personajes ambiguos, dotando una gran riqueza al argumento. La tarea de la adaptación fue un gran desafío para los guionistas David Benioff y Dan B. Weiss. Combinaron distintos géneros: fantástico, terror (*zombies*) y tragedia shakesperiana por el poder.

Sus ocho temporadas (2011-2019) fueron bien acogidas tanto por los críticos como por el público, y sus seguidores llegaron a ser considerados entre los más devotos de series de televisión.¹²⁰

¹²⁰ Según *Vulture*.

Uno de los atractivos de *Juego de Tronos*, como ya se ha indicado, es su estética. Tomó como referente producciones de fantasía medieval como *Excalibur* (1981, Boorman) o la trilogía de *El Señor de los Anillos* (2001, P. Jackson). También fue importante la influencia de los prerrafaelitas y la idealización medieval del XIX, destacando a Waterhouse. Sin olvidar al romántico Friedrich como referente de muchos de los escenarios naturales. Asimismo, conviene tener en cuenta la inspiración del arte oriental para crear espacios interiores exóticos. *Juego de Tronos* es al mismo tiempo continuista e innovadora, gracias a los numerosos referentes histórico-artísticos que utiliza.

La influencia estética de *Juego de Tronos* se ha dejado sentir en series posteriores, como es el caso de *The Witcher* (2019, L. Schmidt) también basada en una saga de libros, o *El Señor de los Anillos: los Anillos de Poder* (2022, Payne y McKay), una precuela de la famosa trilogía.

Pero también ha generado sus propias *spin off* como es *La Casa del Dragón* (2022, Kilner, Patel, Sapochnik y Yaitanes). Está planteada como una precuela de *Juego de Tronos*, ambientada unos 200 años antes, aunque en este caso los protagonistas son los Targaryen. A diferencia de la saga principal, parte de dos libros (solo está publicado el primer tomo) poco desarrollados y con pocos detalles. Por tanto, es fundamental *Juego de Tronos* como referente. A pesar de situarse en ese mundo fantástico, también hubo una mayor flexibilidad, así como un deseo de ampliarlo y mejorarlo. De nuevo, se observa la importancia del papel de la mujer, representada por dos personajes: Rhaenyra Targaryen y Alicent Hightower, desarrollándose una lucha por quien obtendrá el Trono de Hierro.

Desde finales del siglo XX hasta los inicios del XXI se ha generado un cambio significativo en el papel de la mujer, convirtiéndolas ya no solo en protagonistas, sino en figuras con carácter que ocupan puestos de poder. A pesar de estos avances, es notable que ninguna de ellas logra obtener el Trono de Hierro. Esto recalca la necesidad de un cambio más profundo en la sociedad, puesto que persisten vestigios de los estereotipos tradicionales que han estado vinculados a la mujer.

Juego de Tronos ha obtenido una gran fama, en parte, porque se aleja de las series o películas habituales de este género de fantasía medieval, pues apenas sigue los estereotipos marcados a lo largo de la historia, sino que en muchos casos rompe con ellos

generando personajes de gran complejidad, reales, conectando así con el espectador. Pues como dice Benioff : “*Juego de Tronos* no es sobre monstruos. Es sobre humanos”¹²¹.

6. ANEXOS

6.1. Ficha técnica y artística

Ficha técnica - *Juego de Tronos*

Título: [Juego de Tronos] = *Game of Thrones*

Dirección: David Benioff (creador), D. B. Weiss (creador), Timothy Van Patten, Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor, Neil Marshall, Alex Gravez, Michele MacLaren, David Nutter, Alik Sakharov, Michael Slovis, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Miguel Sapochnik, Jack Bender, Matt Shakman, Daniel Sackheim, David Petrarca.

Guion: David Benioff, D. B. Weiss, Bryan Cogman, Jane Espenson, George R. R. Martin, Gursimran Sandhu, Dave Hill, Vanessa Taylor, Ethan J. Antonucci.

Basado en la saga novelística de: George R. R. Martin, [*Canción de Hielo y Fuego*] = *A Song of Ice and Fire*

Productora: HBO

Productor ejecutivo: David Benioff, D. B. Weiss, Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield, George R. R. Martin (coproductor)

Jefes de producción: David Benioff, D. B. Weiss.

Efectos visuales: Joe Bauer, Steve Kullback, Angus Wall (estudio Elastic), Pixomondo

Fotografía: Matthew Jensen, Marco Pontecorvo, Alik Sakharov, Fabian Wagner, Anette Haellmigk, Jonathan Freeman, Robert McLachlan, P. J. Dillon, Gregory Middleton, David Franco, Martin Kenzie, Chris Seager, Kramer Morgenthau, David Katznelson, Sam McCurdy.

Música: Ramin Djwadi

Maquillaje: Paul Engelen, Melissa Lackersteen, Conor O’Sullivan, Rob Trenton, Jane Walker, Ann McEwan, Barrie, Sarah Gower

Vestuario: Michele Clapton, April Ferry, Kevin Alexander

Escenografía: Gemma Jackson, Paul Inglis

Sonido: Ronan Hill

Ficha artística

Género: Aventuras, drama, fantástico, acción, intriga. Fantasía medieval

¹²¹ BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Contenido extra “Del libro a la pantalla”, HBO.

Intérpretes: Emilia Clarke (Daenerys Targaryen), Kit Harrington (Jon Nieve), Lena Headey (Cersei Lannister), Peter Dinklage (Tyrion Lannister), Maisie Williams (Arya Stark), Nikolaj Coster-Waldau (Jaime Lannister), Sophie Turner (Sansa Stark), Sean Bean (Ned Stark), Charles Dance (Tywin Lannister)...

Estudios: HBO

País: Estados Unidos

Año: 2011-2019

Duración: 8 temporadas. 73 episodios

Premios:

- En BAFTA 2018 (Premios de la academia de cine y TV británica) resultó ganadora de dos nominaciones, a Mejor diseño de producción de TV con Deborah Riley y Rob Cameron), así como al Mejor diseño de vestuario de TV de la mano de Michele Clapton.
- En la temporada de 2017-2018 obtuvo el Emmy de Mejor Serie de Drama, aunque también el de Mejor actor de reparto en Serie de Drama con Peter Dinklage.
- Otro premio es el obtenido en los Globos de Oro de 2012, al Mejor actor secundario de una serie, miniserie o película para TV con Peter Dinklage.
- Así como entre otras, el obtenido en el Satellite Awards (International Press Academy) como Mejor serie de TV / telefilme – de género.

Sinopsis: La serie comienza en Invernia, uno de los Siete Reinos de Poniente. El señor de este reino, Eddard (Ned) Stark se verá obligado a abandonar su hogar tras ser llamado para ocupar el cargo de Mano del Rey en Desembarco del Rey, capital de estos Siete Reinos.

Allí no solo chocará su ética y principios con las de su amigo el rey Robert Baratheon, sino sobre todo con una de las familias más poderosas, los Lannister, siendo la reina Cersei, perteneciente de esta, su mayor enemigo.

Por tanto, Ned se verá envuelto en una serie de intrigas que supondrán ya no solo peligrar su vida, sino también la de su familia.

Tras el fallecimiento del rey, estallará una guerra civil entre las diferentes familias poderosas de los Siete Reinos, teniendo lugar el llamado ‘Juego de Tronos’¹²².

¹²² Sensacine: Juego de tronos <https://www.sensacine.com/series/serie-7157/>, (Fecha de consulta: 20-X-2023).

6.2. Estrategias discursivas

Muchas de las adaptaciones literarias que son llevadas al cine o a otros medios audiovisuales como la televisión o los videojuegos tienen que realizar una serie de estrategias discursivas.

En el caso de *Juego de tronos* va a haber supresiones, añadidos, compresiones y cambios.

En lo que se refiere a las supresiones, destaca la eliminación de muchos aspectos como el pasado, anécdotas... que aparecen en los libros, enriqueciendo el argumento pero que en el caso de la serie no harían más que interrumpir el flujo de la trama, desviando la atención de los espectadores. Se ha preferido dar más protagonismo a los personajes que al contexto histórico.

“Mientras que en la novela el lector podía llegar a perderse entre la multitud de secundarios y vasallos, la serie marca claramente qué y quién es importante y relevante para la historia a través de omitir los detalles que considera innecesarios o prescindibles”.¹²³

En segundo lugar, están los añadidos, escenas que en el libro original no aparecían. La finalidad de esto es presentar a personajes que son relevantes en la serie, así como profundizar en ellos, subrayando de sus deseos, ideas u opiniones (fig. 77).



Fig. 77. Tywin y Jaime Lannister. Temporada 1

Algunos añadidos “resultan irrupciones que no hacen más que explicitar de forma un tanto burda lo que el lector/espectador ya sabe”¹²⁴. Un ejemplo son las escenas de sexo, las llamadas ‘*sexposition*’, que van a aportar información al espectador mientras lo ‘entretienen’ (Renly Baratheon y Loras Tyrell en una secuencia de amor (fig. 78)).

¹²³ LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, op. cit., p. 99.

¹²⁴ *Ibidem*, p. 102.



Fig. 78. Renly Baratheon y Loras Tyrell. Temporada 2.

Como ya se ha mencionado, en los libros se desarrolla la historia desde el punto de vista de un personaje, en cada capítulo diferente. Entre el lector y el personaje hay un alto grado de implicación pues la narración está contada en primera persona. Mientras, en la serie la narración es más libre, pues habrá puntos de vista de muchos más personajes. A su vez, en el medio televisivo se enfatizan determinadas situaciones o informaciones que en los libros se cuentan de formas más sutiles. “Ello supone una magnificación de ciertos aspectos de los libros originales y, en algunos casos, una explicitación de elementos que en las novelas no se desvelan abiertamente.”¹²⁵ Aunque es cierto que estos añadidos pueden hacer que se pierda cierto misterio en la trama, son necesarios para que el espectador comprenda el avance de la misma. Aun así es posible que haya escenas que, al contrario, “amplíen de forma acertada la emoción y la intensidad de la obra original.”¹²⁶

En tercer lugar, están las compresiones, sí: “reducir la importancia de varios aspectos de la novela, ya sea el número de personajes, su grado de protagonismo, el tiempo que se tarda en llevar a cabo un proceso o la relevancia narrativa de ciertos eventos.”¹²⁷

Y finalmente están los cambios. Ésta es la actuación más polémica “puesto que implica transformar conscientemente los elementos del texto original”¹²⁸, pues aquellos fans que han leído los libros, no van a aceptar que “determinadas acciones, aspectos de personajes o pasajes completos sean modificados de una forma tan notoria (más allá de ser expandidos o comprimidos) hasta el punto de llegar a funcionar de forma diferente en el relato audiovisual.”¹²⁹

¹²⁵ *Ibidem*, p. 105.

¹²⁶ *Ibidem*, p. 106.

¹²⁷ *Idem*.

¹²⁸ *Ibidem*, p. 108.

¹²⁹ *Idem*.

Aunque estos cambios son fundamentales para la adaptación, y para que los guionistas consigan integrar los nuevos elementos, siendo creíbles en su desarrollo, así como que conserven la coherencia a lo largo de las temporadas. Es cierto que el propio Martin introduce estos cambios y hace ver al público, a los fans, que son necesarios para la adaptación, ya sea por razones de “economía narrativa, costes de producción y duración del producto”.¹³⁰

También hay cambios, en ciertas acciones o en el carácter de alguno de los personajes, como sucede con la personalidad de Brienne de Tarth (fig. 79), que en los libros no es tan violenta como en la serie y es más femenina.



Fig. 79. Brienne de Tarth. Temporada 7.

Todos estos cambios son percibidos únicamente por aquellos aficionados que han leído las novelas. Además, la serie puede invitar a que el espectador haga una relectura cuya finalidad sea la de contrastar ambos medios, haciendo que haya un diálogo y un consumo tanto de uno como de otro.

“*Juego de tronos* es una serie de televisión que, a pesar de estar basada en un referente literario, destaca por sí misma como producto representativo de la *Quality Television*. La eficiente reestructuración del material original creado por Martin (quien ha participado activamente en el proceso) es, junto con su cuidada puesta en imagen y su magnífico diseño de producción, uno de los pilares que sustenta su calidad.”¹³¹

6.3. Arquetipos masculinos

Respecto a los arquetipos masculinos, el primero de ellos, el héroe, se va a caracterizar por una serie de rasgos idealizados o sobrenaturales, permitiéndole esto “llevar a cabo actos heroicos dignos de elogios e imitación para la cultura social en la que

¹³⁰ *Ibidem*, p. 110.

¹³¹ *Ibidem*, p. 112.

se desarrolla”¹³². Tradicionalmente se interpreta como un “retrato clásico propio de la antigua Grecia y Roma”¹³³, aunque actualmente gracias a los *mass media* este arquetipo empapa nuestra cultura. En el caso de *Juego de Tronos* no existe esta figura, aunque hay una aproximación con Eddard Stark. Aunque, al mismo tiempo, el personaje más heroico (siguiendo incluso el esquema del viaje del héroe) es una mujer: Daenerys Targaryen.

El caballero, está asociado al “romance cortés”¹³⁴, al amparo de las damiselas y la lucha por honor. “Es un ser virtuoso que se debe a la lealtad y al sacrificio personal”¹³⁵. Personajes como Ned o Robb Stark van a representar el honor, aunque no acabarán muy bien. El caso opuesto es Jaime Lannister, dejando claro desde el principio la carencia de la lealtad, solamente interesado en alcanzar sus objetivos.

El guerrero representa “fuerza física y habilidad para proteger, defender y luchar por los derechos”¹³⁶, vinculado con la imbatibilidad y la lealtad. Y a diferencia del caballero, este arquetipo del guerrero atrae al espectador varón ya que se caracteriza por la virilidad, así como por la dureza tanto física como mental. Personajes como Jon Nieve, Benjen Stark o Khal Drogo son claros ejemplos de este arquetipo; otro tipo de guerreros son Bronn o El Perro, aunque lo que les mueve sea el beneficio propio.

Aunque ambos arquetipos representen ideas diferentes, los dos muestran lealtad a un gobernante. Y a su vez, se encuentra la figura del caballero negro, representando la falta de caballeridad y honor, rompiendo la idea de ambos.

Otro de los arquetipos básicos va a ser el padre, “autodefiniéndose como el miembro familiar más fuerte y ostentador del poder”¹³⁷. Tradicionalmente se va a caracterizar tanto por su valor como por su carácter protector. Aunque también se entendía como aquel que “sacrifica sus propios deseos en beneficio de los suyos”¹³⁸. Eddard Stark, Robert Baratheon o Tywin Lannister van a representar este arquetipo, aunque cada uno de ellos de una forma muy diferente.

¹³² LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones...*, op. cit., pp. 237-238.

¹³³ *Ibidem*, p. 238.

¹³⁴ *Ibidem*, p. 234.

¹³⁵ *Ibidem*, p. 235.

¹³⁶ *Ibidem*, p. 236.

¹³⁷ *Ibidem*, p. 238.

¹³⁸ *Ibidem*, p. 239.

El rey construye su personaje mediante el control, la autoridad y el poder de su reino, siendo bueno o malo en función de sus decisiones. Personajes como Robert Baratheon, Viserys Targaryen o Joffrey Baratheon van a reflejar esto, como “el binomio rey-poder trae de la mano la ambición, el deseo ardiente de conseguir el poder, riquezas, dignidad o fama”¹³⁹. Aunque estos se caractericen por su crueldad y ambición, hay otros más benevolentes, como pueden ser Robb Stark o Renly Baratheon.

Respecto al príncipe es un “regente en entrenamiento que está al servicio de la gente que gobierna”¹⁴⁰, un claro ejemplo es Joffrey Baratheon, con una alta autoestima, que usa su posición para beneficio propio. Joffrey a ojos de Sansa acabará siendo todo lo contrario a su príncipe azul.

El hedonista “se caracteriza por el consumo de los aspectos placenteros de la vida”¹⁴¹, vinculado al ideal griego en la búsqueda del goce. Mostrando tanto una parte negativa como positiva. Personajes como Tyrion Lannister o Robert Baratheon representarían este arquetipo, pudiendo alcanzar estos placeres gracias a su buena posición social. Se van a refugiar en estos gozos ante la huida de sus traumas personales no superados.

El arquetipo de traidor es aquel “que parece digno de confianza pero una vez obtenido sus objetivos traiciona a aquellos con quienes ha mantenido una estrecha relación”¹⁴². En esta línea podrían situarse personajes como Theon Greyjoy, Meñique o Varys.

Los homosexuales tradicionalmente se han ligado a características propias de lo femenino, a causa de los prejuicios sociales, aunque progresivamente ha ido cambiando esta idea, habiendo una mayor aceptación. Martin crea dos personajes alejados de los estereotipos homosexuales tradicionales, Renly Baratheon y Loras Tyrell, mostrándolos como seres apuestos y valientes en batalla.

En cuanto a la figura del amante “es aquel que profesa afecto por alguien, sintiendo deseo, devoción y apreciación”¹⁴³. Viviendo una elevada sexualidad, pero que puede

¹³⁹ *Ibidem*, p. 240.

¹⁴⁰ *Ibidem*, p. 241.

¹⁴¹ *Ibidem*, p. 242.

¹⁴² *Ibidem*, p. 243.

¹⁴³ *Ibidem*, p. 245.

llegar a mostrar una pasión obsesiva llegando a la destrucción desde el punto de vista físico-mental. Un ejemplo es Loras Tyrell, envuelto en tristeza tras la muerte de su amado.

“Martin ha construido un mundo en el que la mayor parte de los personajes masculinos continúan adheridos a su imagen estereotípica por excelencia”¹⁴⁴, tímidamente se perfila una escasa innovación en cuanto a intervenciones femeninas... que van dibujando una equiparación funcional entre géneros.

“Los personajes en *Juego de Tronos* se construyen como auténticamente humanos, representando caracteres y situaciones propias de una persona”¹⁴⁵.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 249.

¹⁴⁵ *Ibidem*, p. 248.

7. BIBLIOGRAFÍA

- CAMACHO MARTÍNEZ, R. y MIRÓ DOMÍNGUEZ, A., *Iconografía y creación artística. Estudios sobre la identidad femenina desde las relaciones de poder*, Málaga, Servicio de Publicaciones Centro de Ediciones de la Diputación provincial (CEDMA), 2001.
- CASCAJOSA VIRINO, C. C., “No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO”, *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, 21, 2006, pp. 23-33.
- CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019.
- COGMAN, B., *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos*, Barcelona, Grijalbo, 2012.
- CONDIS, R., “Las mujeres en Juego de Tronos y Duna”, *I Pórtico-Encuentro de Ciencia Ficción*, Facultad de Ingeniería UNLP, 17 abril 2015, La Plata, Universidad de La Plata, 2015.
- GARCÍA GARCÍA, L., “‘As far south as south goes’: iconografía amazónica, alteridad femenina y etnicidad en Juego de Tronos”, *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, vol. 1, 16, 2018, pp. 101-117.
- GJELSVIK, A. y SCHUBART, R., *Women of ice and fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*, Nueva York, Bloomsbury Publishing Estados Unidos, 2016.
- HIBBERD, J., *Todos los hombres deben morir*, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, 2020.
- JONES, R., “A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series”, *Journal of Student Research*, vol. 1, 3, 2012, pp. 14-21.
- LOS SANTOS, G. y STIEGWARDT, T., “El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 91, 2021, pp. 25-45.
- LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2013.

- LOZANO DELMAR, J., RAYA BRAVO, I. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, F., *Winter is over. (Re)analizando el fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2021.
- MALQUÍN ROBLES, A., CRESPO PEREIRA, V. y DÍAZ GUTIÉRREZ, D. A., “Análisis de la representación de roles de género en los personajes femeninos de las series de televisión Juego de Tronos y Vikingos”, *Comunicación y género*, vol. 4, 2, 2021, pp. 173-182.
- MARTÍNEZ-ACITORES GONZÁLEZ, A., *¿Realidad o ficción? Arte e historia en Juego de Tronos*, Aranjuez (Madrid), Ediciones Atlantis, 2016.
- MILLER, L., LOUREIRO, M., ALTARES, G., SCHULZKE, M., BLANC, P., CARRIÓN, J., VARONE, I., LITTMANN, G., ROBICHAUD, C., y TIMM, C. W. *Juego de tronos. Un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata naturae editores, 2012.
- PARRAMON, P. y MEDINA, F. X., *Juego de tronos. Realidades, ficciones, turismos*, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Editorial de la Universidad de Cantabria, 2021.
- RILEY, D., *El arte de Juego de Tronos*, Barcelona, Minotauro, 2019.
- VÉLEZ VARGAS, A., *Mujeres en las series*, Barcelona, Redbook Ediciones, 2019, pp. 7-270.

8. WEBGRAFÍA

- Filmaffinity: Juego de Tronos <https://www.filmaffinity.com/es/film874956.html>, (Fecha de consulta: 15-IX-2023).
- Sensacine: Juego de tronos <https://www.sensacine.com/series/serie-7157/>, (Fecha de consulta: 20-X-2023).

9. FILMOGRAFÍA

- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Contenido extra “Del libro a la pantalla”, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Primera temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Segunda temporada, HBO.

- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Tercera temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Cuarta temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Quinta temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Sexta temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Séptima temporada, HBO.
- BENIOFF, D. y WEISS, D. B. (Productores ejecutivos), (2011), *Juego de Tronos* [serie], Octava temporada, HBO.

10. CRÉDITOS DE IMAGEN

- Fig. 1. *Hombres de la Guardia de la Noche* (Fuente: VAN PATTEN, T., (Director), (2011), *Juego de tronos* [serie], Temporada 1, episodio 1, HBO, 0:30”).
- Fig. 2. *Cersei Lannister y Robert Baratheon* (Fuente: La tercera <https://www.latercera.com/culto/2017/08/07/robert-baratheon-advertencia-clave-en-la-batalla-contra-daenerys/>), (Fecha de consulta: 25-X-2023).
- Fig. 3. *Necrópolis de Guiza* (Fuente: Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Necr%C3%B3polis_de_Guiza) y *Zigurat de Ur* (Fuente: Aula de historia <https://auladehistoria.org/zigurat-de-ur-comentario/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 4. *Gran Pirámide de Meereen* (Fuente: Hielo y Fuego https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Gran_Pir%C3%A1mide), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 5. *Lamentación sobre Cristo muerto* (Fuente: Historia del arte <https://historia-arte.com/obras/lamento-sobre-cristo-muerto>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 6. *Cadáver de Jon Nieve* (Fuente: Diario crítico <https://www.diariocritico.com/juego-de-tronos-lo-que-significa-el-sortilegio-de-la-bruja-melisandre-frente-al-cadaver-de-jon-nieve>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 7. *El Bautismo de Cristo de Navarrete “el Mudo”* (Fuente: Museo del Prado <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-bautismo-de->

- cristo/7ac9dfc6-9032-4259-8d3b-a72de09a7d88), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 8. *“Bautismo” de Theon Greyjoy* (Fuente: Libertad digital <https://www.libertaddigital.com/cultura/libros/2015-08-17/el-mar-profundo-de-juego-de-tronos-y-veinte-mil-leguas-de-viaje-submarino-1276554054/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
 - Fig. 9. *Lady Godiva de John Collier* (Fuente: Wikipedia https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Lady_Godiva_%28John_Collier,_c._1897%29.jpg), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
 - Fig. 10. *Daenerys montando a caballo* (Fuente: TV Guide <https://www.tvguide.com/galleries/daenerys-targaryens-style-evolution-throughout-game-of-thrones/3/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
 - Fig. 11. *Cersei Lannister* (Fuente: Glamour <https://www.glamour.com/story/cersei-game-of-thrones-wardrobe>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
 - Fig. 12. *Cersei Lannister* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
 - Fig. 13. *Cersei Lannister* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 144.).
 - Fig. 14. *Vestido “kimono” llevado por Cersei Lannister* (CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 145).
 - Fig. 15. *Cersei Lannister* (Fuente: Time <https://time.com/4818230/game-of-thrones-cersei-lannister-costume-evolution/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
 - Fig. 16. *Cersei Lannister* (Fuente: Winter is coming <https://winteriscoming.net/2017/03/18/where-else-have-you-seen-these-50-game-of-thrones-actors/6/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
 - Fig. 17. *Cersei Lannister* (Fuente: Refinery 29 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/05/231749/cersei-lannister-short-hair-got-season-8-meaning#slide-2>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
 - Fig. 18. *Cersei Lannister* (Fuente: Refinery 29 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/05/231749/cersei-lannister-short-hair-got-season-8-meaning#slide-1>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).

- Fig. 19. *Cersei Lannister* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 20. *Cersei Lannister* (Fuente: Pinterest <https://br.pinterest.com/pin/339458890663121372/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 21. *Cersei Lannister* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 22. *Detalle de la cara de un león demacrada bordada en un vestido de Cersei* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 153).
- Fig. 23. *Cersei Lannister* (Fuente: Vanity Fair <https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/lena-headey-cersei-shame-shame-shame-pechos-parto/24937>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 24. *Cersei Lannister* (Fuente: Refinery 29 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/05/231749/cersei-lannister-short-hair-got-season-8-meaning#slide-6>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 25. *Cersei Lannister* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 26. *Detalle de la cara de un león de aspecto siniestro bordada en un vestido de Cersei* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 159).
- Fig. 27. *Cersei Lannister* (Fuente: Refinery 29 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/05/231749/cersei-lannister-short-hair-got-season-8-meaning#slide-7>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 28. *Cersei Lannister* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 29. *Cersei Lannister* (Fuente: Refinery 29 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/05/231749/cersei-lannister-short-hair-got-season-8-meaning#slide-7>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).

- Fig. 30. *Sansa Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 19).
- Fig. 31. *Sansa Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 18).
- Fig. 32. *Sansa Stark* (Fuente: Fhasion studies journal <https://www.fashionstudiesjournal.org/longform/2020/4/26/sansa-stark>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 33. *Sansa Stark* (Fuente: Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/19351473376373195/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 34. *Sansa Stark* (Fuente: El Comercio <https://elcomercio.pe/tvmas/series/game-of-thrones-sansa-stark-historia-fotos-440503-noticia/?foto=2>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 35. *Sansa Stark* (Fuente: La Sexta https://www.lasexta.com/series/vestuario-juego-tronos_20220420625e95624edc230001cc31df.html), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 36. *Detalles del bordado del vestido de bodas de Sansa con Tyrion Lannister, alusión a las casas Stark, Tully y Lannister* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 22).
- Fig. 37. *Sansa Stark* (Fuente: Pinterest <https://www.pinterest.cl/pin/665547651166168055/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 38. *Vestido de “Sansa oscura”* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 26).
- Fig. 39. *Sansa Stark* (Fuente: Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/542191242618315046/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 40. *Vista trasera del vestido de su boda con Ramsay Bolton, sentido de vulnerabilidad* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 32).
- Fig. 41. *Sansa Stark* (Fuente: La Sexta https://www.lasexta.com/series/juego-de-tronos/noticias/giro-septima-temporada-juego-tronos-convertira-sansa-nueva-cersei_20170703595a2a740cf26ceeda455550.html), (Fecha de consulta: 28-X-2023).

- Fig. 42. *Sansa Stark* (Fuente: Glamour <https://www.glamour.com/story/is-sansa-pregnant-a-game-of-thrones-fan-theory-says-yes>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 43. *Sansa Stark* (Fuente: Pinterest <https://www.pinterest.cl/pin/764908317941278845/>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 44. *Vestido de Sansa Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 40).
- Fig. 45. *Vestido de la coronación de Sansa* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 44).
- Fig. 46. *Detalle del corpiño y del cuello de la capa con forma de lobo huargo* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 45).
- Fig. 47. *Sansa Stark* (Fuente: Glamour <https://www.glamour.es/placeres/cultura/articulos/vestuario-final-sansa-stark-guardaba-9-secretos/45055>), (Fecha de consulta: 28-X-2023).
- Fig. 48. *Arya Stark* (Fuente: Time <https://time.com/4818281/game-of-thrones-arya-stark-costume-outfit/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 49. *Arya Stark* (Fuente: Fotogramas <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a27329264/juego-de-tronos-personajes-vivos-lista-arya/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 50. *Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 61).
- Fig. 51. *Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 63).
- Fig. 52. *Arya Stark* (Fuente: Cuore <https://www.elperiodico.com/cuore/entretenimiento/arya-stark-arya-maisie-williams-84319027>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 53. *Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 66).
- Fig. 54. *Traje de Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 67).
- Fig. 55. *Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 69).

- Fig. 56. *Traje de Arya Stark* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 68).
- Fig. 57. *Daenerys Targaryen* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 327).
- Fig. 58. *Daenerys Targaryen* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 328).
- Fig. 59. *Daenerys Targaryen* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 331).
- Fig. 60. *Daenerys Targaryen* (Fuente: GH <https://www.goodhousekeeping.com/holidays/halloween-ideas/a28449289/daenerys-targaryen-halloween-costume-ideas/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 61. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/543387511275086747/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 62. *Vestido de Daenerys* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 333).
- Fig. 63. *Detalle del corpiño de un vestido de Daenerys* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 335).
- Fig. 64. *Detalle del corpiño a modo de “armadura” de un vestido de Daenerys* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 339).
- Fig. 65. *Vestido y collar de Daenerys* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 341).
- Fig. 66. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Pinterest <https://co.pinterest.com/pin/466404105151871013/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 67. *Daenerys Targaryen* (Fuente: VMagazine <https://vmagazine.com/article/cersei-vs-daenerys-the-rivals-greatest-fashion-moments/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 68. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Time <https://time.com/4818380/game-of-thrones-daenerys-targaryen-costume-hair/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).

- Fig. 69. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Pinterest <https://ar.pinterest.com/pin/422705115007739101/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 70. *Daenerys Targaryen* (Fuente: CLAPTON, M., *Juego de Tronos. El vestuario*, Barcelona, Minotauro, 2019, p. 349).
- Fig. 71. *Daenerys Targaryen* (Fuente: In Style <https://www.instyle.com/reviews-coverage/daenerys-costumes-game-of-thrones-season-8>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 72. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Pinterest <https://co.pinterest.com/pin/855754366671793760/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 73. *Daenerys Targaryen* (Fuente: La Sexta https://www.lasexta.com/series/vestuario-juego-tronos_20220420625e95624edc230001cc31df.html), (Fuente: 29-X-2023).
- Fig. 74. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Metro <https://metro.co.uk/2020/03/13/game-thrones-fan-think-theory-saved-daenerys-targaryen-season-8-mad-queen-twist-12394214/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 75. *Daenerys Targaryen* (Fuente: Esquire <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a27074546/will-daenerys-targaryen-die-game-of-thrones-season-8/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 76. *Daenerys Targaryen frente a sus tropas* (Fuente: Winter is coming <https://winteriscoming.net/2021/04/18/daenerys-targaryen-defense-game-of-thrones-season-8-nothing-wrong/>), (Fecha de consulta: 29-X-2023).
- Fig. 77. *Tywin y Jaime Lannister* (Fuente: Tvseriesenserie, <http://tvseriesenserie.blogspot.com/2011/05/analisis-game-of-thrones-1x07-you-win.html>), (Fecha de consulta: 14-X-2023).
- Fig. 78. *Renly Baratheon y Loras Tyrell*. (Fuente: Sensacine <https://www.sensacine.com/series/album/album-18559362/?page=11>), (Fecha de consulta: 14-X-2023).
- Fig. 79. *Brienne de Tarth* (Fuente: Antena3 https://www.antena3.com/objetivotv/series/video-brienne-tarth-predijo-final-juego-tronos-gwendoline-christie_201905235ce6b0020cf20de9e186cc63.html), (Fecha de consulta: 14-X-2023).