

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**Winter is Coming: Complejidad y relevancia
narrativa del Diseño de Producción. El caso de la
serie televisiva “Juego de Tronos”.**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación
Audiovisual que presenta la Bachiller:**

NORMA INÉS CALDAS GAYOSO

ASESORA: MAGISTER ORIETTA MARQUINA VEGA

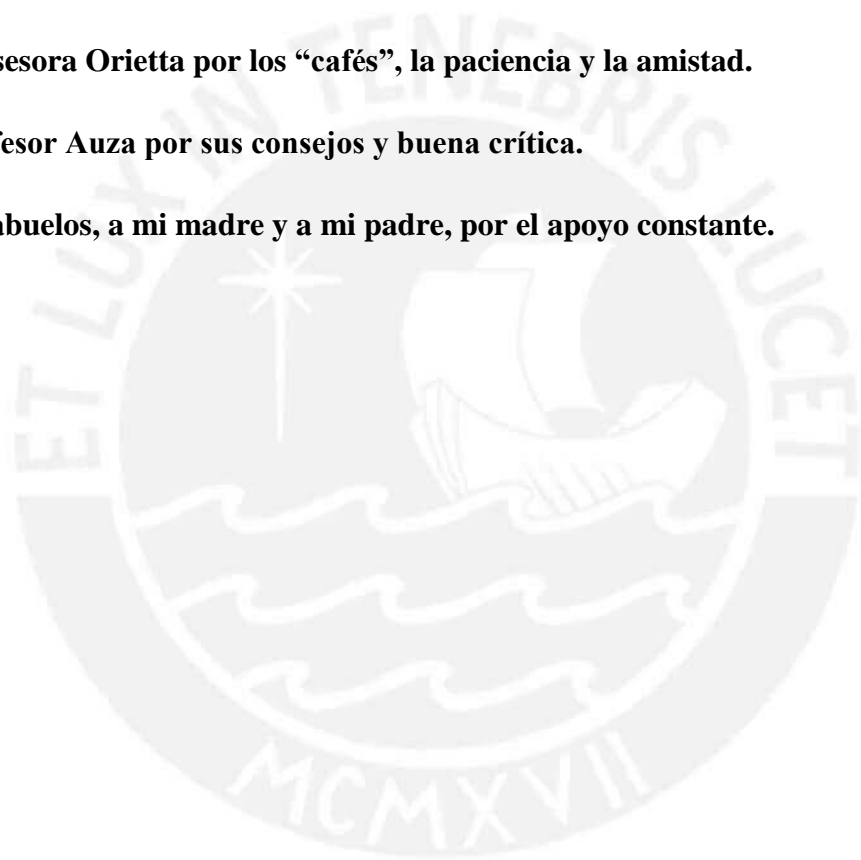
Lima, febrero 2017

A mi esposo Roberto, que no le gusta decorar.

A mi asesora Orietta por los “cafés”, la paciencia y la amistad.

Al profesor Auza por sus consejos y buena crítica.

A mis abuelos, a mi madre y a mi padre, por el apoyo constante.



He must have knowledge of architecture of all periods and nationalities. He must be able to visualize and make interesting a tenement or a prison. He must be a cartoonist, a costumier, a painter, a designer of ships, an interior decorator, a landscape painter, a dramatist, an inventor, a historical and, now, an acoustical expert.¹

William Cameron Menzies.

¹ Él debe tener conocimiento de arquitectura de todas las épocas y nacionalidades. Él debe ser capaz de visualizar y hacer interesante un apartamento o una prisión. Él debe ser un dibujante, un vestuarista, un pintor, un diseñador de naves, un decorador de interiores, un pintor de paisajes, un dramaturgo, un inventor, un historiador y, ahora, un experto en acústica. (Traducción libre)

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Presentación y delimitación del tema	7
1.2 Justificación y relevancia.....	9
1.3 Pregunta y objetivo de la investigación	10
1.4 Hipótesis.....	11
CAPÍTULO 2: DISEÑO METODOLÓGICO	
2.1 Enfoque metodológico, tipo y nivel de investigación.....	12
2.2 Método de investigación, categorías y unidades de análisis.....	13
2.3 Técnica e instrumentos para el recojo de la información	14
2.4 Técnica e instrumentos para el análisis de la información	15
2.5 Aspectos éticos de la investigación.....	16
CAPITULO 3: MARCO TEÓRICO	
3.1 Sobre la narración audiovisual.....	17
3.1.1 ¿Qué es la narrativa audiovisual?.....	17
3.1.1.1 Sobre la enunciación.....	21
3.1.1.2 Sobre el mensaje.....	24
3.1.1.3 Sobre el receptor/espectador.....	29
3.2.1 De lo cinematográfico a lo televisivo.....	32
3.2.1.1 Códigos narrativos del cine y la televisión: Semejanzas y diferencias.....	35
3.2.1.2 La nueva televisión de calidad: El caso de HBO	39
3.2 Sobre el diseño de producción	45
3.2.1 ¿Qué es el diseño de producción?	45
3.2.1.1 El diseño de producción como herramienta narrativa.....	51
3.2.1.2 Línea y Forma: Estableciendo el espacio.....	57
3.2.1.3 Tono, Color y Textura: De la asociación a la interpretación.....	61
3.2.1.4 El diseño de producción en la realización televisiva	66

CAPITULO 4: LA SERIE TELEVISIVA “JUEGO DE TRONOS”

4.1	Sobre la serie televisiva	78
4.1.1	Antecedentes.....	79
4.1.2	Argumento.....	80
4.2	Sobre la primera temporada.....	81
4.2.1	Argumento.....	82
4.2.2	Espacio geografico.....	85
4.2.3	Personajes de la primera temporada.....	93
4.2.5	Sobre el diseño de producción de la primera temporada.....	97

CAPITULO 5: EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN COMO ELEMENTO NARRATIVO EN “JUEGO DE TRONOS” 100

5.1	El diseño de producción y la construcción de la naturaleza individual y colectiva de los personajes.	100
5.1.1	Identificación de los personajes principales con mayor aparición en la primera temporada.	101
5.1.2	Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de personajes.	102
5.2	El uso del diseño de producción para la construcción de los elementos socioculturales en los espacios donde se desarrolla el relato.	200
5.2.1	Identificación de los espacios principales con mayor aparición en la primera temporada.	200
5.2.2	Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de los espacios	201

CONCLUSIONES.....	243
--------------------------	------------

RECOMENDACIONES.....	244
-----------------------------	------------

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	245
--	------------

ANEXOS.....	249
--------------------	------------

APÉNDICES.....	251
-----------------------	------------

INTRODUCCIÓN

La presente tesis de investigación tiene como objetivo estudiar un aspecto muy específico dentro de la realización audiovisual: el diseño de producción. No solo para identificar y describir las responsabilidades propias de esta labor, sino también interpretar su discurso narrativo más allá de la mera apreciación estética. Hablar del diseño de producción es hablar del universo tangible del relato, aquel que se sucede detrás de una pantalla y que como espectadores solo podemos ver y oír, pero que muchas veces va más allá de nuestra propia imaginación. Y es que el truco para que la fantasía de la ficción resulte totalmente convincente, sin la necesidad de concederle dicha cualidad, es que esta pase totalmente desapercibida para nosotros. En el teatro, por ejemplo, le concedemos a lo que vemos realidad, suspendemos nuestro “escepticismo” porque de otro modo disfrutar de la obra sería sencillamente imposible. En la ficción audiovisual no existe la necesidad de “crear” en lo que vemos, lo hacemos sin más, siendo el diseño de producción el principal responsable de este universo, que se extiende más allá de los encuadres de la cámara y que parece subsistir aun cuando ya hemos dejado el cine o apagado el televisor. Gracias al diseño de producción se puede transmitir una gran cantidad de información a través de toda la historia, no teniendo que depender por ejemplo, de tediosos discursos o continuas explicaciones que perturben el ritmo del relato. La habitación de un personaje puede hablar por si misma de su etapa emocional, el estado desastroso de una ciudad justificar la dureza que rige el estilo de vida de sus habitantes o una fastuosa construcción arquitectónica ayudarnos a sumergirnos en el periodo histórico en el que se encuentra. De esta manera el diseño de producción cobra un silencioso protagonismo que sostiene el relato, potenciándolo y brindándole verisimilitud, por lo que resulta un aspecto base sobre el que siempre hay que trabajar. En su planteamiento nada debe dejarse a una decisión improvisada, de la misma manera que el planteamiento de una toma no parte de un mero capricho o arbitrariedad, sino de un verdadero sentido narrativo por parte del director. Es por esto que la presente tesis tiene como finalidad analizar esta labor dentro de la producción audiovisual, tomando como caso de estudio la serie televisiva “Juego de Tronos”, para entender cómo el diseño de producción se desarrolla y ayuda a conformar una apariencia visual que además de construir, afirma y enriquece el relato.

CAPITULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Presentación y delimitación del tema

Cuando pensamos o discutimos sobre alguna producción audiovisual solemos percatarnos de la visión y estilo del director, de los actores, de la fotografía o la cantidad de efectos especiales que encontramos en ella. Muchos realizadores confían y apuestan por estas herramientas cinematográficas, que si bien tienen un papel importante no funcionan en el aislamiento, ni construyen por si solas la narración. Sino que vinculan el imaginario del realizador con el del equipo técnico, el cual confluye en las diferentes áreas que lo hacen posible. Desconocer esto significaría ignorar uno de los objetivos fundamentales de la producción audiovisual, no sólo como medio sino como industria “Después que el tema es introducido y desarrollado, la narrativa debe alimentar el interés a medida que progresa la historia. Cada plano debería lograr su objetivo. Todas las escenas deben ser enlazadas de modo que su efecto combinado, antes que sus contenidos individuales, produzca las reacciones deseadas en el público” (Mascalli, 1990, p.126). Para Jennifer Van Sijll "The first part of the director's job is knowing what the audience should be feeling, and when. The second part is harnessing the tools to get them there"² (2005, p.14). A lo que LoBrutto complementa “Before you write your first screenplay or the next one, study and understand the palette and tool box that will empower you to fully execute the production design appropriate to tell the story through your personal vision of the film”³(2002, p.32). Sin embargo ¿qué es el diseño de producción? A menudo suele pasar desapercibido para el espectador y es considerado un misterio para muchos realizadores, “It's a mistake widespread considering that a film has excellent photography when realize its merit lies in a choice of locations and production design truly successful”⁴ (Stuart Dryburghs: Director de fotografía GOT from HBO, 2014). Apenas a inicios del siglo pasado la mayoría de directores simplemente se remitía al decorado y la utilería como parte de un

² La primera parte del trabajo de un director es saber lo que el público debería estar sintiendo, y cuándo. La segunda parte es el de aprovechar las herramientas para llevarlos allí. (traducción libre).

³ Antes de escribir tu primer guion o el siguiente, estudia y entiende la paleta [de colores] y la caja de herramientas, eso te permitirá ejecutar completamente un diseño de producción apropiado para contar la historia a través de tu visión personal del film” (traducción libre)

⁴ Es un error generalizado considerar que una película tiene una excelente fotografía cuando en realidad el mérito recae en una elección de locaciones y un diseño de producción realmente exitosos.” (traducción libre)

hacer instrumental, cuya valoración estética implícita remitía a una mera concepción de lo “bello”, incapaz de construir un mensaje o tener un significado propio (Aumont, Bergala, Marie & Vernet, 2008). LoBrutto hace referencia a esta perspectiva, ya que por lo general “Production design is usually associated with Hollywood blockbusters and period films. Historically, independent, low-budget filmmakers have felt they did not have access to production design, and besides, contemporary films are shot on real locations, aren’t they?”⁵ (2002, p.13). Bajo esta figura, el diseño de producción si bien ha ido adquiriendo importancia aún se mantiene como un recurso poco definido, entonces ¿Cómo funciona? ¿En qué aspectos del relato participa?

Para analizar y comprender la función del diseño de producción dentro de lo narrativo se buscará detallar los procesos de esta labor, explicando en qué forma esta se desarrolla (desde los primeros bocetos de arte conceptual hasta su construcción física) para establecer concretamente el universo ficticio de la serie televisiva "Juego de Tronos". El interés que en los últimos años ha suscitado el género fantástico, visto con largometrajes como “El Señor de los Anillos” y “El Hobbit”, ha contribuido en gran medida al éxito de esta serie televisiva, lo que la hace un ejemplo atractivo para la investigación. Por otro lado Juego de Tronos descubre en el diseño de producción no solo un correcto tratamiento de los espacios físicos y la caracterización de los personajes, sino también una interpretación visual de los hechos que se suceden a lo largo del relato. “Design is not only a physical representation. Environments can have a metaphysical impact on how the audience perceives the story and the characters.”⁶ (LoBrutto, 1992, p.27). El mundo imaginario al que la serie hace referencia cuenta con una disposición geográfica y cultural única que hizo necesario diversificar la producción para ambientar las distintas civilizaciones que se describe, definiendo sus costumbres y creencias. Para ello se hizo un cuidadoso trabajo, estableciendo semejanzas y diferencias sobre periodos históricos reconocibles para la audiencia (siendo la Edad Media su principal fuente de inspiración). Por otro lado, las condiciones físicas y emocionales que sufren los personajes a lo largo

⁵ El diseño de producción es usualmente asociado con grandes producciones de Hollywood y películas de época. Históricamente, los cineastas independientes de bajo presupuesto han sentido que ellos no tienen acceso al diseño de producción, y de todas formas, las películas contemporáneas son filmadas en locaciones reales ¿no?” (traducción libre).

⁶ El diseño no solo es una representación física. La ambientación puede tener un impacto metafísico en como la audiencia percibe la historia y los personajes. (traducción libre)

de la historia se manifiestan en constantes alteraciones que acaparan muchos aspectos de la producción, entre ellas el diseño, el cual debe hacer visible su evolución dentro de la trama. Se consideró entonces a los protagonistas de la serie, con el propósito de identificar de qué forma estos cambios afectan su construcción visual y son consecuentes con sus actitudes, haciéndolos creíbles y reforzando su individualidad.

1.2 Justificación y relevancia

El inicio del séptimo arte se definió por el registro de la realidad, sin ningún tipo de intervención que implicase una construcción o desarrollo previo alguno. No obstante el creciente deseo por contar historias provocó un cambio fundamental que exigió a los realizadores considerar nuevas formas de expresión como parte de una incipiente pero creciente conciencia de un lenguaje visual. Como explica LoBrutto. “Filmmakers used painted backdrops and simple props to create a basic setting. Early art direction was not realistic in approach or result but rather a mannered, generic representation that indicated where the story took place.”⁷ (2002, p.21). Años más tarde, el término “Diseño de producción” apareció por primera vez como un reconocimiento de los premios de la Academia al director de arte William Cameron Menzies, por su trabajo en el clásico film “Lo que el viento se llevó” de 1939. La expresión surgió ya que para la época el director de arte se encargaba específicamente de la propuesta escenográfica y ambiental, entendiéndola como elementos aislados. Sin embargo la llegada de Menzies cambió este hecho al extender la simple función técnica del director de arte a un cargo responsable de visualizar todos los aspectos estéticos del film, lo que se ha mantenido en la realización actual. “Art direction in movies during the 1920s and 1930s became a sophisticated art form supported by a wealth of organized and systematic resources, but it did not yet encompass the shot-by-shot totality of film visualization that interpreted the story and gave the characters a living and breathing environment.”⁸(LoBrutto, 1992, p.21). Desde el punto de vista de la comunicación, la siguiente investigación buscó señalar la importancia del diseño de producción en la construcción del lenguaje audiovisual. El

⁷Los cineastas utilizaron fondos pintados y accesorios sencillos para crear un ambiente básico. La dirección de arte en sus inicios no era realista en aproximación o ni en resultado, sino más bien una representación genérica que indicaba donde la historia tenía lugar. (Traducción libre).

⁸La Dirección de arte en el cine durante los años 1920 y 1930 se convirtió en una forma de arte sofisticada con el apoyo de una gran cantidad de recursos organizados y sistemáticos, pero todavía no abarcaba la visualización total “toma a toma” de la película que interpretara la historia y diera a los personajes un ambiente vivido. (traducción libre)

diseño de producción, al ser responsable de esta labor establece una base tangible para el universo ficcional, determinando las posibilidades expresivas del mismo según como este se presente y desarrolle en concordancia con el relato. Su trabajo minucioso, fotograma a fotograma, constituye un aporte que permite convertir el medio audiovisual en el hogar de algunas de las imágenes más memorables de nuestra imaginación, con una poderosa carga representativa.

1.3 Pregunta y objetivo de la investigación

En las producciones cinematográficas realizadas en nuestro país hablar del diseño de producción plantea más interrogantes que respuestas. La poca información sobre las funciones, aspectos y alcances relacionados al cargo son difusas y poco específicas. Es más fácil identificar el hacer del utilero, el maquillador o el vestuarista por separado, que conceptualizarlos como un todo que funciona organizadamente, contribuyendo a caracterizar el lineamiento visual del relato. Adicionalmente, la poca apreciación del diseño de producción como recurso narrativo afecta el valor que se le concede para reforzar el simbolismo de la misma historia, que ayude a construir tanto el perfil de los personajes como el imaginario en el que se desarrollan. “Todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece” (Aumont *et al*, 2008, p.90). Construir entonces una propuesta visual sin tener en cuenta que esta servirá como contexto sobre el que se desarrollará una historia, “no podría establecer el primer nivel de lectura, su denotación, es decir, permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen” (Aumont *et al*, 2008, p.107). Por lo tanto, es interés de esta investigación proporcionar información clara sobre los puntos que comprenden el diseño de producción y su importancia en la construcción de la narrativa. En este sentido la elección de la serie televisiva “Juego de Tronos” responde a su particular carácter fantástico; y a su alto nivel visual logrado que ha repercutido en su popularidad, convirtiéndola en un ejemplo atractivo para cualquier potencial realizador. La siguiente investigación pretende entonces responder la pregunta:

¿Cómo aporta el diseño de producción a la narrativa de la serie televisiva "Juego de Tronos"?

El estudio se posicionó frente a la interrogante bajo la perspectiva que el diseño de producción funciona de manera cohesionada y nos presenta un universo narrativo coherente en la naturaleza propia de los elementos que lo componen. Y que es gracias a ella que el espectador puede relacionar exitosamente la narración con su propio imaginario y conocimiento personal. Siendo entonces los siguientes los objetivos de la investigación:

Objetivo General: Analizar los aportes del diseño de producción como elemento narrativo visual en la serie televisiva “Juego de Tronos”. Siendo los objetivos específicos:

Objetivo Especifico 1: Determinar de qué manera el diseño de producción manifiesta la construcción de los personajes, reforzando su naturaleza individual y colectiva.

Objetivo Especifico 2: Identificar el uso del diseño de producción para la construcción de elementos socioculturales en los espacios donde se desarrolla el relato.

1.4 Hipótesis

La hipótesis de la investigación busca establecer que el diseño de producción funciona como un aspecto narrativo fundamental dentro de la serie televisiva “Juego de Tronos”, sirviendo para definir a los personajes y conformar los espacios.

CAPITULO 2

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque metodológico, tipo y alcance de investigación

Dado el objetivo de la investigación y la naturaleza del problema, el estudio se abordó desde un enfoque mixto, proceso que recolecta, analiza y vincula datos tanto cuantitativos como cualitativos dentro de una misma investigación. En la explicación de Gloria Pérez, el enfoque cuantitativo nos ayudará a centrarnos “...en la explicación y la predicción de una realidad considerada en sus aspectos más universales y vista desde una perspectiva externa (objetiva)” (2001, p.48), mientras que el enfoque cualitativo ayudará a “la comprensión de una realidad considerada desde sus aspectos particulares como fruto de un proceso histórico de construcción y vista a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, es decir desde una perspectiva interna (subjetiva)” (2001, p.48). La elección de utilizar dicha estrategia se sustenta en que ambos enfoques permiten acercarse desde su perspectiva particular a distintos aspectos del diseño de producción y se complementan en una base teórico/práctica para entender su funcionamiento. Siguiendo la misma naturaleza de los objetivos se realizó una investigación de tipo documental, la cual se basa en la recopilación y análisis de la documentación existente que, directa o indirectamente, aporte información relacionada al tema de investigación. “Ésta debe ser selectiva, o sea, tratar de evitar el “hábito coleccionista” así como la búsqueda a ciegas”. (Hernández, 1998, p. 19). Dentro de este marco se consideró principalmente los datos obtenidos del mismo texto audiovisual de la serie televisiva Juego de Tronos, además de la bibliografía relacionada a la narrativa audiovisual y el diseño de producción. Para complementar el tipo de estudio el alcance de la investigación fue explicativo, donde se buscó identificar y analizar las herramientas narrativas presentes en el diseño de producción del caso de estudio, la serie televisiva “Juego de Tronos”. Dicho alcance permitiría ir “más allá de la descripción de conceptos o fenómenos (...) al estar dirigido a responder las causas” (Hernández, 1998, p.53) que muestran el diseño de producción como gestor de significados que responden no solo a la mera propuesta o gusto estético del realizador, sino que además es consecuente con el relato.

2.2 Método de investigación, categorías y unidades de análisis

El método de investigación utilizado es el Estudio de caso, el cual analiza temas actuales y fenómenos contemporáneos que evidencien una problemática de interés. En palabras del autor Martínez Carazo, el estudio de caso es “...una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría (2006, p.174). Se seleccionó la serie televisiva “Juego de Tronos” (Game of Thrones) como caso representativo de estudio, ya que cuenta con un cuidadoso diseño de producción, que resume numerosas referencias culturales e históricas. Se contemplaron tres categorías principales de análisis para el estudio que permitieron analizar la relación que existe entre el diseño de producción y la narrativa audiovisual: La primera categoría se definió como los aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de personajes, tomando el vestuario, el cabello & maquillaje y la utilería de mano como subcategorías. La segunda como los aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de espacios, tomando como subcategorías el diseño y la decoración de escenografía, como subcategorías. Para más detalle en la siguiente Tabla 1 se ilustra la correspondencia entre las categorías y subcategorías antes mencionadas.

Tabla 1: Categorías y subcategorías.

OBJ	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	Técnicas e Instrumentos
1	Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de personajes	Vestuario Cabello & Maquillaje Utilería de mano	Procesamiento estadístico / Ficha de recojo de información
2	Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de espacios	Diseño de escenografía Decoración de escenografía	Interpretación de textos /Ficha de análisis de información

Elaboración propia.

La población de estudio abarcó la primera temporada emitida de la serie, tomando como unidad de análisis los capítulos divididos en escenas. La elección se debió a que la primera temporada permitió ejecutar un análisis más congruente con el desarrollo del universo de Juego de Tronos, que difícilmente pudo haber sido posible si se hubiese analizado cualquier otra temporada de manera aislada. Por otro lado, le permite a un futuro lector familiarizarse rápidamente con el caso de estudio, al conocer el relato desde sus inicios.

2.3 Técnica e instrumentos para el recojo de la información

Para el recojo de información se realizó la técnica cuantitativa de procesamiento estadístico de datos videográficos, para ello se dividió cada capítulo de la primera temporada en escenas por separado. Se empleó como instrumento una ficha de recojo para determinar la cantidad de apariciones por personajes y espacios. Del resultado se pasó a seleccionar aquellos de mayor número como elementos representativos para la muestra. Una vez elaborada la selección, se aplicó una matriz de recojo según las subcategorías del diseño de producción para los personajes, como se observa en la Tabla 2, y los espacios, como se observa en la Tabla 3

Tabla 2: Matriz de recojo por secuencias personajes.

DATOS GENERALES					
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada		Nro. y Nombre del Capítulo	Capítulo 1: Winter is Coming	
CATEGORÍA: APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Subcategorías	N°	Descripción de las subcategorías			
Vestuario	1.1	Selección de la ropa y accesorios a ser utilizados por los actores, que permita reflejar e interpretar a los personajes en relación a la narración.			
Cabello & Maquillaje	1.2	Señala el aspecto y personalidad de los personajes, además de complementar el carácter, periodo y atmosfera del relato.			
Utillería de mano	1.3	Manejada directamente por los actores, se encuentra mencionado en el guion y ayuda al desenvolvimiento de la acción narrativa.			
INFORMACIÓN SELECCIONADA: PERSONAJES/CASAS					
Nro. de Secuencia	Código de ubicación (Tiempo)	Subcategorías			Etiqueta
		Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utillería de mano	Personaje/Casa

Elaboración propia.

Tabla 3: Matriz de recojo por secuencias espacios.

DATOS GENERALES				
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS		Nro. y Nombre del Capítulo	Capítulo 1: Winter is Coming
CATEGORÍA: APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE ELEMENTOS SOCIOCULTURALES				
Subcategoría	N°	Descripción de la Subcategoría		
Diseño de escenografía	2.1	Comprende la supervisión y construcción de todos los espacios requeridos para la grabación, basados en la propuesta del diseño de producción, a menudo también la elaboración de los planos arquitectónicos.		
Decoración de escenografía	2.2	Incluye todos los accesorios de iluminación, muebles, corinas, puertas, ventanas y todos los detalles de la decoración de interiores, este además debe reflejar el periodo, los personajes y la intención narrativa.		
INFORMACIÓN SELECCIONADA: RECINTO/UBICACIÓN				
Nro. de Secuencia	Código de ubicación (Tiempo)	Subcategorías		Etiqueta
		Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Recinto/Ubicación

Elaboración propia.

2.4 Técnica e instrumentos para el análisis de la información

Para el análisis de la información obtenida de los resultados de las matrices de recojo, se realizó la técnica cualitativa de interpretación de textos. Para ello se aplicó una matriz de análisis para personajes según los criterios de: características psicológicas y características sociales como se observa en la Tabla 4. Y una matriz de análisis para los espacios según los criterios de: características geográficas, características históricas y características sociales, como se observa en la Tabla 5. En ambos casos se integraron las matrices de recojo dentro de las matrices de análisis, para una mejor exploración de la información obtenida.

Tabla 4: Matriz de análisis por secuencias personajes y seres fantásticos.

DATOS GENERALES					
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS		Temporada	Primera Temporada	
CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Indicadores	N°	Descripción de los criterios/indicadores			
Características psicológicas	1.1	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista interno y funcionan como base de sus acciones: valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes y personalidad (extrovertida o introvertida)			
Características sociales	1.2	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista externo y funcionan como contexto de sus acciones: clase social, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.			
Etiqueta	Subcategorías			Criterios/Indicadores	
Personaje/Casa	Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utillería de mano	Características psicológicas	Características sociales

Elaboración propia.

Tabla 5: Matriz de análisis por secuencias espacios.

DATOS GENERALES					
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS - Primera temporada		Espacio/Ubicación	Invernalia / El Norte	
CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS					
Indicadores	N°	Descripción de los criterios/indicadores			
Características geográficas	1.1	Contemplan un concepto amplio que se refiere a las particularidades y características de un determinado territorio.			
Características históricas	1.2	Establece aquellos acontecimientos importantes para el desarrollo de una determinada sociedad.			
Características sociales	1.3	Describe las particulares formas de coexistir y desarrollarse como sociedad de diferentes grupos humanos.			
Etiqueta	Subcategorías			Criterios/Indicadores	
Ambiente	Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Características geográficas	Características históricas	Características sociales

Elaboración propia.

El uso del procesamiento estadístico y la aplicación de los instrumentos de recojo y análisis responde al enfoque mixto escogido para la investigación. La cual mediante la combinación y contrastación de los datos obtenidos complementados por la visión hermenéutica de interpretación, permitieron proporcionar una explicación más completa sobre el tema.

2.5 Aspectos éticos de la investigación

Siguiendo el espíritu de la universidad, se tuvo en cuenta los aspectos relacionados a la ética de la investigación de acuerdo a las normas del Comité de ética para la investigación del Vicerrectorado de la PUCP. Por ello aunque la investigación basó su estudio en una serie de televisión de exposición pública, por lo que no fue necesario pedir autorizaciones por el material utilizado, se hizo una revisión del copyright y los derechos de autor. Además se tuvo un especial cuidado en el citado del material videográfico de apoyo encontrado en la página oficial del canal HBO, según como se contemplan en las normas del American Psychological Association (APA).



CAPITULO 3

MARCO TEORICO

3.1 Sobre la narración audiovisual

3.1.1 ¿Qué es la narrativa audiovisual?

Hegel primero, y después Borges, escribieron que la suerte de un hombre resume, en ciertos momentos esenciales, la suerte de todos los hombres - Rincón, 2006, p.88

...Obreros saliendo de una fábrica, la llegada de un tren a la estación, un jardinero regando el césped... La historia probablemente se pregunte porqué los hermanos Louis y Auguste Lumière escogieron tales hechos en concreto para revelar uno de los inventos que mayor fascinación y controversia ha causado a lo largo de su convulsionada historia: El cine. Ciertamente hablar de una narrativa aquí sería absurdo ¿pero qué tal de una intención? En todas esas imágenes podemos apreciar movimiento, una acción constante para contar algo, incluso podemos hablar de cierto manejo técnico. Sin embargo poco se le vinculó con el relato, es decir con la capacidad de construir bajo un orden narrativo una historia que comprenda un inicio y un fin (Navarro, 2011).

“El cine primitivo, el de los hermanos Lumière por ejemplo, tenía una gran profundidad de campo, consecuencia técnica de la luminosidad de los primeros objetivos y de la elección de temas en exteriores muy iluminados; desde un punto de vista estético, esta nitidez casi uniforme de la imagen, sea cual fuere la distancia del objetivo, no es indiferente y contribuye a acercar estas primeras películas a sus ancestros pictóricos.” (Aumont *et al*, 1996, p. 37)

Su potencial en aquellos primeros años, sin embargo se limitó a ser un mero medio de registro de imágenes inconexas, a manera de distracción ferial, aunque cargadas de significado. “Estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos (...) por tanto el encuentro del cine y la narración tiene *algo* de fortuito...” (Aumont *et al*, 1996, p. 89). En efecto, y ese *algo* no sería otra cosa que la materia misma de la expresión cinematográfica, por la cual llamó tanto la atención en primer lugar: la imagen en movimiento.

Y es esta imagen en movimiento la que se encuentra susceptible a la interpretación, la que trasluce un estado constante de metamorfosis hacia una nueva forma de representación, distinta a las conocidas hasta el momento. Para Zavala “Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado” (1999, p. 91). Mitry complementa señalando que “El espacio filmico no es ya un receptáculo; no es ya un espacio fijo que envuelve un conjunto de movimientos determinados, sino un espacio infinitamente móvil y variable que se compone de una infinidad de cuadros y planos y determina o explicita los movimientos que contiene convirtiéndose él mismo en movimiento. Es tanto forma estructurante como estructurada” (1986, p. 23). En efecto, es el movimiento lo que permite al arte filmico reconocerse como tal, adquiriendo forma y significado, más allá de la mera intención. La narración filmica se produce en el *espacio* -la performance- pero se desarrolla en un *tiempo* -el montaje- inherente y controlado por su propia duración, que se ajusta a la historia que se está contando.

“El cine silente en su origen, desarrolló las formas básicas de relatar basándose exclusivamente en imágenes. Este relato visual, con un lenguaje cinematográfico embrionario, se vio cuestionado por la necesidad de multiplicar los puntos de vista. Las imágenes resultantes tenían que ser puesta en sucesión, pero aún eran un lenguaje que carecía de una sintaxis adecuada, al nivel de las circunstancias.”
(Navarro, 2011, p. 166)

Vale señalar que esta imagen que se nos presenta no es una imagen congelada como en la fotografía, sino que encierra su propio movimiento y permite una interpretación inmediata por sí sola. Es la construcción en conjunto, la *continuidad*, la que guarda la coherencia narrativa permitiendo mantener la atención sobre lo filmado. Si bien hacían falta elementos técnicos que resolvieran y dieran mayor coherencia a la continuidad entre las imágenes que contaban una historia, la aparición de lo que hoy conocemos como *Montaje* resolvería muchas de dichas carencias, estableciendo una estructura dentro del relato visual.

Asimismo es importante señalar que al hablar de una narrativa y la construcción de un relato, se plantea la necesidad de una transformación dentro de la continuidad, para que esta no se convierta en una simple concatenación de hechos sin ninguna finalidad. Esa

transformación está dirigida por la intención de la que se ha hablado anteriormente. Siendo ella la que ejerce una voluntad imperante sobre el relato que remite a un desenlace. Es decir, detrás de aquella imagen móvil que se nos presenta de algo hay un *alguien* “Es el testimonio de una mirada, y, debido a ello, está cargada de una subjetividad evidente” (Mitry, 1986, p. 117). También se reconoce que esa imagen móvil representa *algo* gracias a un determinado número de convenciones sociales. Ello permite no solo la construcción y comunicación de la idea, sino su entendimiento.

“Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto (...) Toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneos en pequeños relatos.” (Aumont *et al*, 1996, p. 90).

Esta unión entre el movimiento, la transformación y la continuidad de la imagen llevaron al cine a un encuentro con lo narrativo, ofreciéndole a la ficción el espacio idóneo para el uso de sus propios recursos, aunque muchas veces derivados de la novela o el cuento corto. “Por supuesto, esta convención exige una gran economía de los recursos narrativos, y la relativa ausencia de digresiones, propias de la novela, lo mismo en el contenido que en los elementos formales como el estilo y el ritmo textual. Pero la similitud más importante entre el cuento corto y el cine clásico es estructural, y consiste en el empleo de las estrategias del suspenso narrativo” (Zavala, 1999, p. 51) Es importante recordar sin embargo que los sistemas y recursos narrativos se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición, siendo extra-cinematográficos. Y conciernen tanto al ejercicio de otras artes, como el teatro o la literatura, como a la mera conversación cotidiana (Navarro, 2011). Se establecieron así similitudes de carácter formal y estructural que respondieron, en primera instancia, a la búsqueda del cine por una legitimidad que trascendiera la mera novedad técnica de una *invención sin porvenir* como alguna vez lo declarara Auguste Lumiere (Fernández, 2008). Dicha exigencia involucraba colocarse bajo el amparo y auspicio de las *artes* reconocidas de la época, demandándole el esfuerzo de desarrollar al máximo sus capacidades narrativas.

El campo mismo de la *narratología*, como objeto de estudio, involucra un terreno mucho más amplio que el cine. Sin embargo, se puede hablar de un modelo particular del relato cinematográfico, diferente de la narrativa teatral o literaria, que cuenta con características y medios que le son propios (Mitry, 1986). Son estos rasgos específicos los que le aseguran autonomía sobre las técnicas que lo precedieron y que le permiten establecer un lenguaje. “Básicamente el efecto de sentido producido en el lector o espectador de cine consiste, en un estado de incertidumbre, anticipación o curiosidad en relación con el desenlace de la narración (...) resulta evidente que el suspenso es el elemento retórico crucial que define el poder de seducción de toda narración clásica.” (Zavala, 1999, p.52)

Ciertamente, las maneras de entender el cine desde su aparición en 1895 han ido cambiando, condicionadas por diversos contextos tecnológicos, económicos, sociales y culturales esencialmente diferentes. “Es evidente que el cine no ha sido pensado, conceptualizado ni vivido de la misma manera en la Alemania de los años veinte del siglo pasado que en la Argentina de los noventa, lo que implica que las ideas suscitadas por y sobre el cine están históricamente marcadas y cabe entenderlas como tales” (Fernández, 2008, p. 02). Es gracias a estas múltiples posturas, que han servido como eficaces herramientas epistemológicas, donde el cine pudo desarrollarse como fin y como medio, como fenómeno y como gestor de diversas realidades⁹ narrativas.

Tres son los acercamientos básicos que explican esta conjunción del cine meramente demostrativo con los arquetipos del relato: El punto de vista de la enunciación¹⁰, de las formas del mensaje y el canal¹¹ y por último, de la recepción¹². Ellos permitieron dotar a esta imagen en movimiento de algo más que el azar de la intención momentánea, siendo estos los acercamientos que utilizaremos en esta investigación. Obvia decir que ninguno de ellos representa una aproximación pura ni definitiva. No se intenta conceptualizar temas que aún se mantienen en debate, sino se busca describirlos para hacer un uso complementario en el desarrollo de este primer planteamiento sobre la narrativa audiovisual.

⁹El relato irrealiza lo real. Puede parecer real, pero solo es *realista*, un símil de lo real. El relato no solo trasforma la sucesión de los hechos, sino que adquiere un valor estético. El tiempo del relato es creado, no implica una cronología o duración precisa, sin embargo esto no lo exime de resultar creíble. (Navarro, 2011)

¹⁰De quién es el relato.

¹¹El relato contado a través del lenguaje filmico.

¹²Para quién es el relato, el espectador.

3.1.1.1 *Sobre la enunciación:*

Ante la creciente necesidad de un trabajo de mayor envergadura, uno de los primeros cuestionamientos que generó el cine a medida que este fue adquiriendo complejidad, fue establecer quién entre todos los participantes podría considerarse como el autor del film. Más allá del mero hecho anecdótico, la pregunta buscaba, ahora que el cine ostentaba el noble reconocimiento de las artes, establecer al gestor del relato fílmico: Quién cuenta la historia, para qué y para quién. Dicha controversia tuvo mayor auge en los años cincuenta y sesenta del siglo pasado, cuando se asumió la idea de un cine democrático, donde todo merecía ser contado desde un punto de vista social. La búsqueda de un realismo puro como valor estético se implantó con pensadores como Guido Aristarco y André Bazin. Ambos hablaban de un compromiso para con la verdad por parte del realizador y del equipo de producción. Es decir el cine como registro inalterado de los hechos sin los excesos ni afecciones experimentales del expresionismo.

“En la historia del cine, las posiciones teóricas sobre el realismo aparecen una vez acabada la Segunda Guerra Mundial. Fundamentalmente, el neorrealismo italiano de los años cuarenta será tomado como ejemplo para desarrollar un discurso entorno al cine como arte realista y comprometido. Así, el neorrealismo no propone contar historias que se parezcan a la realidad, sino convertir la realidad en historias. El objetivo es hacer un cine sin mediación aparente, que revele el valor de lo real y lo cotidiano.” (Fernández, 2008, p. 07).

Se estableció entonces un cine con dimensiones casi antropológicas, donde la narración representaba una articulación colectiva en sí misma, en la medida en que lo fueron los grandes relatos míticos. La tipología de los personajes, como sus maneras y entorno se erigieron como encarnación no solo de un periodo en el cine, sino de la sociedad misma. Para el teórico alemán Siegfried Kracauer este *realismo social* representado iba más allá de la mera imitación ostensible. Tomando como muestra las películas de la Alemania nazi de los años veinte, Kracauer postuló la existencia de un cine como espacio de carácter simbólico, susceptible a ideologías y adoctrinamiento, reflejo de un determinado contexto político y psicológico. (Fernández, 2008). Sin embargo los autores Aumont, Bergala, Marie y Vernet hacen la siguiente reflexión al respecto:

“No hay que sacar la rápida conclusión de que el cine narrativo es la expresión transparente de la realidad social, ni su exacto contrario (...) Las cosas no son tan simples como parecen, y la sociedad no se presenta directamente en las películas (...) Este tipo de análisis no se puede hacer solamente con el cine: exige una lectura previa y profunda de la propia historia social.” (1996, p. 99).

En otras palabras, el cine si bien narra una historia basada en la realidad, no es *real*. Opera por intermediación, por interpretación y representación, adoptando necesariamente un punto de vista. Puede ser verosímil y aceptado por el espectador, al punto que este puede olvidar que lo que ve es inventado. Sin embargo estará siempre supeditado a los acontecimientos elegidos y ordenados según un determinado modelo narrativo. Si bien la teoría de Kracauer tuvo sus detractores por su poca rigurosidad en términos historiográficos, sentó las bases para el desarrollo de una aproximación desde la figura del autor. Así la continuidad temática y estética del film responde a un mismo director, quien a modo de escritor literario traduce su estilo particular y cosmovisión en la pantalla. Esta nueva búsqueda de individualismo y singularidad permitió la difusión del posteriormente conocido como *cine de autor*. En él se expresa la personalidad cinematográfica del director como creador absoluto del proceso, quien se impone sobre el inflexible realismo de los años cincuenta. (Fernández, 2008)

La función del narrador no es la de “expresar sus preocupaciones esenciales” sino la de seleccionar, por la conducción de su relato, entre una serie de procedimientos de los que no es necesariamente el creador, pero sí a menudo el usuario. Para nosotros el narrador será el realizador, en tanto que es quien escoge un tipo de encadenamiento narrativo, un tipo de planificación, un tipo de montaje, por oposición a otras posibilidades ofrecidas por el lenguaje cinematográfico” (Aumont *et al*, 1996, p.111)

Si bien lo dicho anteriormente sirvió para reconocer al cine como un hacer narrativo y artístico, para Mitry se corría el riesgo de ser demasiado subjetivo, no enfocando plenamente el problema y olvidando en gran medida la particularidad múltiple del ejercicio cinematográfico. “Pero la idea de autor está demasiado teñida de psicologismo, para que aun hoy se pueda conservar el término dentro de un análisis cuya intención ha cambiado radicalmente. (...) Preguntarse quién es el autor de un film equivale a suponer

que todos los films se realizan de la misma manera, según reglas o métodos idénticos. Lo cual implica ignorar, desde el principio, las condiciones materiales de la producción cinematográfica.” (1986, p. 24). En efecto, hablar del cine solo desde el ámbito representativo, ya sea social, político, artístico o personal, es olvidar los muchos actores que juegan dentro de la realización de un film, adicional y separadamente del director, el productor o el guionista. El desempeño de ellos converge en una creación conjunta hallándose, en gran medida, uno en función del otro y permitiendo todo un proceso, ya técnico o ya artístico, para la continuidad narrativa que caracteriza una producción de esta naturaleza. El cine solo tiene razón de ser en la medida en que se dirige a un público vasto, siendo necesario considerar que debido a su progresiva industrialización logró ser un arte *viable*, con una gran cantidad de recursos gracias a la rentabilidad del consumo de masas.

Por otro lado y reconociendo esto como una de las características propias y fundamentales del séptimo arte, la cantidad de personas involucradas en un film ha establecido un nuevo tipo de enunciación que no se daba con anterioridad, por el mismo carácter colectivo del ejercicio cinematográfico. Es factible entonces hablar de una *fabricación*¹³ en el cine, donde cada parte involucrada debe realizar una determinada labor técnica y creativa para su buen desarrollo, lo cual dificulta aún más la identificación del autor o autores, que están detrás de tan multitudinaria orquesta. Parece justo entonces hablar de la existencia de una *instancia narrativa* que define los parámetros de la producción del relato fílmico (Mitry, 1986). Solo queda establecer quién o quiénes son los que definen dichos parámetros, imponiendo su voluntad creadora o llegando al justo consenso, según las circunstancias de la misma realización. “Dicho de otro modo, un autor es mucho menos quien imagina una historia que quien le da una forma y un estilo” (Mitry, 1986, p. 25) ya sea para crear una obra de arte, un producto comercial o ambos.

Para definir esto es necesario conocer el contenido y cómo se manifiesta y trasforma la narración en mensaje, ya que su ordenación como discurso es lo que remite al modo en que es contado el relato. “Las historias, decididamente, son siempre las mismas... en cambio, lo que permanece indefinidamente abierto y renovable, es el arte de la narración,

¹³ La elección del término no es gratuito, ya que es importante tener en cuenta los medios económicos involucrados en cualquier film, donde poca sería la retribución si solo fuese empleado por el puro beneficio del arte.

el arte del cuento, del que el arte del guionista no es más que una aplicación particular, pensada para el cine”. (Navarro, 2011, p. 158). A diferencia de la historia que simplemente acontece, el relato es creado de acuerdo a modos específicos, los cuales adoptan la forma de un mensaje según la materia de expresión propia de cada medio como canal de comunicación. Es entonces importante hablar del cine no solo a nivel del enunciador sino también como construcción argumentativa, en otras palabras, del diseño concreto de los acontecimientos como un proceso dramático.

3.1.1.2 *Sobre el mensaje:*

Todo film es una ficción. Aunque en sus inicios el cine fue comparado con el teatro por la cercanía a su puesta en escena, una importante diferencia entre ambos es que en este último lo que se representa y por consiguiente significa, es real. Actores, decorado, utilería existen en el momento, aunque lo simulado sea ficticio. En el cine sin embargo tenemos una doble dimensión de ficción: el primero con la ya mencionada puesta en escena, que cimienta e interpreta la situación irreal en sí misma, y el segundo con el montaje, la construcción de imágenes yuxtapuestas que da el sentido final al ejercicio filmico. (Navarro, 2011) Vale decir entonces, que incluso tratándose de una realización científica o documental “todo filme irrealiza lo que representa y lo transforma en espectáculo” (Aumont *et al*, 1996, p. 100). Entendiéndose por espectáculo la capacidad de un fenómeno representativo, cualquiera que este sea, de recrear una fantasía incluso si esta se torna en la reflexión más seria. Es importante distinguir el cine como un *medio de comunicación*, capaz de organizar, construir y transmitir pensamientos, que a su vez desarrollan imágenes capaces de formarse y transformarse. Lo filmico, entonces, se hace acreedor de este carácter ficcional no solo por su capacidad representativa sino por cómo es recibido a su vez por el espectador, que encuentra en la construcción cinematográfica un acercamiento a lo fantástico sin la sensación del mismo.

El cine se aleja entonces del símbolo cristalizado de la pintura o la fotografía, gracias a su propia naturaleza de imagen en movimiento, para acercarse más a una simbología cambiante y fugitiva. “Un mismo tema presenta diferentes significados o simboliza caracteres variados dependiendo del momento y de la época en la que aparezca dicha manifestación artística” (Begoña, 2007, p.145). Y el cine no podía estar exento de ello,

es así que tenemos numerosas adaptaciones, secuelas, precuelas o *reboots*¹⁴ de una misma historia, pero es la apuesta narrativa lo que permite la empatía, con un relato pocas veces original en su totalidad. Desde el principio, es la relación entre el ojo impasible de la cámara y el propósito comunicativo de la historia, lo que afirma no solo el punto de vista del cineasta sino su relación con el espectador. Ello según la perspectiva presentada y la acumulación de diversas interpretaciones, deducirá el sentido y valoración final del film. (Borgoña, 2007)

Ahora, se ha hablado de la imagen representativa y la función de esta como referente simbólico, definiéndose como *significante* y *significado*, lo que podría remitirnos a la idea de un lenguaje. Sin querer entrar en un debate conceptual sobre ambos términos, esta clasificación es sin embargo engañosa si tomamos tan solo el punto de vista lingüístico, ya que lo que estamos considerando aquí es la imagen en movimiento. En ella el objeto nos es mostrado más como una representación de la categoría *significante* a la que pertenece que como un objeto representante en sí mismo, el cual es elegido para la filmación por simple casualidad. Es la categoría lo relevante, no el medio. Puesto que es esta la que cimienta la ficción en un contexto creíble, por lo menos para el espectador, y concentra los diferentes estímulos visuales y auditivos en beneficio del discurso narrativo.

“Los significantes son siempre ambiguos. El número de significados excede siempre al número de significantes: sin eso, no habría literatura, ni arte, ni historia, ni nada de lo que hace que el mundo se mueva. Lo que le da la fuerza a un *significante* no es su claridad, sino que sea percibido como *significante*, y yo añadiría: sea cual sea el sentido; no son las cosas, es el lugar de las cosas lo que cuenta. La relación del *significante* con el *significado* tiene mucha menos importancia que la organización de los significantes entre ellos.” (De Baeque, 2001, p. 28)

Si bien el *significante* y el *significado* no solo se remiten a lo cinematográfico, sí entablan una importante relación con el mismo, por la capacidad inherente del ser humano para enunciar algo a través de ellas, al contar y escuchar historias. “La gente asume tácitamente

¹⁴ Término popular para aludir al reinicio o relanzamiento de una historia introducida previamente, no es necesario que siga la continuidad previa sino que sólo conserve los elementos más importantes, comenzando todo de nuevo desde el inicio.

que una historia se compone de sucesos discriminables protagonizados por ciertos agentes y unidos por principios específicos. Las personas comparten también un sentido de lo que es secundario o esencial respecto a la finalidad de la historia. Tercero, y más significativo desde un punto de vista constructivista, las personas realizan maniobras para moverse por una historia.” (Bordwell, 1996, p. 34) Aun si los acontecimientos que se presentan están fuera del orden temporal acostumbrado¹⁵ del relato, la percepción busca establecer conexiones causales que den forma a lo visto en un discurso narrativo, tanto en evolución como en retrospectiva. Desde conceptos generales y de conocimiento popular, hasta los más complejos que demanden una mayor comprensión del tema, el ejercicio filmico se vale de esta búsqueda de significado, a la que remite la percepción colectiva¹⁶, como medio para el mensaje. Es allí donde se identifica y es identificado, encontrando así su propia finalidad.

No es gratuito entonces que el cine sea comparado muchas veces con el texto literario por la forma, pero mientras que el segundo utiliza solo las palabras para contar una historia, el ejercicio filmico comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música para organizar el relato, lo que hace mucho más compleja su lectura. “Esta oposición entre una microsemántica y una macrosemántica constituiría quizá otra manera de considerar el cine como un lenguaje, abandonando el plano de la denotación (...) para pasar al plano de la connotación, es decir, al de significados globales, difusos y, en cierta manera, secundarios.” (De Baeque, 2001, p. 27) Es interesante observar que es la relación de estos elementos: macrosemántica, y no sus características en solitario: microsemántica, lo que les proporciona valor narrativo dentro del cine. Si bien su diversidad permite múltiples lecturas desde diferentes ángulos, a modo de una semántica especializada (iluminación, fotografía, montaje, musicalización por solo mencionar algunos) todas se ven orientadas hacia una lectura general del relato. Hablamos entonces de un conjunto, una coherencia en la construcción de una historia que parece declarar su autonomía, emergiendo como un simulacro del mundo real, existiendo y desarrollándose más allá del relato mismo: La diégesis.

¹⁵ Cronológico.

¹⁶ Recordemos que el cine funciona por su carácter masivo.

“La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no solo toma cuerpo, sino que hace cuerpo” (Mitry, 1990, p. 34)

La diégesis cinematográfica entonces se perfila como más grande que el relato mismo, al que termina por englobar como un todo que se presenta de manera visual y sonora, constituyendo el asidero *concreto* sobre el que la ficción adopta tintes reales. “Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia.” (Aumont *et al*, 1996, p. 114) Curiosamente, pocas veces este mundo estructurado es totalmente fiel a la realidad, en el sentido más restrictivo y delimitado de la palabra. En su propio diseño, se descubren figuras del tipo metafórico y metonímico¹⁷ como modelos retóricos ilustrativos de la narración.

Ciertamente, este universo diegético supone una representación simbólica del relato que tiene una finalidad expresiva, tanto en los personajes que realizan la acción como el espacio físico en donde se sucede. En el cine los personajes siempre han sido determinados de manera cercana a la realidad, con una identidad psicológica y moral emulada del ser humano, pero sin la exageración del teatro. Fernández (1996) habla acerca de la manifestación del personaje dentro de la narración cinematográfica a través de las siguientes características.

Rasgos físicos: aquella imagen que representa el actor en pantalla que transmite información acerca de las características físicas del personaje.

Elementos artefactuales: aquellos aspectos que complementan al personaje como el vestuario, el peinado y el maquillaje, se incluye aquí también actitudes o gestos característicos.

¹⁷ “La metáfora es el prototipo de todos los signos que pueden sustituirse los unos a los otros por similitud; la metonimia es el prototipo de todos los signos cuyo sentido se oculta porque entran en contigüidad, diríamos incluso en contagio.” (De Baeque, 2001, p. 27).

La situación: La colocación del personaje en un contexto con relación a otros proporciona datos sobre el mismo. También permite jugar con el subtexto.

Por otro lado, el mismo autor diferencia también distintos tipos de acciones.

Interna: constituida por los pensamientos y sentimientos de los personajes, es la que lleva principalmente la acción dramática¹⁸.

Externa: actuación física del personaje como respuesta de la situación dramática.

Lateral: constituye lo que ocurre en el entorno donde se desarrolla el personaje, es la respuesta a sus acciones y necesidad dramática¹⁹.

Latente: aquella acción que se desarrolla en off, es decir, no se ve en pantalla pero el espectador es consciente de que está sucediendo por otros elementos²⁰.

Todo personaje no existe por sí mismo sino como parte de un contexto, con influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar o en un periodo histórico determinado, en otras palabras formará parte de una diégesis. Donde no solo se desenvolverá sino también intervendrá en el desarrollo y cambio del entorno, existe entonces una relación simbiótica entre ambos aspectos que alimenta el universo ficcional del relato. Contemplado en todos los ámbitos del ejercicio audiovisual como forma particular, maleable y flexible, que va más allá del medio de comunicación, para estructurar un lenguaje propio.

“Un lenguaje en el cual la imagen juega a la vez el papel de verbo y de palabra mediante su simbólica, su lógica y sus cualidades de signo eventual. Un lenguaje gracias al cual la equivalencia de los datos del mundo sensible no se obtiene ya por intermedio de figuras abstractas más o menos convencionales, sino mediante la reproducción de lo real concreto. (Mitry, 1986, p. 50)

¹⁸La acción dramática es el resultado del conflicto entre dos voluntades conscientes, opuestas entre sí, estos son el protagonista y el antagonista. Los cambios que genera la acción dramática transforman al personaje, a su oponente y a su entorno social. (Fernández, 1996).

¹⁹ Se define como lo que el personaje quiere ganar, adquirir u obtener en el transcurso de la narración. Una vez establecida la necesidad dramática de un personaje, se crean obstáculos que logra superar (o no) que nos llevarán finalmente al desenlace.

²⁰ El uso del sonido en off es uno de los recursos más utilizados para indicar una acción sin necesidad de verla concretamente.

La realidad, entonces, ya no se encuentra solo *representada*, dejando de ser un mero registro gráfico o sustituto simbólico. Está *presentada*. La narración se forja y reconoce como existente, sirviendo ahora, en un universo que se plasma definido para significar. Sin embargo es con el ejercicio de la lectura donde toma mayor significado, ya que este universo diegético no se nos muestra más que como elementos que permiten la reconstrucción de una fantasía aún más grande. El espectador *razona* para darle sentido al discurso narrativo, debe hacer algo más allá de simplemente percibir el movimiento, debe interpretar las imágenes y los sonidos, debe comprender las palabras y en ocasiones lo escrito (Begoña, 2007). Dicho de otro modo, el espectador comprueba la información en busca de una coherencia narrativa, aseverando así el sentido del mensaje.

3.1.1.3 Sobre el receptor/espectador:

Una de las principales características del relato filmico, más allá del discurso o el ritmo, es su disposición general hacia la enunciación, siendo el *espectador* no una persona concreta, sino una entidad hipotética que realiza las operaciones necesarias para construir y dar sentido al relato que ve en pantalla (Bordwell, 1996). Por ello la simple legibilidad del filme exige una coherencia interna entre los objetos y acciones mostradas en él, siendo estas construidas para ese fin. “En el cine la narración de ficción comienza no con el encuadre de una acción preexistente, sino con la construcción de la acción” (Bordwell, 1996, p. 11) En otras palabras, mientras la realidad cotidiana debe su existencia a sí misma, la realidad ficticia existe solo por y para la narración, lo que le implica *ser* construida y dispuesta en virtud de la representación del relato, sin existir por sí sola. Por otro lado esta construcción debe entablar una relación con el espectador desde dos niveles opuestos, donde lo filmico actúa tanto como ritual *colectivo* como experiencia *individual* subjetiva, aunque no exista una participación directa de la acción que se sucede en pantalla. En efecto, este doble lugar del espectador en relación al sujeto filmico se puede reconocer como la culminación del enunciado cinematográfico, como una cerradura por la que se vislumbra el contenido. Esta *sutura*, término esgrimido por el teórico Jean – Pierre Oudart (De Baeque, 2011) es el lugar del ausente, del personaje que vislumbra la acción de manera omnipotente y que coloca la ilusión del espectador, como un acercamiento a su lugar en el campo filmico.

“No hay duda de que el sujeto espectador, seducido por el dispositivo cinematográfico, reencuentra algunas de las circunstancias y las condiciones en las que ha vivido, en lo imaginario. Idéntico sentimiento de exclusión ante esta escena separada por la pantalla del cine como por el contorno de una cerradura, idéntico sentimiento de identificación con los personajes, que se mueven en un escenario del que él está excluido, idéntica pulsión voyerista, idéntica impotencia motriz e idéntico predominio de la vista y del oído.” (De Baeque, 2011, p. 246).

Es decir, es esta fantasía que se construye como campo supuesto y que es parte del universo del film (en tanto que debe desarrollarse en alguna parte) donde el *ausente* existe y se convierte en *alguien*, dejando así su carácter impersonal y permitiéndole al espectador ser más que un simple... valga la redundancia, espectador. Observamos pues que este ejercicio permite establecer la cadena inicial de la narración, exponiendo una fracción del espacio que ha de ser representado dos veces. Primero en el *campo filmico*, como una construcción tangible del universo donde se lleva a cabo el relato; segundo en el *campo ausente*, como el espacio que el espectador asume, sigue más allá del marco delimitado por el encuadre. Ambos desempeñan un papel primordial, ya que cualquier evocación sobre la ficción del film se sostiene sobre todo lo que comprende, y no comprende, mostrado por la cámara, pero que sí supone la misma narración del relato. “Y es que las imágenes no se articulan en primer lugar entre ellas, sino que el campo filmico se articula con el campo ausente (...) Con ello abordamos el problema de la sutura.” (De Baeque, 2011, p. 246). El uso del término *ficción* no es gratuito, ya que implica un receptor, que introduzca la imagen en el orden del significante, y al cine, en el orden del discurso. La ficción nace “...de un perpetuo desajuste existente entre lo real y lo posible, de una fantasía que no se resigna a ser doblegada a los imperativos que la constriñen, de un ansia arquetípica de ruptura con las coacciones de lo real.” (De Baeque, 2011, p. 247). La fantasía del film se traduce en una *realidad* que parece extenderse más allá de los límites del relato para adquirir un carácter auténtico y por ende referencial.

Este personaje que la ilusión del público coloca en lugar de la cámara, y que vincula al espectador con el espacio supuesto que refiere y simboliza el cine, dibuja una realidad alterna y engañosa, donde el film se torna el ámbito de lo concreto, y el espectador el ámbito de lo abstracto (Bordwell, 1996). El resultado es una proyección fantástica, que

una vez solidificada reivindica la realidad, constituyendo un verdadero deleite narrativo, envolviendo tanto al relato como al espectador en un nuevo espacio representado: el imaginario. “Se ha dicho que en el cine no había horizonte; hay uno, imaginario, del otro lado. Ambigüedad y dualidad del campo, pues, a la vez presente y ausente, irreal e imaginario, que podemos llamar cinematográfico porque es por su dualidad que la cinematografía se engendra a sí misma.” (De Baeque, 2001, p. 40). Lo cinematográfico ha pasado de ser una mera alegoría de la realidad, a un espacio rico para la construcción del relato, el cual al ser orientado hacia un público, le permite constituirse no solo como medio narrativo sino también como un medio de comunicación: Uno de los más fantásticos.

Referirnos primero al cine plantea un buen inicio, ya que permite hacer una valoración en términos no solo narrativos, sino artísticos y culturales, para una sociedad que busca expresarse de una forma cada vez más audiovisual. Si bien el arte filmico es relativamente joven, es fascinante observar lo pronto que se convirtió en un espacio para contar historias, en un medio para la ficción, cada vez más explorado y con diversas tendencias que nunca dejaron de adaptarse. La emulación de otras artes en sus inicios representó un momento significativo en el cine, que se tradujo, con el advenimiento del sonido y el desarrollo de grandes productoras cinematográficas, en un lenguaje propio que permitió desarrollar nuevas formas de construir relatos con especial interés en el espectador. Y es aquí donde el cine finalmente termina de tomar forma y se desarrolla como un medio de comunicación. Ello llevó a desarrollar nuevas fórmulas que se acercarán de manera más tangible hacia un público hasta el momento indefinido.

Es entonces que tenemos una evolución, un tránsito, hacia otras expresiones que emplean el mismo lenguaje de imágenes en movimiento pero de forma y con fines distintos. Uno en particular es la televisión. “Reconocer que el cine surgió antes que la televisión y que, dada su semejanza básica, técnica y material, algo (por no decir mucho) debe haber pasado de un medio a otro” (Carlón, 2006, p.121). Efectivamente, si bien podemos hacer referencia del medio televisivo a partir de lo cinematográfico, esto no implica negar su calidad de medio independiente, con sus particulares características y su propia aproximación narrativa hacia el relato. Muchas veces la televisión se ha visto relegada a un plano de lenguaje anónimo, “cuyos discursos presentan amplias dificultades para ser

reconocidos como artísticos” (Carlón, 2006, p.122). Sin embargo, estableció, a partir de sus posibilidades y limitaciones, un nuevo modo de narrar. Es por ello de interés para esta investigación hablar también del medio televisivo, no solo como acercamiento puntual al caso de estudio “Juego de Tronos”, sino también para explorar su disposición como espacio para el relato dentro de la narrativa audiovisual.

3.1.2 DE LO CINEMATOGRAFICO A LO TELEVISIVO

En el principio fue la oración. Y la poesía y el mito y la tragedia y el cuento y la comedia. Y, después, la novela –tragicómica- Y el ensayo. Y la pintura. Y la fotografía. Y, finalmente, el cine.

Y su hija, la televisión. - Carrión, 2011, p.09

Si bien el cine puede considerarse el precursor de la narrativa audiovisual como forma y como lenguaje, la pregunta que surge sobre esta formulación es la siguiente ¿se aplican estos códigos de la misma manera en todo medio audiovisual? y más específicamente ¿se aplican en los mismos términos a la televisión? Para responder estas preguntas es necesario hacer un pequeño recuento sobre sus inicios, empezando por destacar el carácter multicanal de un medio, que en 1948 instauró la primera programación de red comercial en Estados Unidos (Monzoncillo, 2011). En la televisión encontramos discursos y técnicas que parecen tomar un poco de todo, de la radio, de la publicidad, de la prensa aún del cabaret, del espectáculo, todo parece resaltar su naturaleza mutable. Sin embargo un especial diálogo se establece con el cine, el cual funciona como origen y extensión, en una perpetua retroalimentación necesaria para preservar la especie: la imagen animada como medio. “(...) A nivel de lenguaje, no hay operación discursiva que se encuentre presente en lo cinematográfico que no pueda hacerse presente en lo televisivo (tanto desde el punto de vista de los tipos de planos, las secuencias, o el montaje)” (Carlón, 2006, p.128). La cámara sigue siendo la herramienta de registro, pero para el medio televisivo se implantaron sustanciales diferencias de formato. “La imagen elaborada es traducida en “señales” y la señal, a su vez, es descifrada por el televisor, que restituye al espectador la imagen primitiva” (May, 1992, p.42) ¿Puede entonces esta imagen televisiva, nueva en

aparición y construcción, considerarse también cinematográfica o existen diferencias interpretativas más sustanciales entre ambas?

Es necesario tener en cuenta los contrastes que el propio ámbito social le otorga al cine y a la televisión. El ejercicio fílmico es considerado un procedimiento que ha dado inicio al arte cinematográfico, es un medio *de expresión* tanto como *de comunicación*. Lo televisivo sin embargo no solo no ha dado origen ni es parte de ninguna manifestación artística, sino que tampoco es considerado como un lenguaje en sí mismo, con características propias. El cine produce, la televisión transmite. Aun si lo transmitido es ficción, la televisión pocas veces se desprende de su condición de *medio informativo* establecido en sus inicios, y donde, aún en la actualidad, construye y difunde la mayor parte de su contenido. “Evidentemente, la información no tiene valor de arte como tal, ni en relación con una u otra técnica, ni en relación con la intermediación del proceso” (May, 1992, p.43) En otras palabras, el medio televisivo, más esencialmente el *directo televisivo* siempre ha sido visto como un recurso de lo real, donde lo representado es menos real que la práctica social en sí misma, pero más real que lo fílmico. “Podemos decir sin dudas que lo que estamos viendo no es un fantasma ni un espectro, no es una imagen salida del pasado ni del mundo de los sueños: podemos afirmar que *está vivo*” (Carlón, 2006, p.78). En el cine hay una emulación, una premisa que resulta creíble pero que ya ha sucedido, en la televisión existe una mayor relación entre la imagen y el objeto de referencia, una relación directa con el presente. No obstante esta relación se ha ido transformando drásticamente debido a la innovación que ha supuesto la aparición del internet, cuyo acercamiento a los sucesos actuales resulta mucho más inmediato y múltiple. El valor tradicional de la televisión como medio informativo ha ido perdiendo peso, inclinando progresivamente la balanza hacia contenidos que la acercan más hacia la ficción y los consumidores. El medio televisivo moderno se perfila entonces como un espacio simbólico de lo social, en un ángulo doble: geopolítico y representacional. Un medidor de pulso que documenta y al mismo tiempo critica, que parodia y ensalza, que informa y enmascara. Sin embargo es en la *ficción televisiva* donde este espacio se acerca al relato. Si bien existe una incorporación de lo coyuntural, un predominio de la insinuación, de la referencia indirecta, de la información dosificada, estas se manifiestan como elementos dentro de una continuidad que se desarrolla en términos narrativos. “Así, en nuestra

sociedad, asistimos a “un crecimiento de lo narrativo frente a lo argumentativo o informativo y de lo individual o micro social frente a lo macro o lo estructural de la cultura contemporánea” (Rincón, 2006, p.92) La televisión aspira a *ser*, no *parecer* como el cine, y la ficción le permite escapar del encasillamiento y las restricciones propias del directo televisivo, cuyo estilo documental siempre le fue característico. “Las teleseries persiguen la creación de un mundo. Sellan, desde su inicio, un pacto con el telespectador para que este asuma que lo que está viendo es tan real y tan ficticio como la vida misma” (Carrión, 2011, p.15). Por otro lado, la aparición de modernas plataformas que han dado paso a nuevos espacios de interacción social han dado forma a una nueva televisión, una televisión personalizada, la cual corresponde a una generación que busca algo más que simples contenidos generales. “Puede que Internet sea incluso más trascendente de lo que fue la televisión de masas en el siglo pasado. Pero la televisión ha cambiado de tal modo que hoy es imposible referirnos a ella como una red de difusión que se dirige con unos programas a una audiencia interclasista e indiferenciada.” (Monzonillo, 2011, p.83) La caja tonta no solo anuncia, entretiene o vende²¹, ahora también sorprende, inquieta y conmueve, todo ello bajo un formato seriado incapaz de ser imitado por el cine.

Los universos creados por la actual ficción televisiva se han visto influenciados por nuevas plataformas audiovisuales, más allá del cine, que han moldeado gradualmente su forma de leer un formato que ha visto un crecimiento, en contenido y extensión, sin precedentes. “Los diferentes formatos de ficción televisiva – series, telecomedias, telenovelas, telefilmes, miniseries, TV movies, etc. – han ido evolucionando y adaptándose a los tiempos. Durante la última década encontramos obras que logran un nivel cualitativo significativamente por encima de los demás” (Onandia, 2013, p.135). En efecto, y es en esta búsqueda de mayor excelencia, donde el contenido del relato se convierte en el principal determinante de calidad, acompañado de un despliegue visual definido por un nuevo equilibrio entre la narración y la realización técnica. La ficción televisiva actual llega como un reflejo de los grandes hitos de la década, donde la historia contemporánea es representada y discutida, es expuesta, con sus aciertos y sus carencias, bajo un nuevo modo narrativo. “La televisión de calidad en la producción de ficción implica un programa

²¹ Hasta finales de la década de los 80's la televisión ha tenido como principal objetivo vender, centrando su programación alrededor de la publicidad. (Onandia, 2013)

estéticamente ambicioso en comparación con la producción genérica y normativa de la televisión ordinaria” (Cortez & Rodríguez, 2011, p.72). El moderno carácter de la televisión contemporánea se ha visto simultáneamente evidenciado no solo por el incremento económico en los costos de la producción, sino también por la naturaleza activa de la audiencia, que demanda tal inversión y cambio. “Desde las primeras retransmisiones públicas, la televisión ha estado en permanente evolución (...) de una televisión de escasez que llegaba a las masas, se ha pasado a otra de abundancia y de nichos en la cual el programador cada vez tiene menos poder mientras que el telespectador puede estructurar un collage personal con sus programas favoritos.” (Monzoncillo, 2011, p. 09) Hablamos entonces de una televisión que ha sobrevivido a transformaciones tecnológicas, a numerosos cambios regulatorios y a nuevas formas de correspondencia entre la programación y los telespectadores, cuyos límites son cada vez más indefinidos.

Dos acercamientos se emplearán para un mayor desarrollo del tema, el primero abordará las semejanzas y diferencias del estilo narrativo cinematográfico y televisivo, como espacios para el desarrollo del relato. El segundo definirá de qué forma la producción moderna televisiva, ha originado una nueva percepción y valoración del medio, comparando uno de los primeros canales que se convertiría en pionera para la narrativa de la nueva televisión de calidad.

3.1.2.1 Códigos narrativos del cine y la ficción televisiva: Semejanzas y diferencias

Es imposible no asociar los términos espectáculo o industria a la televisión. Sin embargo diferente respuesta obtendríamos si habláramos de ella como un espacio artístico. A diferencia del cine, donde el tema se encuentra más o menos resuelto²², existe una mayor reticencia con un medio que parece haber nacido de la repetición²³, sin una voz propia salvo para amplificar otras mediante la *toma directa*²⁴. Esta perspectiva sin embargo corre

²² Aunque hay quienes cuestionen este calificativo, por lo menos para ciertos films.

²³ Sobre este punto es interesante mencionar a Calabrese “Los *replicantes* (films de serie, telefilms, remakes, novelas de consumo, comics, canciones, etc.) nacen como producto de una mecánica de repetición y optimización del trabajo, pero su perfeccionamiento produce más o menos involuntariamente una estética. Exactamente una estética de la repetición.” (2011, p.44)

²⁴ Para Carlón la toma directa podría considerarse la materia prima de la televisión en sus inicios, como “un dispositivo óptico capaz de registrar el comportamiento social de modo singular (...) con la particularidad de que además puede poner ese comportamiento a alcance de todos en simultáneo” (2006, p.23). Lo cual separaba la televisión ampliamente del cine y de los artificios propios de la ficción.

el riesgo de no hacer una adecuada reflexión histórica/teórica para entender los códigos narrativos de ambos medios. “Si pretendemos no descuidar las complejas relaciones que se presentan entre el cine y la televisión, podemos comenzar por no olvidar lo que era el cine cuando comenzó la televisión: el lugar de consumo audiovisual de ficción y no ficción (en el cine se veían films ficcionales antecedidos de “actualidades cinematográficas”). En un rápido proceso histórico todo eso pasó o se instaló en la televisión” (Carlón, 2011, p.334). El nuevo medio trajo la gran novedad de la inmediatez, la imagen directamente tomada de la realidad, llevando gran parte del discurso mediático e informativo a la comodidad del hogar. Este discurso, sin duda eficaz para las grandes audiencias, pronto se encontró profundamente limitado en el uso de otros recursos audiovisuales. Es así que lo televisivo se acerca a lo narrativo, tal y como lo hizo el cine en sus inicios, para expandir un horizonte que parecía terminar en el registro de lo inmediato. Pronto la estructuración clásica que la televisión mantenía dejó de ser suficiente, y la tele-ficción fue adaptando el lenguaje cinematográfico, disminuyendo las diferencias entre ambas ofertas masivas. “No decimos aquí borremos las diferencias entre Arte y televisión, entre Arte y cultura masiva. Pero dejemos de repetir los viejos clichés, porque la televisión ha cambiado y, (...) no todo cambio ha sido para peor” (Carlón, 2011, p.336). En efecto, la nueva televisión de calidad en tanto espacio narrativo, ha desarrollado su capacidad para contar historias, renovándose así como un elemento no solo descriptivo sino constructor de realidades y parte de la realidad misma. El especial vínculo del medio con la coyuntura social sigue estando vigente. “New textual forms have emerged with the rise of reality television as a core genre and the pervasive spread of serial narrative across a wide range of fictional formats” (Bourda, 2011, p.34)²⁵. La tele-ficción moderna adquiere un aire documental, alcanzando mayor sensibilidad y atractivo, aun en lo noticiario. La televisión recrea e interpreta los sucesos mediáticos más importantes. Y es que ya no está sola, “los nuevos medios no han sustituido a los anteriores, sino que han aportado nuevas formas de complementariedad” (Bellón, 2012, p.18). Pasamos de la ficción a lo cotidiano, de lo cotidiano a la pantalla del ordenador, a un ritmo dominado por la producción actual, por una forma de retroalimentación *on-line*. Sin embargo es importante destacar la gran inspiración técnica que es el medio

²⁵ Nuevas formas textuales han surgido con el auge del *reality* televisivo como género central y la difusión generalizada de la narración seriada a través de una amplia gama de formatos de ficción. (traducción libre).

cinematográfico para lo televisivo, cuyo lenguaje visual ha empezado a ocupar otros espacios además de la ficción. La llegada de los canales por cable marcó un hito para los programas de señal abierta, ya que fueron los primeros en manifestar una clara intención por lograr un resultado visual separado del estilo televisivo tradicional. El cambio en la producción permitió un mayor control estético para los creadores/productores/escritores del medio, quienes buscaban una mayor distinción del *producto*, una identidad de marca. La presencia de cineastas y profesionales vinculados al cine en la tele-ficción es el reflejo del progresivo cambio de la construcción televisiva actual, con una nueva puesta en escena que resulta de combinar la continuidad del formato tradicional televisivo, con la diversidad narrativa/visual cinematográfica.

“El tiempo y el presupuesto invertido en los capítulos piloto que suelen considerarse en términos de producción y de duración como tv-movies, revelan su importancia en el conjunto de la serie. De ellos depende en gran medida la primera impresión de la totalidad de la serie, tanto para la audiencia como para las cadenas, y en ellos ha de quedar reflejado lo que posteriormente se desarrollará en el resto de los capítulos” (Cortes, 2011 p. 73).

La adaptación de la iluminación es uno de los primeros elementos expresivos en verse influenciados por el cine. El medio televisivo de señal abierta se ha caracterizado por ofrecer una imagen brillante, con una sobreabundancia lumínica resultando en imágenes en clave alta. En el caso del directo televisivo este planteamiento es aceptable ya que exige a la información de cualquier parcialidad, además de presentar ventajas prácticas en el montaje. Al obtener todas las cámaras la misma imagen desde ángulos diferentes, el empalme entre las tomas se realiza sin necesidad de ningún tipo de corrección, o una corrección mínima, por sombras o saltos lumínicos en el encuadre. Sin embargo es incapaz de añadir profundidad o una atmosfera adecuada a la narración dramática, dando como resultado una imagen simple y de bajo contraste, falta de intencionalidad. “Entre las causas principales que favorecen este tratamiento lumínico pobre desde el punto de vista expresivo, se encuentra la necesidad de visualizar la gestualidad del actor, la escasa variedad de decorados no naturales como los platós de televisión con su propio diseño lumínico prefijado y el sistema de rodaje multi-cámara.” (Cortés, 2011 p. 76).

Actualmente, se aprecia un cambio y un distanciamiento de esta iluminación cenital/frontal que contribuyen a un estilo plano y sin artificio, para inclinarse por una imagen con mayor volumen y profundidad. Aun en las comedias de situaciones, donde es común encontrar un tratamiento lumínico poco realista, teatral y de escasa intención dramática, se está apostando por una imagen más sugerente y atractiva, de mayor elaboración visual.

Otro de los cambios significativos es el tipo de planificación vinculado a la fotografía, donde el estilo visual filmico introduce planos de mayor tamaño y más generales, frente a los planos medios y primeros planos del tradicional medio televisivo. “Esta permanencia de los primeros planos se debía principalmente al reducido tamaño de la pantalla de los televisores, que impedía ver la expresión de las caras de los personajes si éstos aparecían en planos de mayor tamaño” (Carlón, 2006, p.133). La introducción de televisores más grandes en el mercado, es una de las causas que explica la mayor frecuencia de una fotografía panorámica, así como la aplicación de efectos visuales en la post producción, para simular tomas y locaciones, que en otras circunstancias representarían un gran reto de producción. “En la actualidad, se detecta un gran número de series que optan por la Alta Definición cuyos resultados en cuanto a la calidad, no alcanzan a los obtenidos mediante el celuloide pero son superiores a otros formatos de grabación analógicos y digitales” (Cortes, 2011, p.79). El incremento de movimientos de cámara, un mayor trabajo en la coreografía de los personajes, el uso de locaciones exteriores y decorados más elaborados, han demandado una mayor planificación en la composición de la imagen televisiva, incrementando su valor estético y narrativo. A ello también se añade nuevos códigos narrativos como el flashback y el flashforward, el blanco y negro o la saturación de colores, antes solo aplicados en la producción cinematográfica.

Finalmente la presencia de una audiencia con una tendencia creciente a la diversificación, el aumento de plataformas y espacios digitales, así como la demanda de productos de mayor calidad visual y narrativa, han llevado a la televisión a adaptarse a dichas exigencias en la búsqueda de un mayor vínculo con el público moderno. “(...) El amor hacia la variación regulada y hacia el ritmo confluye en el virtuosismo, carácter cada vez más requerido en el espectáculo y hoy actualizado mediante el uso de una tecnología cada

vez más sofisticada” (Calabrese, 2011, p.62). Existe entonces un refinamiento, además de una mayor complejidad en la forma y el contenido, en las nuevas series modernas capaces de convertirse en clásicos del relato audiovisual y, porque no, de la cultura contemporánea. La pregunta entonces surge, al igual que con el cine, sobre la naturaleza de un medio que encierra en sí mismo sus propios códigos narrativos. Y es que probablemente no haya otro medio cuya tele-ficción sea mejor retrato de la modernidad, de la multiculturalidad, de lo bueno, lo malo y lo feo del ser humano. La televisión, a diferencia del cine, es de todos y constantemente la juzgamos a nuestra imagen y semejanza.

3.1.2.2 *La nueva televisión de calidad: El caso de HBO*

Un hecho innegable en el campo de la televisión actual, es el momento excepcional que está viviendo la ficción en el medio. Liderado por la producción norteamericana, sin duda el formato se ha convertido en todo un fenómeno mediático de escala global, sin mencionar la variedad de módulos y espacios de recepción que están a dispuestos para su consumo.

“The notion of Quality Television is particularly linked to the implementation of three novelties that has changed the televisual landscape in the early 2000s: The setting of new rules in television production, the apparition of cable channels and the evolution of the use of new technologies in cultural practices. (...) Mark Rogers, Michael Epstein and Jimmy Reeves call this new era the “TV III era”, packed with niche markets, consumer demands and customer satisfaction.” (Bourda, 2011, p. 33)²⁶.

La actual ficción televisiva involucra al espectador, el cual comparte sus opiniones, expectativas y críticas en las redes sociales, sintiéndose participe de la narración al confrontar sus conjeturas en cada episodio. “Una de las afirmaciones más incontrovertibles es aquella que dice que somos los relatos que producimos de nosotros mismos como sujetos y como culturas” (Rincon, 2006, p.87). Si bien el medio aun

²⁶ La noción de Televisión de Calidad está particularmente vinculada a la implementación de tres novedades que han cambiado el panorama televisivo en la década del 2000: El establecimiento de nuevas reglas en la producción televisiva, la aparición de canales de cable y la evolución del uso de nuevas tecnologías en las prácticas culturales. (...) Mark Rogers, Michael Epstein y Jimmy Reeves llaman a esta nueva era la "TV III era", llena de nichos de mercado, demandas del consumidor y la satisfacción del cliente. (Traducción libre)

presenta programas de baja calidad pero con una alta respuesta de la audiencia, esto no le impide ofrecer alternativas destacables, grandes novelas contemporáneas que han logrado marcar un hito en la forma de ver televisión “La nueva tele-ficción funciona de manera novelística más que cinematográfica (...) cada capítulo, parte de una gran historia, es como una película en sí misma. Pero el formato televisivo y su capacidad para la prolongación, la hace más compleja” (Onandia, 2013, p.135). En efecto, se puede hacer un paralelo del desarrollo narrativo de la tele-ficción con la novela literaria, mientras que el cine toma muchos de sus visos del cuento corto. Esa capacidad de serialidad para encadenar hechos y situaciones, convierten el espacio de la ficción televisiva en uno particularmente favorecedor para la narración extendida. Y es en ello donde reside la mayor diferencia entre el relato filmico y el televisivo: la duración.

Hablamos principalmente de una cualidad de formato. La extensión de la ficción televisiva demanda tal complejidad de personajes y acontecimientos, que resulta inviable la producción de una historia que adolezca de estas características. “Robert McKee afirma que Tony Soprano es más complejo que Hamlet, porque Hamlet sólo dura cuatro horas. El futuro de las grandes historias va a ser de cien horas, y para eso los escritores tendrán que desarrollar personajes muy complejos que sean capaces de sostenerse durante cinco temporadas” (Onandia, 2013, p.135). El uso de una narrativa fragmentada de estructuras laberínticas, permite cifrar las claves discursivas del relato en cada capítulo hasta el final de la temporada. Es el argumento secuenciado el que hilvana los hechos trascendentes, dotando de profundidad y madurez a los personajes, capaces de realizar actos y tomar decisiones, en un inicio impensables, gracias al descubrimiento de nuevas motivaciones²⁷ que siempre estuvieron latentes. El placer de la tele-ficción recae en la continuidad y evolución de un enigma cuyo planteamiento no busca una resolución pronta, salvo como preludeo de un misterio aún más grande. Y qué espacio narrativo más idóneo que el de la televisión, que permite desarrollar y enriquecer historias que el cine, por su tipo de formato, tendría dificultades para llevar a cabo. “La búsqueda de respuestas se alargará diversas temporadas. La propia construcción de la ficción conspira contra la obtención de respuestas por parte de los personajes y del espectador.” (Benavente, 2011, p.48). La

²⁷ Desconocidos para ellos y la audiencia.

presencia de nuevos espacios audiovisuales con la revolución digital, han supuesto “(...) el fin de un determinado uso, tal como se ha desarrollado y como lo conocemos hasta ahora y de la generación de nuevas maneras de consumo que nos obligan a estudiar a los usuarios y, en especial, los usos” (Bellón, 2012, p.18). Estos cambios tecnológicos se han visto respaldados por un cambio social, con un consumidor/usuario que elabora un nuevo contexto comunicacional, produciendo “(...) el nacimiento de una nueva televisión individualizada y nómada, muy diferente de la televisión que nació para dirigirse a una sociedad de masas estructurada en un entorno familiar y nacional” (Bellón, 2012, p.18). En otras palabras se ha pasado de una televisión *broadcasting*²⁸, orientada a un público indistinto y anónimo, que no implica ninguna condición de participación o respuesta por parte del espectador. A una televisión *narrowcasting*²⁹, segmentada y a través de plataformas de pago, de conexión más inmediata, con parrillas de programas pensados para un público minoritario. Actualmente se asiste incluso a un modelo más directo de televisión: el *webcasting*³⁰, donde el espectador no solo elige lo que quiere ver, sino también cuándo y a través de qué dispositivo.

El creciente aumento de los canales de difusión por internet y los espacios para la interpretación y valoración de la información, donde los espectadores exponen sus apreciaciones sobre lo que consumen, tienen como consecuencia ya no hablar solo de televisión, sino de una integración de medios. “Aquí los medios de comunicación del siglo pasado dejan paso a los “nuevos medios”. Algo difícil de definir, pues también se nutren de los contenidos de los medios de masas. También está cuestionado que la red sea un medio de comunicación. Con frecuencia se confunde la autopista con los coches.” (Monzoncillo, 2011, p.86). La televisión, gracias a su capacidad de reinventarse, ha logrado formar parte del reciente *fenómeno intertextual*, que desdibuja la línea divisoria entre los medios y establece nuevas maneras de consumo, a la vez que consumidores³¹. Por otro lado, no se puede olvidar el importante beneficio económico que lo intertextual

²⁸ Término para designar el servicio de emisión de señales de radio y televisión para un uso público generalizado. (Bellón, 2012)

²⁹ Término para designar la transmisión de contenido o publicidad hacia segmentos diferenciados por valores, preferencias o atributos demográficos. (Bellón, 2012)

³⁰ Transmisión por internet donde la página o aplicación funciona de manera similar a un programa de televisión o una emisora de radio. (Bellón, 2012)

³¹ Existe una oferta ilimitada de productos culturales y de entretenimiento, a la vez que nuevos servicios que transforman la manera de trabajar y comunicarse.

ha traído a la gran industria de los medios y sus respectivas franquicias, cuyas estrategias de promoción se han visto arrastradas también por el fenómeno. Si de algo se ha dado cuenta la televisión es que en el aislamiento estaba el fracaso, y que es la constante interacción lo que le ha permitido redefinirse y adaptarse a los nuevos tiempos que corren. En un entorno donde la oferta de entretenimiento se multiplica gracias al constante avance tecnológico, el medio televisivo ha logrado no solo redefinir y mejorar su lenguaje, sino replantear la naturaleza narrativa de su formato. Es innegable que la definición de televisión de calidad y la complejidad del relato son cada vez más análogos, lo que le ha permitido al medio establecer una nueva relación con la audiencia. Una que permite al espectador no solo ser un mero consumidor de entretenimiento, sino ejercer una labor crítica mediante un análisis minucioso del contenido, determinando cómo y en qué términos se va a producir lo que ve, logrando mejorar la experiencia televisiva ampliamente. En la actualidad el crecimiento sin precedentes del medio y la televisión de calidad, ha llevado también a hablar de un espectador de calidad, el cual se caracteriza por sus altos estándares y grado de exigencia para con lo que consume. “In this way, quality TV actually creates quality viewers, such as by showing that they recognize and appreciate the aesthetic standards of the quality text”³² (Bury 2008, p. 195). De esta forma existe una noción de “buen gusto” que evalúa y elabora una crítica de los contenidos presentados en el medio televisivo, estableciendo la calidad de la narración, originalidad y tratamiento visual.

Sin embargo todo esto no se hubiera concretado sin la aparición de un canal de cable norteamericano que buscó la distinción en un mercado cada vez más fragmentado, apostando por la producción de series dramáticas de alto presupuesto para asegurar el aumento y fidelidad de sus suscriptores. La creciente competencia con otros canales *premium* y el éxito del video, llevarían al canal HBO a desarrollar una nueva estrategia comercial, desarrollando contenidos exclusivos no disponibles en otros formatos. El eslogan “*No es televisión, es HBO*” pronto se convertiría en un símbolo de identidad, que rompería con la rigidez impuesta por las cadenas de señal abierta y permitiría el avance de la televisión por cable. “This new era marked the rise of cable television symbolized

³² De esta manera, la televisión de calidad actual crea espectadores de calidad, que demuestran reconocer y apreciar los estándares estéticos del texto de calidad. (Traducción libre)

by the HBO channel and its slogan “It’s not television, it’s HBO”. From its inception, HBO clearly wanted to distinguish itself from mainstream television series, and especially from network television”³³ (Bourda, 2011, p.33) Podrían mencionarse tres grandes características desde el punto de vista narrativo que la innovadora propuesta de HBO traería con su original modelo televisivo: La inclusión de nuevos contenidos, el uso de composiciones visuales cada vez más arriesgadas y la inclusión de profesionales del medio cinematográfico. Bajo este panorama, HBO se ha convertido en un importante exponente de la nueva televisión, cuya programación de mayor nivel narrativo, estilístico y temático, ha replanteado las reglas con las que el medio se regía hasta el momento, permitiendo una mayor flexibilidad en el mercado. El espectador ha tomado un nuevo status de *cliente*, con gustos y preferencias individuales, en vez del usuario anónimo de intereses generalizados manejado por los canales de señal abierta, cuyo principal beneficio viene de la publicidad. “Los canales tradicionales venden espectadores a los anunciantes, mientras que HBO se vende así mismo. Sin embargo, dar un lugar central al abonado-cliente también supone tener que redoblar los esfuerzos para mantener la fidelidad.” (Cascajosa, 2006, p.26) La apuesta por conceder un gran margen creativo y de producción, ha permitido al canal desarrollar un elevado nivel tanto de imagen como de contenido. El productor principal o *showrunner* trabaja con un tipo de televisión de autor³⁴, que se caracteriza por un número más limitado de capítulos y un control de la producción mucho más directo, lo que permite rectificaciones más inmediatas. Por otro lado al ser HBO un canal de pago, está exiguamente sujeto a legislaciones locales y estatales que censuren su contenido³⁵. Si bien esto muchas veces se traduce en el uso de lenguaje malsonante, violencia extrema o contenido sexual explícito, también le ha permitido apostar por la hibridación de géneros³⁶ y tópicos narrativos pobremente abordados en la televisión tradicional. “HBO se ha distinguido por su apuesta en favor de contenidos de ficción de gran calidad, tanto telefilmes como miniseries, caracterizadas temáticamente por abordar asuntos controvertidos y, desde el punto de vista de producción, por sus elevados

³³ Esta nueva era marcó el surgimiento de la televisión por cable, simbolizado por el canal HBO y su eslogan "No es televisión, es HBO". Desde su creación, HBO claramente quería distinguirse de las series de televisión masiva, y en especial de la televisión de cadena. (traducción libre)

³⁴ Más común en el modelo televisivo británico.

³⁵ Al contrario de los canales de señal abierta que dependen de los anunciantes, debiendo moderar muchas veces las escenas más escabrosas.

³⁶ Combinación de géneros.

presupuestos y la participación de talentos creativos de prestigio” (Pardo, 2010, p. 637-638) En efecto, es esta producción de telefilmes, series y miniserias cuidadosamente desarrolladas, donde el canal ha logrado un equilibrio entre el control de sus creadores, las exigencias de la producción y el perfil del público al que se dirigen. HBO ha contribuido en gran medida a una nueva percepción del medio televisivo, el cual se ha visto consolidado y legitimado por una audiencia que lo percibe como algo más que una caja tonta.

Es interesante observar tanto en la historia del cine y posteriormente de la televisión, el importante papel que la narración tuvo y tiene en ambos medios. Aquella extraña necesidad del ser humano por contar historias, por presentar y ser representado en ellas, se convierte también en un espacio de exploración. “Los humanos requerimos de héroes con los cuales identificarnos y generar deseo. Héroes herederos del amor; portadores de sabiduría; protectores de nuestros destinos. Y esos héroes, esos mitos nos los deben brindar los medios de comunicación como los grandes narradores que son de nuestro mundo” (Rincón, 2006, p.94) En el medio audiovisual este desarrollo se plasma a través de un incremento en el despliegue técnico y compositivo, todo ello en favor de una producción con la capacidad de construir universos ficcionales, cada uno más fantástico que el anterior. Si bien en el cine lo narrativo tuvo un papel determinante en los inicios del séptimo arte, en el medio televisivo tuvo un alcance menos trascendente y solo reservado para la ficción como formato secundario. Al estar siempre asociada con la toma directa, la realidad inmediata sin alteraciones, la televisión tuvo poco espacio para contar historias hasta la llegada del internet que le exigió una readaptación. La nueva televisión de calidad se ha convertido en una manifestación de esta permanente evolución, donde la ficción televisiva en la actualidad cuenta con una amplia oferta y genera un mayor interés económico. El estilo narrativo seriado, la presencia de lo coyuntural sobre lo ficcional, aún más que en el cine, han convertido a este nuevo relato post moderno en un mecanismo cada vez más sofisticado y verosímil para el espectador. La ficción televisiva se alza ahora también como un referente en la construcción narrativa y visual, cuyo despliegue de producción es comparable al cine, involucrando incluso a muchos profesionales de este medio.

El diseño de producción, al ser uno de las principales funciones en el desarrollo visual y narrativo del ejercicio cinematográfico, no podía ser ajeno a este cambio en la producción televisiva, tomando un protagonismo sin precedentes. Por esta razón y por interés de la presente investigación, en el siguiente capítulo se presentara una descripción del diseño de producción, así como las implicancias de esta función y su aporte en el tratamiento narrativo de la ficción audiovisual. Mientras los límites entre los medios de comunicación se desdibujan, nos encontramos frente a una nueva democratización del contenido audiovisual universal, donde es tema de conversación, debate y afinidad, donde se crean foros, fanpages o grupos en las redes sociales. Porque finalmente el relato sigue existiendo para contar, para pasar de individuo en individuo, probablemente ahora más que nunca.

3.2 SOBRE EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

3.2.1 ¿Qué es el diseño de producción?

*They are the architects of illusion; they are tasked with taking a blank soundstage or location and producing a visually convincing, functional, and appealing setting for the screen.*³⁷ - Whitlock, 2013, Kindle 118-119

El Diseño de producción probablemente es uno de los apartados más desconocidos de la realización audiovisual, mucho se ha escrito acerca de la Dirección o la Fotografía, pero esta función aún permanece relativamente en las sombras para los realizadores más amateurs. Si bien es cierto, el cargo vio su origen en el ámbito cinematográfico estadounidense, esto no ha impedido su aparición en la producción de otros medios audiovisuales, tales como la televisión o el video. La progresiva cercanía visual de la ficción televisiva a la imagen cinematográfica, ha llevado a la nueva televisión de calidad³⁸ a servirse no solo de las oportunidades narrativas que brinda el formato seriado, sino también las visuales e interpretativas. Fionnuala Halligan señala al respecto “Production designers create worlds for us to believe in and when it all works, we accept

³⁷Ellos son los arquitectos de la ilusión; tienen la tarea de tomar un espacio o locación en blanco y producirla de una forma visualmente convincente, funcional y atractiva que se ajuste a la pantalla. En resumen, son los visionarios que diseñan los sueños cinemáticos. (Traducción libre)

³⁸ La noción de “quality television” responde a tres importantes características, la moderna producción actual televisiva, la llegada de la televisión por cable y la evolución de las nuevas tecnologías en las prácticas culturales (Bourdaa, 2011)

the finished product as “real.” Absolutely nothing in feature filmmaking is real.”³⁹ (2012, Kindle 71). En otras palabras, en la ficción cinematográfica, y en toda ficción audiovisual, se utiliza elementos que son parte de nuestra realidad cotidiana para con ello reflejar una fantasía, que percibimos como posible. Sin embargo nada de lo que vemos en pantalla existe, solo lo aparenta, y es esta la principal tarea del diseño de producción, construir una ilusión que funcione como una realidad dentro de los parámetros narrativos de la historia. “Narrative films may concentrate on story, but the medium depends on an illusion of taking place in space”⁴⁰ (Tashiro, 1998, p.12). El relato transforma lo real con propósitos ficcionales, el diseño de producción transforma la *percepción de lo real* que existe fuera de la historia en el contexto que exige la ficción. No es necesario que sea verdad, basta con que sea creíble. Por lo tanto el éxito de un diseño de producción bien ejecutado es aquel que pasa totalmente desapercibido, o mejor dicho totalmente integrado ante nuestros ojos, dando la sensación de que siempre estuvo presente y permitiéndonos enfocar nuestro interés en la narración.

El engaño para el espectador es sutil, ya que él no imagina nada para complementar lo que está viendo, como sí ocurre en el teatro por ejemplo, donde la puesta en escena funciona más como una referencia que como el espacio en sí mismo. En el teatro existe una puesta en escena que se asume como representación de lo mencionado en la historia, siendo la imaginación finalmente lo que da forma y rellena los espacios que el mismo escenario no puede reemplazar. Sin embargo tanto en el cine como en la televisión la sensación es diferente, pues existe una impresión de autenticidad. Puede que nuestra percepción sensorial sea limitada, pero es suficiente para no recurrir a la imaginación y es este el principal aporte del diseño de producción, cuya realidad de ficción⁴¹ nos libera de la conciencia de aquella cuarta pared aceptada en el teatro voluntariamente. “You’re looking right at it, but if you are aware of it, it means you are not suspending your disbelief. Admiring it is a very distant cousin to believing it.”⁴² (Rick Carter tomado de FilmCraft:

³⁹ Los diseñadores de producción construyen mundos para creer y cuando todo funciona, aceptamos el producto final como “real”. Absolutamente nada en función de lo cinematográfico es real. (Traducción libre).

⁴⁰ Las películas narrativas pueden concentrarse en la historia, pero el medio depende de la ilusión que tiene lugar en el espacio. (Traducción libre)

⁴¹ Que existe y sirve solo para la ficción.

⁴² Estas mirándolo directamente, pero si eres consciente de ello, significa que no estás suspendiendo tu incredulidad. La admiración es un primo muy lejano de la aceptación. (Traducción libre)

Production Design. Halligan, 2012, Kindle 583-584) Pueden existir arquitecturas inalcanzables, herramientas físicamente imposibles, pero viables y eficaces para la fantasía del relato, cuyo universo se nos presenta con total certeza. Esta realidad de ficción concebida por el diseño de producción, no solo se nos proyecta creíble sino también infinita, con orillas que se extienden más allá de los límites del encuadre de la cámara o aun de las circunstancias de los propios protagonistas. “It’s all about the story, this is the baseline of what you’re trying to convey. And within that story, the characterization of the spaces you’re in, aspiring to create a complete world and being brave about it.”⁴³ (Sarah Greenwood tomado de FilmCraft: Production Design. Halligan, 2012, Kindle 2031). El diseño de producción establece una visión para el espectador, una construcción tangible que trasciende la mera representación visual para convertirse en una interpretación del relato. El espacio no solo *parece* sino *es*, al igual que los personajes, proporcionando información que enriquece y da profundidad a la narración, la cual es percibida por el espectador.

En términos prácticos y audiovisuales podríamos definir el diseño de producción como la construcción del estilo y apariencia visual del guion, traducido en un espacio físico donde los actores desarrollan sus personajes en beneficio de la narración. Sin embargo su función abarca en gran medida muchos elementos que trascienden las meras especificaciones técnicas, siendo indispensable empezar el trabajo con una investigación previa que establezca en qué lugar/periodo/cultura la ficción tendrá lugar, que procure un sentido de autenticidad. El diseño de producción interpreta y transforma el guion en imágenes visuales que conjugan la arquitectura, la decoración, las tonalidades y las texturas al servicio de la narración. “I’m not selling architecture, I’m not selling decoration. I’m seeing and realizing the image. The very fact that it is designed, literally, not to be seen, means it takes a certain type of person. Perhaps it’s best described as a magician’s illusion.”⁴⁴ (Rick Carter tomado de FilmCraft: Production Design. Halligan, 2012, Kindle 583-584) Adicionalmente, la persona responsable de esta función debe tener la visión suficiente

⁴³ Todo es acerca de la historia, esta es la base de referencia de lo que estas tratando de transmitir. Y dentro de esa historia, la caracterización de los espacios que se encuentren, aspiran a crear un mundo completo y ser valiente al respecto. (Traducción libre)

⁴⁴ Yo no estoy vendiendo arquitectura, no estoy vendiendo decoración. Estoy viendo y comprendiendo la imagen. El hecho mismo de que está diseñada, literalmente, no para no ser vista, significa que se necesita un cierto tipo de persona. Quizás se describe mejor como la ilusión de un mago. (Traducción libre)

para recrear la atmósfera que mejor se ajuste a cada proyecto de manera individual, debiendo ser un artista versátil que adapte sus habilidades y establezca una productiva relación con el equipo durante el desarrollo del proyecto. En palabras de Georgina Shorter “The most important thing to remember is that design is crucial to storytelling.”⁴⁵(2012, Kindle 67). El Diseño de producción no solo se convierte entonces en un referente visual, sino también narrativo, ya que es mediante él mismo que la historia se vuelve tangible, integrando la acción de los personajes con la reacción del entorno. “What’s important to me, though, is discovery. We create these situations that are outside of most people’s experience, yet still make them feel like they lived through it. I find it fascinating.”⁴⁶(Jim Bissell tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, Kindle 401). Es el guion, la materia prima sobre el que trabaja el diseño de producción, construyendo no solo la imagen en sí misma, sino determinando la experiencia final que tendrá el relato para la audiencia.

Si bien se ha hablado del diseño de producción como la función responsable de la propuesta y estilo visual de la narración, es necesario entender que el surgimiento de esta labor implicó un largo camino de alteraciones en cuanto a su denominación y responsabilidades. Otra característica importante, es que si bien la aparición del diseño de producción respondió a una necesidad, su origen se debió en gran medida a personas, quienes se convirtieron en importantes referentes en la época dorada del cine hollywoodence. Es imposible referirse al diseño de producción sin mencionar la dirección de arte, ya que ambas funciones siempre se han encontrado constantemente relacionadas no solo a nivel de realización, sino también históricamente. Por ello no es extraño encontrar ciertas confusiones con respecto a la naturaleza del trabajo de cada uno y el constante mal uso de los términos. Un ejemplo de ello es la presentación anual de los premios de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, que otorgaba el Oscar a la “Mejor Dirección de arte”, hasta su posterior cambio en el 2012 donde se cambió al “Mejor Diseño de producción”. Otro ejemplo que podría mencionarse es que la industria televisiva mantuvo, hasta finales de los 80’s, el término “dirección de arte”

⁴⁵ Lo más importante a recordar es que el diseño es crucial para contar historias. (Traducción libre)

⁴⁶ Lo que es importante para mí, sin embargo, es el descubrimiento. Creamos estas situaciones que están fuera de la experiencia de la mayoría de la gente, y aun así hacemos que se sientan como si vivieran a través de ellas. Me parece fascinante. (Traducción libre)

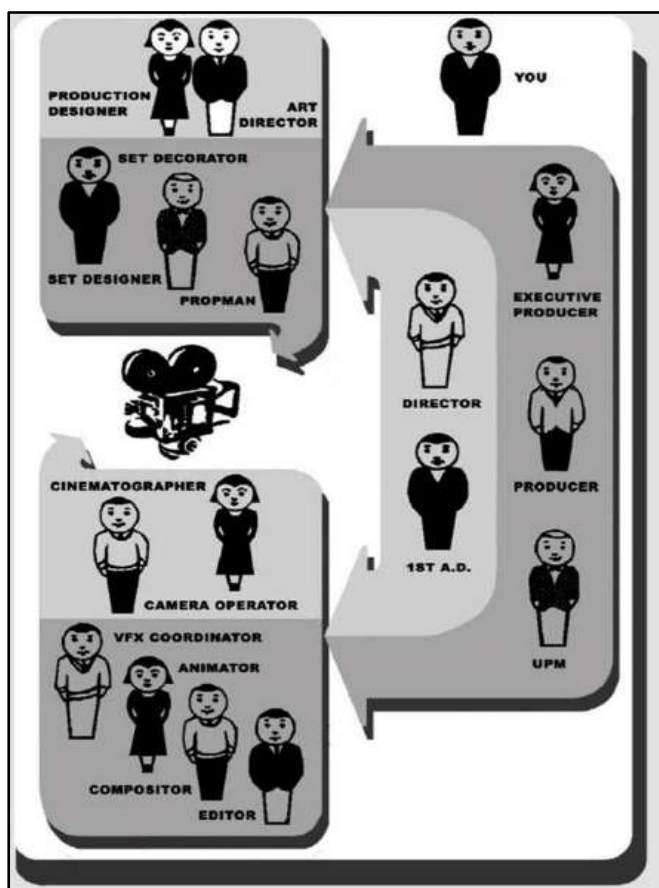
para denominar al diseñador de producción. Sin embargo, y a pesar de las constantes inexactitudes entre industrias, un hecho es innegable: son dos funciones diferentes y describen dos trabajos por separado (Rizzo, 2013). “The basic difference between production design and art direction is that a production designer has a closer tie with the film, and is usually hired by the director.”⁴⁷ (Heisner, 2004, p.14) Si bien el autor habla de la producción cinematográfica, se puede extender también su acotación a la televisión; más aún con la participación de realizadores y personal de este ámbito en la actual producción de ficción televisiva.

En suma, el diseño de producción se caracteriza por un acercamiento con el relato desde el primer momento, siendo su principal tarea determinar de qué forma este será visualmente desarrollado. Para ello contará con la asistencia del director de arte y el departamento de arte, quienes se encargan de materializar la propuesta elaborada por el diseñador de producción. “The terms “production designer” and “art director” are constantly used in substitution for one another, they are not interchangeable or synonymous”⁴⁸ (Rizzo, 2013, Kindle 244) Si bien ambos han ido diferenciando y definiendo sus respectivas responsabilidades, su complementariedad es indiscutible. Bajo esta disposición jerárquica, el diseñador de producción es responsable de mantener una coherencia entre el trabajo de todos los departamentos implicados en la propuesta visual elegida por el director. Mientras el director de arte coordina y supervisa las funciones primordiales del departamento de arte, dando parte luego de ellas al diseñador de producción. No obstante, durante la producción, muchos diseñadores de producción trabajan muy cercanamente con sus directores de arte, desarrollando una verdadera relación colaborativa más que jerárquica, siendo difícil determinar exactamente cuando terminan las labores de uno y empiezan las del otro. Sin embargo es con la toma de decisiones donde se hace más evidente esta graduación, ya que es el diseñador de producción quien finalmente resolverá sobre la propuesta visual y quien dará parte al director del proyecto (Ver Figura #1). En otras palabras, el diseño de producción es la

⁴⁷ La diferencia básica entre el diseño de producción y dirección de arte es que el diseñador de producción tiene una conexión más estrecha con la película, y por lo general es contratado por el director. (Traducción libre).

⁴⁸ Los términos "diseñador de producción" y "director de arte" se utilizan constantemente en sustitución uno por el otro, no son intercambiables ni sinónimos. (Traducción libre).

Figura #1: Disposición jerárquica en la producción audiovisual.



Tomado de *The Art Direction Handbook for Film*.

fuerza creativa del departamento de arte, mientras la dirección de arte conduce el proceso mediante el cual el diseño planteado es llevado a su realización final.

“Over the decades, leading designers have alternated between the art director credit and the production designer title. Now, most productions—both big-budget and lowbudget independent productions—bear the job title of production designer, followed by art directors, and a team of art department artisans”⁴⁹ (LoBrutto, 2002, p.22)

En la actualidad, los avances tecnológicos y los efectos visuales realizados por computadora, han eclipsado muchas de las tareas que en el pasado eran incluidas y realizadas por el diseñador de producción y el departamento de arte. “Historically, the roles in the Art Department have been hard to define, mainly because of the ever-evolving nature of the job, the continuous changes in filmmaking techniques and the arrival of new media, such as television and computers.”⁵⁰ (Shorter, 2012, Kindle: 77-79). Sin embargo, mientras que los diseñadores contemporáneos enfrentan una mayor variedad de retos que

⁴⁹ William Cameron Menzies es reconocido como el padre del diseño de producción. Durante décadas, los principales diseñadores se han alternado entre el crédito de director de arte y el título de diseñador de producción. Ahora, la mayoría de producciones -tanto de gran presupuesto como producciones independientes de bajo presupuesto- llevan el título de diseñador de producción, seguido por los directores de arte, y el equipo de artesanos del departamento de arte. (Traducción libre)

⁵⁰ Históricamente, las funciones en el Departamento de Arte han sido difíciles de definir, sobre todo debido a la naturaleza siempre evolutiva del trabajo, gracias a los continuos cambios en técnicas de filmación y la llegada de nuevos medios de comunicación, como la televisión y los ordenadores. (Traducción libre).

sus predecesores, la tarea de concebir el aspecto visual del film no ha cambiado y sigue siendo el principal aporte del diseño de producción. “The director and the production designer work as collaborators to reshape the script, add the third dimension”⁵¹ (Heisner, 2004, p.14). Finalmente el diseño de producción debe funcionar en total correspondencia creativa con el guion, ilustrando no solo de manera física, sino interpretativa, cada elemento en el guion y he ahí su principal aporte como herramienta narrativa.

3.2.1.1 *Sobre el Diseño de Producción como herramienta narrativa*

Hemos establecido que cuando nos referimos al diseño de producción, nos referimos a la primera concepción de la propuesta visual del relato, aquella idea en la mente del realizador que empieza a cobrar forma mediante el trazo y la imaginación del diseñador. Cada uno de estos bosquejos interpretará un suceso, revelando información detallada de los personajes y los ambientes. Es importante mencionar aquí que todo lo propuesto estará basado en un guion, que contará con información detallada de los ambientes en que la historia tendrá lugar, así como de los elementos con los que los personajes interactuarán. Por otro lado, revelará también el perfil de acción de los personajes, ayudando a construir visualmente su temperamento y naturaleza psicológica.

“When does the narrative take place? Where? Be story specific. The locations should reveal information about the character’s’ economic, social, moral, and political status and views. What is the emotional and psychological makeup of the characters? Where do they live? What is their personal style? How do they relate to their environment? How does physical space impact on their lives? Visualize the story as you write it.”⁵² (LoBrutto, 2002 p. 13-14)

Es importante señalar que el diseño de producción solo es parte activa de la ambientación física propiamente, que se construye en orden con dos aspectos interpretativos: El primero

⁵¹El director y el diseñador de producción trabajan como colaboradores para reformular el guion, darle una tercera dimensión. (Traducción libre).

⁵² ¿Cuándo tiene lugar la narración? ¿Dónde? Sea históricamente específico. Las locaciones deben revelar información sobre el estatus económico, social, moral y político del personaje y sus opiniones. ¿Cuál es la estructura emocional y psicológica de los personajes? ¿Dónde viven? ¿Cuál es su estilo personal? ¿Cómo se relacionan con su entorno? ¿Cómo influye el espacio físico en sus vidas? Visualice la historia a medida que la escribe.

se centra en el relato y en la evolución de su propia diégesis interna, la que se construye en orden de las posibilidades propuestas por el autor del relato. Estas deben demostrar una coherencia en su desenvolvimiento narrativo, que permita al espectador seguir y entender las acciones, cómo el cambio progresivo de los personajes, el cual debe verse reflejado tanto en el entorno como en ellos mismos. El segundo aspecto interpretativo es la construcción visual, como la historia será representada por la imagen y de qué forma será vista por el espectador. Es durante este proceso donde el diseño de producción tendrá mayor valor y responsabilidad, al tener como principal tarea representar visualmente el guion según la disposición de la dirección o, según sea el caso, la producción misma. La mayoría de elementos pronto encuentran un equivalente visual, pero referencias más abstractas como la personalidad de los protagonistas o la emoción que encierra una determinada acción, demandan el uso de figuras metafóricas que se vean reflejadas en el diseño. Para ello existen elementos visuales que pueden ser fácilmente reconocidos por la audiencia y que se utilizan según los códigos del medio y el formato sobre el que se esté trabajando. Estos se pueden definir como: espacio, línea, forma, tono, color y textura (Block, 2008) “Through careful manipulation, these elements can guide the audience’s attention and emotional response. As always, content, juxtaposition with bordering frames, and the intersection of other elements will contribute to the viewer’s response.”⁵³ (Van Sijll, 2005, Kindle 543). Es importante mencionar que ninguno de estos componentes son exclusivos de lo audiovisual y todos ellos nacieron en el ejercicio de las artes preliminares al cine y la televisión. Sin embargo funcionan de la misma forma y se emplean para lograr construir interesantes propuestas, en orden de lograr el mejor resultado que represente el estilo narrativo/visual del realizador. “Actors, locations, props, costumes, and scenery are made of these visual components. A visual component communicates moods, emotions, ideas, and most importantly, gives visual structure to the pictures.”⁵⁴ (Block, 2008, p.03) Estando cada uno de ellos estructurados por el diseñador de producción, dependiendo de la propuesta y simbolismo visual que hayan sido escogidos por el director para el proyecto.

⁵³ A través de una cuidada manipulación, estos elementos pueden guiar la atención de la audiencia y su respuesta emocional. Como siempre, el contenido, yuxtapuesto con los encuadres y la intersección de otros elementos contribuirán a la respuesta del espectador. (Traducción libre).

⁵⁴ Actores, locaciones, utilería, vestuario y escenografía están hechos de estos componentes visuales. Un componente visual comunica humor, emociones, ideas, y lo más importante, le da estructura visual a las imágenes. (Traducción libre)

De este modo los elementos que se desarrollen dentro del acontecer dramático de la narración, se verán también representados e interpretados lo que permitirá un acercamiento más tangible para el público que lo observa. Pues el propósito del diseño de producción es convertir el relato en un universo verosímil capaz de *ser*, no solo *parecer*, que libere nuestra conciencia de la pantalla que nos separa de la ficción. Esta diégesis que el diseño de producción concibe para el relato, también complementa las características de *continuidad* y *transformación* de la narrativa audiovisual. Pero a diferencia de la estructura del relato donde estas propiedades son evidentes, en el diseño de producción ambas adoptan por un lado un carácter más sutil. En términos prácticos la continuidad se refleja en una coherencia en la escenografía y los decorados, en la utilería y el vestuario de los personajes. Es gracias a esto que se construye aspectos clave sobre lo cultural, social, familiar y personal del universo narrativo donde existen los personajes y tienen lugar los acontecimientos. Ello descubre elementos simbólicos dentro del discurso de quien, o quienes, ejercen su voluntad creativa en el proyecto. Por otro lado, la transformación divide el significado narrativo del diseño de producción en dos aspectos: El primero es concreto y se relaciona con el aspecto físico del diseño, el cual le da al espectador las herramientas necesarias para seguir el desarrollo de la historia, pero sobre todo le convence del universo de la ficción, que va más allá de lo que encierra el encuadre de la cámara. El segundo es abstracto y se relaciona con las metáforas visuales que, a modo sutil y subconsciente, se construyen para el espectador a un nivel intelectual, psicológico y emocional. “For the designer, the metaphor may be a conduit for various design decisions concerning the myriad details that have to be addressed in architecture, color, space, texture, and spatial relationships.”⁵⁵ (LoBrutto, 2002, p.25) En efecto, y es aquí donde el uso de los componentes visuales por el diseñador de producción reflejarán no solo la naturaleza narrativa, sino también estructural, del relato. Cómo este se compone y bajo qué condiciones se pueden desarrollar las acciones y las circunstancias de los personajes.

⁵⁵ Para el diseñador [de producción], la metáfora puede ser un medio para diversas decisiones de diseño en relación con los innumerables detalles que tienen que ser tratados en relación a la arquitectura, el color, el espacio, la textura, y las proporciones espaciales. (Traducción libre)

Llegado a este punto, es importante señalar que si bien el diseño de producción permite construir la propuesta creativa del proyecto, no estamos hablando de la propuesta personal del diseñador, sino de quien compone la narración. Esta labor es llevada a cabo por el director, quien contando con la colaboración del director de fotografía y el diseñador de producción desarrollará el estilo visual elegido para la producción. A esta asociación se le conoce como *la trinidad* y es la instancia narradora, siendo el director la voz principal de enunciación, quien finalmente impone su voluntad creadora según su forma y estilo. Durante el desarrollo del proyecto, el director tomará incontables decisiones acerca del guion, la técnica y la estética, en función de lo que está narrando. El director de fotografía por su parte, es el responsable de la composición de la imagen a través de la cámara, siendo el *plano de imagen*⁵⁶ el límite entre lo que va ser visto y no ser visto por el espectador. Para ello determinará la composición, iluminación y movimiento de la cámara, además del uso de lentes que brindarán un mejor encuadre y perspectiva. El director de fotografía trabajará junto con el diseñador de producción para crear la apariencia y el estilo de la propuesta elegida por el director, desarrollando tanto los aspectos funcionales como estéticos de la imagen.

“If a director is someone who wants to be intimately involved with those issues on staging and camera movement, then either I’ll drag them into the art department as much as possible or I’ll be camped out in their office. I love the collaboration, I love the discovery.”⁵⁷ (Jim Bissell tomado de *FilmCraft: Production Design*, Halligan, 2012, Kindle 404-405)

Es importante establecer aquí la relación de poderes entre los diferentes cargos. El director como cabeza de toda la operación, tiene evidentemente la última palabra sobre todas las decisiones que se puedan llegar a tomar y parte de los recursos que se van a destinar para el proyecto⁵⁸. Como en cualquier posición colaborativa, tanto el director de

⁵⁶ El plano de imagen (picture plane), puede definirse como la “ventana” conformada por las cuatro líneas que delimitan cualquier pantalla de televisión, de cine, de celular, de computadora, etc. La proporción de la pantalla puede variar, sin embargo todas ellas pueden considerarse un plano de imagen.

⁵⁷ Si el Director es alguien que quiere estar íntimamente involucrado con temas como la puesta en escena y el movimiento de la cámara, entonces voy a arrastrarlos al departamento de arte tanto como sea posible, o voy a estar acampado fuera de su oficina. Me encanta la colaboración, me encanta el descubrimiento. (Traducción libre)

⁵⁸ En esto último es importante incluir la participación del productor.

fotografía como el diseñador de producción, deberán amoldar sus propuestas al estilo y visión del director según las circunstancias. “Sometimes filmmakers work in a more intuitive way, but they still must choose one story development or another, one technique or another. The finished image can have an overall unity because the momentary choices tend to mesh.”⁵⁹ (Bordwell & Thompson, 2012, p.08) Un diseñador de producción conocedor de su trabajo con un director novel o más abierto a opiniones, tendrá probablemente un rango de acción mayor, que con un director de estilo visual fuerte cuyo control sobre la imagen final sea prácticamente absoluto. Independientemente del tipo de liderazgo que el director quiera ejercer, el diseñador de producción proyecta todos los conceptos que haya preparado para el guion. De lo escogido y aprobado por el director, deberá supervisar su correcta ejecución durante todo el rodaje. El uso de bocetos, ilustraciones, fotografías, modelos a escala y detallados guiones gráficos, le permitirán al diseñador de producción, junto con el director y el director de fotografía, planificar el más mínimo destalle de cada toma con precisión. “When a (Production) designer has a lot of imagination, well, he is an artist in a way and he is an artist who has to be respected.”⁶⁰ (Ken Adam tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, Kindle 231-232) Como cabeza del departamento de arte el diseñador de producción es responsable de la correcta labor de un extenso equipo creativo,⁶¹ entre los que se encuentra el director de arte, decoradores, escenógrafos, utileros, pintores, carpinteros, vestuaristas, caracterizadores, por mencionar algunos. Cada uno especialista en el desarrollo de su respectiva área de trabajo. (LoBrutto, 2002)

“The size of the production crew depends on the size of the production and can vary greatly. The bigger the vision, the more people are needed to make it happen. A production is made up of different groups of people all working to a common goal. They include the production company or studio and producers who put up the funding and monitor expenditure throughout the process.”⁶² (Shorter, 2012, p.71)

⁵⁹ A veces los cineastas trabajan de una manera más intuitiva, pero aún deben elegir sobre uno u otro desarrollo de la historia, sobre una técnica u otra. La imagen final puede tener una unidad global porque las decisiones momentáneas tienden a engranar. (Traducción libre)

⁶⁰ Cuando un diseñador (de producción) tiene mucha imaginación, bueno, él es de alguna manera es un artista y como tal tiene que ser respetado. (Traducción libre)

⁶¹ El departamento de arte normalmente suele ser el de mayor personal e inversión económica.

⁶² El tamaño del equipo de producción depende del tamaño de la producción y puede variar en gran medida. Cuanto más grande es la visión, se necesitan más personas para llevarla a cabo. Una producción está

No obstante, existe un formato en donde el diseño de producción tiene en cuenta otras especificaciones además de las proyectadas por del director, y este es en el caso de la *adaptación*. Primero es importante definir que una adaptación es una transposición, en otras palabras, una recreación de una historia que ya ha sido narrada por otros medios (Perez, 2008). Dentro de este proceso existe una transformación del mismo relato al pasar de un medio a otro, en el caso de uno escrito a uno audiovisual se establecen muchos elementos inmediatos que no podrían experimentarse solo a nivel de lectura. “En la pantalla se conjunta la descripción de espacios y personajes siguiendo la línea de acción, mientras que en la novela es frecuente ver que las descripciones de los espacios se dan separadamente a las acciones que los personajes realizan” (Perez, 2008, p.05). En otras palabras en el relato escrito existe un orden para la acción, que siempre se ve acompañado por una descripción previa del espacio o las características físicas de los personajes, en lo audiovisual se interactúan con todo al mismo tiempo, no hay espacio para la imaginación. Si bien el relato escrito es dirigido por el autor, con la cantidad de detalles que decida brindar u omitir sobre el universo literario que está construyendo, siempre tendrá un margen mucho más amplio de reminiscencia que el audiovisual. Por lo tanto no es desacertado señalar que este mismo proceso de transposición determinara la recepción, positiva o negativa del espectador, que muchas veces también será lector y tendrá una idea preconcebida de como lo que está leyendo debe de lucir según sus gustos personales. Sin embargo, una buena adaptación no necesariamente es una fiel reproducción o traslación de lo escrito, sino es aquella que con su interpretación es capaz de generar una obra completa e independiente de la fuente original.

Finalmente es importante resaltar que sea el formato con el que se esté trabajando, el desarrollo de una visión unificada es crucial y permite a todo el equipo envuelto en el proyecto, lograr una narración congruente. Dependiendo de su envergadura el diseñador de producción trabajará a un nivel bastante alto, con un amplio personal a su cargo incluyendo varios directores de arte, cada uno asignado a una unidad de grabación. En proyectos de menores proporciones con un presupuesto más limitado, el Diseñador de

compuesta por diferentes grupos de personas que trabajan para un objetivo común. Eso incluye a la productora o estudio y los productores que solventan los gastos de financiación y supervisan los gastos durante todo el proceso. (Traducción libre)

producción y el director de arte frecuentemente son la misma persona. Es importante mencionar que la eficacia y complejidad estructural del Diseño de producción dependerá en gran medida del presupuesto disponible, el cual será discutido para elaborar un plan que se ajuste no solo visual y narrativamente a la historia, sino también a las posibilidades y fondos dispuestos para la realización del proyecto.

3.2.1.2 Línea y Forma: Estableciendo el espacio

Cuando hablamos del diseño de producción hablamos de la construcción visual de la diégesis, si bien el encuadre siempre limitara los ojos del espectador, este dará por sentado que el universo narrativo en el que se encuentra sumergido, es mucho más amplio de lo que ve directamente. Por ello el trabajo del diseñador busca, además de crear un entorno que se adecue al desarrollo de la producción, plantear una ambientación con un sentido de pertenencia a un espacio mucho más grande. Podemos entonces referirnos al espacio como uno de los componentes visuales más complejos, ya que define no solo el entorno a ser observado por el espectador con un propósito específico, sino también la relación que este tendrá con los personajes, y por efecto con el relato en sí mismo. También podemos definir el espacio como ambiguo, donde otros elementos del diseño como la línea y la forma, le proveerán de un mayor significado visual. Si bien en la realidad en que nos encontramos percibimos tres dimensiones: altura, anchura y profundidad, la naturaleza física de una pantalla siempre será bidimensional, siendo esta una importante restricción al que cualquier proyecto audiovisual se verá sometido. No obstante pocas veces esto ha significado un impedimento dentro del medio para mostrar imágenes de un

Figura #2: Espacio alargado.



Tomado de *The visual story: Creating the visual structure of Film. TV and Digital media.*

realismo extraordinario para el espectador. Gracias al manejo del espacio, el diseño de producción puede enfatizar la ilusión de profundidad creada por el ángulo de la cámara o el tipo de iluminación escogido por el director. Los objetos según su distribución en el espacio,

dibujan líneas imaginarias y acentúan las formas, lo que permite crear la sensación de profundidad en una imagen bidimensional donde no existe profundidad real en lo absoluto. Ha esto se le conoce como “clave de profundidad” y es construida tanto por el diseño de producción, como por la iluminación y la fotografía (Block, 2008). Existen cuatro tipos básicos para estructurar el espacio: El primer tipo acentúa la profundidad alargando visualmente la imagen hacia un punto determinado (Ver Figura #2). Esto se puede conseguir, además de con el encuadre de la cámara, mediante la diferencia de tamaño y forma de los objetos, el contraste de las texturas y la separación tonal de los colores.

Figura #3: Espacio plano.

El segundo tipo es el espacio plano, donde las paredes son frontales, y no existen planos longitudinales o líneas convergentes (Ver Figura #3). Aquí el diseño de producción presenta elementos del mismo



Tomado de The visual story: Creating the visual structure of Film, TV and Digital media.

tamaño, teniendo además igual cantidad de detalles, color y texturas, lo que resaltara el movimiento paralelo al plano del encuadre.

El tercer tipo es el espacio limitado (Ver Figura #4). La profundidad en este espacio incluye el cambio de volumen de los objetos, las texturas difuminadas, la exposición y separación tonal (claro-oscuros), pero no se aprecian planos longitudinales, sólo las superficies frontales. La



Tomado de The visual story: Creating the visual structure of Film, TV and Digital media.

Figura #4: Espacio limitado.

eliminación de las superficies longitudinales es fundamental para crear un espacio limitado.

Figura #5: Espacio ambiguo.

Finalmente el cuarto tipo es el espacio ambiguo (Ver Figura #5). Donde la iluminación se encuentra concentrada en algún objeto o personaje determinado dejando el resto del espacio en penumbra,



siendo difícil establecer el tamaño, forma o disposición real del resto de elementos.

Tomado de The visual story: Creating the visual structure of Film. TV and Digital media.

Cada uno de estos cuatro tipos o versiones construyen de manera diferente la narrativa, siendo visualmente únicas y determinando un desarrollo particular por parte del diseño de producción (Block, 2008).

“The process from idea to completed set is parallel to the traditional architectural process with the exception of the fact that a film set is a temporary structure. The ideas for a set must address the concerns of the screenplay. They should be cinematic, visual, and communicate the vision of the director.”⁶³ (LoBrutto, 2002, p. 99)

Si bien imaginariamente las líneas siempre se encuentran presentes en el espacio, pueden descubrirse con mayor claridad mediante el contraste y la afinidad tonal, siendo el contraste el aumento o disminución de la intensidad visual, mientras el tono hace referencia de la luminosidad de los objetos en términos de brillo posible. Es entonces que puede establecerse también que las líneas se encuentran en gran medida en función del color, el cual puede ayudar a esclarecerlas o difuminarlas (Block, 2008). Dentro del diseño de producción las líneas pueden ser divididas en siete modos de percepción, tales

⁶³ El proceso desde la idea hasta el set terminado es paralelo al proceso arquitectónico tradicional, con de hecho la excepción de que el set de una película es una estructura temporal. El planteamiento de un set debe abordar las preocupaciones del guion. Debe ser cinematográfico, visual y comunicar la visión del director. (Traducción libre).

como: el borde, el contorno, cercanía, intersección de planos, imitación a través de la distancia, eje y dirección. Dentro de la construcción espacial del encuadre, las líneas aparentes en el límite de cualquier objeto tridimensional se llaman contornos. Estos contornos son establecidos por nuestra percepción, la cual dependiendo de la cercanía de otros objetos establecerá una relación, creando formas imaginarias de mayor tamaño y longitud (Van Sijll, 2005). Por otro lado la intersección visual de los planos o la perspectiva establecida por las distancias, permitirán establecer nuevas líneas en la composición que atraigan la atención del espectador sobre determinados elementos o relaciones importantes en la narración. Por otro lado, tanto el eje como la dirección, determinan líneas principalmente mediante el movimiento y la orientación del encuadre, sin bien estas poco tienen que ver directamente con el diseño de producción, es gracias a este último por el que se ven mayormente predominantes.

Al igual que existen tipos básicos de espacios y líneas, se pueden identificar formas básicas, estas son el círculo, el cuadrado y el triángulo equilátero. Estas además pueden ser clasificadas según sus dimensiones, por lo tanto aquellas que solo cuenten con dos dimensiones son de espacio plano, mientras que aquellas tridimensionales son de espacio lejano. Si bien al inicio del apartado establecimos la bidimensionalidad de lo audiovisual, lo cierto es que como espectadores podemos identificar dentro de la imagen elementos tanto de dos como de tres dimensiones. “Visual theorists often link shapes with specific emotions or ideas”⁶⁴. (Van Sijll, 2005, Kindle 730). No obstante visualmente hablando, resulta demasiado complicado para el espectador determinar claramente las diferencias en las formas de todos los objetos que aparecen frente a la pantalla. Por ello al ser el círculo, el cuadrado y el triángulo tan visualmente diferentes, son formas a las que cómodamente se le puede añadir una connotación o significado, que resulten ser fácilmente descifrados por el espectador, siendo de mayor alcance para la percepción de una audiencia. Es entonces que las formas circulares o redondeadas suelen asociarse con la fluidez, la naturaleza, la tranquilidad y lo orgánico. Mientras que las formas cuadradas o rectas se vinculan con la rigidez, el orden, lo industrializado y lo mecánico. Finalmente las formas triangulares suelen asentar dinamismo así como agresividad y violencia. “New associations can always be made depending on the needs of the story. Shape is also just

⁶⁴ Los teóricos visuales a menudo vinculan formas con emociones o ideas específicas. (Traducción libre).

one element in the frame”⁶⁵. (Van Sijll, 2005, Kindle 737) En general la simplificación hace que la estructuración de este componente visual, permita reforzar determinados elementos narrativos gracias a la asociación que muchas veces el espectador inconscientemente le otorga.

Finalmente el uso o variación de estos elementos visuales empleados por el diseño de producción para la construcción de la ambientación, permiten crear atmosferas capaces de expresar miedo, libertad, opresión, calidez y una amplia gama de emociones y sensaciones conectadas directamente con la narración. Ayudando además a construir una relación entre los personajes y su entorno, donde figure su carácter e intención dramática según un determinado contexto.

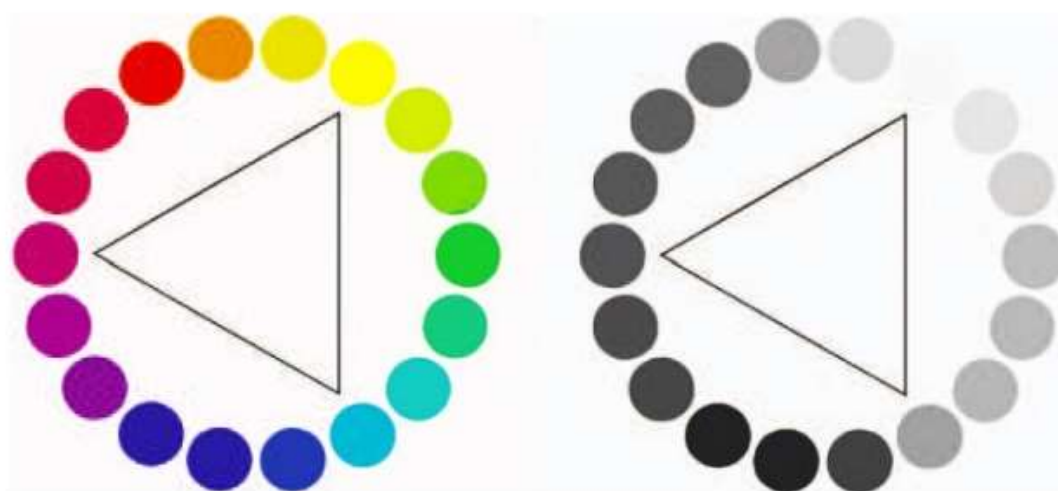
3.2.1.3 Tono, Color y Textura: De la asociación a la interpretación

Probablemente podría contarse el tono, el color y la textura como los elementos más importantes dentro del diseño de producción, al compartir en gran medida la mayoría de carga visual dentro del relato, y ser fácilmente susceptibles a la interpretación de una audiencia. Asimismo, si bien para construir la ambientación, el espacio, la línea y la forma son elementos visuales que todo diseñador de producción debe tener en cuenta, no son de su exclusividad ni de su total competencia durante la producción, mientras que los componentes como el tono, el color y la textura, si lo son. De tal manera que su apreciación añade personalidad y una caracterización única, a un decorado cuidadosamente encuadrado pero hasta entonces ambiguo. La aplicación de estos componentes debe surgir de una comprensión completa del relato y la forma en como la diégesis se irá desarrollando como un universo narrativo, proporcionando un aspecto real o irreal, dependiendo de la forma en que se contara la historia.

Podemos empezar entonces por definir la tonalidad como aquello que hace referencia a la luminosidad de los objetos. El rango de tonalidad puede ilustrarse a través de una escala de grises, estando aquellos de menor luminosidad cercanos al negro y los de mayor luminosidad cercanos al blanco (Ver Figura #6).

⁶⁵ Siempre se pueden hacer nuevas asociaciones en función de las necesidades de la historia. La forma es también sólo un elemento dentro del plano. (Traducción libre)

Figura #6: Círculo cromático/ Círculo tonal.



Tomado de The filmmaker's guide to production design.

La gama tonal de una imagen puede ayudar a redirigir la atención del espectador hacia algún objeto o personaje determinado, resaltando su relevancia o dando un especial énfasis a la acción. Las zonas más brillantes suelen atraer la atención del espectador primero, especialmente si no hay ningún movimiento, en contraste con las zonas más oscuras, donde el repentino movimiento sorprenderá siempre a un público desprevenido (Shorter, 2012). En general la gama tonal de una imagen puede afectar el estado de ánimo y el sentimiento emocional de una escena. Aquel entorno con mayoría de objetos brillantes, de formas redondeadas y donde exista una gran reflexión de luz, atraerá de manera más amigable el ojo del espectador, que los ambientes oscuros y angulosos. Por otro lado, la clave de profundidad suele verse afectada por el rango de escala de grises dentro de la composición.

- Black – absorbs all the colours in the spectrum and can symbolize evil, death, threat, as well as power and style.
- White – reflects all colours in the spectrum. The opposite of black, it can symbolize youth, purity, innocence and goodness, but can also suggest sterility, and coldness⁶⁶ (Shorter, 2012, Kindle 287).

⁶⁶Negro: absorbe todos los colores del espectro y puede simbolizar el mal, la muerte, amenaza, así como también el poder y el estilo.

Aquella ambientación con elementos de tonalidad y forma parecida, reducirán visualmente la profundidad, dando la sensación de una composición más plana. Esto se debe a que los objetos más brillantes suelen parecer más cercanos, y los oscuros aparentan visualmente encontrarse más lejos.

El color desempeña muchas funciones en el diseño de producción. No solo se utiliza para lograr verosimilitud y armonía en la imagen, sino también puede definir a los personajes, estableciendo el carácter y la atmósfera, logrando una sensibilidad psicológica única en el espectador. Al igual que en otras áreas del proceso audiovisual, el diseño de color debe partir de una reflexión seria y ser cuidadosamente planificado en relación a la narrativa del relato. Podemos definir el color como el resultado de las frecuencias de la luz blanca, que al reflejarse sobre una determinada superficie crea un espectro de color. Nuestros ojos solo son sensibles a tres partes de este espectro, siendo el rojo, el verde y el azul conocidos como los *colores primarios*, mientras que la combinación de estos es lo que conocemos como *colores secundarios* (Ver Figura #6). Podemos dividir el manejo del color en dos grandes grupos, la luz y el pigmento (Shorter, 2012). Pero mientras que el diseño de la luz dependerá principalmente del director de fotografía y su propuesta de iluminación, el diseñador de producción trabajará con la pigmentación, en otras palabras, con la apariencia del color según la luz que reciba y su combinación. “Even though light is not a Production Designer’s medium, they must be familiar with it and the way in which it affects pigment colours. Different-coloured lights can be used to produce what is known as ‘additive’ colour”⁶⁷ (Shorter, 2012, Kindle 141 -142). Dentro de los componentes básicos del color podemos mencionar el matiz, el brillo y la saturación como los principales. Siendo entendido el matiz como la posición de un color en el círculo cromático, conformado por: Rojo, naranja, amarillo, verde, cian, azul, violeta/púrpura y magenta (Ver imagen 3). Dentro de este círculo solo existen ocho colores, el rosa, el marrón, el turquesa y el beige no son considerados matices (LoBrutto, 2002). Si bien existen diferentes propuestas acerca de la teoría del color y la representación psicológicas

Blanco: refleja todos los colores del espectro. Es lo contrario al negro, puede simbolizar la juventud, la pureza, la inocencia y la bondad, pero también puede sugerir la esterilidad, y la frialdad. (Traducción libre)

⁶⁷ A pesar de que la luz no es un medio del diseñador de producción, este debe estar familiarizado con él y la forma en que afecta al pigmento del color. Las luces de diferentes colores pueden ser utilizadas para producir lo que se conoce como "aditivo" de color. (Traducción libre)

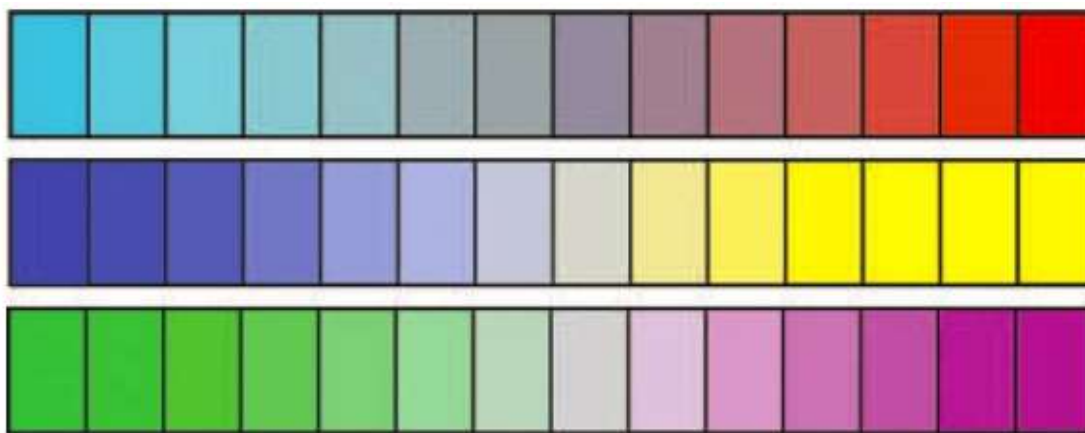
de cada matiz, existen ciertas convenciones culturales en cuanto a las características positivas y negativas que se le atribuyen a cada una.

“• Warm colours – red, yellow, orange. These colours evoke positive feelings of warmth, passion, happiness, and energy, but can also signify anger, hatred, aggression, and violence.

• Cool colours – blue, green, purple. These colours convey severity and calmness, but also apathy, melancholy and sadness⁶⁸” (Shorter, 2012, Kindle 287).

El brillo por otro lado está estrechamente relacionado con la tonalidad, ya que hace alusión al color en referencia a la escala de grises, lo que puede entenderse también como la cantidad de blanco o negro que se le adiciona a un determinado color. La combinación con mayor cantidad de blanco lograra colores más brillantes, mientras que las combinaciones con mayor cantidad de negro lograrán resultados más mate (Ver Figura #7). El último componente es la saturación, esta es entendida como la pureza del color, que no ha sido combinado con algún otro matiz. Cuanto mayor es la

Figura #7: Rango tonal escala de saturación



Tomado de *The filmmaker's guide to production design*.

saturación el color es más vivido mientras que una baja saturación o la desaturación, lograra tonos cada vez más cercanos a los grises y en sus valores más extremos, a su color complementario (LoBrutto, 2002). Los colores complementarios son opuestos

⁶⁸ Los colores cálidos: rojo, amarillo, naranja. Estos colores evocan sentimientos positivos de calidez, pasión, felicidad y energía, pero también puede significar la ira, el odio, la agresión y la violencia. Los colores fríos: azul, verde, púrpura. Estos colores transmiten seriedad y calma, pero también la apatía, la melancolía y la tristeza. (Traducción libre)

entre sí en el círculo cromático, aunque estos son manipulados principalmente en el proceso de colorización, durante la post-producción.

Finalmente la textura es fundamental en la creación de autenticidad; ya que alude a un periodo histórico determinado, al uso y al paso del tiempo, lo que aporta importante información a la narrativa y refleja las condiciones ambientales del relato. Es además el único elemento sobre el que el diseño de producción tiene total control, a diferencia de la tonalidad y el color, y que depende enteramente de su propuesta. Podemos definir la textura como el tipo de superficie de cualquier objeto o sustancia, la cual dependiendo de sus características pueden evocar sentimientos o ser relacionado con alguna característica psicológica determinada. El propósito de la textura es proporcionar un contraste y complementar la ambientación, según los objetos y mobiliario presentes. “Texture can trick the viewer into thinking a colour is more intense and saturated than it actually is”⁶⁹ (Shorter, 2012, Kindle 391). También permite dar realismo y una sensación táctil al diseño, el cual muchas veces crea la ilusión de construcciones y piezas elaboradas de un material imaginario. “One of the missions of the production designer is to create the appearance of real materials through art direction”⁷⁰ (LoBrutto, 2002, p.89). La textura puede ser un importante vínculo para la narración, ya que puede informar al espectador del estatus económico de los personajes, del espacio en el que se encuentran, de las condiciones sociales y políticas, incluso del suceso de algún desastre. La textura también puede convertirse en una metáfora del cambio de temperamento y las nuevas condiciones de los personajes.

Si bien el diseño de producción puede ser una labor que concierna una gran subjetividad. El uso de elementos como el tono, el color y la textura pueden desencadenar una respuesta determinada en el espectador, lo que ayuda a hacerle partícipe de la narración. Siendo este finalmente el objetivo del diseño de producción, que el relato logre una conexión emocional con el público, al crear un universo reconocible para este.

⁶⁹ La textura puede engañar al espectador al percibir un color más intenso y saturado de lo que realmente es. (Traducción libre)

⁷⁰ Una de las misiones del diseñador de producción es crear la apariencia de materiales reales a través de la dirección de arte. (Traducción libre)

3.2.1.4 El diseño de producción durante la realización televisiva

La televisión como todo medio de comunicación e industria ha ido evolucionando, adaptándose a los cambios e innovando su discurso para acercarse al nuevo espectador multisoporte y multiplataforma, acostumbrado a ver ficción en el cine. Es así que la actual ficción televisiva se ha visto enriquecida por un nuevo manejo visual, que le han permitido dotar de mayor realismo y espectacularidad a sus propias producciones. El uso de locaciones exteriores durante el rodaje por ejemplo, que guardan una correspondencia con el lugar mencionado por el relato en vez de recurrir a escenografías falsas montadas en grandes estudios, es un claro ejemplo del cambio en la manufactura televisiva actual. (García, 2011). Es entonces que el diseño de producción aparece como un importante aspecto dentro de la producción, que involucra un mayor despliegue de recursos narrativos, económicos y de logística de personal. Por la misma naturaleza de la función, el diseño de producción se concentra principalmente durante la pre producción y producción del proyecto, es importante mencionar que por el mismo formato, muchas series televisivas no suelen mantener a todo el equipo original hasta el final del proyecto, teniendo incluso directores diferentes por capítulo. Sin embargo se suele emplear al mismo diseñador de producción y director de arte durante al menos toda una temporada completa, para mantener la coherencia visual y el universo diegético que se desarrollará a lo largo de todos los capítulos.

“The duration of each stage will vary greatly, depending on whether it is a feature film, television feature-length drama, television series, a music video or a commercial. The scale of the production is most important – the broader the vision, the bigger the budget and the problems”⁷¹ (Shorter, 2012, Kindle 140).

En grandes producciones televisivas existe el término *Showrunner* o *Productor ejecutivo*, para denominar a la persona responsable por el correcto cumplimiento de las operaciones y los horarios establecidos para toda la producción. Esta se encontrará desde el inicio del

⁷¹La duración de cada etapa puede variar mucho, dependiendo de si se trata de una película, un drama televisivo de larga duración, una serie de televisión, un video musical o un comercial. La escala de la producción es más importante – cuanto más grande la visión, más grande el presupuesto y los problemas. (Traducción libre)

proyecto hasta el final, durante todos los episodios y temporadas de la serie. A diferencia del cine donde el director es quien mantiene, por lo general, el control creativo de la producción, en una serie de televisión las decisiones del productor ejecutivo muchas veces prevalecerán sobre las del director. Durante la primera fase de desarrollo, el proyecto se encontrará en un estado muy prematuro y nada estará confirmado, buscándose asegurar principalmente el capital dispuesto para respaldar la propuesta. Muchas veces la asignación de un director, actor, director de fotografía o diseñador de producción en particular desde el principio, puede atraer a los inversionistas más inseguros. Una vez consolidado el proyecto se procede a comenzar con la producción del *capítulo piloto*, el cual determinará, en muchos casos, el largo de la producción exigido por la cadena de televisión⁷², cuyo financiamiento total o parcial del proyecto dependerá de la acogida del público.

Una vez terminada la fase de desarrollo y definido el presupuesto, empieza el proceso de Pre-producción, esta es una de las etapas más importantes para el diseñador de producción. Mucho debe ser conseguido durante este periodo, desde el arte conceptual, hasta la construcción y ambientación de las locaciones, todo dentro del calendario previsto por la cadena. A diferencia de la etapa de desarrollo donde el proyecto no es más que un supuesto⁷³, durante la pre-producción la planificación incluye tener a las cabezas principales concertadas para el proyecto. La trinidad compuesta por el director, el director de fotografía y el diseñador de producción, además se les sumará el productor ejecutivo, como representante de la cadena para la que se está desarrollando la propuesta. Estos serán convocados al inicio del proceso de pre-producción para tomar decisiones sobre el lenguaje y el estilo visual. Usualmente también contarán con la colaboración de un ilustrador o un equipo de ilustradores que los asistirán en la elaboración del arte conceptual.

⁷² Muchas cadenas de televisión solicitan solo un número limitado de capítulos, y conforme es recibido por la audiencia ordenan toda la temporada completa. Si la propuesta tiene éxito es probable que la cadena renueve el contrato para futuras temporadas, de caso contrario el proyecto terminara muchas veces antes de lo estipulado.

⁷³ Algunos proyectos pueden mantenerse durante meses, incluso años, en desarrollo, sin poder asegurar un inversor. (Halligan, 2012)

“...That cliché, ‘You’re only as good as your team’ – it’s partly true. You still have to come up with the ideas and guide the team to realize it... Whereas with good assistants you can allocate a lot of responsibility”⁷⁴ (Ken Adam tomado de *The Art of Production Design*, Frayling, 2006, p. 294).

Una vez se llega a un consenso la planificación de horarios y presupuestos puede comenzar, el diseñador de producción tiene la responsabilidad de preparar un programa efectivo y realista, que todo el departamento de arte pueda cumplir sin demasiados imprevistos. El uso práctico de los recursos y un buen control de los gastos de producción, le permitirán conseguir un margen mayor en virtud del tiempo y la presión presupuestaria. “A project is rarely shot in sequence, as it is not an economical use of time, so each set or location will be organized in a practical order to cover all scenes that take place on each set. They will be divided into day and night scenes, as the lighting set-ups will need to change and that takes time”⁷⁵ (Shorter, 2012, Kindle 3116-3118). Por otro lado, el presupuesto es abordado en función a las exigencias del guion, tales como el número de actores⁷⁶ y la ambientación de las locaciones, además de la investigación a realizar durante la etapa de pre-producción. A ello se le suma también el presupuesto de cada departamento, que incluye el número de personal y su respectivo salario, gastos de transporte, costo de materiales, equipos, construcción, alquiler y/o compra de locaciones y misceláneos. Además, cualquier pérdida o daño durante el rodaje debe ser cubierto con el presupuesto de la producción, que debe tener un saldo de resguardo para posibles contingencias por cubrir de gastos inesperados.

Para el adecuado cumplimiento de sus funciones muchos diseñadores de producción están familiarizados con diferentes aspectos técnicos de la puesta en escena, desde el equipamiento de la cámara e iluminación, hasta los efectos especiales a emplearse. Tomando en cuenta los grandes cambios en la industria del cine y la televisión, es esencial

⁷⁴ ... Ese cliché, “Eres solamente tan bueno como tu equipo”- es en parte verdadero. Todavía tienes que llegar con las ideas y guiar al equipo a darse cuenta de ello... Mientras que con buenos asistentes puedes asignar una gran cantidad de responsabilidad. (Traducción libre)

⁷⁵ Un proyecto rara vez se graba en secuencia, ya que no es un uso muy económico del tiempo, por lo que cada grupo o ubicación se organiza en un orden práctico para cubrir todas las escenas que tengan lugar en cada set. Siendo divididos en escenas de día y de noche, ya que el montaje de la iluminación tiene que cambiar y eso lleva tiempo. (Traducción libre)

⁷⁶ Incluyendo a los personajes principales, secundarios y extras.

que aquellos que ocupen el cargo, se encuentren al corriente de todas las nuevas técnicas de post producción que puedan significar una alternativa visual y económica viable. “Production Designer works with the wardrobe department; with hair and make-up; visual effects (VFX) and special effects (SFX) teams (to make sure that specific set-ups and blue screens are correctly positioned to help in post-production); sound crew (to ensure understanding of the set’s acoustics, and agree on set microphone placement); second units, production office, Assistant Directors; transport and post-production.”⁷⁷ (Shorter, 2012, kindle 2963-2966). Para ello el diseñador de producción realiza una serie de tareas durante la pre-producción con este fin.

La investigación: Dentro de la pre-producción televisiva, la investigación es una parte integral del proceso de diseño que impide caer en generalidades o clichés, “The Production designer searches to find the visual potential and intent, to be expressed in the physical environment”⁷⁸ (LoBrutto, 2002, p.34). El descubrimiento de nueva información revela elementos para la historia que el diseñador puede tomar como contenido referencial. El periodo de investigación es una de las tareas más fructíferas dentro del diseño de producción, que influirá en la toma de decisiones futuras con respecto a la propuesta de la imagen. “Whether the subject is a building, a designer, or a particular área of interest, research gives you a context within which to work and better your understanding”⁷⁹ (Tangaz, 2006, p. 12). Hay una gran variedad de métodos de investigación, siendo mediante la práctica y experiencia que muchos diseñadores de producción encuentran la fórmula que se adecua a su método de trabajo personal. “Exhibitions, such as art and design, photography, multimedia internet, installation art, theatre productions, film and television, commercials, music videos, documentaries,

⁷⁷ El diseñador de Producción trabaja con el departamento de vestuario; con la peluquería y el maquillaje; con los equipos de efectos visuales (VFX) y efectos especiales (SFX) (para asegurarse de que los montajes específicos y pantallas azules estén colocados correctamente para ayudar en la post-producción); el equipo de sonido (para asegurar la comprensión del set acústico, y determinar la colocación de los micrófonos); la segunda unidad, la oficina de producción, los asistentes de dirección; el transporte y la post-producción. (Traducción libre)

⁷⁸ El diseñador de producción busca encontrar el potencial visual e intenta, que este se vea expresado en el entorno físico. (Traducción libre)

⁷⁹ Ya sea que el tema sea un edificio, un diseñador, o un área de particular interés, la investigación da un contexto en el que trabajar y mejorar la comprensión. (Traducción libre)

events, festivals are all relevant – anything that strikes a chord with you”⁸⁰ (Shorter, 2012, p.30). Por otro lado, LoBrutto hace la siguiente recomendación en caso de utilizar material que cuente con derechos de autor, “During the research process, be careful to check if any design element is trademarked or copyrighted. In such cases, you must get clearance or permission. These are often negotiable”⁸¹ (2002, p.59). Para la producción televisiva es importante que la propuesta elaborado por el diseñador de producción sea capaz de modificarse fácilmente y adecuarse al progreso gradual de los capítulos, por ende todo material relevante que se reúna debe poder emplearse para este fin.

El arte conceptual: El arte conceptual ayuda frecuentemente al director y al director de fotografía a visualizar la propuesta del diseñador de producción. Algunos directores incluso realizan sus propios esbozos que luego son desarrollados mediante gráficos detallados. “Concept drawings are impressions of the sets drawn with pencil, charcoal, or marker. Concept drawings put the visual ideas on paper. They then are shown to the director for approval”⁸² (LoBrutto, 2002, p.76). Mediante la presentación de los primeros bosquejos conceptuales, el director y el diseñador de producción pueden establecer un estilo a seguir. Una sola imagen puede comunicar y capturar la intención del director sobre algún aspecto determinado del relato, permitiéndole al diseñador de producción establecer los objetivos a desempeñar durante la grabación. El controlar este aspecto de la producción permite delinear experiencias más atractivas y por ende, más rentables, según las afinidades artísticas o comerciales que pueda tener la producción en sí. “My way of working was to always start with a sketch, even if there wasn’t a script— talking on the phone to somebody, I would be doodling. (...) In this way I could illustrate how the set should be lit, in black and white, and I was known for these rather strong sketches”⁸³ (Ken Adams tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, kindle

⁸⁰ Las exposiciones de arte y diseño, la fotografía, el internet multimedia, el arte de instalación, las obras de teatro, cine y televisión, los anuncios, videos, documentales, eventos, festivales son relevantes - cualquier cosa que toque tu fibra sensible. (Traducción libre)

⁸¹ Durante el proceso de investigación, se debe ser cuidadoso en comprobar que cualquier elemento del diseño sea una marca registrada o tenga derechos de autor. En esos casos, se debe obtener la autorización o permiso. Estos son a menudo negociables. (Traducción libre)

⁸² Los dibujos conceptuales son impresiones de los sets dibujados con lápiz, carboncillo, o marcador. Los dibujos conceptuales ponen las ideas visuales en papel. A continuación, se muestran al director para su aprobación. (Traducción libre)

⁸³ Mi forma de trabajar era comenzar siempre con un boceto, incluso si aún no existía un guion - Hablando por teléfono con alguien, yo estaría garabateando. (...) De esta manera podría ilustrar cómo el set debería ser iluminada, en blanco y negro, y era conocido por estos más bien fuertes bocetos. (Traducción libre)

233-234). Cada periodo histórico, incluyendo el presente, cuenta con sus propias influencias, movimientos artísticos, situaciones políticas y problemas sociales, que pueden ser explotados en beneficio del relato, logrando una mejor identificación con la audiencia. Algunos directores más conocedores del diseño suelen permanecer durante todo el proceso de bosquejo y proyección del arte conceptual.

El storyboard: El Storyboard es una herramienta gráfica que permite visualizar una producción escena por escena. Esta puede ser ilustrada por un artista gráfico o por cualquiera de los miembros que pueda interpretar visualmente una historia y entienda de lenguaje audiovisual. El storyboard puede estar compuesto por dibujos desarrollados y expresivos, o bien por poco más que figuras con líneas, pero debe reflejar con claridad el esboce general de ideas propuestas por el director, el director de fotografía y el diseñador de producción para el proyecto. El propósito del storyboard es mostrar claramente la relación entre los personajes y su ambiente. Es una guía que refleja la visualización del director correspondiente al espacio, la forma y el tamaño de los objetos dentro del encuadre, para el diseñador de producción; y el desplazamiento y los tiros de cámara, para el director de fotografía. “For the production designer, the storyboard will indicate how the design will appear in the frame and what has to be created by the design team”⁸⁴(LoBrutto, 2002, p.81). Si una escenografía tiene un diseño particularmente fantástico, ostentoso o altamente experimental, una detallada ilustración y un guion gráfico bien descrito, puede ayudar de sobremanera en conseguir fondos para su construcción, gracias a una mejor interpretación de la idea. “I work with and give them a sense of what I think it is, this world in which their narrative takes place, and they help guide me, just as I am simultaneously guiding them”⁸⁵ (Rick Carter tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, kindle 638-639).

Una vez el arte conceptual y el storyboard estén elaborados, se ejecuta un plan de construcción de escenografías y se realiza un diseño arquitectónico de los sets a montar en estudio. El equipo de construcción sigue el plan para los modelos a escala⁸⁶, los cuales

⁸⁴ Para el diseñador de producción, el storyboard indicará cómo el diseño aparecerá en el encuadre y que debe ser creado por el equipo de diseño. (Traducción libre)

⁸⁵ Yo trabajo con y dando un sentido de lo que creo que es, este mundo en el que su narrativa tiene lugar, y ellos me ayudan guiándome, al igual que yo estoy al mismo tiempo guiándolos. (Traducción libre)

⁸⁶ Pueden ser contruidos con cartón u otros materiales.

representan el aspecto físico de la locación en tres dimensiones. “From sketch to detailed models to miniature sets used for filming: like animation, model making allows the designer complete understanding of their design and it is also a way to ensure that all works well before life-sized construction commences”⁸⁷ (Shorter, 2012, p.138). En base a estas maquetas, el director y el director de fotografía pueden planear cómodamente las posiciones de cámara, encuadres, iluminación y el desarrollo de la acción y la coreografía de los actores.

La búsqueda de locaciones: Si bien este trabajo le compete directamente al productor ejecutivo y su equipo, el diseñador de producción debe cerciorarse de que estas puedan estar preparadas según los requerimientos de la narración (LoBrutto, 2002). Es recomendable que el diseñador de producción elabore un registro fotográfico cubriendo el espacio al detalle, de tal manera que facilite la decisión sobre su viabilidad para el rodaje. “When you look at the script, break it down, and you see something with 150 sets, you think, that’s 150 bad sets because you won’t have the time or the money to build them or find them”⁸⁸ (Sara Greenwood tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, kindle 2046). El productor ejecutivo evaluará los costos inherentes al lugar⁸⁹. El director evaluará el potencial visual del espacio en relación al guion con el director de fotografía. Mientras, el diseñador de producción estimará las opciones prácticas y funcionales que la locación pueda ofrecer para su ambientación.

Cuando el equipo está completo, los preparativos terminados y el plan de rodaje establecido, empieza el proceso de grabación conocido como Producción. Cuando el tiempo es limitado como es el caso de muchas producciones televisivas que presentan capítulos semanalmente, el rodaje y la construcción/ambientación de escenografías suelen realizarse al mismo tiempo. Una vez el set está terminado el equipo de grabación ingresa y el departamento de arte se moviliza hacia la siguiente locación del día, según el

⁸⁷ Desde el boceto de maqueta detallado a una escenografía en miniatura utilizada para la filmación: como en la animación, la creación de maquetas permite al diseñador comprender completamente diseño, y también es una manera de asegurarse de que todo funciona bien antes que la construcción a tamaño real comience. (Traducción libre)

⁸⁸ Cuando te fijas en el guion, lo analizas, y ves algo con 150 sets, piensas, serán 150 sets malos porque no vas a tener el tiempo o el dinero para construirlos o encontrarlos. (Traducción libre).

⁸⁹ Ubicación geográfica, facilidades de transporte, instalación del equipo, etc.

desarrollo del proyecto. El diseñador de producción y el equipo de arte asignado suelen estar divididos en diferentes grupos, en caso que la producción sea demasiado grande, y haya demasiado terreno por cubrir.

Durante la producción, el diseñador tendrá como labor principal supervisar, junto con el director de arte, el trabajo del departamento de arte para proyectar con la visión narrativa del director y la cadena televisiva. “When we examine the art department hierarchy, the production designer is found at the top with the art director close at hand”⁹⁰ (Rizzo, 2013, kindle 242-243). El diseñador de producción buscará orientación en el director para planteamientos creativos y en el productor ejecutivo para asuntos fiscales. “I think the job of the production designer is always to construct a world that belongs to the director— to be in harmony with him and give form to his vision. The way I start is always with the director”⁹¹ (Dante Ferretti tomado de FilmCraft: Production Design, Halligan, 2012, kindle 1449). El eje del equipo que compone el departamento de arte suele consistir en: director de arte, diseñador de escenografía, decorador de escenografía y jefe de utilería, seguido por un amplio personal de apoyo, entre los que pueden encontrarse el equipo de construcción, ilustradores, artistas escénicos, ambientadores, pintores, carpinteros y el gerente de locaciones. Cabe mencionar que el diseñador de vestuario, cabello y maquillaje, con el personal respectivo, son departamentos separados, sin embargo también se encuentran bajo la supervisión del diseñador de producción.

Dirección de arte (Art direction): El trabajo de la dirección de arte puede definirse como la asistencia y ejecución del estilo visual determinado por el diseñador de producción y el director. El director de arte reporta directamente al diseñador de producción y es completa o parcialmente⁹² responsable por todo el trabajo producido por el departamento de arte, el departamento de construcción, el decorado de escenografía, las locaciones y

⁹⁰ Cuando examinamos la jerarquía del departamento de arte, el diseñador de producción se encuentra en la parte superior con el director de arte a la mano. (Traducción libre)

⁹¹ Pienso que el trabajo del diseñador de producción es siempre construir un mundo que le pertenece al Director -para estar en armonía con él y dar forma a su visión. La forma en que siempre empiezo es con el director. (Traducción libre)

⁹² En producciones de grandes cadenas televisivas, existen varias unidades de rodaje que cuentan con un director de arte específico, todos ellos reportan a un director de arte supervisor (supervisor art director), quien será el responsable general y con quien el diseñador de producción hará las coordinaciones. (Traducción libre)

más recientemente, los efectos visuales. “Depending on the relationship between the production designer and the art director, the production designer may remain off-set and continue designing and coordinating, meeting with other department heads while the art director works with the shooting crew on a day-to-day basis”⁹³ (LoBrutto, 2002, p.44). Muchos directores de arte cuentan con una amplia variedad de conocimientos artísticos y de aspectos funcionales sobre arquitectura moderna y clásica, construcción, cámara, iluminación y programas de diseño, por mencionar algunos. Además de estas habilidades creativas, deben tener buena disposición para la gestión, ya que gran parte del trabajo de dirección de arte se centra en la programación de horarios y planes de trabajo con el diseñador de producción durante la pre-producción y producción del proyecto. Finalmente la dirección de arte comparte también responsabilidades presupuestarias y de ordenamiento con el productor ejecutivo y el asistente de dirección.

Diseño de escenografía (Set design): El diseño de escenografía comprende la supervisión y construcción de todos los espacios requeridos para la grabación, basados en la propuesta del diseño de producción, y a menudo también la elaboración de los planos arquitectónicos. El escenógrafo asiste al diseñador de producción en la planificación y creación de los decorados a partir de los bocetos o dibujos conceptuales aprobados por el director, para luego supervisar su construcción o cualquier modificación ordenada por el director o el diseñador de producción. El diseño de escenografía complementa también la dirección de fotografía en el planteamiento de iluminación, encuadres y tiros de cámara.

Decoración de escenografía (Set decoration): La decoración de escenografía traduce el planteamiento del diseño de producción a través de las formas, el decorado y la selección de utilería. Esta suele incluir accesorios de iluminación, muebles, cortinas, puertas, ventanas y todos los detalles de la decoración de interiores. Esto además debe reflejar el periodo, los personajes y la intención de la historia. “The Set Decorator needs to be creatively in tune with the Production Designer so that they can interpret the Production Designer’s creative vision”⁹⁴ (Shorter, 2012, Kindle 3020-3021). El decorador trabaja a

⁹³ Dependiendo de la relación entre el diseñador de producción y el director de arte, el primero puede no trabajar en el set, diseñando, coordinando y reuniéndose con las cabezas de los departamentos; mientras el segundo si permanece con el equipo de rodaje durante las grabaciones. (Traducción libre)

⁹⁴ El decorador del set necesita encontrarse creativamente al unísono con el diseñador de producción para que pueda interpretar su visión. (Traducción libre)

menudo estrechamente con el diseñador de producción, en las primeras etapas de pre-producción, recogiendo y comparando la mayor variedad de referencias visuales.

Utilería (Prop building): Utilería es responsable de la búsqueda, almacenamiento y retorno de todos los objetos y accesorios utilizados durante la grabación, siendo responsable de conseguir lo necesario requerido para la acción en el relato. “The little things like the eyeglasses somebody wears, or a wristwatch, or the plate of food—that’s the prop master’s job. He will take care of that, but what he hands the actors for the most part is decided by the art department”⁹⁵ (Albert Brenner tomado de *By Design*, LoBrutto, 1992, p.50). Dependiendo de la envergadura del proyecto y el género que se esté manejando, el departamento de utilería se dividirá en varias áreas, manteniendo constantemente una lista de inventario. “Props are often divided into two major categories: hand props and set props. (...) A hand prop is a prop handled by an actor. These are frequently mentioned in the script and help tell the story. (...) A set prop is an object located on the set; the large majority of set props are furniture”⁹⁶ (Hart, 2013, Kindle 182-235). El departamento de utilería suele contar con su propio equipo de transporte encargado de llevar todo lo necesario a cada set, durante el proceso de grabación el utilero será responsable de preparar todos los objetos que serán utilizados durante el día, contando siempre con un equipo de apoyo.

Diseño de vestuario (Costume design): El diseño de vestuario tiene como principal responsabilidad seleccionar la ropa y accesorios a ser utilizados por los actores, para ello debe entender e interpretar a los personajes en relación a la narración. El vestuario suele ser concebido durante la pre-producción por el diseñador de producción, para luego ser mandado a confeccionar en caso el proyecto así lo requiera, el uso del color y las texturas son acordadas previamente por el director y el diseñador de producción. “On a film, the costume department starts a little later than the art department, whereas for television and

⁹⁵ Las pequeñas cosas como los lentes que alguien usa, un reloj de pulsera o un plato de comida—eso es trabajo del encargado de utilería. De eso se ocupa, pero lo que le entrega a los actores es decidido por el departamento de arte. (Traducción libre)

⁹⁶ A menudo la utilería se divide en dos categorías principales: la utilería de mano y la utilería de set (...) La utilería de mano es aquella manejada por el actor. Estas con frecuencia suelen estar mencionadas en el guion y ayudan a contar la historia. (...) La utilería del set son los objetos ubicados en la escenografía; la gran mayoría de utilería del set son los muebles. (Traducción libre)

smaller projects the costume department starts at the same time because the pre-production process is much shorter”⁹⁷ (Shorter, 2012, Kindle 3140-3142). Es importante mencionar que el diseñador de vestuario debe asegurarse que las piezas sean confeccionadas según las medidas específicas de los actores, siendo estas utilizadas para reforzar el carácter del personaje.

Cabello & maquillaje (Hair & Makeup): Para el cabello y el maquillaje, el diseñador de producción y el productor establecen no solo la extensión del equipo y la cantidad de materiales requeridos para la empresa, sino el tiempo de preparación que deberá estar correctamente programado dentro de la realización. “Most actors will need an hour or two depending on the character work to be done on them. Extensive prosthetic makeup for aging, transformation, and creature makeup takes much longer to apply”⁹⁸ (LoBrutto, 2002, p.47). Es importante mencionar aquí la necesidad de preparar con antelación a los actores sobre la rigurosidad o posible complejidad de la caracterización de los personajes. Si un actor no está dispuesto a cambiar su peinado o estilo según las necesidades del papel, o no puede ponerse de acuerdo sobre la forma en que el personaje debe aparecer físicamente, puede que no sea adecuado para el proyecto y deba ser remplazado.

Al finalizar cada día de rodaje, el material grabado en bruto es revisado por el director, el director de fotografía, el diseñador de producción y el productor ejecutivo, quienes estudian cada elemento registrado. Cuando el período de grabación esta finalmente terminado, es responsabilidad de los jefes de cada departamento realizar las últimas funciones de coordinación. El diseñador de producción será responsable del desmantelamiento de todas las escenografías, el almacenamiento o devolución de todas las piezas de utilería y vestuario, además del adecuado retorno de las locaciones utilizadas durante el proyecto.

⁹⁷ En una película, el departamento de vestuario comienza un poco más tarde que el departamento de arte, mientras que para televisión y proyectos más pequeños el departamento de vestuario comienza al mismo tiempo, debido a que el proceso de pre-producción es mucho más corto. (Traducción libre)

⁹⁸ La mayoría de actores necesitan de una hora o dos de trabajo, dependiendo de lo que requiera su personaje. Aplicaciones extensivas de prostéticos para envejecimiento, transformaciones o maquillaje para criaturas toman mucho más tiempo. (Traducción libre)

La post-producción es la última fase de realización del proyecto una vez el rodaje ha concluido y el material ha sido entregado, el director junto con el editor empezarán el armado final de la historia. Durante este proceso también intervendrá el equipo de efectos visuales (visual effects), el colorista (colourists) y el sonidista (sound designers), cuyo trabajo asegurará la coherencia de todos los elementos. Pocos diseñadores de producción se involucran en esta parte definitiva de la producción y cuando lo hacen, participan solo en calidad de observadores. El productor ejecutivo se involucrará también en las etapas finales, ya que emprenderá la fase de comercialización y promoción según el tiempo estimado para el lanzamiento decidido por la cadena.

La revolución digital ha tenido un impacto sobrecogedor en todo el proceso de producción. Las nuevas imágenes en movimiento pueden ser ahora generadas por computadora. Sin embargo para el diseño de producción, la interpretación del relato no cambia. Bajo esta premisa la ficción televisiva y su formato secuenciado abren un espacio donde las escenografías no son estáticas; mantienen una constante evolución que debe conservar no solo una coherencia narrativa sino también visual. Capaz de comunicarse con un espectador ya nunca más ausente y genérico, cuyo rostro y preferencias es cada vez más definido. La serialidad entonces se convierte en una interesante constante narrativa, en donde el diseño de producción permite vislumbrar los cambios y evolución periódica del relato, retando a las grandes productoras y cadenas televisivas a imaginar nuevas historias, y nuevas maneras de contarlas.

CAPÍTULO 4

CASO DE ESTUDIO: “JUEGO DE TRONOS”

4.1 Sobre la serie televisiva “Juego de Tronos”

*Summers span decades. Winters can last a lifetime. And the struggle for the Iron Throne continues. Kings and queens, knights and renegades, liars, lords and honest men...all play the Game of Thrones.*⁹⁹ - HBO (2016)

Creada por David Benioff y D.B. Weiss para la cadena HBO, la serie original televisiva de fantasía épica se basa en la serie de novelas *Canción de Hielo y Fuego* del escritor George R.R. Martin, la cual cuenta con cinco tomos publicados y se espera que sea una heptología. Si bien al inicio se planteó una trilogía de películas para llevar los libros a la pantalla, el escritor rechazó el ofrecimiento alegando que sería necesario resumir demasiado la historia para llevar a cabo la adaptación cinematográfica. “All of the things we loved made it impossible to consider the books as source material for feature films. First off, compressing each book into a two-hour movie would mean discarding dozens of subplots and scores of characters. Second, a fantasy movie of this scope, financed by a major studio, would almost certainly need a PG-13 rating. That means no sex, no blood, no profanity”¹⁰⁰ (David Benioff from HBO, 2014). Finalmente y gracias a los esfuerzos de Benioff y Weiss, George R.R. Martin daría su consentimiento para llevar el proyecto a la televisión. El 16 de enero de 2007, la revista *Variety* informó que la cadena de televisión había adquirido los derechos de las novelas de Martin, estando David Benioff y D.B. Weiss a cargo del guion y la producción ejecutiva (HBO, 2014).

Originalmente cada temporada abarcaría uno de los volúmenes de *Canción de Hielo y Fuego*, siendo escritos todos los episodios por Benioff y Weiss, excepto uno por

⁹⁹ Los veranos abarcan décadas. Los inviernos pueden durar toda la vida. Y la lucha por el Trono de Hierro continúa. Reyes y reinas, caballeros y renegados, mentirosos, señores y hombres justos... todos juegan el Juego de Tronos (Traducción libre)

¹⁰⁰ Todas las cosas que amamos hicieron imposible considerar los libros como fuentes de material para un largometraje. En primer lugar, la compresión de cada libro en una película de dos horas significaría descartar decenas de subtramas y montones de personajes. En segundo lugar, una película de fantasía de esta envergadura, financiado por un gran estudio, es casi seguro que tendría una clasificación PG-13. Eso significaría nada de sexo, nada de sangre, nada de malas palabras. (Traducción libre)

temporada que estaría a cargo del novelista, quien también se desempeñaría como coproductor ejecutivo. “You don’t enter into any adaptation process lightly. In the case of Game of Thrones, we’ve dedicated six years of our lives to the show. We did it for a simple reason that will be familiar to George’s readers: We fell in love with the books”¹⁰¹ (D.B. Weiss from HBO, 2014). Sin embargo posteriormente HBO incluiría otros guionistas en su nómina como Bryan Cogman y Jane Espenson, por la creciente extensión del trabajo de producción. “Every year we outline the season together and divide up the storyline over 10 episodes. So when I was assigned the episode, the scenes were generally in place. Of course when you’re writing, you have additional ideas for scenes or changes of that nature, but the basic structure and story points are intact.”¹⁰² (Bryan Cogman from HBO, 2014). La serie vería su estreno el 17 de abril del 2011 en Estados Unidos, contando en la actualidad con 5 temporadas emitidas y una sexta por estrenarse en abril del 2016.

4.1.1 Antecedentes

El piloto de la serie se rodaría en octubre y noviembre del 2009, siendo dirigido por Thomas McCarthy y escrito por David Benioff y a D.B. Weiss, sin embargo los diferentes problemas con la dirección, las locaciones y el reparto hicieron que este no fuera aprobado por la cadena, con lo que nunca fue estrenado. Posteriormente sería grabado por segunda vez con Tim Van Patten a la cabeza y varios cambios en el reparto principal de actores, además se optó por Irlanda del Norte en vez de Escocia y, Malta y Croacia en vez de Marruecos. Sin embargo algunas escenas serían reutilizadas en el montaje de la versión final del primer capítulo lanzado en el 2011 (Game of Thrones: Long Story Short, 2014). La cadena anunciaría la renovación de Juego de tronos para una segunda temporada, dos días después de la emisión del episodio piloto. Además incrementaría el presupuesto para su producción en un 15%, con el fin de representar una de las batallas más importantes en la historia: la Batalla de Aguas negras, en el episodio diecinueve. Posteriormente HBO anunciaría la producción de una tercera temporada, que

¹⁰¹ Uno no entra en cualquier proceso de adaptación a la ligera. En el caso de Juego de Tronos, hemos dedicado seis años de nuestras vidas a la serie. Lo hicimos por una razón simple que será familiar para los lectores de George: Nos enamoramos de los libros. (Traducción libre)

¹⁰² Cada año nos planteamos las temporadas juntos y dividimos la historia en 10 episodios. Así que cuando me asignan un episodio, las escenas están por lo general en su lugar. Por supuesto, cuando estás escribiendo, tienes ideas adicionales para las escenas o cambios de esa naturaleza, pero los puntos de la estructura y la historia básica están intactas. (Traducción libre)

estaría basada en la primera mitad de la novela Tormenta de Espadas. Para el 2013, tras la emisión del primer episodio de la tercera entrega, la cadena renovarían la serie para una cuarta temporada, que se reanudaría en una quinta y en una sexta temporada, recientemente anunciada. “One season of Game of Thrones includes 100 locations, 3000 costumes, 4000 props, 257 cast members, 703 crew members, 87014 visual effects frames”¹⁰³ (HBO, 2014) Considerada como una de las mejores series dramáticas por el público y la crítica, “Juego de Tronos” ha recibido múltiples premios y nominaciones además de ser una de las series más caras de la televisión, con un coste promedio de más de 60 millones por temporada (HBO, 2014). Por otro lado es una de las ficciones televisivas que mayor contenido en internet ha generado, por la complejidad del universo ficticio y la explícita carga de violencia física y contenido sexual de la que siempre ha hecho exhibición sin censura. Uno de los principales tópicos que suele generar mayor controversia en su creciente legión de seguidores son las discrepancias entre la adaptación de HBO y las novelas escritas por George R.R Martin, lo que ha servido para aumentar en gran medida su popularidad.

4.1.2 Argumento

La historia se sitúa en un mundo medieval ficticio (entre el año 297 – 300 A.C) donde las estaciones duran años. Los eventos principales se desarrollan en dos continentes: el Poniente, situado a occidente, y Essos, situado al oriente. La mayor parte de los habitantes son humanos pero a medida que se desarrolla la trama hacen aparición otras razas y seres fantásticos, como dragones y gigantes. Existen tres líneas argumentales principales en la serie y que funcionan como hilo conductor de los acontecimientos: La primera tiene como escenario el estallido de la guerra civil entre varias familias nobles, por el trono de hierro y el control de los Siete Reinos que conforman el Poniente, siendo la casa Stark y la casa Lannister los principales protagonistas de esta lucha por el poder. La segunda línea se establece con la creciente aparición de unas extrañas criaturas conocidas como *caminantes blancos*, una peligrosa fuerza sobrenatural largo tiempo desaparecida capaz de arrasarlo todo a su paso. Ella es apenas contenida por un inmenso Muro de Hielo y un puñado de hombres que conforman la Guardia de la Noche, que protege el norte del

¹⁰³ Una temporada de Juego de Tronos incluye 100 locaciones, 3000 vestuarios, 4000 utilerías, 257 miembros del reparto, 703 miembros del equipo, 87014 cuadros de efectos visuales. (Traducción libre)

Poniente. Finalmente la tercera línea argumental describe el peregrinaje de los últimos supervivientes de la dinastía Targaryen en el continente Essos, la cual fue exterminada quince años atrás en una guerra civil que derroco su gobierno sobre los Siete Reinos, y buscan regresar al Poniente con un ejército para reclamar su derecho sobre el Trono de Hierro. Estos tres marcos argumentales interactúan entre sí y funcionan en una co-dependencia narrativa. Además, a raíz de ellos se desarrollan otros personajes con sus respectivas sub-tramas. La serie televisiva muestra el avance de los sucesos en paralelo, con personajes y lugares recurrentes.

4.2 Sobre la primera temporada

*When you play the Game of Thrones you win or you die, there is no middle ground*¹⁰⁴ - Benioff & Weiss, 2011

La primera temporada de la serie “Juego de Tronos” está basada en la primera novela de George R.R. Martin que además da nombre a la serie. Inició su proceso de filmación el 26 de julio del 2010, siendo estrenada el 17 de abril del 2011, contando con 10 episodios. (Game of Thrones: Long Story Short, 2014). Durante la producción de la primera temporada el escritor de la saga George R.R. Martin fue guionista y coproductor ejecutivo del octavo episodio, titulado “The pointy end”. Esta es la temporada que más fielmente retrata a los personajes y el acontecer de los libros. “In the first season, I’d say we managed to keep almost everything we really loved. Going forward, alas, there will have to be some sacrifices or compressions—otherwise we’d need thirty episodes per season, and our casting budget would sink the ship. But the aim will always be to preserve the spirit of the series”¹⁰⁵ (D.B. Weiss from HBO, 2014) La producción de la primera temporada contaría con la participación de varios directores reconocidos de HBO¹⁰⁶, con intervención en otras series importantes de la cadena, tales como: Tim Van Patten (Capítulo 1 y 2), Brian Kirk (capítulos 3, 4 y 5), Daniel Minahan (capítulos 6, 7 y 8) y

¹⁰⁴ Cuando juegas el Juego de Tronos ganas o mueres, no hay puntos medios. (Traducción libre)

¹⁰⁵ En la primera temporada, yo diría que hemos logrado mantener casi todo lo que realmente nos encantó. De cara al futuro, por desgracia, tendrá que haber algunos sacrificios o compresiones-de otro modo que necesitaríamos treinta episodios por temporada, y nuestro presupuesto para actores podría hundir el barco. Pero el objetivo siempre será el de preservar el espíritu de la serie. (Traducción libre)

¹⁰⁶ Ver Anexo 1.

Alan Taylor (capítulos 9 y 10). Entre las locaciones principales se encontraron el Paint Hall Studio de Belfast y varias fortificaciones en Irlanda del Norte que darían vida a Invernalía. Malta y Croacia se escogerían como epicentro de la historia de los Targaryen y el Doune Castle en Escocia sería la sede de Desembarco del Rey. “Northern Ireland offers a broad array of diverse locations within a short drive. Windswept hilltops, stony beaches, lush meadows, high cliffs, bucolic streams - we can shoot a day at any of these places and still sleep that night in Belfast. And Belfast is a wonderful base, a small city where we’ve felt at home right from the beginning”¹⁰⁷ (David Benioff from HBO, 2014) La inversión en cada capítulo se estimó entre cinco y diez millones de dólares, llegando el de la primera temporada completa a sesenta millones de dólares, suma que las temporadas posteriores no han tardado en sobrepasar.

4.2.1 Argumento

La trama transcurre quince años después de la guerra civil conocida como la *Rebelión de Robert* o la *Guerra del Usurpador*, en la que Robert Baratheon formó una coalición, junto con otras casas nobles, para expulsar a la dinastía Targaryen y proclamarse rey de los Siete Reinos de Poniente. Tras un largo verano de varios años, el temible invierno se acerca y la muerte de Jhon Arryn, antigua mano del rey¹⁰⁸, obliga al rey Robert a dirigirse a Invernalía con una comitiva en busca de un antiguo camarada. Lord Eddard Stark, señor de Invernalía y cabeza de la casa Stark es nombrado como nueva Mano del Rey, debiendo dejar sus dominios con sus hijas Sansa y Arya Stark y dirigirse a Desembarco del Rey, la capital de los Siete Reinos. Sin embargo antes de partir, una carta enviada por la viuda de Jhon Arryn a su esposa Catelyn le advierte de una posible conspiración de la casa Lannister, a la que pertenece Cercei, la esposa del rey Robert. Lo que llevará a Eddard a desentrañar una maraña de intrigas que pondrá en peligro su vida y la de todos los suyos. En el extremo más alejado del norte del Poniente, a los pies de un imponente muro de hielo Jon Snow, hijo bastardo de Eddard Stark, hace el juramento para pertenecer a la

¹⁰⁷ Irlanda del Norte ofrece una amplia gama de diversos lugares dentro de un corto trayecto en auto. Colinas azotadas por el viento, playas pedregosas, exuberantes prados, altos acantilados, arroyos bucólicos - podemos rodar un día en cualquiera de estos lugares y todavía dormir esa noche en Belfast. Y Belfast es una base maravillosa, una pequeña ciudad en la que nos hemos sentido en casa desde el principio. (Traducción libre)

¹⁰⁸ Es el título ostentado por el consejero en jefe del Rey de los Siete Reinos y ejecutor de sus órdenes en el reino. Los deberes de la Mano incluyen liderar el ejército del rey, redactar leyes, dispensar justicia y, en general, manejar el gobierno del reino cuando éste se encuentre ausente o indispuerto.

Guardia de la Noche. Una antigua orden en decadencia, cuya misión es proteger la inmensa fortificación que sirve de frontera y protección para los Siete Reinos de lo que existe al otro lado. Allí se escuchan extraños rumores sobre la aparición de *caminantes blancos*, unas extrañas criaturas con poderes sobrenaturales sobre los muertos, capaces de arrasar todo a su paso. Mientras, al otro lado del mar en el continente Essos, se encuentran los últimos supervivientes que dejó la rebelión de Robert contra la casa Targeryan. Viserys Targeryan, heredero del rey destronado Aerys II Targaryen, organiza un matrimonio entre su hermana menor Daenerys Targeryan y Khal Drogo, un poderoso señor del pueblo Dothraki, a cambio de un gran ejército con el que regresar a reconquistar Poniente (Game of Thrones Season 1, 2011). A continuación en la siguiente Tabla 6 se desarrollara el argumento de cada capítulo que compone la primera temporada.

Tabla 6: Desarrollo por capítulos del argumento de la primera temporada de Juego de Tronos.

Temporada	Nro. de Capitulo	Titulo original	Director	Guionista	Fecha de estreno
1	1	Winter is coming (Se acerca el invierno)	Tim Van Patten	David Benioff / D. B. Weiss	17/04/2011
El rey Robert Baratheon viaja al Norte para ofrecerle a su viejo amigo Ned Stark, Guardián del Norte y Señor de Invernalda, el puesto de Mano del Rey. La esposa de Ned, Catelyn, recibe una carta de su hermana Lysa que implica a miembros de la familia Lannister, la familia de la reina Cersei, en el asesinato de su marido Jon Arryn, la anterior Mano del Rey. El pequeño Bran Stark descubre a la reina Cersei y a su hermano Jaime teniendo relaciones sexuales, Jaime empuja al niño esperando que la caída lo mate y así evitar ser delatados. Mientras tanto, al otro lado del mar Angosto, el príncipe exiliado Viserys Targaryen forja una alianza para recuperar el Trono de Hierro, dando a su hermana Daenerys en matrimonio a Khal Drogo, un poderoso guerrero Dothraki, a cambio de un ejército.					
1	2	The Kingsroad (El camino real)	Tim Van Patten	David Benioff / D. B. Weiss	24/04/2011
Tras aceptar su nueva responsabilidad como Mano del Rey, Ned parte hacia Desembarco del Rey junto con sus hijas Sansa y Arya Stark. Por su parte Jon Snow, hijo bastardo de Ned, se dirige al Muro para unirse a la Guardia de la Noche junto a Tyrion Lannister, el hermano menor de la Reina Cersei, quien decide no ir con el resto de la familia real al sur y acompaña a Jon en su viaje al Muro. Viserys se vuelve cada vez más paranoico ante la espera de su regreso como conquistador de Poniente, mientras Daenerys centra sus esfuerzos en aprender las costumbres del pueblo Dothraki y ganarse la confianza de su esposo, Khal Drogo.					
1	3	Lord Snow (Lord Nieve)	Brian Kirk	David Benioff / D. B. Weiss	01/05/2011
Ned se une al Consejo Privado en Desembarco del Rey, la capital de los Siete Reinos, y descubre la mala administración que Robert ha estado ejerciendo sobre Poniente, mientras su esposa Catelyn decide encontrarlo de incógnito en la ciudad para advertirle sobre los Lannister. Arya por su parte inicia su entrenamiento con la espada y Bran despierta tras su caída, paralizado y sin recordar nada. Jon se entrena para adaptarse a su nueva vida en el Muro mientras Daenerys comienza a asumir su rol como Khaleesi del pueblo Dothraki y se enfrenta a Viserys.					

1	4	Cripples, Bastards, and Broken Things (Tullidos, bastardos y cosas rotas)	Brian Kirk	Bryan Cogman	08/05/2011
Ned va encontrando cada vez más indicios que explican la muerte de Jon Arryn, e increpa a su amigo Robert por las deudas y el derroche de los bienes de la corona. Mientras tanto Jon Snow toma medidas para proteger a Samwell Tarly, otro recluta de la Guardia de la Noche, de los abusos del resto de sus compañeros. Por su parte Catelyn, de camino a Invernalía, acude a los aliados de su padre para apresar a Tyrion Lannister al creerle culpable del intento de asesinato de Bran.					
1	5	The Wolf and the Lion (El lobo y el león)	Brian Kirk	David Benioff / D. B. Weiss	15/05/2011
Robert y Ned discuten sobre la alianza entre la familia Targaryen y los Dothraki, siendo el mandato del rey que se ejecute a Daenerys, quien está embarazada de Khal Drogo. Catelyn lleva a Tyrion hasta el Nido de Águilas, la casa de su hermana Lysa, donde es encerrado para someterlo a juicio por su supuesta conspiración contra Bran Stark y el asesinato de Jon Arryn, esposo de Lysa. Las noticias de la captura de Tyrion llegan a Desembarco del Rey y Jaime Lannister se enfrenta a Ned Stark exigiendo respuestas.					
1	6	A Golden Crown (Una corona de oro)	Daniel Minahan	Jane Espenson/ David Benioff/ D. B. Weiss	22/05/2011
Tyrion exige un juicio por combate y gana su libertad gracias al mercenario Bronn, quien derrota en un duelo a muerte al campeón de Lysa Arryn. Viserys ebrio y fuera de sí amenaza a su hermana Daenerys y al hijo que lleva en su vientre delante de Khal Drogo, buscando que este finalmente marche a Poniente, el dothraki decide pagar su deuda "coronándolo" con oro fundido, causándole la muerte. Por su parte Ned gobierna como mano del rey mientras su amigo sale de cacería, y descubre el secreto que Jon Arryn averiguó antes de morir, poco después le informan que el rey Robert ha resultado fatalmente herido en un "accidente" de caza.					
1	7	You Win or You Die (Ganas o mueres)	Daniel Minahan	David Benioff / D. B. Weiss	29/05/2011
Ned se enfrenta a Cersei por la muerte de Jon Arryn y el verdadero origen de su descendencia, por su parte Robert, herido de muerte, nombra a Ned regente hasta que su hijo Joffrey sea mayor de edad. Ned pide ayuda a Petyr Baelish para asegurar la cooperación de la Guardia de la Ciudad en caso de que los Lannister no colaboren y revela que Joffrey no es hijo de Robert, sino de Jaime, lo que convierte a Stannis Baratheon, hermano mayor de Robert, en el verdadero rey. Petyr, no obstante, traiciona a Ned y éste es apresado y sus hombres asesinados. Mientras Jon toma los votos de la Guardia de la Noche y Khal Drogo convoca a su ejército para invadir Poniente, tras descubrir un complot para envenenar a Daenerys.					
1	8	The Pointy End (Por el lado de la punta)	Daniel Minahan	George R. R. Martin	05/06/2011
Tras el arresto y acusación por traición de Ned Stark, Robb convoca a los abanderados de Invernalía para formar una coalición e ir en su rescate, por su parte Sansa es capturada y suplica a Joffrey para salvar la vida de su padre, mientras Arya logra escapar y se esconde en la ciudad. Jon y la Guardia de la Noche se preparan para enfrentarse a un antiguo enemigo del otro lado del Muro, los caminantes blancos. Mientras al otro lado del continente el ejército de Khal Drogo prosigue su marcha hacia el oeste, en dirección a los Siete Reinos.					
1	9	Baelor (Baelor)	Alan Taylor	David Benioff / D. B. Weiss	12/06/2011

Las familias Stark y Lannister se preparan para combatir entre ellos, Tyrion se alía a los clanes salvajes y los convence de combatir para los Lannister, mientras que Robb y Catelyn negocian para obtener la ayuda de Lord Walder Frey. Con Khal Drogo moribundo debido a una herida infectada, Daenerys utiliza la magia de Mirri Maz Duur para salvarle la vida. El maestro Aemon revela a Jon su parentesco con los Targaryen, ya que éste está preocupado por los eventos concierne al Muro y a la Guardia nocturna. En un último intento para salvar a sus hijas y su casa, Ned Stark confiesa falsamente su conspiración y declara a Joffrey como el legítimo heredero al Trono de Hierro, sin embargo Joffrey lo manda a decapitar sin tener en cuenta su declaración.

1	10	Fire and Blood (Fuego y sangre)	Alan Taylor	David Benioff / D. B. Weiss	19/06/2011
---	----	------------------------------------	-------------	--------------------------------	------------

Tras la ejecución de Ned, los norteños proclaman a Robb como Rey del Norte. Con Jaime capturado por los Stark, Lord Tywin Lannister asigna a su hijo Tyrion como Mano del Rey para mantener a Joffrey y Cersei bajo control. Jon abandona su puesto en el Muro para vengar a su padre, pero sus amigos lo convencen de quedarse y mantener su juramento, mientras una patrulla de la Guardia de la Noche parte en una expedición más allá del Muro. El hijo nonato de Daenerys muere por la magia de Mirri Maz Duur y Khal Drogo sobrevive pero en estado vegetativo. Incapaz de soportar la ruina de su Khal, Daenerys prepara una pira funeraria en la que quema viva a Mirri Maz Duur por su traición, junto con el cuerpo de Drogo y sus tres huevos de dragón. Finalmente, ella misma entra en la hoguera y cuando esta se extingue Daenerys se levanta, sana y salva, rodeada por tres dragones recién nacidos.

Elaboración propia en base a Juego de Tronos primera temporada.









4.2.2 Espacio geográfico

Para poder analizar con mayor precisión el diseño de producción de Juego de Tronos, es necesario conocer los lugares a los que la historia hace referencia, y en donde suceden los hechos principales. Dentro del universo de las novelas escritas por R.R. Martin, la tierra de *Canción de Hielo y Fuego* cuenta con cuatro continentes los cuales pueden observarse en la Figura #8. Primero: El Poniente, dividido en dos grandes regiones, los Siete Reinos y las tierras más allá del muro. Segundo: Essos, compuesta por una vasta cantidad de pequeños territorios aliados comercialmente entre sí. Del tercer continente Sothoryos, y el cuarto continente Ulthos, se tiene muy poca información. Para la adaptación de HBO solo de El Poniente y Essos se ha tenido referencia ampliamente, mientras que los otros dos continentes mencionados en las novelas, no han tenido ningún tipo de representación en la serie hasta el momento.

Dentro del desarrollo de la historia en Juego de Tronos, se sitúa el Poniente como el continente más occidental del mundo conocido, compuesta en su mayoría por los Siete Reinos. Luego de la Guerra del Usurpador la casa Baratheon, principal gestor de la revuelta, tomaría el control del trono pero mantendría la unificación de los reinos como feudos con cierta autonomía. Estos serían: el *Reino del Norte*, gobernado desde Invernalicia por la Casa Stark; el *Reino de la Montaña y el Valle*, gobernado desde el

Nido de Águilas por la Casa Arryn; el *Reino de las Islas y los Ríos*, gobernado desde Aguasdulces por la Casa Tully; el *Reino de la Roca*, gobernado desde Roca Casterly por la Casa Lannister; el *Reino del Dominio*, gobernado desde Altojardín por la Casa Tyrell; el *Reino de las Tormentas*, gobernado desde Bastión de Tormentas por la Casa Baratheon y finalmente el *Principado de Dorne*, gobernado desde Lanza de Sol por la Casa Nymeros Martell, como se muestra en la Tabla 7 y la Figura #9.

Tabla 7: Casas gobernantes del Poniente.

Casa gobernante	Lema	Escudo
CASA STARK	<i>Se acerca el invierno</i> (Winter is coming)	
CASA ARRYN	<i>Tan alto como el honor</i> (As high as honor)	
CASA TULLY	<i>Familia, Deber, Honor</i> (Family, Duty, Honor)	
CASA LANNISTER	<i>Oye mi rugido</i> (Hear my roar)	
CASA TYRELL	<i>Crecer fuerte</i> (Growing strong)	
CASA BARATHEON	<i>Nuestra es la furia</i> (Ours is the fury)	
CASA NYMEROS MARTELL	<i>Nunca doblegado, Nunca roto</i> (Unbowed, Unbent, Unbroken)	
CASA TARGARYEN	<i>Fuego y sangre</i> (Fire and blood)	

Elaboración propia en base a Canción de Hielo y Fuego – Vol. 1 Juego de Tronos.

Figura #9: Mapa del continente El Poniente dividido por casas.



Tomado de Canción de Hielo y Fuego Wikia.

Si bien todos los reinos mencionados de Poniente se han presentado a lo largo de toda la serie, durante la primera temporada solo hacen aparición principalmente: Invernalía, Desembarco del Rey, el Nido de Águilas y El Muro. Para un mejor detalle de estos espacios en la siguiente Tabla 8 se describe cada uno de ellos.

Tabla 8: Principales lugares de El Poniente.

INVERNALIA – El Norte			
Localización	Invernalía es la capital del Norte, cuya extensión cubre toda el área desde el sur de El Muro hasta el norte de El Cuello. La mayoría de los habitantes adora a los Antiguos Dioses.	Características	La fortaleza es un inmenso recinto rodeado de una doble muralla de granito con un foso de agua entre ambas. Bajo tierra se sitúa el sepulcro de los Stark, sentados en tronos de piedra contra las paredes. Dentro del recinto se encuentra también el Bosque de Dioses, con robles, centinelas y palos santos, en su centro se encuentra un árbol corazón.
Gobierno	Casa Stark (Protectores y Guardianes del Norte)		
DESEMBARCO DEL REY – Las Tierras de la Corona			
Localización	Es la sede del Trono de Hierro y por tanto el asentamiento del Rey de los Siete Reinos. La ciudad principal está rodeada de una muralla y es custodiada por la Guardia de la Ciudad. Se encuentra densamente poblada al ser el principal puerto de los Siete Reinos.	Características	La población es eminentemente rural, estando la parte urbana concentrada principalmente en las dos grandes ciudades: Desembarco del Rey y el Valle Oscuro. Mientras que en el campo hay un gran número de aldeas agrupadas en torno a la red de caminos y multitud de posadas. Dentro de la ciudad de Desembarco del Rey se encuentra el Gran Septo de Baelor, sede de la Fe de los Siete.
Gobierno	Rey de los Siete Reinos (Casa Baratheon)		
NIDO DE AGUILAS - Valle de Arryn			
Localización	Es la fortaleza ancestral de la Casa Arryn y centro principal del Valle, localizada en las Montañas de la Luna. Es considerada inexpugnable e inmune a todo tipo de ataques.	Características	Los inviernos duros del Valle hacen que los viajes por los pasos de la montaña sean imposibles durante algunas épocas del año, estando muchas veces aislados de los eventos del resto de Poniente. El Valle de Arryn posee una de las tierras más fértiles de Poniente, gozando de una gran cantidad de reservas para el invierno.
Gobierno	Casa Arryn (Protectores del Valle y Guardianes de Oriente)		
EL MURO – El Norte			
Localización	El Muro es una inmensa muralla de hielo que se extiende en el norte de Poniente y que separa los Siete Reinos de las tierras salvajes.	Características	Un miembro de la Guardia de la Noche lo es de por vida. Si ha llegado voluntariamente, es libre de abandonar el Muro antes de prestar juramento, pero si es un criminal convicto o exiliado político, la desertión se castiga con la muerte. Históricamente, sus principales enemigos fueron los Caminantes Blancos, pero con el devenir de los siglos y el olvido de las antiguas edades, la principal amenaza paso a ser las tribus salvajes.
Fortaleza Principal	El Castillo Negro		
Autoridad	Lord Comandante de la Guardia de la Noche		

Elaboración propia en base a Canción de Hielo y Fuego – Vol. 1 Juego de Tronos

Dentro de El Poniente existe una amplia extensión de terreno sin cartografiar conocido como *Tierras Salvajes*. Estas se encuentran pasado el muro de hielo, que divide la región al norte y que es resguardada por la Guardia de la Noche. Las tierras salvajes se encuentran menos habitadas que las tierras del sur, a pesar de tener casi la misma extensión, por las temperaturas extremadamente bajas y la hostilidad del terreno que no permite un fácil asentamiento. Sus habitantes son denominados como *los salvajes* o *el pueblo libre*, no existe ningún tipo de gobierno u organización salvo la de cientos de tribus, clanes, pueblos y partidas de saqueadores que buscan su propia supervivencia.

Otro de los lugares más importantes en Juego de Tronos es Essos. El continente es descrito como el más grande del mundo conocido, encontrándose al este del Poniente, con una geografía y clima ampliamente variable. El sur de Essos se encuentra más habitado que el norte, encontrándose las *Ciudades Libres* en el área más occidental cerca al mar, mientras que en las regiones boscosas más orientales se encuentran las ciudades de Yin, Jinqi y Asabhad. En el interior del continente se encuentran las extensas planicies de pasto que componen el *Mar Dothraki* y más al sur el *Desierto Rojo*. Las Ciudades Libres se componen por varias ciudades-estado remanentes del desaparecido imperio *Feudo Franco de Valyria*¹⁰⁹, las ciudades se distribuyen en: Pentos, Myr y Volantis en la línea de la costa; Braavos, Lys, Lorath y Tyrosh en las islas frente a la costa; y Norvos y Qohor en el interior al este.

Durante la primera temporada Viserys y Daenerys Targaryen, últimos supervivientes de la Casa Targaryen, son acogidos por Illyrio Mopatis, uno de los magister gobernantes de Pentos. Viserys le prometió nombrarlo consejero de la moneda cuando reconquistara los Siete Reinos y ascendiera al Trono de Hierro. Luego del matrimonio arreglado por Viserys entre Daenerys Targaryen y Khal Drogo, un poderoso Khal Dothraki¹¹⁰, la comitiva se dirige a las tierras del Mar Dothraki. Estas se componen por una vasta planicie de pastizales ubicados en el interior de Essos, cuyas llanuras se encuentran habitadas

¹⁰⁹ Fue un gran imperio que abarcó gran parte del continente de Essos y se derrumbó cuando fue arrasado por un cataclismo conocido como la Maldición de Valyria. Aproximadamente unos cien años antes de la conquista de los Siete Reinos por Aegon Targaryan.

¹¹⁰ Título que los Dothraki utilizan para designar al líder del Khalasar. El Khal usualmente es considerado el más fuerte y fiero de los integrantes del khalasar. Su esposa es llamada khaleesi y su hijo khalakka

principalmente por el pueblo Dothraki¹¹¹, en ellas solo existe una ciudad sagrada llamada *Vaes Dothrak*¹¹². Finalmente al sur del Mar Dothraki en el Desierto Rojo se encuentra la Bahía de los Esclavos, la región reúne tres grandes ciudades portuarias esclavistas: Yunkai, Meereen y Astapor. Cerca también se encuentra las Tierras de Lhazar, una región de pastizales y colinas habitadas por los *Ihazareenos*, un pueblo pacífico de pastores. Para un mejor detalle de estos espacios en la Tabla 9 se realiza una descripción de ellos.

Tabla 9: Descripción de los principales espacios geográficos en Essos.

PENTOS – Ciudades libres			
Localización	Pentos se encuentra cerca del Mar Angosto en la zona occidental del continente Essos, donde las montañas los separan de las planicies Dothraki.	Características	La ciudad de Pentos es gobernada nominalmente por un príncipe, pero quienes ejercen el poder real es un consejo de magísteres. Si Pentos pierde una guerra o reina la hambruna, el príncipe es sacrificado para aplacar a los dioses y otro es elegido en su lugar.
Gobierno	Principado Consejo de Magísteres		
MAR DOTHRAKI - Essos			
Localización	Es una vasta planicie de pastizales que bordea las Ciudades Libres de Pentos y Qohor por el oeste, el Desierto Rojo al este y Lhazar al sur. También bordea el Bosque de Qohor.	Características	El caballo es la principal fuente de subsistencia en la vida Dothraki, siendo a la vez una deidad, una montura, una fuente de alimentos por su carne y la leche de yegua. Los Dothraki no tienen asentamientos fijos, dependiendo en gran medida de la invasión y saqueo de aldeas vecinas, como del combate entre Khalasares para su subsistencia.
Gobierno	Los Khalasares se dividen en Khas, cada uno de los cuales está dirigido por uno de los capitanes del Khal, llamado Ko. Cuando muere un Khal, uno nuevo lo sucede y toma el control del Khalasar.		

Elaboración propia en base a *Canción de Hielo y Fuego – Vol.1 Juego de Tronos*.

¹¹¹ Los Dothraki son una cultura de guerreros nómadas de Essos, con un linaje que se remonta a unos cuatrocientos años, poco antes de que Aegon I conquistara los Siete Reinos. Viven en los vastos pastizales del Mar Dothraki, en hordas conocidas como khalasares.

¹¹² Es la única ciudad del pueblo dothraki, situada junto a dos lugares sagrados: la montaña Madre y el lago Vientre del Mundo, en ella sólo reside de forma permanente el Dosh khaleen, las khaleesis viudas de todos los Khal caídos. Dentro de la ciudad está prohibido portar armas o derramar la sangre de un hombre libre dentro de sus confines, la pena por el incumplimiento de esta ley es la muerte.

Finalmente existe una antigua ciudad en ruinas conocida como *Valyria*, que una vez fue la capital del gran imperio Feudo Franco de Valyria, siendo en su época de esplendor el hogar de los dragones y del linaje de las casas Targaryen, Velaryon y Celtigar. Los habitantes del imperio hablaban el alto valyrio y tenían un profundo conocimiento tanto en las artes mágicas como en la ciencia. Sin embargo un terrible cataclismo destruyó el imperio, perdurando solo algunos conocimientos como el acero valyrio¹¹³ y el fuego valyrio¹¹⁴. Durante el desarrollo de la trama en la primera temporada, en el continente Essos hacen aparición principalmente la ciudad libre de Pentos y el Mar Dothraki como puede observarse en la Figura #10.

Figura #10: Mapa del continente Essos.



Tomado de Canción de Hielo y Fuego Wikia.

¹¹³ El acero valyrio es más liviano, más fuerte y más afilado que el mejor acero forjado, sólo los mejores herreros son capaces de forjar espadas de acero valyrio ya mezclado, pero el secreto de la creación de esta aleación se perdió con Valyria, haciendo las armas existentes tesoros inestimables. La mayoría de las espadas de acero valyrio de Poniente son tesoros de casas nobles, cada una con su nombre e historia.

¹¹⁴ Es un líquido inflamable altamente volátil que puede arder por mucho tiempo quemando todo lo que se encuentre a su paso hasta que se consume por completo, es imposible de apagar y puede arder sobre el agua. Los alquimistas de Desembarco del Rey son los únicos que conocen el secreto de su fabricación y lo llaman "la sustancia".

Es importante señalar que cada uno de estos espacios geográficos alberga diferentes culturas, con creencias y costumbres que se han ido adaptando a las particularidades climatológicas y del terreno, convirtiéndose además en un distintivo para los personajes. Estos pueden ser identificados no solo por su personalidad, sino también por las prácticas y tradiciones del mundo al que pertenecen, las cuales tendrán un importante significado dentro del desarrollo narrativo de la historia.

4.2.3 Personajes de la primera temporada

Dentro de la historia de Juego de Tronos de la primera temporada existen tres casas nobles cuyos integrantes son los que llevan el mayor peso narrativo, estas son la Casa Stark, la Casa Lannister y la Casa Targaryen, quienes principalmente son los causantes, o los que se ven envueltos, en la continua lucha de poder por controlar los Siete Reinos. Si bien a medida que pasan las temporadas la lista de sub tramas se va haciendo más amplia y entran muchos otros personajes importantes, nunca se deja de seguir el destino de estas tres casas, las cuales son presentadas en la primera temporada. Para poder analizar con mayor precisión el diseño de producción de Juego de Tronos, es necesario hacer una descripción de las casas más importantes cuyos integrantes llevan los hechos principales en la narración.

Casa Stark: Es una de las casas más poderosas del Norte, su asentamiento es Invernalía y durante siglos fue la casa regente de estas tierras, su linaje se extiende hasta los llamados *primeros hombres*¹¹⁵ y antes de la llegada de Aegon I el conquistador, eran reyes por derecho propio. Su escudo representa a un lobo huargo (Ver Figura #11), su lema es “Se acerca el invierno” y representa la actitud cauta de la mayoría de los norteños, su arma

Figura #11: Escudo de la Casa Stark.



Tomado de Canción de Hielo y Fuego Wikia.

¹¹⁵ Fueron un pueblo originario de Essos que pobló Poniente, su influencia es aún fuerte en el continente, especialmente en el Norte, quienes adoran a los antiguos dioses y mantienen la gran mayoría de sus creencias intacta.

de guerra ancestral es un mandoble de acero Valyrio llamado *Hielo*. Es gobernada en la actualidad por Lord Eddard Stark, quien posee el título de *Señor de Invernalía y Guardián del Norte*. Eddard tuvo una importante participación durante la Guerra del Usurpador, al ser uno de los primeros nobles en unirse a la causa liderada por Robert Baratheon. Aunque posteriormente tuvieron varios desacuerdos por la brutalidad del segundo. Finalmente luego de la guerra, Eddard se retiró al Norte y no tuvo mucho trato con Robert hasta la llegada de este a Invernalía para nombrarlo Mano del Rey (George R.R. Martin, 2002). Eddard Stark se encuentra casado con lady Catelyn Tully, de la casa Tully de Aguasdulces, con la que tuvo cinco hijos: Robb, Sansa, Arya, Brandon y Rickon, tuvo además durante la guerra un hijo bastardo llamado Jon Snow. A continuación en la siguiente Tabla 10 se detalla la personalidad de los integrantes de la Casa Stark.

Tabla 10: Descripción de la edad, sexo y personalidad de los integrantes de la Casa Stark.

CASA STARK				
Eddard "Ned" Stark	Edad	35 años	Personalidad	Taciturno y reservado, tiene un gran sentido del honor y la justicia, cumplidor cabal de la ley, responsable por su familia y su pueblo.
	Sexo	Masculino		
Catelyn Tully	Edad	35 años	Personalidad	Orgullosa y recta, antepone el deber y el cuidado de su familia a sus propios deseos aunque aborrece al bastardo Jon Snow, tiene una fe inamovible en los Siete.
	Sexo	Femenino		
Robb Stark	Edad	18 años	Personalidad	Idealista, con un gran sentido del honor y la justicia, busca emular a su padre como cabeza de familia y regente de Invernalía.
	Sexo	Masculino		
Sansa Stark	Edad	15 años	Personalidad	Ingenua, mantiene las tradiciones sobre el comportamiento de una dama, es devota de la Fe de los Siete.
	Sexo	Femenino		
Arya Stark	Edad	13 años	Personalidad	Astuta e ingeniosa, con gustos e intereses poco femeninos para la época. Tiene una relación cercana con su medio hermano Jon Snow.
	Sexo	Femenino		
Brandon Stark	Edad	12 años	Personalidad	Curioso e imprudente, gusta de explorar los terrenos cercanos a Invernalía
	Sexo	Masculino		
Rickon Stark	Edad	10 años	Personalidad	Engreído e inmaduro, por su juventud se le hace difícil entender los cambios sufridos por la captura de su padre y la guerra
	Sexo	Masculino		
Jon Snow	Edad	20 años	Personalidad	Taciturno y reservado, tiene un gran sentido del honor y la justicia, tomando como modelo a Eddard Stark
	Sexo	Masculino		

Elaboración propia en base a Juego de Tronos primera temporada.

Casa Lannister: Es la principal casa noble de las tierras del oeste, su asentamiento se encuentra en Roca Casterly en un territorio rico en minas de oro, es una de las familias más ricas y poderosas del Poniente. Su escudo representa un león rampante (Ver Figura #12) y su lema “¡Oye mi rugido!” hace alusión a las muchas guerras, ya sea por posición o conquista, en las que los Lannister se han visto envueltos. Como toda casa noble la Casa Lannister también poseía una espada ancestral de acero valyrio llamada *Rugido*, pero esta se perdió cuando el rey Tommen II Lannister partió a Valyria para nunca regresar. En la actualidad Roca Casterly es regentada por

Tywin Lannister, con el título de *Escudo de Lannisport* y *Guardian de Occidente*. Tywin se casó con su prima Lady Joanna Lannister, con quien tuvo tres hijos, los mellizos Jaime y Cersei, y posteriormente Tyrion. Durante el parto de este último Joanna falleció, lo que le granjearía a Tyrion el rencor de su padre y hermana. Durante la rebelión liderada por Robert Baratheon, la Casa Lannister no se implicó inicialmente, manteniendo una

Figura #12: Escudo de la Casa Lannister.



Tomado de Canción de Hielo y Fuego Wikia. actitud neutral. Sin embargo ante el inminente triunfo de los insurrectos, Tywin llevó su ejército hacia Desembarco del Rey haciéndole creer al rey Aerys II que acudía en su ayuda, solo para traicionarlo y tomar la ciudad. Durante el saqueo de Desembarco del Rey, Tywin ordenó la muerte de la esposa del rey y los hijos del príncipe Rhaegar, mientras su hijo Jaime Lannister, asesinaba al rey Aerys II a traición. Tras la guerra el proclamado rey Robert Baratheon se casa con Cersei Lannister para afianzar la alianza entre las dos Casas (George R.R. Martin, 2002). En la siguiente Tabla 11 se describe la personalidad de los integrantes de la Casa Lannister que aparecen en la primera temporada

Tabla 11: Descripción de la edad, sexo y personalidad de los integrantes de la Casa Lannister.

CASA LANNISTER				
Tywin Lannister	Edad	58 años	Personalidad	Calculador, despiadado y controlador, busca obtener el poder para su Casa, utilizando cualquier medio para conseguirlo.
	Sexo	Masculino		
Cersei Lannister	Edad	34 años	Personalidad	Ambiciosa, narcisista y calculadora, muestra poca o ninguna consideración por aquellos que no pertenezcan a su familia.
	Sexo	Femenino		
Jaime Lannister	Edad	34 años	Personalidad	Astuto, vanidoso y cruel, posee un código de honor personal que pocas veces sale a relucir.
	Sexo	Masculino		
Tyrion Lannister	Edad	27 años	Personalidad	Perspicaz y calculador, posee una especial empatía por personas marginadas como él.
	Sexo	Masculino		

Elaboración propia en base a Juego de Tronos primera temporada.

Casa Targaryen: Es una casa noble de ascendencia Valyria que escapó de la caída del imperio Feudo Franco de Valyria, sus miembros vivieron durante siglos en la isla Rocadragon hasta que Aegon I Targaryen El conquistador y sus hermanas Rhaenys y Visenya invocaran a sus dragones y junto a un ejército invadieran los Siete Reinos. Su escudo representa un dragón de tres cabezas (Ver Figura #13) y su lema es “Fuego y Sangre”, pues fue así como lograron gobernar el Poniente durante casi 300 años. Sus armas de guerra ancestral fueron dos espadas de acero valyrio, llamadas *Fuegoscuro* y *Hermana Oscura*, ambas en actual paradero desconocido. La historia de la llegada de los Targaryan al Poniente se remonta a doce años antes de la caída del Feudo Franco y la destrucción de Valyria. Aenar Targaryen y su familia huyeron a Rocadragón junto a sus cinco dragones debido a que su hija, Daeny la Soñadora, predijo el desastre del imperio. Siete generaciones después de Aenar, Aegon

Figura #13: Escudo de la Casa Targaryen.



Tomado de Canción de Hielo y Fuego Wikia.

desconocido. La historia de la llegada de los Targaryan al Poniente se remonta a doce años antes de la caída del Feudo Franco y la destrucción de Valyria. Aenar Targaryen y su familia huyeron a Rocadragón junto a sus cinco dragones debido a que su hija, Daeny la Soñadora, predijo el desastre del imperio. Siete generaciones después de Aenar, Aegon

y sus hermanas Visenya y Rhaenys emprendieron con sus dragones Balerion, Vhagar y Meraxes, la conquista de los Siete Reinos, consiguiendo la sumisión de todos excepto Dorne, que fue anexada mediante una alianza matrimonial. Este hecho marcó el inicio de un gobierno unificado y del calendario de Poniente, tomándose como año 1 el Desembarco de Aegon. En el lugar de su llegada al continente, Aegon fundó Desembarco del Rey, que se convertiría en la capital de la dinastía Targaryen durante 283 años con la sucesión de 17 reyes, siendo el último el rey Aerys II Targaryen apodado el “Rey loco”. Tras un año de rebelión, Robert Baratheon logra matar a Rhaegar, hijo de Aerys II, en la batalla del Tridente y, poco después, Desembarco del Rey es tomado por las tropas de Tywin Lannister. Finalmente el rey Aerys II es asesinado por Jaime Lannister, hijo de Tywin y miembro de la Guardia Real. La reina Rhaella, esposa y hermana de Aerys II, logra huir a Rocadragón con su hijo menor, Viserys, dando allí a luz a una niña, Daenerys Targaryen, muriendo en el parto. Luego de la muerte de su madre y el fin de la guerra, Viserys y su hermana Daenerys fueron llevados a Braavos por Ser Willem Darry, allí vivieron bajo su protección hasta su muerte. (George R.R. Martin, 2002) Si bien estos acontecimientos suceden en el libro y no son retratados en la serie, los personajes hacen constantemente mención de ellos. En la siguiente Tabla 12 se detalla la personalidad de los sobrevivientes de la Casa Targaryen que aparecen en la primera temporada.

Tabla 12: Descripción de la edad, sexo y personalidad de los integrantes de la Casa Targaryen.

CASA TARGARYEN				
Viserys Targaryen	Edad	22 años	Personalidad	Ambicioso, cruel y paranoico, ve a su hermana Daenerys solo como un medio para reconquistar los Siete Reinos.
	Sexo	Masculino		
Daenerys Targaryen	Edad	20 años	Personalidad	Tímida y retraída al principio, con el tiempo su personalidad se fortalecerá en el liderazgo
	Sexo	Femenino		

Elaboración propia en base a Juego de Tronos temporada 1 de HBO.

4.2.4 El diseño de producción de la primera temporada

Al analizar el diseño de producción dentro de la serie, es importante definir que estamos ante una adaptación literaria, lo que establece ciertos parámetros de referencia que afectan tanto el nivel perceptivo como estético, de la construcción del universo visual ideado por

Jackson para las novelas de R.R. Martin. En el caso en particular de Juego de Tronos, George R.R. Martin suele dotar sus novelas con minuciosas descripciones, tanto de los lugares como de los personajes. Ello en gran medida ha significado para el diseño de producción un margen bastante seguro de interpretación, que ha sido aprobado en gran medida por los lectores de las novelas. Para la cadena, que de temporada a temporada documenta la elección de actores, locaciones y los detalles de la realización, esto ha significado otro punto más de debate y hasta controversia entre sus seguidores.

Durante la primera temporada de Juego de Tronos la responsabilidad del diseño de producción recayó en la diseñadora y directora de arte británica Gemma Jackson, reconocida por su participación en películas como *A Far Off Place*, *The Borrowers*, *Bridget Jones's Diary* y *Finding Neverland*, por la que fue nominada al Oscar. Para la adaptación de *Canción de Hielo y Fuego* se buscó una recreación lo más cercana a los libros, que representara no solo el periodo medieval al que el autor hacía referencia, sino también las diferencias culturales y los detalles de cada uno de estos espacios. “At first it was a normal job, reading the script, interpreting what George had written, working out what the directors wanted and building up images and designs for each set. By the time I left, we had six huge stages and warehouses full of sets, and it's getting bigger every year”¹¹⁶ (Gemma Jackson from *Inside HBO's Game of Thrones*, 2012, p.28).

Sin duda uno de las características más llamativas del mundo de Juego de Tronos son las diferentes casas nobles que rigen los gobiernos feudales de cada uno de los Siete Reinos. Los cuales cuentan con particularidades geográficas y climáticas que amoldan la cultura y costumbres de las sociedades que allí se encuentran. Existe una importante distinción entre el Norte y el Sur, siendo el primero extremadamente frío y agreste y el segundo cálido y exótico. Lo que se ve claramente reflejado en la vestimenta de los nortños, pesada y con ornamento mínimo, a diferencia de los sureños, que hacen gala de telas livianas y joyas elaboradas. “You could find influences for these different stages almost anywhere – with Castle Black, I was inspired by Tibetan buildings, high in the mountains,

¹¹⁶ Al principio era un trabajo normal, leer el guion, interpretar lo que George había escrito, elaborar lo que querían los directores para la creación de las imágenes y los diseños para cada set. Cuando me fui, teníamos seis grandes escenarios y almacenes llenos de equipo, y que cada año va creciendo. (Traducción libre)

while King's Landing had a much more Mediterranean feel to it"¹¹⁷ (Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.107). Siendo el departamento de arte y los recursos destinados para llevar a cabo la construcción del universo de R.R. Martin una prioridad para los productores de la serie, la cadena no escatimó en costos ni en capital humano. "It was a large team; I worked with an art director, a decoration department, a wonderful construction manager, Tom Martin, and a huge amount of painters and plasterers. With each new series, we'd have a new set of things to design, as well as developing the worlds we'd already established"¹¹⁸ (Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.108). Esto significó una importante ventaja para el proyecto, ya que muchas adaptaciones se ven sujetas a contingencias materiales y financieras, siendo imposibles de llevar a cabo con un relativo bajo presupuesto.

Para efectos de esta investigación, el análisis del diseño de producción se posicionó desde el punto de vista de la construcción del mensaje, y en como este logra no solo estructurar y hacer tangible el mundo propuesto por el relato, sino establecer su propia coherencia narrativa. Las características a tener en cuenta para los personajes y los seres fantásticos serán el vestuario, el cabello & maquillaje y la utilería de mano. Mientras que para los espacios se observara el diseño de escenografía, la decoración y la utilería de escenografía. Todos estos elementos se tendrán en cuenta como parte integrada del diseño de producción de la serie, que responde a las necesidades narrativas del relato.

¹¹⁷ Puedes encontrar influencias para estas diferentes etapas en casi cualquier lugar - con el Castillo Negro, me inspire en los edificios tibetanos, en lo más alto de las montañas, mientras que Desembarco del Rey tenía una sensación mucho más Mediterránea. (Traducción libre)

¹¹⁸ Era un equipo bastante grande; Trabajé con un director de arte, un departamento de la decoración, un encargado de construcción increíble, Tom Martin, y una enorme cantidad de pintores y albañiles. Con cada nueva serie, teníamos un nuevo conjunto de cosas que diseñar, así como desarrollar los mundos que ya habíamos establecido. (Traducción libre)

CAPITULO 5

EL DISEÑO DE PRODUCCION COMO ELEMENTO NARRATIVO EN “JUEGO DE TRONOS”

El siguiente capítulo presenta el análisis de los resultados que busca responder la pregunta central de investigación: ¿Cómo aporta el diseño de producción a la narración audiovisual en la serie televisiva “Juego de Tronos”?

La respuesta a esta pregunta se presenta de acuerdo a las dos categorías de estudio, la narrativa audiovisual y el diseño de producción, que se encuentran organizados en tres apartados que giran alrededor de los objetivos específicos, en relación a los personajes, los espacios y los seres fantásticos. En un primer apartado se analiza de qué manera el diseño de producción manifiesta la construcción de los personajes, reforzando su naturaleza individual y colectiva. En un segundo apartado, se observa el uso del diseño de producción sobre los espacios para la construcción de elementos socioculturales, estableciendo los principios sobre el que se desarrolla el universo narrativo. Finalmente, en el tercer apartado se explora cómo el diseño de producción transforma las convenciones existentes de lo fantástico y aporta a la diégesis del relato.

A continuación se presentan los resultados del estudio.

5.1 De qué manera el diseño de producción manifiesta la construcción de los personajes, reforzando su naturaleza individual y colectiva.

Para responder al primer objetivo específico de la investigación a continuación se describen los pasos realizados para su análisis: primero se identificó a los personajes principales con mayor aparición en la primera temporada, mediante un conteo cuantitativo por número de escenas. Luego, se observaron las sub-categorías del diseño de producción para la construcción de personaje en vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano. Finalmente, se estableció la pertinencia de estos elementos en el desarrollo de la personalidad y acción de los personajes a lo largo de la primera temporada.

5.1.1 Identificación de los personajes principales con mayor aparición en la primera temporada

Para establecer a los personajes de mayor aparición en la primera temporada fue necesario identificar a aquellos protagonistas que conducían las líneas principales de la trama. Para esto se hizo uso de un análisis cuantitativo, separando por secuencias cada capítulo de la temporada, calculando así el número de apariciones de cada protagonista, por capítulo de manera individual y por temporada de manera general. En la siguiente Tabla 13 se resumen los resultados.

Tabla 13: Resumen ficha de recojo cuantitativo – Personajes.

RESUMEN DE DATOS													
CATEGORIA	APORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES												
INFORMACIÓN SELECCIONADA: PERSONAJES													
Nro. de Capítulo	CASA STARK								CASA LANNISTER			CASA TARGARYEN	
	Eddard	Catelyn	Robb	Sansa	Riccon	Arya	Brandon	Jon Snow	Cercei	Jaimy	Jiryon	Viserys	Daenerys
Capítulo 1	5	3	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2
Capítulo 2	3	4	2	1	0	2	4	3	2	1	2	1	3
Capítulo 3	4	2	1	1	0	2	1	4	2	2	3	3	1
Capítulo 4	3	1	1	2	0	1	1	4	2	1	2	0	3
Capítulo 5	4	2	0	0	0	1	1	0	2	1	3	0	0
Capítulo 6	3	2	1	1	0	1	2	0	2	0	1	2	3
Capítulo 7	4	0	0	0	0	0	0	3	2	1	0	0	2
Capítulo 8	2	3	5	3	1	1	2	3	2	0	1	0	1
Capítulo 9	2	3	3	1	0	1	0	2	1	1	1	0	2
Capítulo 10	0	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	0	3
TOTAL	26	22	17	14	4	13	15	25	20	12	17	8	20

Elaboración propia en base a visualización de la primera temporada de la serie.

Según lo obtenido de la medición cuantitativa de las tres grandes casas principales, se seleccionó para la muestra a: Eddard Stark (Casa Stark), Cersei Lannister (Casa Lannister), Jon Snow (bastardo de la Casa Stark) y Daenerys Targaryen (Casa Targaryen), por tener mayor cantidad de apariciones durante toda la temporada.

5.1.2 Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de personajes

En la presente investigación se buscará demostrar que el diseño de producción de la serie televisiva “Juego de Tronos”, refuerza elementos narrativos en la construcción de los personajes, utilizando para ello una graduación específica de tonalidades, gamas de color y tipos de textura. Asimismo, al ser ésta una adaptación y estar basado en los libros del escritor R. R. Martin, que toman al medioevo europeo como período histórico aproximado, el diseño de producción utiliza también diversas referencias de esta época. Sin embargo, las complementa con otras manifestaciones culturales y períodos históricos. Para ello se elaboró una matriz de recojo, dividida en las sub-categorías del diseño de producción consideradas para la construcción del personaje: vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano. La combinación de éstas permitirá determinar no sólo la apariencia final de los protagonistas del relato, sino también su evolución según las circunstancias donde ejercen su acción dramática. Una vez terminado este proceso se pasó a examinar los resultados mediante una matriz de análisis, identificando las características psicológicas y sociales que se podían ver reflejadas en el propio diseño del personaje según su desarrollo narrativo.

5.1.2.1 Eddard Stark – Casa Stark

El personaje Eddard Stark ostenta el título de Señor de la Casa Stark y Guardián del Norte, y como se describe en el apartado sobre personajes de la primera temporada¹¹⁹, se caracteriza por mantener muchas de las costumbres y tradiciones del norte, además de cultivar una fuerte disciplina marcial personal. Eddard posee dos momentos distintivos dentro de la primera temporada de “Juego de Tronos”, los cuales marcan un cambio y posterior desarrollo del personaje. El primer momento es cuando parte a Desembarco del Rey para convertirse en la nueva Mano del Rey y el segundo momento, es cuando descubre la verdadera razón de la muerte de su predecesor Jon Arryn. Para un mejor estudio se dividirá la construcción del personaje en las tres subcategorías de vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano.

¹¹⁹ Ver pagina 97.

➤ VESTUARIO

Durante los dos primeros capítulos de la primera temporada, se presenta al personaje Eddard Stark en su natal Invernalía junto a su familia, en donde se puede observar su desarrollo individual como colectivo.

Eddard se muestra como un personaje de carácter taciturno y reservado, tiene un pasado como soldado por lo que cultiva una rígida disciplina marcial que se ha convertido en una forma de vida, que le ha llevado a desarrollar un gran sentido del honor e integridad. Por otro lado, se muestra que comparte el mismo vestuario con gran parte de sus soldados y sus hijos varones, lo que resalta la poca necesidad del protagonista por remarcar su **Figura #14: Eddard Stark atuendo 1.**



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

posición como noble. Es entonces que podemos identificar en el personaje Eddard Stark como elementos narrativos: su carácter taciturno y reservado, la rigidez, la marcialidad, el honor y la integridad. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto, permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de estos dos primeros capítulos de la temporada. En la Figura #14 se muestra el primer atuendo del personaje Eddard Stark como Señor de Invernalía, el cual está compuesto por una capa negra de lana gruesa pesada con cuello de piel de lobo, ajustado con correas de cuero, gambesón¹²⁰ azul acero oscuro, jubón¹²¹ de cuero anudado al medio y a los lados, forrado en el cuello

con tiras de tela gris. Usa además guantes de cuero acolchados con dobles hacia afuera y

¹²⁰ Protector acolchado cerrado por el frente que se llevaba debajo de la armadura. Cubría el cuerpo, los brazos y parte de las piernas. Habitualmente se fabricaban de lino o algodón, el relleno podía ser de retales o de pelo de caballo. (Clements, 2010)

¹²¹ Prenda rígida que iba desde los hombros hasta la cintura, gozó de gran fama en Europa en los siglos XV, XVI y XVII. (Clements, 2010)

una correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos, pantalón holgado de cuero y botas altas de cuero¹²².

Como se detalla en el marco teórico¹²³ dos de los elementos del diseño de producción que favorece la evocación de sensaciones generadas a nivel narrativo, es la tonalidad y el color. Al respecto Shorter plantea que las tonalidades oscuras son menos amigables para el ojo del espectador que las brillantes, mientras que los colores fríos pueden evocar, serenidad, calma, apatía, melancolía y tristeza, en otras palabras emociones contenidas. Una de las características del personaje Eddard Stark de la primera temporada es su carácter taciturno y reservado, el que es reforzado por la inclusión en el diseño de su vestuario de una gama de colores fríos en tonos mate como el azul, y neutros como el marrón, el gris y el negro. “We have a lot of blues and grays, murkier colors that seemed right for the harsh northern climates”¹²⁴

(Michele Clapton, 2012, p.80). Existe un especial énfasis con el color azul, el cual es llevado en diferentes tonalidades por

Figura #15: Familia Stark (Desde la izquierda: Bran, Arya, Sansa, Robb, Eddard, Catelyn y Rickon)



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

toda la familia Stark (exceptuando a Jon Snow y Theon Greyjoy), reflejando así su parentesco y unidad (Ver Figura #15). La elección del azul por Gemma Jackson resulta particularmente interesante, ya que al ser el azul un color frío se relaciona fácilmente con el entorno que es Invernalía y su gélido clima. Por otro lado al ser Eddard el patriarca de la familia Stark, es razonable que sea él quien utilice el azul más oscuro.

¹²² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 1A.

¹²³ Ver página 66

¹²⁴ Tenemos una gran cantidad de azules y grises, colores más oscuros que parecen adecuados para el duro clima del Norte. (Traducción libre).

Podemos referirnos también a la textura, como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Al respecto LoBrutto expone que la textura sugiere un periodo histórico determinado, el uso y el paso del tiempo, lo que aporta importante información del personaje y refleja las condiciones ambientales del relato. Entre las texturas utilizadas en el vestuario de Eddard Stark, podemos encontrar el cuero en el jubón, el pantalón, las botas y los guantes, el lino en el gambesón y la piel de lobo junto a la lana gruesa en la capa. Lo primero que se observa sobre estas texturas es que son duras y ásperas, las cuales funcionan y se ajustan al agreste clima del norte, brindando comodidad y libertad de movimiento al personaje, el cual como todo militar, prioriza la practicidad sobre la elegancia. Resalta el desgaste del gambesón, las botas y la capa que utiliza

Eddard, lo que indica la preferencia del personaje por estas piezas y su constante uso para cabalgar y recorrer la tierra yerma que rodea Invernalía. Por otro lado,

Figura #16: Eddard Stark y Cately Tully.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

sobresale el corte recto y con repetidas líneas del vestuario del personaje, en especial del gambesón el cual se encuentra marcado por un patrón cuadrículado. Ya que si bien Eddard se presenta como un personaje honorable e íntegro, su moral cae muchas veces en la rigidez y es evidente su poca habilidad para manejar situaciones sensibles. Esto se hace evidente, cuando en el capítulo 2 de la temporada (Ver Figura #16), Eddard se dispone a partir de Invernalía y da una última visita a su esposa Catelyn, quien se encuentra velando a su hijo Brand que está en coma. La conversación en esta escena resulta particularmente emotiva, ya que Catelyn le ruega a su esposo que se quede y la acompañe en este duro

momento, sin embargo Eddard solo atina a decir unas torpes palabras de despedida y se retira de la habitación.

Figura #17: Eddard Stark atuendo 1 con capa ligera.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

A su llegada a la Fortaleza Roja, Eddard cambia su acostumbrada capa de lana gruesa por una capa tejida ligera ante el cálido clima de la capital, como se observa en la Figura #17. No obstante, su indumentaria continúa reflejando lo cómodo que se siente dentro del ámbito militar, considerándose a sí mismo un soldado en todo momento, aún cuando se encuentre rodeado por otros nobles o ante el mismo rey de los Siete Reinos.

El vestuario del personaje Eddard Stark utiliza numerosas referencias del medioevo europeo, que además son combinadas con otros períodos históricos e influencias socioculturales, en la elección de las piezas de su atuendo.

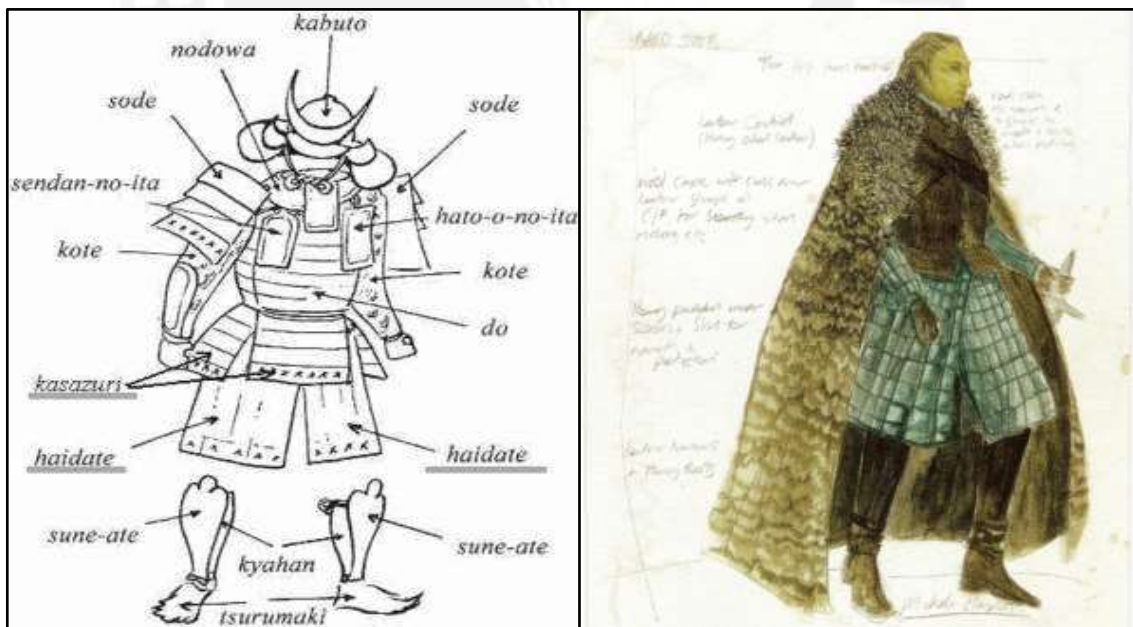
Sobre este punto Fernandez señala que “...todo personaje no existe por sí mismo sino como parte de un contexto, con influencias según su origen étnico, social y religioso, en un lugar o en un tiempo determinado, formando así parte de la diégesis creada para el relato”¹²⁵. Podemos entonces identificar en el vestuario del personaje Eddard Stark el jubón, especie de chaleco protector, que tiene muchas similitudes con la pieza típica de los soldados del medioevo europeo del siglo X. Teniendo en cuenta la formación militar y la marcialidad del personaje, es razonable la inclusión de esta pieza, que junto a los demás elementos funciona visualmente como uniforme. Por otro lado también se puede apreciar el uso del gambesón, chaqueta larga acolchada, el cual si bien tiene sus orígenes en el medioevo se aleja del diseño europeo y se acerca al diseño de una prenda japonesa del período Sengoku, llamada Haidate. (Ver Figura #18). “I used medieval Northern Europe as a starting point, but the skirts in the men’s costumes have a Japanese look to

¹²⁵ Ver página 28.

them. We were never bound by the rules of any particular time period”¹²⁶ (Michele Clapton, 2012, p.85). Si bien Eddard utiliza un gambesón de cuerpo entero, en su personaje esta prenda se encuentra abierta por delante asemejándose al Haidate. Por otro lado el jubón de cuero colocado por encima, se parece al de la armadura samurái. Esta asociación resulta interesante como metáfora, ya que el personaje de Eddard demuestra en múltiples ocasiones un alto sentido del honor e integridad, cercanos a la característica de este personaje histórico. Por otro lado, la misma construcción política de los Siete Reinos asemeja en gran medida a la figura del antiguo feudalismo en Japón, por lo que se explica este añadido de inspiración oriental.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. En general este primer vestuario, con el que se presenta a Eddard Stark, nos pone en manifiesto el claro vínculo que éste mantiene con Invernia y el Norte, lugar donde ha vivido toda su vida. Esto permite dar mayor énfasis narrativo a la separación

Figura #18: Armadura samurái del periodo Sengoku / Arte conceptual Eddard Stark.



Tomado de Los Samuráis: Historia y leyenda de una casta guerrera / Tomado de Inside HBO's Game of Thrones.

¹²⁶ Utilicé el estilo medieval del norte de Europa como punto de partida, pero las faldas en los trajes de los hombres tienen un estilo japonés. Nunca nos atamos a las reglas de ningún periodo histórico en particular. (Traducción libre)

del personaje de este ambiente cómodo y conocido, con el posterior choque cultural que representa su estancia en Desembarco del Rey.

Luego de conocer a los miembros del consejo y ser nombrado formalmente como Mano del Rey, el personaje de Eddard Stark se ve envuelto en un ambiente que, no sólo le es desconocido sino también es totalmente ajeno a su modo de vida y sus costumbres. “Ned (Eddard) loves his wife. He loves his kids. And from him to have to leave his home not knowing if he’ll see them again, it’s tragic.”¹²⁷ (Sean Bean, 2012, p.88). No obstante las características antes identificadas en el personaje de Eddard Stark como elementos narrativos: su carácter taciturno y reservado, la marcialidad, el honor y la integridad se mantienen.

Ante el nuevo contexto se puede identificar la incertidumbre como nuevo elemento narrativo, ya que este segundo atuendo es utilizado principalmente cuando el personaje de Eddard vacila o se encuentra inseguro de sus acciones. Como se puede observar en la Figura #19, el

Figura #19: Segundo atuendo de Eddard Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

vestuario está compuesto por una túnica ligera de lino con textura de color gris, sujeto por una correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos, pantalón de cuero holgado y botas altas de cuero¹²⁸. No lleva ni el jubón ni las armas, mostrando

¹²⁷ Ned (Eddard) ama a su esposa. El ama a sus hijos. Y para él tener que abandonar su hogar sin saber si los verá de nuevo, es trágico. (Traducción libre)

¹²⁸ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 3A.

un aspecto menos rígido de lo acostumbrado. Si bien se mantienen elementos acostumbrados del atuendo anterior, como el pantalón y las botas de cuero, la túnica muestra un significativo cambio. Es así que los elementos narrativos antes mencionados, son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje Eddard Stark experimenta a nivel narrativo. Esta vez la única gama de colores incluida son los colores

Figura #20: Eddard Stark hablando con Arya Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

neutros, como el gris oscuro y el marrón. En este atuendo, resalta el hecho de que no existe ninguna pieza del característico color azul de los Stark. Es así que a diferencia del vestuario anterior,

la ausencia del color azul refleja un cambio en la actitud del personaje, quien parece contener aún más sus emociones, adoptando un carácter más taciturno y reservado de lo acostumbrado. Shorter comenta al respecto que los colores más cercanos al negro pueden simbolizar maldad, muerte y amenaza. Si bien el personaje de Eddard no se encuentra en su elemento, empieza a sospechar de la reina y los demás miembros de la corte, por lo que la sensación de incertidumbre se acrecienta. Un ejemplo de ello es en el capítulo 4 cuando habla con su hija Arya (Ver Figura # 20). En esta escena Eddard visiblemente preocupado le advierte de que se encuentran en un lugar peligroso y de que debe cuidarse de no mostrar su antipatía hacia la reina Cersei o el futuro rey Jofrey Baratheon.

Existe un significativo cambio en las texturas utilizadas en el atuendo del personaje, acorde al importante cargo que Eddard ahora desempeña. El gambesón se ve reemplazado por una túnica de lino de corte sencillo pero elegante, sobre los acostumbrados pantalones y botas de cuero. La túnica presenta un intrincado bordado de líneas y puntos que se asemejan a la textura del gambesón que Eddard solía llevar en Invernal. Este detalle refleja la intranquilidad del personaje y su deseo de volver a su antiguo atuendo. Eddard, quien siempre ha sabido conducirse como Señor del Norte, se ve ahora desconcertado ante las maquinaciones y secretos de la capital, donde percibe que él y su familia se encuentran en grave peligro. Un ejemplo de ello es cuando el personaje es abordado por Cersei Lannister usando esta misma indumentaria (Ver Figura #21). En esta escena se muestra a Eddard visiblemente incómodo y respondiendo a las alusiones de la reina con una actitud defensiva. “Yo también fui entrenado para matar a mis enemigos, mi reina” (Capítulo 4, 51:07) a lo que Cersei responde “Al igual que yo” (Capítulo 4, 51:12). En esta conversación podemos ver que el personaje se siente claramente amenazado y expuesto (al no tener su acostumbrado protector de cuero puesto) y tiene la necesidad de hacer una advertencia. Sin embargo, ésta es hábilmente devuelta por la reina, más familiarizada con las constantes amenazas de la corte.

Figura #21: Eddard Stark y Cersei Lannister



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada: capítulo 4 / capítulo 7.

Posteriormente el personaje de Eddard Stark vuelve a tener un segundo enfrentamiento con Cersei Lannister, no obstante en esta ocasión a su indumentaria se le ha agregado un brigandine, protector de cuerpo elaborado con placas de cuero duro sujeto por correas (Ver Figura #21). Aquí si bien Eddard encara a la reina sobre sus hijos ilegítimos, su actitud es cautelosa y apela más a la conciliación que a la amenaza directa, revelando en el personaje un claro sentimiento de incertidumbre al desconocer las posibles acciones de Cersei.

Otro momento clave dentro de la temporada es cuando el personaje Eddard reemplaza al rey Robert Baratheon en el trono de hierro ya que éste se encuentra cazando. Podemos apreciar que el personaje utiliza el vestuario con el brigandine (Ver Figura #22). Esto resulta particularmente revelador, ya que si bien Eddard se encuentra en la cúspide de poder sentado en el codiciado trono de hierro, su actitud es de incomodidad y de incertidumbre ante la responsabilidad de gobernar con justicia los Siete Reinos.

Figura #22: Eddard Stark sentado en el Trono de Hierro como representante del rey



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada, capítulo 6.

En este vestuario se mantienen los elementos típicos del medioevo europeo y se abandona en gran parte los elementos orientales incluidos en el primer atuendo del personaje, siendo la túnica el elemento más representativo de este cambio. Se puede apreciar que éste tiene

Figura #23: Armadura medieval japonesa / armadura medieval europea



Tomado de Feudalismo en las Antípodas: Comparación entre un caballero medieval europeo y un guerrero samurái.

los antiguos samuráis. Así pues, al compararlos vemos que el brigandine europeo suele tener un largo hasta el muslo y hombreras, diferente al kikko japonés de largo hasta las rodillas y manga cero. (Rodríguez, 2013).

Finalmente es interesante observar como todos estos elementos del diseño de producción, permiten en conjunto reforzar las emociones del personaje Eddard en relación a los nuevos acontecimientos del relato, durante su estadía en Desembarco del Rey y su ejercicio como La Mano. El personaje se ve en muchas ocasiones desconcertado y preocupado por los eventos que se encuentran más allá de su control. Eddard se halla de pronto cortado de su familia y raíces, lo que genera un aislamiento que se trasluce en su vestuario, falto de color y elementos determinantes hasta el uso del brigandine, elemento que evidencia la intranquilidad y el peligro en que se encuentra el personaje.

¹²⁹ Armadura elaborada con pequeñas placas hierro en forma hexagonal con cuero endurecido, era comúnmente utilizada por samurais y ashigarus (soldados de infantería) del Japón feudal. (Clements, 2010)

Si bien las características antes identificadas en el personaje Eddard Stark como su carácter taciturno y reservado, la marcialidad, el honor, la integridad se mantienen, éstos se verán puestos a prueba en el nuevo contexto en el que el personaje se encuentra de pronto expuesto, donde se revelará la capacidad de adaptación del personaje como nuevo elemento narrativo. Estos elementos antes mencionados son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada. Si bien, el personaje de Eddard demuestra un claro rechazo al desorden y el mal manejo de los recursos del reino por parte de los consejeros del rey, asume la posición como Mano del Rey con determinación. El vestuario se adapta a esta nueva situación de poder, no obstante el personaje de Eddard mantiene elementos de Invernalicia que lo vinculen visiblemente con su tierra y sus costumbres, no alejándose demasiado de su estilo habitual. En la Figura #24 se muestra el

Figura #24: Tercer atuendo de Eddard Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

tercer atuendo del personaje Eddard Stark. Está compuesto por una túnica ligera azul acero oscuro de terciopelo, con detalle en las mangas y en el filo de la prenda, un jubón de cuero anudado al medio y a los lados, sujeto con una correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos, pantalón de cuero holgado oscuro y botas altas de cuero¹³⁰.

¹³⁰ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 2.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje Eddard Stark a nivel narrativo. Una vez más se incluye una gama de colores fríos como el azul y neutros como el marrón, no obstante aparecen también dorados, el cual no había sido utilizado en el

Figura #25: Eddard y Arya Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

personaje hasta el momento. Es interesante observar que si bien la túnica mantiene el azul característico de la Casa Stark, este resulta mucho más luminoso que el utilizado en el atuendo de Invernalía, por lo que el personaje luce un aspecto menos grave, aunque sigue manifestando un carácter taciturno y reservado (Ver Figura #25). Por otro lado, la inclusión del dorado, color de gama cálida, añade variedad a la pieza, haciéndola menos monocromática y rígida que los anteriores vestuarios empleados por Eddard. Sobre esto último, Shorter plantea que las tonalidades más luminosas atraen el ojo del espectador, mientras que los colores cálidos suelen ser asociados con la pasión, la alegría y la energía, en otras palabras libertad de

emociones. Este cambio resulta importante, ya que Eddard busca adaptarse a su nueva posición como Mano del Rey y a su vida en la Fortaleza Roja. Si bien su actitud es cautelosa, la combinación de colores sugiere una buena predisposición por parte del personaje al cambio. Se mantiene el marrón mate utilizado en el primer atuendo, funcionando como claro referente a la cultura mesurada del Norte. En otras palabras, en este contexto el azul acerca sutilmente a Eddard al suntuoso estilo de vida de la Fortaleza Roja, pero el marrón lo separa y refuerza los orígenes del personaje.

Es interesante observar como la elección de telas en este atuendo ha buscado establecer claramente una combinación de texturas, tanto ásperas como suaves, en un mismo

vestuario. Si bien se mantuvo el cuero en el jubón, el pantalón, las botas y los guantes, existe un importante cambio en la textura de la túnica, siendo de terciopelo con bordados en las mangas y el borde de la pieza, lo que añade lustrosidad al atuendo. Sobre esto último en particular, se puede mencionar a Shorter quien comenta, que la textura puede engañar al espectador al hacerle creer que un color es más intenso y saturado de lo que es originalmente. Por lo que se explica el uso del terciopelo, que aporta luminosidad visual al característico color azul de los Stark.

A diferencia de Invernalía, Eddard hace mayor ostentación de su cargo y posición en Desembarco del Rey. Esto refleja la capacidad de adaptación del personaje, ya que en aquel entorno político de apariencias y conspiraciones se hace necesario una constante demostración de poder. Lo que nos demuestra, lo comprometido que se encuentra Eddard con su deber como Mano del Rey. No obstante el estilo de la tela es de carácter limpio y llano, que si bien no

pierde el corte elegante, contrasta claramente con los atuendos de los demás miembros del consejo como Petyr Baelish y Varys (Ver Figura #26), que cuentan con suntuosas telas estampadas. Esta caracterización parece diferenciar la integridad

Figura #26: Petyr Baelish y Varys en el consejo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

sin artificio del personaje Eddard Stark en contraposición a sus pares en el consejo, quienes constantemente ocultan sus verdaderas intenciones en el manejo de la política del reino.

Por otro lado, la textura áspera del cuero que se encuentra por encima del terciopelo reafirma el fuerte vínculo que el personaje mantiene con su tierra y sus principios, por encima de las comodidades o el cálido clima que pueda ofrecer el Sur. La combinación

ofrece entonces, la visión de un personaje que si bien busca adaptarse a las circunstancias, mantiene una separación prudente con el entorno, no dejándose influenciar demasiado por él. Un ejemplo de ello es cuando en el capítulo 5 de la primera temporada, Eddard discute con el rey Robert y el consejo, el destino de Daenerys Targaryen (Ver Figura #27). Si bien el personaje se encuentra totalmente en desacuerdo con la situación, su actitud es conciliadora y busca exponer sus argumentos con claridad para hacer entrar en razón al rey. No obstante ante las negativas de éste, Eddard pone de manifiesto su lado más honorable e inquebrantable, prefiriendo renunciar al puesto de Mano del Rey, que ser parte de una sentencia que él considera equivocada.

Figura #27: Discusión entre Eddard Stark y Robert Baratheon



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

Si bien el vestuario del personaje mantiene los elementos típicos del medioevo europeo, éste presenta un mayor acercamiento a un estilo más mediterráneo, siendo la túnica el elemento más representativo de este cambio. Esta prenda, al igual que el atuendo anterior, tiene un gran parecido con el Sayo corto, especie de camión largo hasta las rodillas muy utilizado en la baja edad media hasta el siglo XIV. Es interesante observar que si bien el Sayo suele ser totalmente cerrado, existían algunas variantes de la prenda con la parte delantera abierta para conceder mayor comodidad al cabalgar, llamado “Sayo de cabalgar”. Es interesante el uso de esta variante de Sayo para el personaje Eddard Stark,

quien desde Invernalía demuestra claramente su preferencia por la movilidad a caballo que en carruaje. Por lo que si bien la pieza presenta un estilo más elegante que los atuendos anteriores, no deja de ser cómoda y práctica para el personaje, quien en vez de utilizar el estilo del Sur, lo adapta a sus costumbres. Por otro lado, es importante resaltar como el Sayo es envuelto por piezas conocidas del primer atuendo, como el jubón, los pantalones, la correa y las botas de cuero, logrando así que el vestuario no pierda su corte castrense, reafirmando una vez más la formación militar y la marcialidad del personaje.

Finalmente todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario nos retratan el cambio y la adaptación del personaje Eddard Stark, quien se concentra en descubrir la razón de la muerte de su predecesor Jon Arryn y desenmascarar a sus enemigos. Durante esta investigación Eddard adopta una actitud de mayor seguridad y es más consciente de su propio poder como Mano del Rey. Podemos observar también que en el vestuario hay una combinación de las dos culturas la del Norte y la del Sur, que parecen haber logrado fusionarse para el personaje. Por otro lado y a diferencia del atuendo anterior, el hecho de que existan elementos de protección como el jubón, señala el peligro del que es cada vez más consciente Eddard, quien ve la necesidad de protegerse aunque se encuentre dentro del castillo. Una vez el personaje Eddard Stark descubre el motivo por el que murió su predecesor Jhon Arryn y sufre un ataque a traición perpetrado por Jaime Lannister, empieza a fraguar su propio plan con personas que él cree leales, temiendo una traición por parte de la reina y los Lannister.

Si bien se mantienen las características antes identificadas en el personaje como elementos narrativos: su carácter taciturno y reservado, la marcialidad, el honor y la integridad; se añade ahora la ingenuidad como nuevo elemento narrativo para el personaje, según el nuevo contexto en el que Eddard se ve de pronto expuesto. Estos elementos antes mencionados son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los últimos capítulos de la primera temporada. Como se observa en la Figura #28 el atuendo ahora está compuesto por una túnica ligera de manga larga de dos colores, azul acero oscuro en el cuello, las mangas y el faldón, y

celeste en el tórax. Un brigandine¹³¹ de cuero duro con correas, sujeto por una correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos. Pantalón de cuero holgado y botas altas de cuero. A partir de este momento el brigandine será una pieza siempre presente en la indumentaria de Eddard,

Figura #28: Cuarto atuendo de Eddard Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

además de un bastón para caminar, ya que tras el ataque Lannister queda con la pierna derecha mal herida¹³².

Como en los casos analizados anteriormente, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje Eddard Stark a nivel narrativo. Una vez más se incluye una gama de colores fríos como los azules y neutros como el marrón, no obstante tenemos dos tonalidades de azul en la túnica: el azul acero característico de Eddard y un azul muy claro cercano al celeste. El uso de estos dos colores opuestos tonalmente hace evidente la dualidad del personaje, el azul acero se mantiene en las partes visibles del traje, simbolizando el control del personaje, tanto sobre sí mismo como sobre la situación. No obstante, el azul claro que siempre se mantiene oculto por otras piezas, (como el jubón o el brigandine) simbolizan el carácter ingenuo y confiado con el que Eddard hace frente a la amenaza. Es interesante observar que este atuendo suele llevarlo cuando se encuentra en compañía de Petyr Baelish, con quien “arregla” el apoyo de la guardia real para su causa. Ya que si bien Petyr siempre se ve como un personaje solo interesado en su beneficio, en determinados momentos en la serie parece ayudar y hasta aconsejar al personaje de Eddard Stark, quien es incapaz de adivinar el engaño. Un ejemplo de ellos es cuando en el capítulo 5, Petyr

¹³¹ Coraza utilizada a principios del siglo XIV, formada por láminas de acero a modo de escamas sujetadas sobre una tela fuerte, de lona o cuero. Se distinguían las de guerra de las de torneo, en que las primeras se abrochaban sobre el pecho y las segundas al costado derecho. (Leventon, 2008)

¹³² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 5.

reclama a Jaime Lannister por el acoso hacia Eddard y sus hombres, en Desembarco del Rey. Durante toda la escena podemos ver que el personaje de Petyr mantiene su túnica abierta por delante (Ver Figura #29), mostrando un sayo de un azul muy cercano al color que el mismo Eddard utiliza, en una falsa muestra de respaldo a la familia Stark.

Figura #29: Petyr Baelish junto a Eddard Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

Una vez más existe una combinación de texturas para este atuendo. Si bien se mantuvo el cuero en el jubón/brigandine, el pantalón, las botas y los guantes, se mantuvo la textura del vestuario anterior

para la túnica, siendo de terciopelo con bordados en las mangas y el borde de la pieza. Por otro lado se mantuvo también aquí el estilo sin estampados, ni grandes decorados en la tela, con un acabado sobrio y liso en la túnica, la cual ofrece un claro contraste con la textura áspera del cuero, sobre todo en el brigandine, que se encuentra por encima del terciopelo (Ver Figura #30). Esta combinación aporta de manera sustancial al personaje Eddard Stark, quien al presentir el peligro cada vez más cerca busca vincularse con mayor fuerza a su cultura y sus principios. Escogiendo piezas como el brigandine, que a duras penas dejan entrever la túnica que se encuentra debajo, estableciendo una clara separación con el entorno a pesar de mantener el título de Mano del Rey.

Si bien se mantiene en el vestuario de Eddard Stark elementos típicos del medioevo europeo, a éste se le añaden elementos como el brigandine, que una vez más se acercan al estilo oriental utilizado al principio. Una vez más la túnica presenta una clara inspiración en el sayo, utilizado en la baja edad media hasta el siglo XIV.

El estilo es **Figura #30: Petyr Baelish junto a Eddard Stark**

elegante al igual que los atuendos anteriores, pero sin dejar de ser cómodo y práctico para el personaje. El brigandine por su parte mantiene el corte semejante a la armadura japonesa Kikko¹³³ que a la propiamente europea, que lo vincula con el aspecto militar.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

Eddard hace evidente su desconfianza, adoptando una posición más cauta y de resguardo, siempre que se encuentra sobre todo en presencia de los Lannister, de quienes sospecha un intento por tomar el poder.¹³⁴ Finalmente la combinación de los diferentes elementos del diseño de producción fortalece las emociones y los cambios del personaje Eddard Stark, quien descubre a los hijos ilegítimos de la reina. No obstante, su rigidez y honorabilidad juegan en contra del personaje, quien es incapaz de ver los matices y sutilezas de la política, resultando en muchas ocasiones confiado y hasta ingenuo.

¹³³ Armadura elaborada con pequeñas placas hierro en forma hexagonal con cuero endurecido, era comúnmente utilizada por samurais y ashigarus (soldados de infantería) del Japón feudal. (Clements, 2010)

¹³⁴ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 1C

En suma, el diseño de producción no solo permite exteriorizar los sentimientos o los cambios en los personajes, sino permite crear un vínculo con el entorno sobre el que

Figura #31: Eddard Stark segundo atuendo con brigandine



Tomado de Game of Thrones blogspot.com.

vestuario se adapta y revela nuevos elementos y características de su temperamento, de acuerdo a las circunstancias narrativas. Siguiendo esta línea, a modo de ejemplo y

Figura #32: Eddard Stark primer atuendo con brigandine



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8

con Petyr Baelish para comprar a la guardia real, utiliza el segundo atuendo (Ver Figura #31). Y cuando finalmente el personaje se enfrenta directamente a la reina Cersei donde es traicionado, viste el primer atuendo con el que llegó de Invernalía y con el que permanece hasta su muerte (Ver Figura #32). Si bien en ambos casos se le ha agregado el brigandine, existe un cierre narrativo no sólo a nivel del relato, sino también a nivel del diseño. Ya que

interactúa, reforzando de esta manera la naturaleza individual y colectiva de los personajes, logrando una relación tanto interna como externa dentro del relato. En el caso del personaje Eddard Stark, podemos observar como el

es interesante observar que en los últimos capítulos de la primera temporada, existe una regresión progresiva en el vestuario del personaje. Vemos entonces en el capítulo 7, cuando Eddard decide hacer el acuerdo

con Petyr Baelish para

Eddard regresa a los elementos con los que se siente seguro y que para él, hacen legítimas sus acciones reflejando su convicción en ellas¹³⁵. Por otro lado demuestran su voluntad de morir como un noble del Norte, además de su total rechazo a las costumbres y corrupción de la corte.

➤ CABELLO & MAQUILLAJE

Dentro de la propuesta del diseñador de producción, el cabello y el maquillaje son dos de los elementos que permiten definir la caracterización de los personajes, complementando el vestuario. Dentro de esta sub-categoría podemos observar que la tonalidad, el color y la textura también se encuentran presentes, los cuales se encuentran ligados a su carácter taciturno y reservado, la marcialidad y la honorabilidad. Durante toda la temporada el personaje utiliza el cabello lacio largo hasta los hombros sujeto en una media cola, con el resto del cabello suelto, además mantiene también una barba no demasiado frondosa y ligeramente recortada.

Lo que se puede observar de la tonalidad y el color escogidos para el cabello del personaje, es la elección del castaño claro, lo cual es especificado en los libros de R.R. Martin sobre el personaje, siendo este tono de cabello característico del linaje Stark. Esta elección no resulta aleatoria, ya que el castaño es un tono neutro que se contrapone al sugerente rubio de los Lannister y al intenso azabache de los Baratheon (Ver Figura #33). Este tono poco llamativo se corresponde con los rasgos narrativos del carácter taciturno y reservado de Eddard Stark.

Del mismo modo podemos mencionar la textura, ya que si bien la apariencia de Eddard se mantiene ordenada esta no deja de ser áspera, lo cual se ajusta al entorno agreste y rústico de Invernal. Por otro lado, añade un aspecto serio y masculino a la caracterización del actor, acorde al importante título que el personaje ostenta.

¹³⁵ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark – Atuendo 1D.

Figura #33: Eddard Stark / Jaime Lannister / Robert Baratheon



Tomado de Behind Game of Thrones

Es interesante observar que el personaje mantiene tanto el cabello como la barba bien recortada y pulcra, lo que indica lo cuidadoso que es Eddard con su aspecto personal, aún siendo este sencillo y práctico. Por otro lado, existe cierta similitud entre el peinado de los samuráis de la era Tokugawa¹³⁶, con el del personaje Eddard Stark, cuyo aspectos narrativos de marcialidad y honorabilidad son complementados por esta propuesta¹³⁷ (Rodríguez, 2013).

Figura #34: Eddard Stark cabello & maquillaje.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 9.

El maquillaje por su parte se mantiene *nude*¹³⁸ durante toda la temporada, según la misma tradición de la época europea medieval, en donde los hombres no utilizaban ningún tipo de cosmético (Ver Figura #34). No

¹³⁶ Época en la historia del Japón feudal, donde se inició un proceso para quitar el estatus social y legal a la clase samurái. (Clements, 2010)

¹³⁷ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark

¹³⁸ Término utilizado por estilistas profesionales para referirse a un maquillaje natural. (Davis, 2012)

obstante, el maquillaje sí funciona como elemento de caracterización según las necesidades narrativas de la historia, como el aspecto lastimado de Eddard, tras haber sido sorprendido por los hombres de Jaime Lannister o el semblante sucio y demacrado tras estar varios días en las mazmorras como prisionero.

➤ UTILERÍA DE MANO

A diferencia de la utilería escenográfica, la utilería de mano le permite al diseñador de producción establecer una relación directa entre los personajes y su entorno, estableciendo un elemento característico de interacción. En el caso de Eddard Stark se buscaron principalmente elementos que reforzaran las características narrativas de marcialidad y honorabilidad. Siendo sus armas y el emblema de Mano del Rey los principales objetos que funcionan como utilería distintivas del personaje, las cuales presentan diferencias de tonalidad, color y textura según el diseño de producción.

El personaje Eddard Stark lleva siempre consigo dos espadas para su protección personal, ambas armas tienen características del siglo XVI donde las espadas largas a dos manos fueron de uso generalizado¹³⁹. La espada de soldado que porta Eddard, cuyo nombre nunca es mencionado, tiene las características de una espada larga (Ver Figura #35). Estas eran de hoja larga de unos 110 cm en promedio de una aleación de acero templado, la empuñadura era de guarda cruzada y de madera, para una mayor comodidad al blandirla. La tonalidad y el color responden al material sobre el que fue forjada la espada, siendo de un tono gris opaco. La textura es lisa y limpia, siendo el detalle de la madera de la empuñadura un claro referente al estilo rústico del Norte. No existe la presencia de grabados o adornos lo que corresponde con el estilo marcial y sobrio del personaje (Ver Figura #36). Una costumbre común en el medioevo sobre las espadas, era que el maestro herrero forjador del arma, solía muchas

Figura #35: Armamento medieval



Tomado de El arte militar medieval.

¹³⁹ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Eddard Stark

veces poner su firma en el reverso de la hoja. (Soto, 2011) La incorporación de este detalle histórico se hace evidente en el capítulo 4 de la primera temporada, ya que Eddard al hablar con su hija Arya hace mención de un herrero llamado Mickels de Invernalía, al reconocer su trabajo mirando la hoja de la espada.

Figura #35: Eddard Stark blandiendo su espada



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

La espada de nombre *Hielo*, tiene características de una espada Claymore (Ver Figura #35), ésta es un tipo de espada de gran envergadura con una hoja de unos 146 cm de largo, la empuñadura es de madera y con apliques de cobre. (Soto, 2011) Se menciona además que esta forjada en acero valyrio, una misteriosa aleación del antiguo imperio Valyrio, más fuerte, resistente y liviana que el mejor acero fabricado en los Siete Reinos (R.R. Martin, 2002). La tonalidad y el color de *Hielo*, resulta diferente a la espada larga antes mencionada, ya que al ser de acero valyrio presenta una tonalidad gris brillante. La textura también se presenta lisa y totalmente inmaculada, sin muescas o huellas del uso, esto se debe además de las propiedades especiales del acero Valyrio, a que el personaje de Eddard solo utiliza esta espada

en momentos puntuales como símbolo del poderío de la casa Stark, como Guardianes del Norte. Un ejemplo de ello es que durante la serie, vemos a *Hielo* durante los momentos más álgidos de la historia,

Figura #37: Eddard Stark blandiendo la espada *Hielo*.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

tales como la ejecución del desertor de la guardia de la noche (Ver Figura #37) y el intento de apresar a Cersei tras la muerte de Robert Baratheon.

Si bien en Invernal, Eddard es difícilmente visto sin sus armas, durante su estancia en la Fortaleza Roja se puede observar que gradualmente prescinde de éstas, para solo llevarlas en la ciudad de Desembarco del Rey. No obstante siempre porta la insignia que lo reconoce como Mano del Rey, la cual utiliza aún en los momentos de ocio y cuando se encuentra con su familia. En la Figura #38 se observa que la insignia es de oro labrado y representa una mano sosteniendo una corona y la hoja de una espada. La tonalidad y el color del emblema son de un lustroso dorado, al que se le ha agregado sombras negras para lograr una mayor definición en el tallado. Se observa que la textura del metal es liso, pero el repujado presenta múltiples detalles, como las venas de la mano y las uñas así como el decorado de la corona.

Estos detalles muestran la delicadeza de la joya, con un cuidadoso trabajo artesano acorde a la opulencia y suntuosidad de la corte sureña. Por otro lado, la definición y el acabado del símbolo buscan además establecer una

Figura #38: Insignia de la Mano del Rey.



Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones.

relación clara con las responsabilidades de la Mano, que comprenden liderar el ejército del rey, redactar leyes y en general manejar el día a día del gobierno. Si bien al inicio de la temporada el personaje Eddard Stark era rara vez visto sin sus armas, al momento de asumir al cargo de Mano del rey y recibir la insignia, se puede observar como ésta es eventualmente llevada por Eddard, aún anteponiéndola sobre sus propias armas. Esto simboliza la total confianza que el personaje deposita en la insignia como representación de su legitimidad al cargo. Al ser una persona honorable Eddard tiene una fuerte convicción con el respeto a la ley, convicción que finalmente terminará costándole la vida.

En conclusión, una de las principales riquezas del formato seriado en comparación al cinematográfico, es el tiempo narrativo del que se dispone para desarrollar con mayor

detalle a los personajes, según las situaciones que se le plantean dentro del relato. El personaje Eddard Stark es un hombre alejado de su hogar y colocado en una realidad en la que se ve superado en muchas ocasiones. Su caracterización nos revela a un personaje apegado a sus creencias y de difícil adaptabilidad, ligado entrañablemente a sus tierras y a su familia, con quienes comparte un vínculo que se trasluce en su vestuario y en la elección de la diseñadora de producción Gemma Jackson, de un color característico. Durante los capítulos de la primera temporada, Eddard decrece como personaje, pasa de ser un hombre seguro a uno con incertidumbre, que desconfía de su nuevo entorno. Su vestuario subraya esta situación interna, pasando de un azul oscuro con textura marcada característico de Invernalía, a grises y tonos celestes de textura plana que reflejan lo diferente que es el personaje de los demás miembros de la corte, aún incluso de su amigo, el Rey Robert Baratheon. No obstante, Eddard busca compensar esta situación reforzando los elementos militares a los que él se encuentra más acostumbrado, pasando del simple jubón de cuero al brigandine de placas reforzadas. Este cambio representa a la vez una ironía dentro del relato, ya que Eddard es incapaz de darse cuenta de la inutilidad del honor y los valores militares en un ambiente plagado de matices políticos, donde el enfrentamiento directo puede transformarse rápidamente en una desventaja.

5.1.2.2 Jon Snow – Casa Stark

Hijo bastardo de Eddard Stark, quien luego de la rebelión de Roberth Baratheon, fue llevado por su padre a Invernalía con sus medios hermanos y hermanas. Como se describe en el apartado sobre personajes de la primera temporada¹⁴⁰, Jon Snow posee un carácter taciturno y reservado parecido al de su padre, con un alto sentido de la justicia y la defensa del débil gracias a su propia experiencia personal. A causa de su condición de bastardo, el personaje demuestra en muchas ocasiones sentirse fuera de lugar en la familia Stark, situación que lo lleva a decidir a unirse a la Guardia de la Noche. Jon Snow cuenta con tres momentos importantes dentro de la historia, los cuales se ven reforzados por tres atuendos característicos. El primer atuendo se mantiene durante su estancia en Invernalía, el segundo atuendo durante su entrenamiento en el Castillo Negro y el tercero es utilizado luego de realizar el juramento de la Guardia de la Noche. Para un mejor estudio se dividirá

¹⁴⁰ Ver página 97

la construcción del personaje en las tres subcategorías de vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano.

➤ VESTUARIO

Durante los dos primeros capítulos de la primera temporada se presenta a Jon Snow en Invernalía junto a la familia Stark, donde se puede observar tanto su desarrollo individual como colectivo. Jon se muestra como un personaje de carácter taciturno y reservado al igual que su padre, sin embargo es un rasgo que suele mostrar solo con los extraños, mostrándose afable con sus medios hermanos. Admira a su padre y busca emular su rectitud, manteniendo al igual que él una disciplina marcial por el entrenamiento de soldado recibido en Invernalía. La experiencia de madurar bajo la posición de hijo ilegítimo crea en Jon cierta inseguridad y una necesidad de encontrar su propia identidad, razón por la que decide unirse a la Guardia de la Noche. Es entonces que podemos identificar en el personaje Jon Snow como elementos narrativos: su carácter taciturno y reservado, la afabilidad, la integridad, la marcialidad y la inseguridad. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas en estos dos primeros capítulos de la temporada. Podemos observar en la Figura #39 el atuendo de Jon Snow antes de llegar al Muro y como parte de la familia Stark. Se encuentra compuesto por un gambesón gris oscuro con detalle en el cuello, un jubón de tela dura marrón oscuro cerrado por la espalda, con mangas de cuero del mismo tono. Además de pantalón holgado de cuero negro y botas medias de cuero¹⁴¹.

Como se detalla en el marco teórico¹⁴², dos de los elementos del diseño de producción que favorecen la evocación de sensaciones generadas a nivel narrativo, es la tonalidad y el color. Al igual que su padre Eddard Stark, el personaje Jon Snow utiliza también dentro de su vestuario una gama de colores fríos en tonos mate como el verde oscuro y neutros como el marrón, el gris y el negro, que refleja su carácter taciturno y reservado. No obstante, la inclusión del verde en vez del azul le añade un aspecto más juvenil y menos

¹⁴¹ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Jon Snow – Atuendo 1A

¹⁴² Ver página 99

grave al personaje, quien demuestra con sus hermanos tener un temperamento afable, compartiendo con ellos continuas bromas y chanzas. Por otro lado, marca particularmente la posición en la que se encuentra el personaje dentro de la familia Stark al haber nacido

Figura #39: Jon Snow primer atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

como bastardo. Al ser el verde un tono cercano al azul en la gama de fríos en el círculo cromático, existe un claro simbolismo con la precaria situación en la que el personaje Jon Snow se encuentra, al tener solo parte de su linaje lo que le admite utilizar un color parecido pero no el azul característico de la familia Stark. Si bien es aceptado por sus medios hermanos y su padre, es rechazado abiertamente por Catelyn, quien lo ve como una representación constante de la infidelidad de su marido. Un claro ejemplo es cuando en el segundo capítulo de la primera temporada, Jon se acerca al cuarto de su medio hermano Bran, para despedirse antes de partir hacia el Muro (Ver Figura #40). Allí ambos personajes mantienen una breve y áspera conversación, en donde Catelyn llena de resentimiento le dice que hubiese preferido que él hubiese resultado mal herido que su hijo, para luego exigirle que se vaya. Esta actitud mezquina por parte de Catelyn demuestra claramente los sentimientos que guarda hacia Jon Snow, que no le permite apreciar el sincero cariño y preocupación que el joven demuestra hacia su medio hermano.

como bastardo. Al ser el verde un tono cercano al azul en la gama de fríos en el círculo cromático, existe un claro simbolismo con la precaria situación en la que el personaje Jon Snow se encuentra, al tener solo parte de su linaje lo que le admite utilizar un color parecido pero no el azul característico de la familia Stark. Si bien es aceptado por sus medios hermanos y su padre, es rechazado abiertamente por Catelyn, quien lo ve como una representación constante de la infidelidad de su marido. Un claro ejemplo es cuando en el segundo capítulo de la primera temporada, Jon se acerca al cuarto de su medio hermano Bran, para despedirse antes de partir hacia el Muro (Ver Figura #40). Allí ambos personajes mantienen una breve y áspera conversación, en donde Catelyn llena de

Figura #40: Jon Snow y Catelyn Tully



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Entre las texturas utilizadas en el vestuario de Jon Snow, podemos encontrar el cuero en el jubón, el pantalón y las botas, el lino en el gambesón y la piel de lobo junto a la lana gruesa en la capa (Ver Figura #41). Lo primero que se observa sobre estas texturas es que son duras y ásperas, las cuales funcionan y se ajustan al agreste clima del Norte, brindando comodidad y libertad de

Figura #41: Jon Snow atuendo 1 con capa.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1

de la personalidad de Jon a quien, en muchos momentos del primer y segundo capítulo de la temporada, se le ve jugando con ellos (Ver Figura #42).

El vestuario del personaje Jon Snow utiliza numerosas referencias del medioevo europeo, que además son combinadas con otros períodos históricos e influencias socioculturales, en la elección de las piezas de su atuendo. Sin embargo a diferencia del personaje Eddard Stark, el vestuario de Jon Snow presenta un estilo más cercano al medieval europeo francés que al oriental japonés. Para empezar el jubón se asemeja más al adoptado por los cortesanos a finales del siglo XVI, si bien los tejidos preferidos eran el raso y el terciopelo,

movimiento al personaje. Por otro lado resalta el claro desgaste del gambesón, las botas y la capa que utiliza el personaje, lo que indica que Jon, al igual que su padre, suele montar a caballo. Otro detalle a tener en cuenta son las líneas en el gambesón de Jon Snow, las cuales a diferencia de Eddard Stark, son de tipo vertical recto al igual que el de sus medios hermanos. Este detalle es interesante ya que añade familiaridad y acerca al personaje al entorno de los Stark, reforzando la característica narrativa de marcialidad. El corte del jubón con las hombreras, añade un aspecto menos rígido y guarda un claro parecido con el de los hermanos más pequeños de la casa. De esta manera se evidencia el lado juvenil y afable

(éstos distan mucho del material utilizado en Invernalía), mantienen la forma de las hombreras y las mangas largas. Por otro lado, se mantiene el gambesón, pero cerrado por adelante y de corte plisado, típico de la Europa del siglo XIII (Leventon, 2008). Es

Figura #42: Jon Snow / Bran Stark / Robb Stark / Rickon Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

interesante observar el parecido entre la indumentaria de Jon Snow con la de sus medios hermanos, donde el color funciona como único distintivo que separa al personaje del resto (Ver Figura #42). Ya que si bien Jon se siente aislado de la familia Stark siempre ha intentado pertenecer a ella, con un atuendo que parece casi mimetizarse con el de sus hermanos. Lo que demuestra claramente su inseguridad al ser incapaz de adoptar un estilo propio, viviendo a la sombra de su familia adoptiva. Esta actitud contrasta claramente con la del personaje Theon Greyjoy, quien a pesar de también encontrarse bajo la tutela de los Stark busca separarse visiblemente de ellos, con una clara distinción en su vestuario como se observa en la Figura #43.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. Este primer vestuario con el que la serie presenta a Jon Snow, manifiesta tanto el universo intrínseco como manifiesto del personaje, lo que permite establecer una evolución en los diferentes tipos de acción narrativa definidas en el marco teórico:

Figura #43: Theon Greyjoy



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

interna, externa, lateral y latente ¹⁴³ según como los divide Fernandez. A diferencia del personaje Eddard Stark quien es arrastrado por la situación a un contexto que le es ajeno; Jon Snow se encuentra desde el primer momento en uno ajeno, siendo su única opción unirse a la Guardia de la Noche para escapar de este ambiente del que se siente excluido. “For Jon, the Night’s Watch has always been, from quite an early age, something he knows he’s going to do”¹⁴⁴ (Kit Harrington, 2012, p.65). En entonces que el diseño de este primer atuendo, proyecta la intención narrativa del personaje por la búsqueda del cambio, así como el distanciamiento por su condición de bastardo.

Al ser la Guardia de la Noche una orden caída en desgracia y en gran medida olvidada por los Siete Reinos, es interesante observar el cambio sustancial que significa para Jon Snow toparse con esta realidad al llegar al Castillo Negro, y darse cuenta que todas sus esperanzas y supuestos sobre el lugar eran ilusorias. Si bien las características antes identificadas en el personaje Jon Snow como elementos narrativos: su carácter taciturno y reservado, la afabilidad, la integridad y la marcialidad se mantienen, en este nuevo contexto, se puede observar un especial énfasis en la inseguridad como un nuevo elemento narrativo. Ya que este segundo atuendo es utilizado durante todo el período de entrenamiento, donde el personaje demuestra mayor vacilación e incertidumbre sobre su decisión de pertenecer a la Guardia de la Noche. Vemos entonces, que el nuevo atuendo está compuesto por un brigandine grisáceo, una camisa de cuero de manga larga de torso gris y mangas negras, sujeto por una correa delgada sin adornos, además de un pantalón y botas negras¹⁴⁵ (Ver Figura #44). Es así que los elementos narrativos antes mencionados, son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

¹⁴³ Ver página 29.

¹⁴⁴ Para Jon, la Guardia de la Noche siempre ha sido desde muy temprana edad, algo que sabía que iba a hacer. (Traducción libre)

¹⁴⁵ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Jon Snow – Atuendo 2

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje Jon Snow experimenta a nivel narrativo. Su nueva caracterización de

Figura #44: Jon Snow segundo atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

mayoritarios tonos grises y negros opacos, refuerza el carácter taciturno y reservado del que Jon se vale para enmascarar su inseguridad y la profunda decepción que alberga ante su nuevo entorno. El gris, al ser un color neutro carece de distintivo y en exceso resulta en gran medida opresivo y deprimente, circunstancias que el personaje encuentra en su nueva vida como recluta de la guardia. Tanto las tonalidades como el color resultan particularmente significativas, ya que desde un primer momento existe un claro alejamiento de la imagen juvenil y afable del personaje mostrada al inicio de los primeros capítulos. Nada más llegar al castillo, Jon se topa con el abuso de poder y los celos de sus compañeros, un ejemplo de ello es cuando en el capítulo 4 de la temporada, durante las

Figura #45: Ser Alliser Thorne y Jon Snow



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

primeras sesiones de practica Jon se ve continuamente retado por el instructor Ser Alliser Thorne (Ver Figura #45), y sus compañeros de práctica Pyp y Gren, quienes posteriormente intentan emboscarlo en la armería (Ver Figura #46).

El tenso ambiente y su creciente frustración llevan al personaje incluso a desear nunca haberse enlistado en la Guardia de la Noche.

Figura #46: Jon Snow (adelante), Pyp y Gren (atrás)



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

Existe un significativo cambio en las texturas utilizadas en el atuendo del personaje, siendo mucho más ásperas que las anteriores utilizadas por el personaje en Invernal. Siendo la camisa en esta oportunidad totalmente de cuero y el gambesón de tela dura, mientras que el peto de práctica se encuentra elaborado por varillas prensadas (Ver Figura #47). Se puede observar que toda la indumentaria se encuentra desgastada por el tiempo, estando muchos de los equipos y el ajuar entregado a los nuevos reclutas previamente usado y con un pobre mantenimiento. Vemos además, que el brigandine no es de la talla de Jon, lo que pone una vez más en evidencia la precaria situación de la guardia. Por otro lado, esta última pieza muestra un marcado patrón hexagonal parecido al de una red, diferente al de líneas rectas del primer atuendo, lo que podría identificarse una vez más con la sensación de encarcelamiento que siente el personaje.

Existe en el vestuario del personaje Jon Snow, una inspiración clásica del típico uniforme utilizado por los soldados en la baja edad media. Se puede identificar el jubón de manga larga, muy extendido en la Europa del siglo XVI. Teniendo en cuenta el ámbito militar de la guardia, es

razonable la inclusión de esta pieza que además refuerza la característica narrativa de marcialidad. Por otro lado también se puede apreciar el uso del gambesón, que junto a los

Existe un significativo cambio en las texturas utilizadas en el atuendo del personaje, siendo mucho más ásperas que las anteriores utilizadas por el personaje en Invernal. Siendo la camisa en esta oportunidad totalmente de

Figura #47: Jon Snow atuendo 2 con peto de práctica.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

Figura #48: Jon y los reclutas Pyp, Greg y Samuel



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

envuelto. (Ver Figura #48).

Finalmente, todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario, nos retratan la conflictiva situación del personaje Jon Snow, quien se ve enfrentado a la difícil realidad de la Guardia de la Noche. Sin embargo, también plantea un cambio y un crecimiento en relación a su situación como bastardo de Eddard Stark. Ya que la guardia, al tener una organización basada en la meritocracia, es uno de los pocos lugares en el Poniente, donde una persona de origen humilde o sin apellido puede elevar su estatus e incluso alcanzar puestos de mando. El personaje llegará a convertirse en Lord Comandante de la Guardia de la Noche.

Una vez realizado el juramento, Jon Snow adopta el atuendo reservado para los hermanos de la guardia como puede verse en la figura #49. Si bien se mantienen las características antes identificadas en el personaje como elementos narrativos, su carácter taciturno y reservado, la afabilidad, la integridad y la marcialidad, se añade el don de mando como nuevo elemento narrativo para el personaje. Este vestuario, consta de un gambesón de cuello alto, cubierto por un jubón de cuero cerrado con correas por delante, con mangas anudadas a los hombros. Un brigandine corto de cuero sujeto a los lados, con una correa de cuero con apliques de metal cerrada al medio. Pantalón holgado de cuero y botas

demás elementos funciona visualmente como uniforme. Es interesante observar cómo, al estar la mayoría de los personajes vestidos igual, la sensación de reclusión se hace mucho más evidente, reforzando el ambiente opresivo en el que el personaje se siente

medias de cuero. Para protegerse contra el frío extremo del Norte cercano al muro, los miembros de la guardia llevan una pesada y desgastada capa con un collar de gruesa lana tejida y guantes de cuero forrados al interior¹⁴⁶.

Como en los casos analizados anteriormente, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje Jon Snow a nivel narrativo. Siendo particularmente característico el uso total del negro en diferentes tonalidades en todos los elementos de este vestuario. Al respecto, Shorter plantea que el negro es un color que absorbe todos los colores del espectro simbolizando, dependiendo del contexto maldad, muerte y amenaza pero también poderío y elegancia¹⁴⁷. Esto último resulta particularmente interesante ya que una de las nuevas características evidentes durante los capítulos de la mitad de la serie es la capacidad del

personaje Jon Snow para el liderazgo. Un ejemplo de ello es cuando en el capítulo 7 de la primera temporada, Jon logra rescatar al Lord Comandante Jeor Mormont del ataque de un espectro, por lo que se gana la amistad y admiración de éste. Lo que origina que el Lord Comandante decida entrenarlo en la administración de la Guardia, buscando que eventualmente le suceda en la tarea. Por otro lado, el color negro se vincula fácilmente con el carácter taciturno y reservado que Jon siempre demuestra como buen descendiente del Norte.

Figura #49: Jon Snow tercer atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7.

¹⁴⁶ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Jon Snow – Atuendo 3

¹⁴⁷ Ver página 64.

Existe un cambio en las texturas de este vestuario, ya que si bien muestra señales de desgaste, la manufactura resulta claramente superior al atuendo utilizado anteriormente por Jon durante su etapa de entrenamiento. Las texturas se aprecian limpias, sin ningún tipo de bordado o detalle, siendo predominante el cuero en la mayoría de las piezas, salvo el gambesón de tela dura y la capa con cuello de lana tejida (Ver Figura #50). El corte

Figura #50: Jon Snow atuendo 3



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo

además es de trazo elegante, de estilo recto y definido, logrando un acabado uniforme. Este estilo limpio y sin artificio reafirma la característica narrativa de integridad que Jon demuestra para con sus compañeros y el Lord Comandante de la guardia, con quienes demuestra una actitud protectora. En este vestuario se mantiene el estilo militar medieval europea con la inclusión de elementos como la camisa de cuero y el gambesón. No obstante, existe cierta inspiración eclesiástica que se ajusta al estilo de vida monacal de los integrantes de la guardia de la noche.

Finalmente, este atuendo significa el cierre de la transformación del personaje y su total compromiso para con la orden aún por encima de la familia Stark. Si bien, tiene un momento de vacilación tras enterarse de la muerte de su padre, Jon toma una decisión y reconoce a la guardia de la noche como su nueva familia.

Esto resulta especialmente representativo dentro del desarrollo del personaje, ya que sí durante los primeros capítulos lo vimos con un atuendo parecido pero sutilmente diferente al de los Stark, como parte de la orden Jon presenta un estilo propio, basado en el utilizado por la Guardia de la Noche. Este hecho, refuerza su crecimiento como personaje y el fuerte vínculo que establece con el espacio en el que se encuentra, donde adquiere seguridad y pertenencia.

con quienes demuestra una

➤ CABELLO & MAQUILLAJE

Dentro de la propuesta del diseñador de producción, el cabello y el maquillaje son dos de los elementos que permiten definir la caracterización de los personajes, complementando el vestuario. Dentro de esta sub-categoría podemos observar que la tonalidad, el color y la textura también se encuentran presentes, los cuales se encuentran ligados a de Jon Snow como el carácter taciturno y reservado, la afabilidad, la integridad y la marcialidad se mantienen. Durante toda la temporada el personaje mantiene el cabello ondulado suelto de un largo hasta los hombros, además de una barba no demasiado frondosa y ligeramente recortada.

Figura #51: Jon Snow cabello & maquillaje.



Tomado de Juego de Tronos Wikia.

Del mismo modo podemos mencionar la textura, ya que si bien la apariencia de Jon se mantiene ordenada, la elección del cabello ondulado añade un estilo sencillo, práctico y juvenil, reflejando el carácter afable del personaje. No obstante la barba añade aspereza, lo cual se ajusta al

entorno agreste y rústico de Invernalía. Es interesante observar, que el personaje mantiene

Lo que se puede observar de la tonalidad y el color escogidos para el cabello del personaje, es la elección del castaño oscuro, lo cual es especificado en los libros de R.R. Martin sobre el personaje. La elección de esta tonalidad para Jon Snow resulta interesante ya que resalta con el castaño claro que su padre y sus hermanos comparten, separándolo del linaje Stark (Ver Figura #51). Este tono poco llamativo, sin embargo, se corresponde con los rasgos narrativos del carácter taciturno y reservado de Jon Snow.

Figura #52: Jon Snow, Theon Greyjoy y Robb Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

tanto el cabello como la barba bien recortada y pulcra, incluso se ilustra en el primer capítulo de la temporada, donde se ve a Jon con Robb y Theon siendo atendidos por un barbero en Invernalía (Ver Figura #52).

El maquillaje por su parte se mantiene *nude* durante toda la temporada, según la misma tradición de la época europea medieval, en donde los hombres no utilizaban ningún tipo de cosmético¹⁴⁸ (Ver Figura #51). Sin embargo el maquillaje sí funciona como elemento de caracterización según las necesidades narrativas de la historia.

➤ UTILERÍA DE MANO

A diferencia de la utilería escenográfica, la utilería de mano le permite al diseñador de producción establecer una relación directa entre los personajes y su entorno, estableciendo un elemento característico de interacción. En el caso de Jon Snow se buscaron principalmente elementos que reforzaran la característica narrativa de marcialidad. Siendo sus armas y la espada bastarda *Garra* los principales objetos que funcionan como utilería distintivas del personaje, las cuales presentan diferencias de tonalidad, color y textura según el diseño de producción.

Como muchos de los habitantes de Invernalía, Jon Snow no se adentra a las tierras salvajes del Norte sin llevar consigo armas para su protección personal. Posee una espada larga montante y una daga medieval, ambas sin nombre por

Figura #53: Jon Snow durante una sesión de entrenamiento



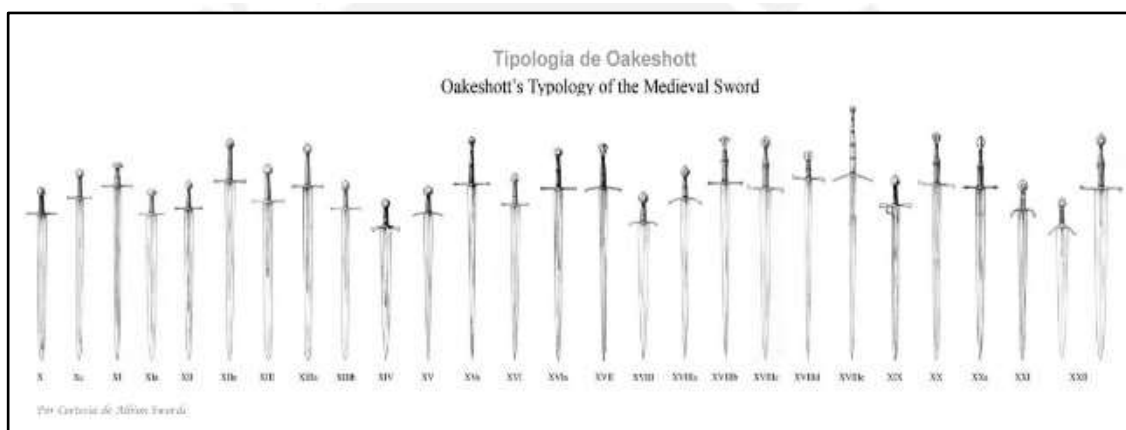
Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

ser de uso común (Ver Figura #53). De origen europeo de entre los siglos XIV a XVI, la espada larga posee una hoja de doble filo de unos 110 cm de largo aproximadamente, con

¹⁴⁸ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Jon Snow.

una empuñadura diseñada para poder ser blandida con una mano (Soto, 2011). La espada de Jon se caracteriza por tener una empuñadura de madera con apliques de cobre y la hoja de aleación de acero templado. Por otro lado, la daga medieval es un arma secundaria o complementaria de hoja recta de doble filo, de unos 35 cm aproximadamente, y guarda para proteger el puño (Soto, 2011), con empuñadura de madera con apliques de cobre y la hoja de aleación de acero templado. (Ver Figura #54). En ambos casos la tonalidad y el color responden al material sobre el que fue forjada la espada, siendo de un tono gris opaco. La textura es lisa y limpia, siendo el detalle de la madera de la empuñadura un claro referente al estilo rústico del Norte. No existe la presencia de grabados o adornos lo que se corresponde con el estilo marcial y sobrio del personaje.

Figura #54: Tipología de Oakeshott de espadas medievales.



Tomado de El arte militar medieval.

Durante el desarrollo de la primera temporada, Jon Snow es elegido por el Lord Comandante Jeor Mormont como su mayordomo personal, quien empieza a prepararlo para el liderazgo de la Guardia de la Noche. Luego de que un espectro controlado por los caminantes blancos atacara al Lord Comandante y Jon lograra salvarle la vida, Jeor Mormont le hace entrega de la espada bastarda de la Casa Mormont, *Garra*, en

Figura #55: Espada *Garra* cedida por el Lord comandante Mormont.



Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones.

agradecimiento (Ver Figura #55). Al ser la espada de una casa noble, la hoja es de acero

valyrio de unos 130 cm de largo aproximadamente y la empuñadura de guarda cruzada está recubierta por gruesas tiras de cuero negro, para una mayor comodidad al blandirla (Soto, 2011) Originalmente tenía la cabeza de un oso tallado en piedra blanca en la parte superior de la empuñadura, pero esta es reemplazada por la cabeza del lobo huargo de los Stark, diseñado a semejanza del lobo mascota de Jon, *Fantasma*, como se aprecia en la Figura #55. La tonalidad y el color de *Hielo*, resultan diferentes a las de la espada larga antes mencionada, ya que al ser de acero valyrio presenta una tonalidad gris brillante.

La textura también se presenta lisa y totalmente inmaculada, sin muescas o huellas del uso. Es interesante observar la reacción del personaje para con este objeto y el posterior vínculo que formara con él. En el capítulo 9 de la primera temporada, donde Jeor Mormont le hace entrega de la espada, Jon hace un comentario acerca de lo irónico que resulta que un “bastardo” empuñe una espada “bastarda”, pero su actitud ha cambiado y

resulta totalmente diferente de la mostrada en Invernalicia (Ver Figura #56). Jon es y se acepta ahora como bastardo, sin embargo es una condición que puede moldearse ahora a su gusto, tal como la empuñadura de su nueva espada. Si bien

Figura #56: Lord Comandante Mormont hace entrega de Garra a Jon Snow



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 9.

el personaje se reconoce como parte de la Guardia de la Noche, Jon no olvida sus orígenes, siendo la elección del lobo huargo un homenaje a la familia que lo acogió.

En suma a lo largo de toda la primera temporada, Jon Snow sufre un proceso de crecimiento y madurez. Su transformación se exterioriza en una caracterización que refleja su transición de la juventud a la adultez, y a la vez separa claramente estos momentos estableciendo un principio, un medio y un fin. Esta división tan clara en la

caracterización responde a dos posibles justificaciones: en primer lugar por un acercamiento más concreto al personaje. Jon es parte de una familia noble, pero es claro que no posee riquezas, con lo que el poco cambio de vestuario ayuda a reflejar su precaria situación sobre todo al abandonar Invernalta y en segundo lugar, por un acercamiento más abstracto, al tener su historia momentos narrativos tan concretos, resulta mucho más sencillo para el espectador identificarlos de esta manera. Además de establecer una clara apertura y posterior cierre para Jon Snow, el cual luego de decidir pertenecer a la guardia de la noche, mantiene el uniforme de los hermanos negros durante gran parte de las siguientes temporadas.

5.1.2.3 *Daenerys Targaryen – Casa Targaryen*

Daenerys una de las últimas supervivientes de la Dinastía Targaryen tras la rebelión de Robert Baratheon, pasó gran parte de su vida encubierta junto con su hermano Viserys en el continente Essos, lejos de los Siete Reinos. Tímida e inocente al principio, a lo largo de los acontecimientos Daenerys demostrará ser una líder fuerte e inteligente, decidida a reclamar su derecho de nacimiento sobre los Siete Reinos y el Trono de Hierro. Existen dos momentos importantes para Daenerys a lo largo de la primera temporada, en donde presentará seis vestuarios diferentes. El primer momento se desarrolla antes del matrimonio arreglado por su hermano Viserys, entre el personaje y Khal Drogo. El segundo momento es luego de tomar su lugar como Khalessi. Daenerys enfrentará una dura prueba para lograr el reconocimiento de la tribu Dothraki. Para un mejor estudio se dividirá la construcción del personaje en las tres subcategorías de vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano.

➤ VESTUARIO

Durante los primeros capítulos de la primera temporada, se nos presenta a Daenerys junto a su hermano Viserys como huéspedes de Illyrio Mopatis en la ciudad de Pentos. Daenerys se muestra como un personaje de carácter tímido e introvertido, insegura lejos de su hogar y en un ambiente controlado constantemente por su hermano. Se puede observar también que estas características se extienden en su interacción con su entorno, estando siempre acompañada por Viserys aún en los momentos más íntimos. Podemos identificar entonces en el personaje Daenerys Targaryen como elementos narrativos: su

carácter tímido e introvertido, su inseguridad y juventud como símbolo de inocencia. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de estos dos primeros capítulos de la temporada. En la Figura #57 podemos ver que el personaje luce un sencillo vestido largo suelto de lino color rosa pálido en corte trapecio, anudado sobre los hombros y de espalda descubierta¹⁴⁹.

Como se detalla en el marco teórico, dos de los elementos del diseño de producción que favorece la evocación de sensaciones generadas a nivel narrativo, es la tonalidad y el color. Al respecto Shorter plantea que las tonalidades cálidas suelen evocar sentimientos positivos como pasión, felicidad y energía, pero también emociones negativas como la agresión y la violencia. Además hace hincapié que el rosa, el marrón, el turquesa y el beige no son considerados matices dentro del círculo cromático¹⁵⁰. Una de las características del personaje de Daenerys de la primera mitad de la temporada es su carácter tímido e introvertido. La elección del color rosa pálido por la diseñadora Gemma Jackson sugiere no solo la belleza y juventud del personaje, sino también su poca definida personalidad e inseguridad. “At

Figura #57: Daenerys Targaryen primer atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

the start of the series, Dany has lived most her life being told how to dress, initially by her brother”¹⁵¹ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.281). Es interesante observar esta introducción del personaje, según los primeros acontecimientos del capítulo, en donde Viserys arregla con Illyrio Mopatis el matrimonio de su hermana con Khal Drogo, sin tener ella ningún tipo de opinión al respecto. Daenerys es vista literalmente como un objeto por su hermano (Ver Figura #58), el cual posee total control

¹⁴⁹ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 1.

¹⁵⁰ Ver página 66.

¹⁵¹ Al principio de la serie, Dany ha vivido gran parte de su vida siendo instruida en cómo debía vestirse, inicialmente por su hermano. (Traducción libre)

Figura #58: Daenerys y su hermano Viserys



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

temporada Daenerys está a punto de entrar a bañarse y llega su hermano para mostrarle el vestido que le ha comprado. Mientras Daenerys mira el vestido sin mucho entusiasmo, Viserys desnuda a su hermana y la toca sin miramientos evaluándola como una mercancía. Daenerys apenas hace algún gesto para evitarlo, evidenciando el total dominio que tiene su hermano sobre ella.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Para este personaje la simpleza del corte, la textura totalmente lisa del lino y la falta de ornamento, nos indica claramente el temperamento débil de Daenerys, quien no muestra ningún tipo de distintivo que la defina. Su vestuario tiene una evidente inspiración

Figura #59: Viserys con el vestido de Daenerys



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

mediterránea, que corresponde al clima caluroso de la ciudad costera, de material ligero y fresco. El corte suelto y sin costura comparte cierto parecido al Quitón, antigua túnica

sobre sus acciones y deseos, viviendo a la sombra de éste y siendo incapaz de oponérsele o protestar. Un ejemplo es, cuando en el primer capítulo de la primera

griega sin mangas, sujeta mediante tiras de cuerda trenzada (Cosgrave, 2005). Es interesante notar el contraste entre esta túnica que apenas evita que Daenerys este desnuda, con el vestuario de su hermano Viserys (Ver Figura #59), quien tiene un traje totalmente cubierto, lo que deja entrever claramente el carácter abusivo y controlador de su hermano. Nos da a entender que éste tiene mucho que ocultar.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. En general este primer vestuario con que la serie presenta a Daenerys Targaryen, nos sugiere la nociva dependencia del personaje hacia su hermano, un personaje abusivo, controlador y paranoico. Más adelante, podremos observar un mayor énfasis narrativo al cambio representativo que se dará en Daenerys tras su matrimonio con Khal Drogo y su acogida en la sociedad Dothraki.

Figura #60: Daenerys Targaryen segundo atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

tres cabezas de dragón en la empuñadura¹⁵².

El siguiente acontecimiento clave en la historia de Daenerys es, cuando es presentada ante Khal Drogo quien debe dar su conformidad ante el matrimonio. En este atuendo también se pueden identificar las características antes identificadas en el personaje Daenerys Targaryen como elementos narrativos, tal como el carácter tímido e introvertido, la inseguridad, el miedo y se hace hincapié en su belleza y juventud. Como se observa en la Figura #60 el vestuario para este momento está compuesto por un vestido largo entallado de seda gris claro traslúcida, con mangas blancas de seda recogida en los hombros y escote en V. Sujeto además por dos broches de metal en los hombros con la forma de un círculo, atravesado al medio por un estilete con

¹⁵² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 2.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje de Daenerys Targaryen experimenta a

nivel narrativo. Esta vez la única gama de colores incluida son los colores neutros, como el gris claro y el blanco. La elección de estos colores impersonales e indefinidos, hacen

Figura #61: Daenerys es presentada a Khal Drogo



referencia una vez más, al poco temple del personaje y a las características narrativas del temperamento tímido e introvertido de Daenerys (Ver Figura #61). Al ser Viserys quien oficia el encuentro entre su hermana y Khal Drogo, es evidente su elección de este vestido. Éste se aleja claramente de la influencia griega y adopta un corte más moderno, la seda de textura traslúcida deja

Figura #62: Daenerys expresa su desconformidad a Viserys



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

claramente al descubierto el contorno del busto y las piernas, buscando “exhibir” los atributos de Daenerys y hacerla deseable para el jefe Dothraki. “This “viewing” dress is essentially designed to make her look naked, as Drogo’s come to see the goods, basically. It’s accented by these dragon-head brooches, which also hold it up”¹⁵³ (Michele Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.281). Un claro ejemplo de ello es, cuando en el capítulo 2 de la primera temporada, Daenerys (Ver Figura #62), luego de conocer a Khal Drogo, visiblemente

¹⁵³ Este vestido “visible” está diseñado esencialmente para hacerla parecer [a Daenerys] desnuda, como si Drogo viniera a ver los bienes, básicamente. Está acentuado por estos broches con cabezas de dragón, que además lo sostienen. (Traducción libre)

asustada manifiesta a su hermano su deseo de volver a casa y no casarse. Comentario que es respondido cruelmente por su hermano, quien le dice: “Iremos a casa con un ejército. Con el ejército de Khal Drogo. Dejaría que toda su tribu te coja, todos sus 40,000 hombres y sus caballos también... si es eso lo que hace falta.” (Capítulo 1, 2011, 39:02). Esta réplica demuestra claramente la relación entre ambos hermanos y el poco cariño e interés que tiene Viserys por el destino de Daenerys, a quien utiliza para conseguir sus propios fines.

Es importante resaltar como todos estos elementos del diseño de producción, permiten en conjunto reforzar las emociones del personaje en relación a los nuevos acontecimientos del relato. Ya que si bien, Daenerys proviene de una poderosa familia, ella demuestra en contraste un inexistente poder y control sobre su propio futuro, el cual es totalmente gobernado por su hermano Viserys.

Figura #63: Daenerys Targaryen tercer atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

El día del matrimonio, Daenerys es presentada con una vestimenta no muy diferente a la utilizada en el primer encuentro con Khal Drogo, aunque éste mantiene una mayor sobriedad. En este atuendo también se pueden identificar las características antes identificadas en el personaje Daenerys Targaryen como elementos narrativos, tales como el carácter tímido e introvertido y una vez más se hace hincapié en la belleza y juventud del personaje. En la Figura #63 podemos observar un vestido de seda de color gris claro, corte imperio recogido a la altura del busto con escote corazón. Además cuenta a manera de ornamento, un broche de metal en forma circular con tres cabezas de dragón al medio,

con brazaletes de tela y apliques de metal que sostienen parte de la caída de la tela del vestido. No obstante, este vestido marca dos momentos importantes dentro del relato, el

primero es el matrimonio entre Daenerys y Khal Drogo y el segundo, la despedida y cierre de la historia entre ambos personajes, donde Daenerys definitivamente abandona la personalidad tímida e introvertida que la caracterizaba. Esto es reforzado por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de la primera temporada.

Como en los casos anteriores, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje de Daenerys Targaryen a nivel narrativo. Se mantiene el color gris claro muy parecido al atuendo anterior, lo que subraya claramente una vez más las características narrativas del temperamento tímido e introvertido del personaje (Ver figura #63). Por otro lado, dentro del relato marca el cierre del trato entre Viserys y Khal Drogo y la incapacidad de Daenerys para enfrentarse a la situación.

Por otro lado, la textura si bien resulta menos traslúcida, ayuda a sugerir la figura de la joven además de añadirle un aspecto delicado, donde el personaje es exhibido como un presente cuyo valor se centra en su juventud y belleza física. El vestido busca sugerir estos atributos en Daenerys

mediante el escote pronunciado, que da la sensación de un busto lleno y el corte imperio que ensancha visualmente las caderas, atributos importantes en la antigüedad asociados con la fertilidad

Figura #64: Daenerys Targaryen durante su boda / Daenerys Targaryen ante la pira de Khal Drogo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2 / Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 10.

(Cosgrave, 2005). “As for the wedding dress, it was meant to unwrap, as if Drogo is opening a present. And of course, at the end of the first season, she burns in it, which is rather poignant the end of her story with Drogo”¹⁵⁴ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.281). Tal y como se menciona en la cita, este atuendo en un inicio es llevado con inseguridad por Daenerys, quien solo se resigna ante el matrimonio, para luego representar el cierre de una etapa y el “salto de fe” que la joven realiza al introducirse en la pira funeraria de Khal Drogo (Ver Figura #64). La quema de este vestido resulta una importante metáfora para la serie y sus posteriores temporadas, ya que representa el final de un temperamento complaciente, inseguro y asustado de Daenerys, al de un personaje fuerte y decidido.

Finalmente, todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario nos retratan el significativo cambio y evolución del personaje Daenerys Targaryen, según los acontecimientos en la historia. Ya que si bien, en un primer momento este vestuario representaba las aspiraciones de Viserys de poner a Khal Drogo y a su ejército de su lado, para que los Dothraki conquisten los Siete Reinos para él; posteriormente toma un nuevo significado y marca el momento del renacimiento del personaje de Daenerys frente a los abusos de su pasado y su nuevo comienzo como líder y conquistadora.

En un principio, la transición a la cultura Dothraki resulta difícil para el personaje de Daenerys, sin embargo poco a poco ella va encontrando un importante sentido de pertenencia al asumir su papel como Khalessi. Por primera vez, tiene una jerarquía que significa mando y responsabilidad, que implica personas bajo su cuidado y subsistencia. Esta situación genera un cambio sustancial en la personalidad de Daenerys, quien revela nuevas características narrativas, como un carácter decidido y audaz, así como la capacidad de adaptación. Estos nuevos elementos antes mencionados, son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas del relato.

¹⁵⁴ El vestido de novia, estaba hecho para ser removido, como si Drogo estuviera abriendo un regalo. Y por supuesto, al final de la primera temporada, ella se quema con él, lo que señala el final de su historia con Drogo (Traducción libre).

Podemos observar entonces que a partir del capítulo cuatro, el personaje no sólo adopta

Figura #65: Daenerys Targaryen cuarto atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

la vestimenta Dothraki, para mayor comodidad y desenvolvimiento en sus costumbres, sino que además aprende su lenguaje desarrollando una verdadera relación con Khal Drogo. En la Figura #65 podemos observar que este nuevo vestuario cubre lo básico del atuendo de las mujeres Dothraki y está compuesta por un traje de dos piezas. La parte superior tiene forma de V de color marrón, el material es de hilado grueso sujeto con tiras de cuero entretejidas, con escote en forma corazón. La segunda pieza es una falda recta de hilado grueso y piezas de cuero, sostenido por dos cinturones de cuentas de cobre labrado, con un pantalón beige debajo. Lo complementan unas tiras de cuero anudadas a las manos para la montura y botas beige de cuero¹⁵⁵.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje Daenerys Targaryen a nivel narrativo. Dentro de la cultura Dothraki el uso de tonalidades tierra destaca el vínculo entre la tribu y el entorno natural que los rodea al ser una tribu nómada, vínculo que Daenerys también adopta. “All the colors were quite natural and one with the land”¹⁵⁶ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.260). A diferencia de los tonos suaves e impersonales utilizados hasta entonces por el personaje, los tonos marrones y beige confieren mayor relevancia y profundidad visual a Daenerys, quien por primera vez demuestra un carácter más decidido y audaz, siendo capaz incluso de dar órdenes a sus allegados. Un ejemplo de ello, es cuando en el capítulo 4 de la temporada, durante la marcha de los Dothraki, ordena detener la comitiva para tomar un descanso y

¹⁵⁵ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 4.

¹⁵⁶ Todos los colores fueron muy naturales y uno con la tierra. (Traducción libre)

admirar con tranquilidad el paisaje. No obstante, este momento íntimo del personaje es abruptamente

interrumpido por

Viserys, quien intenta

forzar a su hermana a

continuar cabalgando

en forma violenta,

pero ella es

rápidamente auxiliada

por guerreros

Dothraki. Es

interesante observar el

Figura #66: Jorah Mormont, Daenerys y Viserys Targaryen junto a la comitiva Dothraki



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

contraste entre los tonos del vestuario de Daenerys (Ver Figura #66), con su hermano Viserys. Desde el principio de la temporada, éste aparece con colores oscuros, como una figura amenazante en relación a Daenerys quien siempre viste tonos claros. Sin embargo, a partir de este vestuario existe un acercamiento visual entre ambos, que señala una mayor igualdad de condiciones y el claro cambio de comportamiento y actitud de Daenerys para con su hermano.

La elección de telas en este atuendo ha buscado establecer un antes y un después en la línea narrativa del personaje. Las texturas ásperas y toscas establecen un claro contraste

Figura #67: Daenerys montando a caballo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

con el vestuario anterior de Daenerys, de tejido delicado y vaporoso, así como ponen en evidencia la magnitud del cambio en el temperamento de la joven. El cuero y las piezas de hilado grueso se ajustan al agreste clima del Mar Dothraki, la vasta planicie de pastizales ubicada en el

interior del continente Essos, brindando comodidad y libertad de movimiento al personaje, demostrando su capacidad de adaptación ante el nuevo entorno. (Ver Figura #67). “If you’re riding, you need trousers –leather trousers- even Daenerys had them under her skirts, as do some of the other Dothraki women. But we didn’t want to be frivolous about it, the weaving was practical and gave it a nice texture”¹⁵⁷ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.260). Resalta el desgaste de la falda y el pantalón que utiliza Daenerys, lo que indica el constante uso de estas piezas por parte del personaje, quien ante el estilo nómada de la tribu debe cabalgar para recorrer la tierra yerma del Mar Dothraki.

Podemos observar que para la construcción del pueblo Dothraki, existe una clara influencia de los mongoles y algunas tribus nativo-americanas. Una de las características más resaltantes de la etnia mongola es que la vestimenta era básicamente la misma tanto para hombres como para mujeres, algo que se puede apreciar en la serie (Leventon, 2008). “Originally, their look was a bit more theatrical, but we brought it down by taking it straight back their environment. What do they have access to? Well, there’s grass from the grasslands; the women weave. And there are skins from small animals.”¹⁵⁸ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.260). Por otro lado, existe una importante connotación cultural con la figura del caballo, el cual para los Dothraki es tanto una deidad como una fuente de recursos y transporte, por lo que el vestuario se acerca visualmente al aspecto de este animal, tanto en color como en textura.

Finalmente, se destaca que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. En general este vestuario, que representa un primer quiebre de personalidad para Daenerys, nos acerca no sólo a la sociedad Dothraki y sus costumbres, sino también confieren mayor complejidad visual al personaje. El cual, si bien desde el principio se ve caracterizado de forma sencilla y bidimensional, con colores neutros enteros y texturas lisas,

¹⁵⁷ Si estas cabalgando, necesitas pantalones –pantalones de cuero- incluso Daenerys los tiene debajo de su falda, al igual que algunas de las otras mujeres Dothraki. Pero nosotros no queríamos ser frívolos con ello, por lo que el tejido fue práctico y se le dio una textura agradable. (Traducción libre)

¹⁵⁸ Originalmente, su aspecto (el de los Dothraki) era un poco más teatral, pero lo aterrizamos al tomarlos de vuelta directamente a su medio ambiente. ¿A qué tienen acceso? Bueno, hay hierba en los prados; las mujeres tejen. Y hay pieles de animales pequeños. (Traducción libre)

posteriormente presenta una mayor complejidad y combinación de elementos, lo que complementa el cambio sustancial que sufre a nivel narrativo el personaje.

Figura #68: Daenerys Targaryen quinto atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6.

Así vemos que la parte superior es de tejido grueso cruzado, escote cuadrado con tiras trenzadas de cuero. La parte inferior es una falda beige larga de hilado grueso y cuero, sostenido por dos cinturones de cuentas de cobre labrado. Para la celebración del ritual, a este vestuario se le añade un taparrabo ornamental de borlas tejidas azules y cuentas doradas¹⁵⁹ como se observa en la Figura #69.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que

Tras conocerse de que Daenerys espera un hijo de Drogo, su legitimidad y reconocimiento crecen en la tribu, lo que aumenta la seguridad y confianza de la joven. Si bien las características antes identificadas en Daenerys como elementos narrativos, el carácter decidido, audaz y la capacidad de adaptación se mantienen, ante el nuevo contexto se puede identificar la valentía como nuevo elemento narrativo. Y esto se puede apreciar, cuando el personaje es llevado a la ciudad Vaes Dothrak para cumplir con una prueba de fortaleza. Para ello, Daenerys lleva una variación de la vestimenta Dothraki

anterior como se puede apreciar en la Figura #68.

Figura #69: Daenerys Targaryen quinto atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6.

¹⁵⁹ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 5.

el personaje de Daenerys Targaryen experimenta a nivel narrativo. Si bien, se mantiene la gama de colores marrones y beige que refuerzan el carácter decidido y audaz del personaje, se observan también tonalidades azules. Shorter plantea que los colores fríos pueden evocar, seriedad, calma, apatía, melancolía y tristeza¹⁶⁰. Por lo tanto la inclusión de un color frío dentro de la gama neutra del vestuario según el contexto del relato, ayuda a resaltar la importancia y la formalidad del ritual que debe cumplir el personaje.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Al respecto LoBrutto expone que la textura sugiere un periodo histórico determinado, el uso y el paso del tiempo, lo que aporta importante información del personaje y refleja las condiciones ambientales del relato. Entre las texturas utilizadas para este vestuario podemos encontrar el cuero en la falda, pantalón y las botas, el tejido de hilado grueso para la parte superior y la lana gruesa para el taparrabo ornamental. “Dany steps into Dothraki society and grows within it. Her costume throughout the season reflects that. She starts off with a basic Dothraki outfit, but as she evolves, she ends up having a bit more ornamentation”¹⁶¹ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.281). Lo primero que se observa sobre estas texturas es que son duras, ásperas y mucho más ornamentadas que el atuendo Dothraki anterior, permitiendo mediante su combinación reforzar la capacidad de adaptación y la valentía de Daenerys tanto para afrontar la prueba como para asumir su lugar como reina de los Dothraki. Un ejemplo de ello, es durante el capítulo seis de la temporada, momentos antes del ritual, Daenerys tiene un enfrentamiento con su hermano, quien en un arrebato de ira y desesperación intenta golpearla (Ver Figura #70). No obstante, en esta ocasión vemos que el personaje se opone a Viserys y lo amenaza como Khalessi, legitimando así su mayor rango y poder sobre él.

¹⁶⁰ Ver página 66.

¹⁶¹ Dany ingresa a la sociedad Dothraki y crece con ella. Su vestuario a lo largo de la temporada refleja eso. Ella empieza con el básico vestuario Dothraki, pero a la vez que evoluciona, termina teniendo mayor ornamentación. (Traducción libre)

Figura #70: Escena de la discusión entre Daenerys y Viserys.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6.

El vestuario del personaje Daenerys Targaryen amalgama muchas influencias de tribus nativo americanas como los Hidatsa, Chumash y Miwok, que eran sociedades principalmente nómades de cazadores/recolectores. Sobre este punto, Fernandez señala que todo personaje no existe por sí mismo sino como parte de un contexto, con influencias según su origen étnico, social y religioso, en un lugar o en un tiempo determinado, formando así parte de la diégesis creada para el relato. Podemos entonces identificar en estas culturas antes mencionadas, el uso de borlas y plumas como ornamento para ocasiones importantes y ceremonias rituales, tal y como se aprecia en la cultura Dothraki. Para Daenerys este atuendo, que lleva especialmente para la prueba del Dosh Khaleen, representa un pase simbólico hacia la "mayoría de edad" y la madurez narrativa (Ver Figura #71). Un ejemplo de ello, es cuando en el capítulo seis de la primera temporada de la serie, Viserys irrumpe en la celebración y amenaza con su espada a Daenerys, a pesar de encontrarse en tierra sagrada. Según la tradición Dothraki tal acción es castigada con la muerte, por lo que Daenerys entiende que es necesario hacer cumplir la ley y acepta la decisión de ejecutar a su hermano.

Luego de superar la prueba y la muerte de su hermano, se observa un considerable cambio y progreso en el personaje, el cual se muestra capaz de tomar decisiones difíciles. Esta evolución se ve también reflejada en su caracterización, la cual se presenta mucho

Figura #71: Ritual Dothraki / Ritual Miwok



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6 / Tomado de "Los Nativos Americanos" (1992)

más compleja y elaborada. Por otro lado, este vestuario también la consolida como Khalessi del pueblo Dothraki, quienes reconocen su autoridad independientemente de su origen foráneo. Se mantienen las características antes identificadas en el personaje Daenerys Targaryen como elementos narrativos, el carácter decidido y audaz, la capacidad de adaptación y la valentía. Pero ahora al encontrarse el personaje en estado de gestación, se le añade la sensibilidad y la maternidad como nuevas características narrativas, las cuales confieren un aspecto totalmente desconocido para el personaje. Estos elementos antes mencionados, son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto, le permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

más compleja y elaborada. Por otro lado, este vestuario también la consolida como Khalessi del pueblo Dothraki, quienes reconocen su autoridad independientemente de su origen foráneo. Se mantienen las características antes identificadas en el personaje Daenerys Targaryen como elementos narrativos, el carácter decidido y audaz, la capacidad de adaptación y la valentía. Pero ahora al encontrarse el personaje en estado de gestación, se le añade la sensibilidad y la

Luego de la muerte de Viserys tenemos el atuendo de Daenerys inspirado en los dragones, está compuesto por dos piezas como se observa en la Figura #72. La parte superior es un vestido con corte de mandil de color dorado, sin mangas y con escote asimétrico, con una segunda pieza adosada a la parte de abajo, de color verde oscuro con discretos bordados dorados de flores, y apliques de plumas grises. La parte inferior está compuesta por una falda recta bajo la rodilla de hilado grueso y cuero, sostenido por dos cinturones de cobre labrado, debajo un pantalón de tela gruesa beige. Lo complementan unas botas beige de cuero y guantes de cuero marrón para la montura¹⁶².

Figura #72: Daenerys Targaryen sexto atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje Daenerys Targaryen experimenta a nivel narrativo. Esta vez además de la acostumbrada gama de colores marrones y beige en la parte inferior, la elección del dorado en la parte superior resulta muy revelador según los acontecimientos de la historia, ya que es un color asociado comúnmente con el poder. Por lo que refuerza el carácter decidido y audaz del personaje. Daenerys no solo asume, sino también ostenta su posición como reina del Khalasar y su participación en la toma de decisiones junto a su esposo. Por otro lado, el azul oscuro de la parte inferior acerca al lado más maternal del personaje y señala claramente su estado de gestación, siendo una tonalidad además mucho más sobria que el dorado (Ver Figura #73). A si mismo, se observa que el color azul es el mismo que el del atuendo ritual anterior, haciendo clara referencia a la importancia casi mesiánica del hijo nonato de Daenerys.

¹⁶² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 6.

Es interesante observar cómo la elección de telas en este atuendo ha buscado establecer claramente una combinación de texturas, tanto ásperas como suaves, en un mismo vestuario. Si bien, se mantuvo el cuero en la falda, el pantalón, las botas y los guantes, existe un importante cambio en el vestido de estilo mandil. En primer lugar, puede notarse

Figura #73: Daenerys Targaryen sexto atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 9.

con claridad la mano artesana y la manufactura poco refinada, al ser una pieza totalmente original y poco acostumbrada para las mujeres tejedoras de la tribu. En segundo lugar, la textura de la parte superior del vestido tiene un

claro parecido con las escamas de un dragón. Esta característica se ve claramente relacionada con los acontecimientos del relato, donde Daenerys es cada vez más consciente de su invulnerabilidad ante el fuego. Esta situación, lleva al personaje a demostrar un fuerte vínculo con los dragones, seres fantásticos con quienes se identifica, no sólo por su herencia sino también por el poderío que representan. Por otro lado, la misma relación metafórica entre la figura de los dragones y el poder, ayuda a hacer énfasis en el carácter decidido y audaz del personaje. Se puede observar además que la parte inferior de este vestuario presenta una textura suave y más elegante, siendo de terciopelo con bordado de hojas y flores doradas y apliques de plumas. Esta elección, separa al personaje del resto de hombres y mujeres Dothraki, quienes ahora claramente son visualmente señalados como súbditos, como también sugiere la naturaleza más sensible y maternal de Daenerys, que alude al embarazo (Ver Figura #74). Un ejemplo de ello, es cuando en el capítulo 8 de la primera temporada rescata a varias mujeres de una aldea

saqueada por la tribu, tomándolas bajo su protección para evitar que sigan siendo violadas por los guerreros Dothraki, a pesar del descontento de ellos.

Figura #74: Daenerys, Irri y Doreha luego del ataque Dothraki



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.

Resulta particularmente interesante observar que el personaje lleva este vestuario en los últimos capítulos de la temporada, por lo que en comparación con los atuendos anteriores, éste es el único que se le puede ver puesto por más tiempo. Esta decisión por parte de la diseñadora de producción Gemma Jackson no es gratuita, ya que según los acontecimientos de la serie, Daenerys atraviesa una gran cantidad de situaciones trágicas, al perder tanto a su esposo como a su hijo y ser abandonada a su suerte por gran parte de su Khalasar. No obstante, Daenerys nunca olvida que es ella quien tiene el mando, y aún en una situación tan desesperada demuestra su liderazgo ante quienes permanecen a su lado.

Finalmente, todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario nos retratan el cambio y la adaptación del personaje Daenerys Targaryen. Donde si bien el personaje ha adoptado en gran medida la cultura Dothraki, no se olvida de sus orígenes

ni lo que estos **Figura #75: Daenerys cuarto atuendo / Daenerys sexto atuendo.**

representan para ella, demostrando por primera vez sus preferencias personales, lo que constituye una evolución en la vestimenta básica Dothraki (Ver Figura #75). “When she goes to the market in Vaes Dothrak, she buys what looks like a dragon-skin top and starts to create her own look, within the



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4 y 8.

Dothraki style. Dany takes what’s presented to her, adapts it, and evolves with it”¹⁶³ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.282). Por otro lado, el cambio responde también a fines más prácticos, ya que el antiguo atuendo con la parte superior descubierta desprotegía el vientre, haciéndolo incómodo de llevar para la joven embarazada.

➤ CABELLO & MAQUILLAJE

Dentro de la propuesta del diseñador de producción, el cabello y el maquillaje son dos de los elementos que permiten definir la caracterización de los personajes, complementando el vestuario. Dentro de esta sub-categoría podemos observar que la tonalidad, el color y la textura también se encuentran presentes, los cuales se encuentran ligadas a los atributos narrativos de Daenerys Targaryen. No obstante, existe también una clara evolución en el

¹⁶³ Cuando ella va al mercado en Vaes Dothrak, compra esto que parecen escamas de dragón y empieza a crear su propia vestimenta, con el estilo Dothraki. Dany toma lo que se le presenta, lo adapta y evoluciona con ello. (Traducción libre)

cabello & el maquillaje del personaje, a medida que ésta va madurando a lo largo de la serie según los acontecimientos del relato. En un inicio el carácter tímido, introvertido e inseguro del personaje, para luego reflejar las características narrativas de decisión, audacia y valentía.

Lo que se puede observar de la tonalidad y el color escogidos para el cabello del personaje es la elección del rubio platinado, de acuerdo a los libros de R.R. Martin para Daenerys, siendo este tono de cabello característico del linaje Targaryen (Ver Figura #76). Esta elección no resulta aleatoria, ya que los Targaryen son descendientes de una de las

familias nobles del Feudo Franco de Valyria, a quienes se les conocía por esta característica. Del mismo modo, podemos mencionar la textura, ya que la apariencia de Daenerys si bien cambia constantemente, no deja de conservar un aire de delicadeza y refinamiento, lo que hace particular

Figura #76: Daenerys Targaryen comparativo cabello.



Tomado de Behind Game of Thrones.

énfasis en el origen noble del personaje. Particularmente al inicio de la temporada, para ayudar a reforzar la inocencia del personaje además de la lozanía de su juventud.

Existe una clara evolución en el peinado de Daenerys, en los primeros capítulos cuando se encuentra en la ciudad de Pentos, el cabello del personaje se mantiene suelto o con una fina trenza. Este tipo de peinado tan sencillo refuerza el carácter inseguro e introvertido, además de la poca personalidad de la temerosa Daenerys, quien es constantemente manipulada por su hermano. Sin embargo, a medida que Daenerys es parte de la sociedad Dothraki y adopta sus costumbres, vemos mayor complejidad en el peinado del personaje, el cual presenta trenzas de diferente grosor anudadas entre sí (Ver Figura #76). También se puede observar que este peinado responde a un sentido más práctico, ya que Daenerys

empieza a mantener su cabello mayormente sujeto en una media cola, para evitar que pueda incomodarle al momento de cabalgar o realizar sus tareas¹⁶⁴. Finalmente, en el

Figura #77: Daenerys Targaryen cabello.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 10.

(Ver Figura #77). En esta ocasión, el cabello se encuentra sujeto por varias trenzas que se unen en una sola, lo que refleja claramente el importante cambio que Daenerys ha sufrido a lo largo de toda la temporada, haciendo énfasis en las características narrativas de decisión, audacia y valentía.

Por otro lado, el maquillaje de Daenerys se mantiene en gran medida *nude*, con la intención de darle un aspecto natural acorde a la época en el que la serie se encuentra ambientada, sin embargo existe

Figura 78: Daenerys Targaryen maquillaje.

un ligero énfasis al inicio de la temporada, antes del matrimonio, donde el maquillaje es orientado a los tonos palo rosa (Ver Figura #78). Estos buscan resaltar la juventud del personaje, el cual le da un aspecto más lozano y fresco, acorde a la imagen inocente que se busca reforzar¹⁶⁵.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

En líneas generales podemos notar que el maquillaje responde de manera más

¹⁶⁴ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen.

¹⁶⁵ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen

circunstancial a los acontecimientos más impactantes del personaje, haciendo énfasis cuando Daenerys por ejemplo devora el corazón de caballo para la prueba del Dosh Khaleen y se embadurna de sangre ó cuando se encuentra cubierta de cenizas luego de salir ilesa de la pira funeraria.

➤ UTILERÍA DE MANO

A diferencia de la utilería escenográfica, la utilería de mano le permite al diseñador de producción establecer una relación directa entre los personajes y su entorno, estableciendo un elemento característico de interacción. En el caso de Daenerys Targaryen se buscaron principalmente elementos que reforzaran su pertenencia a la antiguamente poderosa familia Targaryen. Siendo el prendedor y los huevos de dragón los principales objetos que funcionan como utilería distintivas del personaje.

Daenerys porta un prendedor muy característico en dos importantes encuentros con Khal Drogo a inicios de la primera temporada, el primer encuentro es cuando es presentada

Figura #79: Broche de dragón.



Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones

ante él por primera vez y el segundo es el día de sus nupcias¹⁶⁶. Este prendedor luce la forma de un estilete que termina en tres cabezas de dragón, atravesando un círculo por la mitad como se observa en la Figura #79. La tonalidad y el color corresponden al material sobre el que fué moldeado acero valyrio, por lo que presenta un tono gris perlado. La textura es uniforme e inmaculada, el repujado de los dragones de excelente detalle y buena manufactura. Es importante mencionar, la evidente referencia que hacen las tres cabezas de dragón a Aegon Targaryen y sus hermanas Visenya y Rhaenys, quienes conquistaron hace trescientos años los Siete Reinos casi por completo. Éste hecho histórico es parte de la poderosa herencia que lleva el personaje al pertenecer a la familia Targaryen y que señalan este

¹⁶⁶ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Daenerys Targaryen – Atuendo 2 y 3.

objeto como un tesoro familiar de gran valor. Existe una clara relación entre este prendedor con el desarrollo del relato, ya que es el único elemento de joyería que lleva tanto Daenerys como su hermano Viserys, lo que sugiere que éste haya sido utilizado por la joven por imposición de su hermano que por elección propia, reforzando las características narrativas iniciales de Daenerys, su personalidad tímida, introvertida e insegura.

Así también, durante la celebración del matrimonio entre Daenerys y Khal Drogo, el personaje recibe como regalo de bodas tres huevos de dragón petrificados por parte del magíster Illyrio Mopantis. Los huevos tienen forma ovalada y son tan pesados como la piedra sólida, su tamaño es considerable por lo que siempre son sostenidos con ambas manos, la superficie de la carcasa está cubierta por pequeñas escamas, como se muestra en la Figura #80. Cada huevo presenta una tonalidad y color diferente, el primer huevo es de color verde

oscuro con vetas cobrizas, el segundo es de color crema pálida con vetas doradas y el tercero es de color rojo con vetas negras. No

Figura #80: Huevos de dragón.



obstante, adoptan un brillo como el del metal pulido a la luz del fuego, por lo que la tonalidad del color varía constantemente según la fuente de iluminación a la que estén expuestos, pasando de tonos mate a tonos encendidos. La textura es áspera en la base al tener gruesas capas de tierra y piedra solidificada adheridas en la parte inferior, no obstante las escamas son de textura lisa, no hay presencia de grabados o adornos. Es importante mencionar que la figura del dragón es símbolo de poder y magia para el mundo fantástico de George R.R. Martin. La aparición y posterior eclosión de estos huevos en la pira funeraria de Khal Drogo, podrían considerarse parte de este simbolismo de cambio y renovación a la que

hace alusión la historia de Daenerys, cuyo destino estará siempre ligado al de los tres poderosos dragones.

Al igual que el personaje de Jon Snow, durante toda la primera temporada Daenerys Targaryen inicia y termina un viaje de madurez y transformación. El cual se ve claramente reflejado de manera simbólica en su caracterización, que separa el antes y el después del matrimonio de Daenerys con Khal Drogo y su introducción a la sociedad Dothraki. Si bien el personaje al principio, parece haber pasado simplemente de un yugo a otro (primero el de su hermano y luego el de su esposo), Daenerys demuestra ser capaz de adaptarse y sacar provecho de la situación, lo que le permite definir su personalidad al punto de enfrentarse a su hermano y asentir en su posterior ejecución. El vestuario se torna más complejo tanto en color como en textura, al que gradualmente se le añaden elementos de joyería del gusto de Daenerys, los cuales eran inexistentes al inicio de la temporada, salvo por el broche de dragón claramente impuesto por su hermano Viserys. Por otro lado, su caracterización también se adapta a su estado gestante, por lo que existe una coherencia del diseño de producción no sólo de manera abstracta sino que también responde concretamente a las situaciones y necesidades planteadas por el relato para el personaje.

5.1.2.4 Cersei Lannister – Casa Lannister

El personaje Cersei Lannister es la primogénita de la Casa Lannister y reina de los Siete Reinos, como se describe en el apartado sobre personajes de la primera temporada.

Es un personaje frío, calculador, ambicioso y taimado que conoce muy bien los juegos e intereses de la corte y no tiene reparos en utilizarlos en su beneficio y el de su familia. El personaje de Cersei gira sobre tres ejes principales: sus hijos, su hermano gemelo Jaime y su profundo deseo de poder, teniendo actitudes y acciones diferentes para cada uno de ellos. Es así, que dentro de estos tres roles: madre, amante y reina, podemos ver vestuarios muy diferentes, los cuales van evolucionando según el desarrollo de la temporada y observar también sus actitudes en los espacios públicos o privados en los que se desenvuelve.

Para un mejor estudio se dividirá la construcción del personaje en las tres subcategorías de vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano para poder efectuar un mejor análisis.

➤ VESTUARIO

Durante los primeros capítulos de la primera temporada, se presenta a Cersei Lannister llegando a Invernalía luego de una larga travesía desde Desembarco del Rey, espacio totalmente ajeno para la reina, en donde se puede observar tanto su desarrollo individual como colectivo. Cersei se presenta como un personaje de carácter frío, calculador ambicioso y taimado, que suele a menudo disfrazar sus verdaderas intenciones para su beneficio personal. Guarda un profundo rencor y desprecio por su esposo el Rey Robert Baratheon, a quien se encuentra unida por un matrimonio sin amor y por conveniencia. Cuando se encuentra en espacios públicos, procura siempre proyectar una imagen de fortaleza y seguridad ante sus súbditos, haciendo especial énfasis en el poderío de su casa por la que siente especial predilección. Es entonces que podemos identificar en el personaje de Cersei Lannister como elementos

Figura #81: Cersei Lannister primer atuendo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

narrativos: su carácter frío, ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcisismo. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de estos primeros capítulos de la temporada.

En la Figura #81 se muestra el primer atuendo del personaje Cersei Lannister como reina de los Siete Reinos, el cual está compuesto por un vestido largo rojo de seda, en corte A y con escote en V. Encima un abrigo largo dorado de seda de encaje acolchado, de hojas largas con un sobretodo en tonos tierra de tela con textura y cuello forrado de piel. A esto se le añade unas botas bajas de cuero¹⁶⁷

Como se detalla en el marco teórico¹⁶⁸, dos de los elementos del diseño de producción que favorece la evocación de sensaciones generadas a nivel narrativo es la tonalidad y el color. Si bien para el personaje de Cersei se escogió una gama de tonalidades cálidas, éstas refuerzan principalmente características negativas. Al respecto Shorter plantea que las tonalidades como el rojo, el amarillo y el naranja puedan evocar sentimientos negativos como rabia, rencor, agresión y violencia, en otras palabras emociones pasionales. Una de las características del personaje Cersei Lannister de la primera temporada es su carácter manipulador y rencoroso, emociones violentas que son reforzadas por la inclusión en el diseño de su vestuario de una gama de colores cálidos en

Figura #82: Cersei Lannister primer atuendo sin sobretodo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

tonos brillantes como el rojo y el dorado, los cuales además son representativos de la Casa Lannister. No obstante, éstos son ocultos debajo de un sobretodo de marrones neutros, haciendo especial énfasis en el carácter taimado de la reina. Sin embargo, no lo utiliza cuando desea proyectar una mayor

autoridad, con una imagen más majestuosa (Ver Figura #82). Un ejemplo, es cuando en el capítulo tres de la primera temporada, Joffrey es atacado por el lobo huargo de Arya,

¹⁶⁷ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 2.

¹⁶⁸ Ver pagina 65.

por lo que la reina exige que se sacrifique al animal, aun cuando Eddard protesta enérgicamente contra esta medida. En esta escena el personaje luce el abrigo dorado que mantenía oculto bajo el sobretodo, ya que busca imponer su voluntad sobre la de Eddard Stark. Podemos observar que el uso de estos colores sobresale claramente en el ambiente de tonos azulados y grises de Invernalicia, acercando más al personaje al cálido estilo sureño de Desembarco del Rey, lugar de donde proviene la comitiva.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Al respecto, LoBrutto expone que la textura sugiere un periodo histórico determinado, además del estatus y disponibilidad económica del personaje. Entre las texturas utilizadas en el vestuario de Cersei Lannister podemos encontrar la seda en el vestido, así como exquisitas y delicadas telas con encaje para el abrigo y el sobretodo (Ver Figura #83). El corte y el material de la estola de piel resultan visiblemente más delicados en comparación al que utilizan Eddard y su familia, ya que era costumbre de los que gozaban de mayores privilegios económicos en la edad media, importar pieles exóticas (Cosgrave, 2001). Lo primero que se observa sobre estas texturas es que son suaves, delicadas y elegantes, siendo poco funcionales para el áspero clima del Norte. Esta elección responde a la necesidad del personaje de proyectar una imagen de fortaleza y seguridad ante ciudadanos de menor jerarquía, que señala además **Figura #83: Cersei Lannister primer atuendo.**



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

su carácter narcisista y arrogante. “I don’t know how strong she is really, but she wants project that image. I wanted to increase back when we were doing the pilot.”¹⁶⁹ (Michelle Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.145). Por otro lado, existe una particular diferenciación entre Cersei y su esposo Robert Baratheon, siendo su caracterización en muchos sentidos visualmente opuesta, que refuerza el poco cariño y afinidad que existe entre ambos. Un ejemplo de ello, es que a su llegada a Invernalicia mientras el rey Robert adapta su vestimenta al estilo del Norte (Ver Figura #84), Cersei busca destacar no sólo su posición sino también su procedencia, a pesar de la poca practicidad que esto le pueda brindar.

Finalmente es interesante observar, como el vestuario del personaje denota privilegio social y económico, por ejemplo la seda con apliques y bordados de oro, un tejido que empleaban sólo los poderosos en la edad media inglesa. El uso de colores brillantes también era otro distintivo importante de

Figura #84: El rey Robert Baratheon a su llegada a Invernalicia.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

la posición social, ya que la tintura de colores era difícil de conseguir y por ende muy costosa (Cosgrave, 2001). Al ser hija de uno de los señores más poderosos de los Siete Reinos y como reina, Cersei está acostumbrada al lujo y la elegancia, que claramente la distinguen de las otras casas. Asimismo, el atuendo en general busca resaltar las claras diferencias culturales entre el gélido Norte y el cálido Sur, espacio con el que el personaje mantiene un fuerte vínculo.

¹⁶⁹ No sé lo fuerte que ella (Cersei Lannister) es realmente, pero quiere proyectar esa imagen. Algo que quise aumentar cuando estuvimos haciendo el piloto. (Traducción libre)

Para los eventos sociales, Cersei hace particular ostentación de su jerarquía, escoge tonalidades fuertes y sofisticadas que la resalten del resto de invitados, además de utilizar

Figura #85: Cersei Lannister segundo atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

una elaborada corona que enfatiza su posición como Reina de los Siete Reinos. Las características antes identificadas en el personaje de Cersei Lannister como elementos narrativos, su carácter frío, ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcisismo se mantienen. Para el banquete de los Stark por ejemplo, el personaje utiliza un elaborado vestido rojo vino de seda, corte redondo, con cruce de tela en el cuello a modo decorativo, con un sobrevestido dorado bordado de escote en V cerrado, con hombros descubiertos¹⁷⁰ como se muestra en la Figura #85. Aquí, podemos observar que los elementos narrativos antes mencionados son reforzados por el diseño de producción

mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color que le permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje experimenta a nivel narrativo. Vemos entonces, que Cersei siempre utiliza los colores de la Casa Lannister en su indumentaria pública, siendo el dorado y el rojo predominantes en sus vestidos, lo que refuerza las características narrativas de arrogancia y narcisismo. Lo podemos apreciar en el primer capítulo de la temporada en la cena que los Stark ofrecen a sus invitados, donde la reina mantiene una conversación con Catelyn Tully (Ver Figura #86). Si bien, la esposa de Eddard intenta mantener el diálogo en tono amigable, en muchas ocasiones Cersei resulta soberbia y expresa sus opiniones sin prudencia. Por otro lado, existe una clara separación entre ambos personajes, teniendo Catelyn un carácter

¹⁷⁰ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 3.

muy diferente al de la reina, esto se ve reforzado mediante el color y la tonalidad en los atuendos de ambas mujeres. Catelyn lleva algo sencillo en el acostumbrado azul de los Stark, mientras que Cersei muestra en su vestido un especial trabajo en el corte y una combinación muy elaborada en las texturas, siendo la seda y los estampados de lo más elegante.

Figura #86: Catelyn Stark y Cersei Lannister



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

Por otro lado, el corte resulta particularmente complejo por la cantidad de líneas y el armado de las piezas, que parecen cerrarse en una especie de armadura. Durante esta escena del primer capítulo de la temporada, Cersei se encuentra en medio de la fiesta pero se ve claramente incómoda y a la defensiva, observando impasible a su esposo quien abiertamente, está cortejando y besando a una sirvienta durante el banquete (Ver Figura #87). “When we first meet Cersei, she’s in a deeply unhappy

Figura #87: Robert Baratheon besando a una sirvienta



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

marriage, but is set in her ways and her style”¹⁷¹ (Michele Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.145). La reina si bien guarda las apariencias, se le ve claramente llena de rabia, apenas contenida debajo de su elegante apariencia.

El vestuario del personaje Cersei Lannister utiliza numerosas referencias del medioevo europeo, que además son combinadas con otros periodos históricos y estilos más modernos, en la elección de las piezas de su atuendo. Es importante destacar el carácter atemporal de gran parte del vestuario elaborado para la reina (Ver Figura #88). Existe por ejemplo, un acercamiento a la Baja Edad Media, donde se hizo común el uso de faldas de forma cuadrada, predominando las líneas rectas y las mangas ajustadas. Se puede

Figura #88: Vestido de la Baja Edad Media / Vestido renacentista / Vestido moderno.



Tomado de <http://agameofclothes.tumblr.com/>

reconocer también cierta inspiración en el Renacimiento, donde las telas preferidas para la confección eran las sedas, el raso, el terciopelo y los brocados, enriquecidas aún más por los bordados con hilos de plata y oro. El corpiño era de talle corto y ajustado, con un escote pronunciado y una falda amplia, a veces se usaba una especie de sobre-vestido con sisas muy grandes por donde pasaban las mangas ajustadas, como se observa en el atuendo del personaje (LaMotte, 2010). Existe sin embargo, un claro elemento contemporáneo en este vestuario, ya que la forma y corte del vestido no pertenece a

¹⁷¹ Cuando conocemos por primera vez a Cersei, ella se encuentra en un matrimonio profundamente infeliz, pero se mantiene en su forma y su estilo. (Traducción libre)

ningún periodo del medioevo europeo específico. No obstante, acentúa en gran medida el poder que el personaje ostenta como modelo a seguir para las otras damas de la corte, quienes emulan su particular estilo.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. En general, este segundo vestuario elegido para Cersei Lannister, nos sugiere el drama conyugal que vive el personaje y la poderosa coraza que ha construido para sobrevivir en él. Esto es la base, que nos permite entender la conflictiva personalidad de Cersei y su posterior accionar a lo largo de la serie.

Luego de la celebración, Cersei adopta un aspecto más delicado al encontrarse desayunando al día siguiente con su familia. Si bien, las características antes identificadas en el personaje el carácter frío, ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcisismo se

mantienen, ante el nuevo contexto se puede identificar el instinto maternal como nuevo elemento narrativo, ya que este tercer atuendo es utilizado principalmente cuando el personaje de Cersei se encuentra con sus hijos y su hermano gemelo Jaime, a quienes considera su verdadera familia. En la Figura #89 podemos apreciar que el personaje lleva un vestido turquesa de tela tornasolada, en

Figura #89: Cersei Lannister tercer atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

corte A con escote en V cruzado, anudado a un lado y sujeto por un cinto de tela a la cintura adornado con bisutería. La prenda presenta un elaborado bordado con apliques de plumas con formas de aves, en las mangas y lados del vestido de seda dorada. Para

climas más fríos, Cersei le añade a esta vestimenta un manto verde oscuro con bordado de grandes flores, el cual utiliza durante su estadía en Invernalía¹⁷². Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje Cersei Lannister experimenta a nivel narrativo.

Esta vez la gama de colores incluida, es el turquesa y el dorado en el vestido y el verde oscuro con bordados en colores blanco, amarillo y rosado en el manto. Es interesante observar el uso de estos colores según los acontecimientos de la historia, ya que si bien Cersei adopta estas tonalidades menos llamativas que la vinculan con su aspecto más maternal, el turquesa es también un tono que se acerca al azul de los Stark y la camufla, luego del intento de asesinato del joven Bran Stark. Este contexto, refuerza el carácter taimado y manipulador del personaje, quien no duda en enmascarar sus verdaderas

Figura #90: Cersei mantiene una conversación con Catelyn Stark.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2.

intenciones cuando le conviene. Un ejemplo de ello, es cuando en el capítulo dos de la temporada, Cersei se acerca a Catelyn, quien se encuentra velando a su hijo Bran en coma después del accidente y le revela que ella también perdió un hijo (Ver Figura #90). Si bien, al principio nos sorprende que el personaje muestre una inusitada sensibilidad al contar su historia tan dolorosa, la mirada dubitativa de Catelyn nos indica que tal vez esta confesión no es más que una actuación de la reina, para alejar las posibles sospechas sobre ella. Sin embargo, se mantiene en el vestido el color dorado como un

¹⁷² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 4.

recordatorio del origen noble y pudiente del personaje, lo que refuerza además su carácter arrogante y narcisista.

Existe un significativo cambio en las texturas utilizadas en el atuendo del personaje, ya que la tela tornasolada utilizada en el vestido se caracteriza por adoptar distintas tonalidades dependiendo de la iluminación. Sobre esto último en particular se puede mencionar a Shorter, quien comenta que la textura puede engañar al espectador al hacerle creer que un color es más intenso y saturado de lo que es originalmente.

Esta elección, no es por casualidad pues corresponde al carácter taimado y manipulador de Cersei, quien tras el incidente con Bran Stark, adopta un aspecto menos amenazador y severo. Este color turquesa tornasolado, le permite al personaje poder camuflarse fácilmente, ya que en el ambiente frío de Invernalía se acerca al tono azul de los Stark y en el ambiente cálido de Desembarco del Rey se acerca al tono verde de los Baratheon, casa de la que proviene el Rey Robert (Ver Figura #91).

Figura #91: Cersei Lannister en Invernalía / Cersei Lannister en Desembarco del Rey



Tomado de Juego de Tronos: Primera temporada capítulo 2 / Primera temporada capítulo 4.

Por otro lado, si bien tanto el vestido como el manto presentan una fina manufactura, ambos comparten complejos bordados y ofrecen una combinación única para el personaje. Es interesante observar, el detalle del bordado del vestido que representa a un ave con un plumaje parecido al del exótico Quetzal. Este elemento además del color añade delicadeza y suavidad al personaje de Cersei, que hasta el momento hemos visto

principalmente en su papel de reina. Así pues, el personaje se despoja de la coraza que utiliza para el resto del mundo, para acercarse a sus hijos a quienes protege ferozmente y al igual que las aves de su vestido, liberan lo mejor de ella. (Ver Figura #92). “Cersei’s life has been very complicated from a Young age, and she carries a lot of anger, and a lot of fear and paranoia. Her one piece of sanity is her children”¹⁷³ (Lena Headey from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.150). Una vez

Figura #92: Detalle del tercer atuendo



Tomado de agameofclothes.tumblr.com

más, las texturas y el ornamento vuelven a hacer una separación entre el elegante y vivo estilo sureño con el discreto y sobrio estilo de Invernalía. Hay que considerar que el bordado de flores y hojas en el manto, acerca al personaje a la naturaleza de los habitantes del Norte. Es interesante resaltar el hecho que Cersei se cubre con este manto todo el tiempo que permanece en Invernalía, pero al llegar a Desembarco del Rey se despoja totalmente de él. Si bien, esto responde a términos prácticos como los diferentes climas, también refuerza muy sutilmente el carácter taimado y manipulador del personaje, quien se disfraza y adopta una caracterización diferente según la situación en la que se encuentre.

Si bien, el vestuario del personaje Cersei Lannister se inspira en numerosas referencias del medioevo europeo, éste en particular añade elementos orientales combinados con otros periodos históricos e influencias socioculturales. Podemos apreciar entonces en el corte de este atuendo, un estilo parecido al del kimono japonés *Iromuji*, que cuenta como característica el color entero con adornos discretos, las mangas largas y el fajín o cinturón que sujetan a la cintura. (Ver Figura #93). Esta asociación resulta interesante como símbolo, ya que el personaje de Cersei Lannister a pesar de ostentar el importante cargo de Reina de los Siete Reinos posee muy poco poder real, siendo muchas veces relegada

¹⁷³ La vida de Cersei ha sido bastante complicada desde una edad muy temprana y ella carga con mucha rabia, mucho miedo y paranoia. Su única pisca de cordura son sus hijos. (Traducción libre)

al papel de simple dama de compañía del Rey. Como esposa, se espera de ella un

Figura #93: Cersei tercer atuendo / kimono japonés Iromuji



Tomado de [agameofclothes.tumblr.com](https://www.tumblr.com/agameofclothes)

comportamiento sumiso y complaciente, al igual que en la mayoría de culturas orientales, donde podemos ver una organización mayoritariamente patriarcal, donde las mujeres no pueden acceder a un cargo o a la herencia directa de bienes salvo en raras circunstancias, estando muchas veces a merced de sus cónyugues. Un ejemplo de ello, es durante el capítulo siete de la primera temporada, donde Cersei tiene una discusión con su esposo sobre el ataque hacia Eddard Stark, donde la reina le reclama por su falta de dureza ante la situación, lo que provoca que Robert la golpee violentamente, para hacerla callar (Ver Figura #94). Es importante resaltar

aquí, el uso del vestuario durante esta fuerte discusión entre ambos personajes. El atuendo utilizado por Cersei, es sencillo de color turquesa pálido muy distinto al atuendo de su esposo, no porque considere al rey Robert como parte de su familia, de hecho guarda un profundo rencor hacia éste, sino para señalar su situación de subordinación. Cersei se

siente sometida por su posición respecto a su esposo, a quien considera inepto para el gobierno pero favorecido injustamente por ser hombre. Su vestimenta sencilla y de tono

Figura #94: Discusión entre Cersei Lannister y Robert Baratheon



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.

suave contrasta con su fuerte carácter, ella sabe que debe mantenerse al margen y a la sombra de su esposo, aún cuando pudiera tener mayor capacidad para el mando.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. Es interesante resaltar, como este atuendo caracteriza a Cersei tanto en situaciones de confort, como en aquellas en las que se hace evidente la clara desventaja en la que se encuentra el personaje en relación con sus homólogos varones y la incómoda relación con su esposo. Lo que permite dar mayor énfasis narrativo a la personalidad rencorosa y taimada del personaje.

Para los encuentros con su hermano Jaime en privado, el personaje Cersei escoge atuendos mucho más reveladores y provocativos además de colores fuertes. En este caso, si bien se trata de su ropa interior, éste contrasta con el vestido turquesa anterior que llevaba abierto por delante. En este nuevo contexto, se revelan nuevos elementos narrativos para el personaje, como la pasión, el amor obsesivo y el deseo sexual. En la Figura #95 se puede observar que le personaje lleva un corsé verde esmeralda anudado al medio, con una falda de corte campana de seda color roja¹⁷⁴.

Figura #95: Cersei Lannister cuarto atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

Como en el vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje de Cersei Lannister experimenta a nivel narrativo. El verde esmeralda en la parte superior es un color asociado con la exuberancia, que en este contexto ayuda a resaltar los senos de la reina en el ajustado corsé. Mientras el rojo de la pieza inferior, ayuda a reforzar la pasión desenfrenada y el deseo sexual que Cersei siente por su hermano. En ambos casos los

¹⁷⁴ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 5

colores refuerzan la expresión de las emociones del personaje, haciendo evidente el tipo de relación emocional que mantiene con su hermano gemelo.

Por otro lado, la textura se presenta lisa y sencilla, sin mayores adornos ni brocados a diferencia de todos los atuendos anteriores utilizados por la reina. Para entender esta elección, es importante observar aquí el momento en el que este vestuario es utilizado.

Figura #96: Cersei junto a su hermano Jaime Lannister



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

En el tercer capítulo de la primera temporada, por ejemplo Cersei tiene una discusión con su hermano Jaime y se ve visiblemente molesta, sus sentimientos no son enmascarados y la reina lo enfrenta directamente. Sin embargo, éste la sujeta y le dice al oído

“...mataré a todo el mundo hasta que tú y yo seamos las únicas personas en este mundo” (Capítulo 3, 28:12). Con esta frase podemos observar el tipo de romance tan pasional que los hermanos tienen. A Cersei por momentos le asusta el comportamiento obsesivo de su amante, pero es incapaz de controlar sus propios sentimientos por él (Ver Figura #96). La pasión entre los dos es fuerte, pero el temor de ser descubiertos provoca que la relación viva en una constante tensión, sacando muchas veces lo peor en ambos.

Ahora observemos, la elección del siguiente atuendo según el desarrollo del relato, ya que podemos ver que la reina lo utiliza en dos ocasiones opuestas y de dos formas muy diferentes. La primera aparición de Cersei con este vestuario es durante el torneo realizado por el nombramiento de Eddard Stark como mano del rey. Su segunda aparición es durante la ejecución pública de este personaje. En el primer momento, es un vestido rojo vino de cuello alto cubierto por un abrigo beige de manga larga, con una capa cerrada de tejido grueso cuadriculado en pardo y negro con dos grandes leones en color vino

bordados a los lados¹⁷⁵, como se observa en la Figura #97. Mientras que en el segundo momento, se observa el mismo vestido rojo vino de cuello alto desbocado sin mangas totalmente descubierto, al cual se le ha añadido un ajustado cinturón de cuero y metal, además de la capa beige de tejido grueso como se aprecia también en la Figura #97. Se mantienen las características en el personaje, su carácter frío, ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcisismo, reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, que en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas del personaje.

En la primera versión de este vestuario durante el torneo, podemos observar mayoritariamente tonalidades tierra, siendo el abrigo de la reina de un claro color beige y la capa de una combinación mate de pardo y negro, no obstante también se puede apreciar un llamativo color rojo vino en el vestido y el bordado de los

Figura #98: Cersei Lannister variaciones del quinto atuendo



Tomado de Juego de Tronos: Primera temporada capítulo 4 / Primera temporada capítulo 9.

leones. Tanto el beige, como el pardo y el negro son colores neutros y poco llamativos, los cuales permiten a la reina pasar desapercibida a pesar de encontrarse en un evento público como es el torneo de la Mano del Rey. Aquí es interesante observar la actitud del

¹⁷⁵ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 6A

personaje, Cersei se muestra claramente incómoda y se marcha rápidamente antes de que empiece el combate. El profundo rencor y fastidio que siente hacia su esposo se hace especialmente evidente en este momento, siendo acentuado por el intenso rojo del vestido

Figura #98: Cersei Lannister quinto atuendo, variación 1



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4.

color beige. La exhibición del color rojo resulta en este momento muy revelador para el personaje, ya que fortalece el carácter ambicioso, narcisista y arrogante de la reina. Cersei al igual que Eddard, ha recorrido un largo camino de traiciones y sangre para lograr su cometido, el cual finalmente parece haberse cumplido. No obstante y a pesar de su victoria la reina no se confía totalmente, por lo que se envuelve en el neutro color beige de su capa, haciendo muestra una vez más de su carácter taimado.

Es interesante observar, como la elección de telas en este atuendo ha buscado establecer claramente una combinación de texturas, tanto ásperas como suaves, en un mismo vestuario. Ya que, si bien el vestido como el abrigo muestra un tejido delicado, la capa con la que se cubre el personaje de Cersei exhibe una textura más tosca con pequeños patrones hexagonales parecidos a los de una cota de malla. Lo que refuerza el sentimiento de rechazo de la reina, que

y el blasón Lannister. No obstante estos sentimientos son contenidos bajo la taimada personalidad de la reina, al igual que los tonos tierra de su abrigo y capa, disimulan visualmente el llamativo color de la prenda y los leones bordados. Para la segunda versión de este atuendo, en la ejecución pública de la Mano del Rey, existe una clara diferenciación con el primero, predominando en esta ocasión el rojo vino del vestido y el bordado de los leones en la capa, que esta vez solo presenta un uniforme

Figura #99: Cersei Lannister quinto atuendo, variación 2



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 9.

durante el breve momento en el que se encuentra presente en el torneo mantiene su capa cerrada, como escudándose detrás del blasón de su familia (Ver Figura #98). No obstante para la ejecución de Eddard Stark, Cersei vuelve a adoptar las texturas finas y suaves que la caracterizan. Pero aquí lleva el manto abierto dejando al descubierto su vestido de terciopelo rojo vino sujeto por un grueso cinturón de metal. El abrigo ha desaparecido y la capa, esta vez de un delicado hilado, muestra el bordado de los leones Lannister los cuales parecen flaquear al personaje. (Ver Figura #99). Habiendo alcanzado la victoria y el poder del gobierno como reina regente, Cersei ostenta la seguridad de su triunfo y su inclemencia. La textura de su capa con los leones bordados contrasta con su vestido que ahora exhibe el cuello abierto, reafirmando la confianza del personaje ante el fin de la amenaza. “When we first meet Cersei, she’s in a deeply unhappy marriage but is set in her ways and her style. Then Roberts dies and Joffrey takes power, and slowly she gets harder. The bird embroidered on her clothes gives way to more and more lions. I wanted to increase her shell, I guess”¹⁷⁶ (Michele Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones,

Figura #100: Cersei Lannister quinto atuendo variaciones



Tomado de Juego de Tronos: Primera temporada capítulo 4 / Primera temporada capítulo 9.

2012, p.121).

Resalta durante este momento del relato, el parecido entre el traje del personaje Joffrey Baratheon

con el de su madre, cuya

capa muestra el mismo patrón hexagonal y el bordado de los leones que la capa protectora utilizada por Cersei en el torneo (Ver Figura #100). Esta vinculación demuestra claramente el tipo de relación madre/hijo que tienen ambos personajes, ya que Joffrey

¹⁷⁶ Cuando conocemos por primera vez a Cersei, ella se encuentra en un matrimonio profundamente infeliz, pero a su forma y estilo. Luego Robert muere y Joffrey toma el poder, y poco a poco ella se vuelve más dura. El ave bordada en su ropa da paso a más y más leones. Yo quería aumentar su coraza, supongo. (Traducción libre)

comparte muchas de las características del temperamento de Cersei, quien además lo protege celosamente.

Es importante resaltar la atemporalidad de elementos como el abrigo beige y el tipo de corte del vestido, que no se empleaban en el siglo XV a inicios del Renacimiento (LaMotte, 2010); pero que logran adaptarse con la propuesta general de la serie. Aún teniendo ciertas discrepancias históricas, al estar Juego de Tronos ambientado en un universo totalmente ficticio, existen muchas licencias y combinaciones de estilos en su caracterización pero que son totalmente aceptables para la audiencia. Finalmente, todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario nos retratan el cambio y la adaptación del personaje Cersei Lannister, quien mediante esta caracterización ve reforzada sus emociones y personalidad.

En un principio Cersei es presentada en un ambiente incómodo y poco agradable para ella, por lo que su vestuario funciona como un elemento excluyente, que la hace pasar desapercibida y cubre en cierta medida, su posterior retirada. Sin embargo, en la ejecución de Eddard Stark, el personaje es presentado en el instante de la victoria, donde el vestuario permite enfatizar el poder que la reina ahora ostenta. Esta dualidad hace evidente la clara evolución de Cersei Lannister como personaje, el cual finalmente logra sus objetivos y el cumplimiento de su necesidad dramática.

Cuando la reina se percata de las intenciones de Eddard de investigar las razones por las que murió Jon Arryn y la descendencia de Robert, Cersei decide tener una entrevista con él buscando que desista en sus intentos. Si bien las diferencias antes identificadas en el personaje el carácter ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcisismo se mantienen, en este vestuario también se amalgama el instinto maternal y la profunda necesidad de la reina de proteger a sus hijos. Estos elementos antes mencionados son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, que en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los diferentes momentos en los que este vestuario es utilizado en la serie. Siendo especialmente relevante durante las dos conversaciones privadas que mantiene el personaje con Eddard Stark, primero en el capítulo cuatro y

posteriormente en el capítulo siete de la primera temporada. Como se aprecia en la Figura #101 Cersei se presenta con un vestido rosa oscuro, en corte A con escote en V, cubierto por un sobretodo palo rosa, ajustado con un cinturón de cuero con apliques de metal repujado y botas bajas de cuero¹⁷⁷.

Figura #101: Cersei Lannister sexto atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7.

Esta vez se incluye una variación progresiva del rosado, el cual es considerado una tonalidad cálida. Al respecto Shorter plantea que las tonalidades cálidas suelen evocar sentimientos positivos como pasión, felicidad y energía, pero también emociones negativas como la agresión y la violencia. Además hace hincapié que el rosa, el marrón, el turquesa y el beige no son considerados matices dentro del círculo cromático¹⁷⁸. Por ello la elección del color rosa por la diseñadora Gemma Jackson, parece responder al proceso de transformación en el que se encuentra el personaje, siendo sus intenciones y actitudes, por momentos aún poco definidas (Ver Figura #102). Cersei se presenta como reina, amante y madre a disuadir a Eddard Stark de enfrentarse a ella, y adopta diferentes aspectos de los roles antes mencionados al momento de la entrevista. Al principio con

¹⁷⁷ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 7.

¹⁷⁸ Ver pagina 66.

una actitud taimada y seductora para luego apelar a su situación como madre y finalmente hacer una amenaza directa “Cuando juegas el juego de tronos o ganas o mueres, no hay puntos intermedios”, le dice (Capítulo 7, 09:23). Resulta interesante la progresión de las

Figura #102: Conversación entre Cersei Lannister y Eddard Stark



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

tonalidades que dan la sensación de un caparazón abriéndose, siendo el rosa oscuro reservado para el vestido, el elemento que Cersei viste directamente y el palo rosa para el sobretodo, que se complementa con los detalles dorados del atuendo. Podemos reconocer en el personaje su acostumbrada actitud arrogante y narcisista, pero

también en muchas ocasiones podemos vislumbrar su desesperación por el bienestar de sus hijos y su ambición por el poder. Lo que supone para Cersei la eliminación de todos aquellos a quienes considera una posible amenaza, tanto para ella como para su familia.

Por otro lado, es importante resaltar una vez más el poco poder real que Cersei posee, a pesar de tener el título de Reina y pertenecer a la poderosa familia Lannister, por el tipo de sociedad patriarcal de Poniente. “Ironically, she’s also the one Lannister sibling unable

to wield power in a straightforward way because of her gender¹⁷⁹” (D.B. Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.143). Al ser el rosado un color asociado comúnmente con lo femenino, resulta revelador el uso del mismo durante los dos momentos claves del personaje para enfrentarse a la Mano del Rey, cuyo personaje en muchas ocasiones demuestra tener más relevancia que el suyo propio.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. A diferencia de otras caracterizaciones que suelen resaltar la posición del personaje, la textura tanto del vestido como el sobretodo resulta lisa y poco ornamentada, con un bordado discretamente reservado a las solapas y las mangas de este último. Por otro lado, resalta la dureza del cinturón de cuero con

apliques de metal repujado que ajusta el vestido por la cintura, el cual contrasta con la delicadeza de las prendas que sujeta. Este vestuario es uno de los más relevantes para el personaje, ya que no solo es utilizado para las dos entrevistas que mantiene la reina con Eddard Stark, en el capítulo cuatro y siete de la primera temporada. Sino también en el capítulo

Figura #103: Conversación entre Cersei Lannister y Robert Baratheon



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5.

¹⁷⁹ Irónicamente, ella también es la única hermana Lannister incapaz de ejercer el poder de una manera directa a causa de su género. (Traducción libre)

cinco, donde Cersei mantiene una conversación con Robert Baratheon (Ver Figura #103), con una honestidad que deja entrever sus verdaderos sentimientos, lo que revela la verdadera complejidad emocional de su situación. “I’m most proud of are probably in the scene between Robert and Cersei, when they’re having a rare moment of clarity about their toxic swamp of a marriage”¹⁸⁰ (D.B. Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.27). No obstante y a medida que avanza la entrevista con su esposo, Cersei vuelve a su original actitud taimada y arrogante, cerrándose sobre su propio resentimiento para terminar retirándose de la habitación.

Figura #104: Cersei sexto atuendo / kimono japonés Furisode



Tomado de [agameofclothes.tumblr.com](https://www.tumblr.com/agameofclothes)

Si bien el vestuario del personaje Cersei Lannister se inspira en numerosas referencias del medioevo europeo, también añade elementos orientales, los cuales son combinados con otros periodos históricos e influencias socioculturales. Podemos apreciar entonces, en el corte de este atuendo un estilo parecido al del kimono japonés *Furisode*, el cual cuenta con largas mangas con caída a los lados y un fajín o cinturón que sujeta el medio de la prenda (Ver Figura #104). Este vestuario, nos indica una vez más la situación de subordinación en la que se encuentra la Reina, quien utiliza este

vestuario para enfrentarse directamente a las dos figuras masculinas cuyo poder superan el suyo propio, el Rey de los Siete Reinos y la Mano del Rey.

Finalmente, todos los elementos del diseño de producción utilizados en este vestuario nos remiten el cambio y la evolución del personaje Cersei Lannister, ante el peligro real de

¹⁸⁰ Probablemente estoy más orgulloso de la escena entre Robert y Cersei, cuando están teniendo ese raro momento de claridad acerca de lo tóxico de su matrimonio. (Traducción libre).

ser descubierta por Eddard Stark. Si bien, en otros personajes como Daenerys Targaryen el palo rosa y la textura sobria es utilizada para reforzar la delicadeza y poca resolución del personaje, para Cersei Lannister esta tonalidad busca remarcar el período de transformación que se encuentra atravesando. Este cambio se manifiesta, al alejarse de su acostumbrada actitud taimada y manipuladora, con los aspectos más sobresalientes de Cersei como reina y como madre, es decir su ambición por el poder y su profundo instinto maternal. “No one understands the cost of losing better than she does. Her lover for her children is very real, and if she does not remain vigilant, her children will die alongside her¹⁸¹” (Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.143). Siguiendo la lógica de lo citado, este vestuario se convierte entonces en una antesala del futuro accionar de la reina, que permite reforzar el proceso narrativo del personaje para enfrentarse a una situación de amenaza y jugarse todas sus cartas para salir airosa.

Cuando Eddard Stark decide acusar a Cersei Lannister por el incesto y sus hijos no legítimos, la reina se le adelanta y logra hacer que lo arresten, acusándolo de traición. Las diferencias antes identificadas en el personaje: el carácter ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso se mantienen, así como la arrogancia y el narcisismo, los cuales son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, que en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de uno de los momentos más importantes de la temporada. El personaje se presenta con un vestido largo verde esmeralda sin mangas en corte A, con escote en V, con apliques de cuentas verdes y rojas grandes en forma de X, desde los hombros hasta la parte baja del vestido, sujeto por un broche al medio¹⁸². Se añade además una capa verde esmeralda sujeta al vestido como se observa en la Figura #105.

Como en los casos analizados anteriormente, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que favorecen la evocación de sensaciones en el personaje Cersei Lannister a nivel narrativo. A diferencia de los atuendos anteriores, este vestuario solo incluye sobre el verde variaciones de la misma tonalidad, el cual se encuentra presente tanto en el vestido como en la capa. Es interesante la elección de este color, ya

¹⁸¹ Nadie entiende el costo de perder mejor que ella. Su amor por sus hijos es muy real, y si no permanece vigilante, sus hijos morirán junto a ella. (Traducción libre)

¹⁸² Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 8.

que al encontrarse en una situación de peligro al ser acusada de incesto, Cersei se camufla detrás del verde de la Casa de los Baratheon. Deja el color rojo y dorado característico de la Casa Lannister, en una falsa demostración de lealtad a la casa del difunto rey Robert Baratheon. Pero si bien el personaje Cersei utiliza el verde representativo de la Casa Baratheon, su hijo Joffrey viste el dorado y rojo de los Lannister (Ver Figura #106), haciendo énfasis en el verdadero poder que ahora esta Casa ostenta.

Figura #105: Cersei Lannister séptimo atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7.

Podemos referirnos también a la textura como otro de los elementos del diseño de producción que favorecen a la construcción narrativa. Observamos que

tanto el vestido como la capa muestran la misma textura lisa, pero esta última muestra grandes patrones referentes a la naturaleza. Esto vincula una vez más al personaje con los elementos Baratheon, en especial con el Rey Robert, el cual durante toda la temporada demuestra una especial predilección por el ambiente salvaje. Cersei una vez más se

Figura #106: Cersei Lannister junto a su hijo Joffrey Baratheon.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7.

camufla ante los otros miembros de la corte, aparentando haber adoptado tanto la casa como los gustos personales de su esposo, a quien simula hacer un mudo homenaje con este vestuario. Por otro lado, Cersei además cambia su acostumbrado cinturón de cuero y metal por una llamativa pieza de joyería, que hace ostentación de su rango y posición, reforzando la actitud arrogante y narcisista de la reina, quien al inicio de la escena recibe a Eddard Stark de pie junto al trono.

Si bien, el vestuario del personaje Cersei Lannister utiliza numerosas referencias del medioevo europeo, éstas además son combinadas con otros periodos históricos y estilos más modernos. Es importante destacar una vez más el carácter atemporal de este atuendo, el cual tanto en corte como en elementos muestran una clara inspiración moderna en el trabajo de diseñadores de moda más actuales, tales como Manish Malhotra o Alexander McQueen (Ver Figura #107). Hay que resaltar que al ordenar la captura de Eddard Stark, Cersei se aleja de su acostumbrado papel pasivo, demostrando ser una adversaria inteligente y muy peligrosa, que se revela tanto contra la amenaza de Stark, como contra los mismos estereotipos de su época. En otras palabras, Cersei se presenta como un

Figura #107: Cersei Lannister / Diseño de Manish Malhotra / Diseño de Alexander McQueen.



Tomado de agameofclothes.tumblr.com

personaje adelantado a su tiempo, con ambiciones tan iguales o mayores a los de sus pares masculinos, lo cual es reforzado con el estilo contemporáneo del vestuario.

Finalmente, es importante notar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos del personaje. En este caso en particular, es interesante observar el vínculo que existe entre el vestuario y el momento del relato, ya que es la única escena donde podemos observar esta caracterización. Si bien, en los atuendos anteriores de la reina se resaltaba los diferentes aspectos del personaje por separado, en éste se hace un especial esfuerzo por retratarlos a la vez. Cersei ha recorrido un largo camino hacia el poder para llegar a este momento cumbre, su transformación de esposa subordinada a reina regente ha concluído, demostrando ser una hábil adversaria en el juego de tronos.

Una vez Joffrey ha sido coronado rey y Cersei oficia como reina regente, el personaje vuelve a adoptar un segundo plano, pero teniendo una participación activa en la toma de decisiones y el manejo político de Poniente. En cierta medida, se vuelve al estilo sobrio y sencillo antes utilizado por la reina al inicio de la temporada, pero se le añade ahora nuevos elementos para remarcar el sustancial cambio tras el encarcelamiento de Eddard Stark. No obstante, las diferencias antes identificadas en el personaje: el carácter ambicioso, taimado, manipulador y rencoroso, así como la arrogancia y el narcicismo se mantienen. Como se puede observar en la Figura #108, el atuendo está compuesto por un vestido largo rosa pálido de mangas largas con escote en V, al que se le ha añadido un collar largo de bisutería, con cuentas y broches labrados¹⁸³. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso del tono, el color y la textura, los cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

¹⁸³ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister – Atuendo 9.

Como en el **Figura #108: Cersei Lannister octavo atuendo**

vestuario anterior, el diseño de producción utiliza los elementos de tonalidad y color, que permiten hacer referencia a las sensaciones que el personaje Cersei Lannister



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.

experimenta a

nivel narrativo. Esta vez la gama de colores incluida es el rosa pálido en el vestido y el dorado tanto en el bordado como en las mangas. Resulta interesante esta nueva elección para el personaje, el cual luego de su anterior muestra de fortaleza, con colores fuertes y brillantes, vuelve a los tonos suaves y adopta una apariencia menos amenazadora. No obstante el color escogido es el rosa, color característico en los anteriores enfrentamientos entre Cersei y Eddard Stark, lo que revela el carácter engañoso, taimado y manipulador de este supuesto cambio. Un ejemplo de ello, es en el capítulo ocho de la temporada, **Figura #109: Cersei escucha el pedido de Sansa Stark.**



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.

durante el pedido de Sansa ante la corte para salvar a su padre. (Ver Figura #109). Donde, si bien la reina parece falsamente interceder por ella ante su hijo, esto sería a cambio de que Sansa escriba a su hermano Robb Stark, exigiendo que éste reconozca al rey Joffrey Baratheon sin oposición. Es importante además

señalar, el indiscutible parecido que existe entre el vestido de Sansa con el de la reina (y en general en todo su aspecto en conjunto), en los últimos episodios de la temporada, lo que revela la clara influencia que tiene Cersei sobre este personaje.

Una vez más, se retoma a la tela tornasolada en el vestido, la cual se caracteriza por adoptar distintas tonalidades según el tipo de luz a la que se expone. Sobre esto último, se puede mencionar una vez más la apreciación de Shorter sobre la textura, que por el tipo de iluminación es capaz de engañar al espectador, al hacerle creer que un color es más intenso y saturado de lo que es originalmente. Esta elección responde al carácter taimado y manipulador de Cersei, quien tras el encarcelamiento de Eddard Stark, vuelve a ocupar un vigilante segundo plano (Ver Figura #110). Por otro lado, la reina se aleja del estilo anterior con las sutiles aves bordadas en el vestido, para reemplazarlas por unos llamativos leones en dorado de su casa, más acorde a su nueva posición de control y poder. “Cersei had a new kimono style costume and for this dress Michele Clapton wanted lions embroidered on the sleeves and wanted it to be bolder and more armour like. For this costume I

Figura #110: Detalle del octavo atuendo de Cersei Lannister



Tomado de gameofclothes.tumblr.com

embroidered stumpwork lions heads so they were particularly 3D and the decoration around was metallic and heavily encrusted with beads and metal rings.”¹⁸⁴ (Michele Carragher

¹⁸⁴ Cersei tiene un vestuario con un nuevo estilo de kimono y para este vestido Michele Clapton quería leones bordados en las mangas, y quería que estos fueran más audaces, similares a los de una armadura. Para este vestuario se utilizó un bordado tridimensional, de tal manera que las cabezas de los leones parecieran estar en 3D y la decoración de alrededor fue metálico, con incrustaciones de perlas y anillos de metal en gran medida. (Traducción libre)

from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.129). El uso de bisutería además es particularmente llamativo en este atuendo, ya que existe una clara diferenciación con el estilo sobrio utilizado al principio por Cersei, lo que le proporciona un aspecto más imponente y deslumbrante al personaje, reforzando su carácter arrogante y narcisista y su nueva situación de poder detrás del trono.

Si bien el vestuario del personaje Cersei Lannister se inspira en numerosas referencias del medioevo europeo, también añade elementos orientales los cuales son combinados con otros periodos históricos e influencias socioculturales. Podemos apreciar una vez más en el corte de este atuendo un estilo parecido al del kimono japonés *Furisode*, el cual cuenta con largas mangas con caída a los lados. Lo que remarca el significativo parecido con el vestuario utilizado por Cersei en el capítulo cinco y en el capítulo siete de la temporada, donde tiene una entrevista con Eddard Stark (Ver Figura #111). Este parecido

Figura #111: Cersei Lannister sexto atuendo / octavo atuendo



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada: capítulo 5 / capítulo 8.

no resulta accidental, ya que mientras que con el primer vestuario Cersei se encontraba en un proceso de transformación, este segundo puede considerarse un epílogo de su lucha por el poder, donde finalmente ha logrado obtener el ansiado título de “Reina regente”.

Finalmente, el diseño de producción no solo permite exteriorizar los sentimientos o los cambios en los personajes, sino también permite reforzar la naturaleza individual y

colectiva de los personajes, logrando una relación tanto interna como externa dentro del relato. En el caso del Cersei Lannister, podemos observar como el vestuario se adapta a los intereses de la reina y funciona como un recurso para el personaje, que se vale del mismo para disfrazar o solo revelar parte de sus verdaderas intenciones. No obstante, hay que notar cómo el vestuario también revela la situación de subordinación en la que se encontraba la reina en relación a los demás personajes masculinos, siendo éste el principal motor de su búsqueda por el poder.

Cersei entonces se presenta como un personaje, que si bien hace uso de cualquier medio para lograr sus fines, también se adelanta al pensamiento de su propia época, al sentirse preparada para gobernar, algo que se percibe en su caracterización que toma inspiración en claros elementos contemporáneos. Por otro lado, es importante mencionar la transformación que sufre el personaje durante la primera temporada, según las circunstancias narrativas del relato. “Then Robert died and Joffrey takes power, and slowly she gets harder. The bird embroidered on her clothes gives way to more and more lions. I wanted to increase her shell, I guess.¹⁸⁵” (Michele Carragher from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.145). Siguiendo lo expuesto en lo citado, si bien al inicio Cersei es presentada como una mujer atrapada en un matrimonio sin amor y en constante conflicto con su esposo, no es hasta la llegada de Eddard Stark que la tensión existente, crea un peligro que fuerza una defensa por parte de la reina. Es así, que ante la agresión del rey Robert Baratheon, comienza a desarrollar un cuidadoso plan para asegurar la sucesión de su vástago y la toma del poder. Sin embargo, una vez obtenido su objetivo la ambición y la paranoia de Cersei aumentan, pasando a adoptar una actitud más agresiva con leones bordados en su vestido.

➤ CABELLO & MAQUILLAJE

Dentro de la propuesta del diseñador de producción, el cabello y el maquillaje son dos de los elementos que permiten definir la caracterización de los personajes, complementando el vestuario.

¹⁸⁵ Entonces Robert muere y Joffrey toma el poder, y poco a poco ella (Cersei) se vuelve más dura. Las aves bordadas en su ropa dan lugar a más y más leones. Yo quería aumentar su caparazón, supongo. (Traducción libre)

Dentro de esta sub-categoría podemos observar que la tonalidad, el color y la textura también se encuentran presentes, las cuales se encuentran ligadas a los atributos narrativos, que son la base de Cersei Lannister, como el carácter taimado, manipulador, la arrogancia y el narcisismo. Lo que se puede observar de la tonalidad y el color escogidos para el cabello del personaje, es la elección del rubio dorado, lo cual es especificado en los libros de R.R. Martin sobre el personaje, siendo este tono de cabello característico del linaje Lannister. Esta elección no resulta circunstancial, ya que el rubio es un tono muy sugerente que se ajusta al carácter arrogante y narcisista del personaje Cersei, quien además suele utilizar su atractivo físico para sus propios intereses. Del mismo modo, podemos mencionar la textura, ya que la apariencia del cabello tiene un papel importante en la diferenciación de los dos espacios con los que el personaje constantemente interactúa: el público y el privado (Ver Figura #112).

Apreciamos que Cersei hace una clara ostentación de su posición como reina de los Siete Reinos al encontrarse en eventos sociales, lo cual se manifiesta en elaborados peinados por encima de la cabeza a modo de corona, con complicadas trenzas enlazadas¹⁸⁶. Aún cuando Cersei se encuentre en presencia de otras poderosas Casas del Poniente, la forma de su cabello destaca claramente sobre el resto de invitados, proyectando una imagen de poder. “I don’t know how strong she is really, but she wants project that image”¹⁸⁷ (Michele Clapton from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.152). En el ámbito privado, sin embargo, Cersei presenta una imagen menos elaborada, con sencillas trenzas en una media cola o aún con el cabello totalmente suelto, en los encuentros con sus amantes¹⁸⁸. Ello refuerza tanto su carácter taimado y manipulador, que busca en determinados momentos encubrir al personaje, como reforzar su fortaleza para quienes la reina considera sus enemigos.

¹⁸⁶ Ver Apéndice 3: Matriz de recojo personajes, capítulo 1 en adelante.

¹⁸⁷ Yo no sé qué tan fuerte es [Cersei] realmente, pero ella quiere proyectar esa imagen (Traducción libre)

¹⁸⁸ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister.

Por otro lado, el maquillaje de Cersei se mantiene en gran medida *nude*, con la intención de darle un aspecto natural acorde a la época en el que la serie se encuentra ambientada (Ver Figura #112). Funciona también como un elemento de caracterización según los requerimientos de la historia, resaltando por ejemplo, el cansancio cuando la caravana de la reina llega finalmente a Invernalía o la marca del moretón que el rey Robert le deja tras golpearla.

Figura #112: Cersei Lannister cabello & maquillaje.



Tomado de Behind Game of Thrones.

➤ UTILERIA DE MANO

A diferencia de la utilería escenográfica, la utilería de mano le permite al diseñador de producción establecer una relación directa entre los personajes y su entorno, estableciendo un elemento característico de interacción.

Para la reina Cersei Lannister se buscaron principalmente elementos que reforzaran las características narrativas como el carácter ambicioso y rencoroso del personaje. Siendo la corona de la reina y el medallón con el blasón Lannister los principales objetos que funcionan como utilería distintivas del personaje, los cuales presentan diferencias de tonalidad, color y textura según el diseño de producción.

Para empezar tenemos la corona que la reina utiliza en los eventos sociales, es de oro y cuenta con una gema verde o roja engarzada al medio¹⁸⁹ (Ver Figura #113). Este elemento es claramente un indicativo de rango y posición, teniendo una carga de poder simbólico concreto, siendo reconocido por los habitantes de los Siete Reinos y utilizado en el ámbito público, donde

tras el nombramiento de Joffrey, Cersei oficia como reina regente. La tonalidad y el color responden al material sobre el que fue moldeada la

Figura #113: Corona de la reina Cersei Lannister.



la **Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8.** corona, que al ser de oro presenta un tono dorado brillante. La textura es lisa y limpia, no obstante es interesante observar el diseño de este elemento, ya que en comparación con la corona de Robert y Joffrey Baratheon, la corona de la reina se acerca más a un adorno engarzado en el cabello, donde los complicados peinados actúan como complemento para resaltar la “corona” de la reina. Esto es un claro indicativo del poco poder real que Cersei posee y el profundo de rencor que el personaje alberga ante esta desigualdad, ya que si bien es la esposa del rey, sus opiniones, consejos o decisiones no tienen peso alguno, en la corte y en el manejo político del día a día.. Cersei, sabe que su corona es un adorno, siempre al margen de Roberth.

El segundo objeto de gran interés, es el medallón de oro labrado con el león de la Casa Lannister, el cual es llevado por Cersei en una sencilla cadena dorada¹⁹⁰ (Ver Figura #114). Este elemento a diferencia del primero posee una carga simbólica abstracta, ya que es la misma Cersei quien le da esta connotación. La tonalidad y el color responden al

¹⁸⁹ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister.

¹⁹⁰ Ver apéndice 1: Matriz de análisis personajes: Cersei Lannister.

Figura #114: Medallón de oro con el blasón Lannister.



Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones.

material sobre el que fue moldeado también este medallón, que al ser de oro presenta un tono dorado brillante. La textura es lisa con un elaborado grabado en relieve. Es importante observar aquí los momentos en los que el medallón es utilizado por la reina. En un primer momento, éste solo aparece cuando Cersei se encuentra acompañada de su familia más cercana, sin embargo desde el momento en que se enfrenta a Eddard y hasta su captura y ejecución, vemos este elemento presente. Cersei confía en el poderío de su casa y ambiciona el poder, permitiendo que este sentimiento se traslade del ámbito privado al público, convirtiendo este objeto en una representación de la seguridad que siente en su habilidad para jugar el juego de tronos.

En suma, al ser uno de los personajes con mayor variedad de matices, Cersei Lannister muestra una elaborada caracterización que evoluciona cuidadosamente, según los acontecimientos planteados durante el relato. Cersei se nos muestra al inicio de la temporada como la reina trofeo del rey Robert Baratheon, siempre vestida ostentosamente con los colores rojo y dorado de su casa. Suaves pieles, lujosos brocados, delicadas sedas y forros de oro la protegen del frío del Norte, al tiempo que su corona de oro engarzada en su elaborado tocado remarcan su estatus e importancia. Es conveniente resaltar, que siempre que Cersei aparece en público hay una clara referencia a la casa Lannister por encima de la casa Baratheon, aún cuando su matrimonio se realizó para forjar una alianza, lo que nos muestra claramente dónde reside la lealtad de la reina. Pero muy pronto, se nos revela su situación como el de una mujer atrapada en un matrimonio infeliz, siendo su único consuelo el amor casi obsesivo que profesa por su hermano y sus hijos. Es en compañía de ellos, dónde la caracterización de Cersei cambia, siendo menos rimbombante y más natural, no obstante este mismo estilo es utilizado también para remarcar su situación de subordinación. Ya que si bien Cersei ostenta una gran riqueza, el verdadero poder le es negado por su condición de mujer. Su vestuario entonces se va adaptando a las nuevas circunstancias del relato, llevando cada vez más piezas y con

tonos cada vez más fuertes y texturas más elaboradas, apareciendo también el colgante del león Lannister con mayor frecuencia, hasta finalmente convertirse en un símbolo de la victoria. Cersei es probablemente el personaje que mayor conciencia demuestra sobre su aspecto, utilizando en muchas ocasiones el vestuario para enmascarar sus propios fines. La caracterización de Cersei no sólo funciona como un elemento que señala sus emociones sino todo lo contrario, funciona como un elaborado disfraz que engaña tanto al resto de personajes con los que interactúa, como al espectador.

Como puede observarse durante el análisis de los principales personajes de la primera temporada, el diseño de producción realiza un importante trabajo, no sólo para resaltar las características físicas sino también el carácter, creencias, emociones, sensaciones y posición social de los mismos, en concordancia a las necesidades del relato. Puede notarse además, que el diseño de producción enfatiza el constante crecimiento de los personajes, ya que éstos no son estáticos sino que van cambiando en el tiempo, según su entorno o situación. Por otro lado, si bien utiliza referencias culturales o de la historia universal, éstas son muchas veces combinadas, creando una caracterización totalmente única y original propia del universo fantástico, como es el caso de “Juego de Tronos”.

5.2. Identificar el uso del diseño de producción para la construcción de elementos socioculturales en los espacios donde se desarrolla el relato.

Para responder el segundo objetivo específico de la investigación a continuación se describen los pasos realizados para su análisis: Primero, se identificó los lugares principales con mayor aparición en la primera temporada mediante un conteo cuantitativo por número de escenas. Luego, se observaron las sub-categorías del diseño de producción para la construcción de los espacios, siendo éstas: diseño de escenografía, decoración y utilería de escenografía. Finalmente, se estableció la pertinencia de estos elementos en la construcción e identificación de dichos espacios a lo largo de la primera temporada.

5.2.1 Identificación de los espacios principales con mayor aparición en la primera temporada

Para establecer los espacios de mayor aparición en la primera temporada fue necesario identificar a aquellos lugares donde se desarrollaban las líneas principales de la trama.

Para esto, se hizo uso de un análisis cuantitativo, separando por secuencias cada capítulo de la temporada, calculando así el número de apariciones de cada lugar por capítulo de manera individual y por temporada de manera general.

En la siguiente Tabla 14 de resumen, se pueden observar los resultados. Según lo obtenido de la medición cuantitativa de los dos continentes principales: Poniente y Essos, se seleccionó: Invernalía, la Fortaleza Roja, el Castillo Negro y el poblado de Vaes Dothrak para la muestra, por tener mayor cantidad de apariciones durante toda la temporada.

Tabla 14: Resumen ficha de recojo cuantitativo - Espacios

RESUMEN DE DATOS									
CATEGORIA	APORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE ELEMENTOS SOCIOCULTURALES								
INFORMACIÓN SELECCIONADA: ESPACIOS									
Nro. de Capítulo	PONIENTE							ESSOS	
	El Norte		Desembarco del Rey			El Muro	Valle de Arroyo	Bahía de los Esclavos	Mar Dothraki
	Invernalía	Las Inviernas	La Fortaleza Roja	Burdel de Baelish	Ciudad	El Castillo Negro	Nido de Águilas	Astapor	Vaes Dothrak
Capítulo 1	4	1	1	0	0	0	0	1	0
Capítulo 2	3	0	0	0	0	0	0	0	0
Capítulo 3	2	0	4	2	0	5	0	0	0
Capítulo 4	1	0	4	0	1	3	0	0	2
Capítulo 5	1	1	3	0	0	0	1	0	0
Capítulo 6	0	0	5	0	0	0	3	0	3
Capítulo 7	1	0	4	1	0	3	0	0	2
Capítulo 8	2	0	3	0	0	3	1	0	0
Capítulo 9	0	0	1	0	1	2	0	0	0
Capítulo 10	1	0	4	0	0	2	0	0	0
TOTAL	15	2	29	3	2	18	4	1	7

Elaboración propia en base a visualización de la primera temporada de la serie.

5.2.2 Aportes del diseño de producción a la narrativa audiovisual para la construcción de los espacios

En la presente investigación se buscará demostrar que el diseño de producción de la serie televisiva “Juego de Tronos”, adapta de la mejor forma posible la información recibida para la construcción de los espacios en donde tiene lugar el relato, utilizando para ello los diferentes patrones de línea y forma, además del color como elementos narrativos. Asimismo, al ser “Juego de Tronos” una adaptación y estar basado en los libros del escritor George R. R. Martin, el diseño de producción empleó diversas referencias del

medieval europeo, complementándolas con otros elementos históricos, permitiendo una evolución en los espacios dentro de la serie según el contexto sociocultural propuesto por el relato. “Detailed lists of each location, décor, props, and costumes are made by the production designer, art director, set decorator, property master, and costume designer, then approved by the director”¹⁹¹ (LoBrutto, 2002, p.7). Se elaboró una matriz de recojo, dividida en las sub-categorías del diseño de producción consideradas para la construcción de los espacios, como son diseño y decoración de escenografía. La combinación de ellas, permite elaborar un espacio sin importar lo surrealista o fantástico que éste sea. Una vez terminado este proceso se pasó a examinar los resultados mediante una matriz de análisis, identificando las características geográficas, históricas y sociales reflejadas en la propia ambientación.

5.2.2.1 *Invernalía:*

Sede principal de la Casa Stark como Guardianes del Norte de los Siete Reinos y escenario principal de los tres primeros capítulos de la temporada. “The show pretty much begins in Winterfell, and the Starks were very much the anchor of the first season, so designing their home was no small task”¹⁹² (D.B. Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.71). Como se describe en el apartado sobre espacios, Invernalía es una inmensa fortaleza que se encuentra rodeada por una doble muralla de granito, con un profundo foso que la divide. Dentro del recinto se encuentra numerosos torreones de distintas alturas, la mayoría interconectados por túneles o puentes cubiertos, además existe un pequeño bosque en el interior con lagunas de aguas termales. Puesto que los primeros capítulos de la temporada se desarrollan principalmente en Invernalía y sus cercanías, diversas construcciones dentro de la fortaleza fueron recreadas físicamente para la serie, prescindiéndose en gran medida de efectos digitales. “It was difficult because it needed to feel like the kind of place the Starks would come from: solid, trustworthy, simple, grounded, and... well, Stark”¹⁹³ (Michele Clapton from Inside

¹⁹¹ Un inventario detallado de cada locación, decoración, utilería, y vestuario es elaborado por el diseñador de producción, el director de arte, el decorador, utilería, y el diseñador de vestuario, y luego es aprobado por el director. (Traducción libre)

¹⁹² La serie comienza más o menos en Invernalía, y los Stark eran en gran medida el ancla de la primera temporada, por lo que diseñar su hogar no fue una tarea pequeña. (Traducción libre)

¹⁹³ Fue difícil porque se necesitaba que se sintiera como el tipo de lugar del que los Stark vendrían: sólido, confiable, simple, con conexión a la tierra, y... bueno, Stark (Traducción libre).

HBO's Game of Thrones, 2012, p.71). Para un mejor estudio se analizara la construcción de este espacio dividiéndolo en las dos subcategorías de diseño y decoración de escenografía.

➤ DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Para la recreación de Invernalía se adaptaron diferentes castillos de mediados del siglo XIV como locación, estos fueron adecuados para ofrecer un aspecto medieval pero no de un periodo u estilo en específico. “In some ways, Winterfell is probably the most medieval of the world we visit. But we wanted the exterior to have another essence to it, and it went through a lot of iterations. In the end, I think we came up with something quite original looking, a real hybrid”¹⁹⁴ (Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p. 72). Como se observa en la Figura #115, Invernalía presenta en general un aspecto imponente, con una gran cantidad de garitas dispuestas dentro de la fortaleza,

Figura #115: Invernalía



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

las cuales pueden ser divididas en: La Gran Torre, donde se encuentran los aposentos de Eddard Stark y Catelyn Tully. La Torre Rota, una antigua torre de vigilancia parcialmente derruida y de la cual fue empujado Bran Stark por Jaime Lannister. La Casa de Invitados,

¹⁹⁴ En cierto modo, Invernalía es probablemente lo más medieval del mundo que visitamos. Pero queríamos que el exterior tuviera otra esencia, y fue a través de una gran cantidad de iteraciones. Al final, creo que se nos ocurrió algo con una vista bastante original, un verdadero híbrido. (Traducción libre)

donde la familia real se hospeda al llegar a Invernalía. La Sala Principal o Gran Salón, lugar de reunión donde el señor feudal oficia las audiencias. La Cripta de los Stark, construcción subterránea donde se encuentran sepultados todos los miembros fallecidos del linaje Stark y el Bosque de los Dioses, lugar de un antiguo árbol arciano denominado Árbol Corazón que representa la fe hacia los antiguos dioses. A lo largo de los primeros capítulos de la temporada también se pueden observar ambientes de servicio como la cocina, la armería y los establos (Ver Figura #116). Al ser una construcción principalmente defensiva

Figura #116: Arte conceptual de Invernalía

podemos identificar en el espacio de Invernalía elementos narrativos como la rigidez, la solides y la sencillez, así como un fuerte vínculo con lo natural. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de estos primeros capítulos de la temporada.

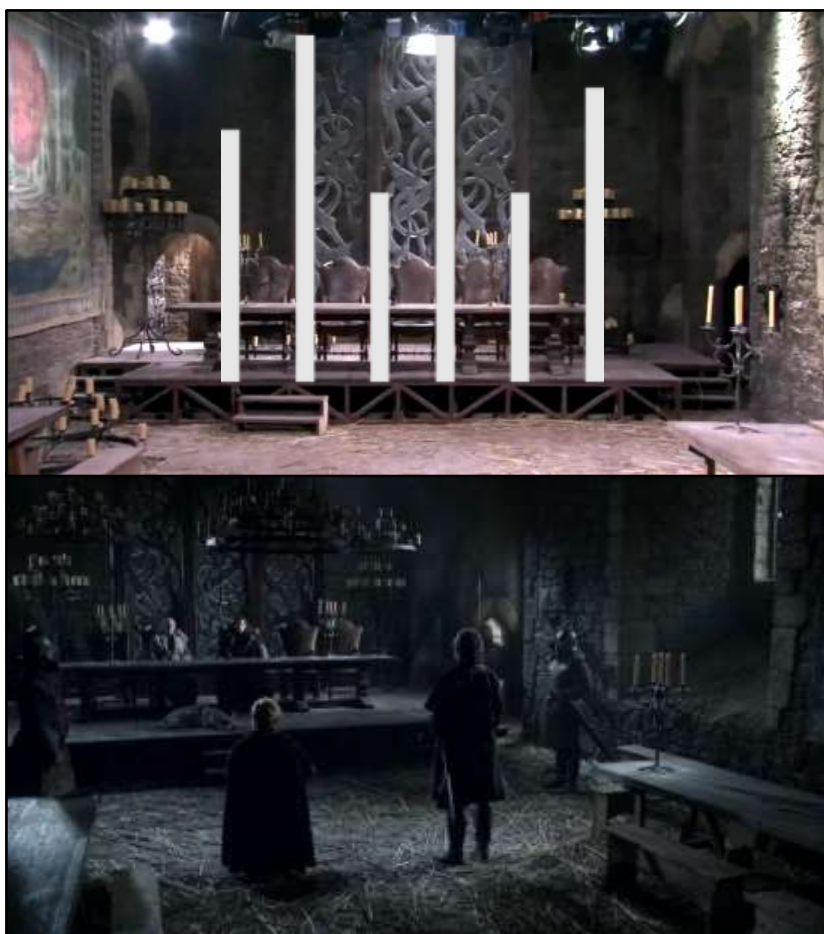


Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones.

Como se detalla en el marco teórico dos de los elementos del diseño de producción que favorece la definición de los espacios a nivel narrativo, son la línea y la forma. Para Van Sijll dentro de la construcción espacial del encuadre, las líneas pueden ser divididas en siete modos de percepción: el borde, el contorno, cercanía, intersección de planos, imitación a través de la distancia, eje y dirección¹⁹⁵. Tanto el borde como el contorno son establecidos por la altura e iluminación, dando la apariencia de mayor o menor longitud como profundidad. En el caso de Invernalía, al estar las habitaciones dispuestas en el interior de la torres el diseño escenográfico da una especial apariencia de altura, con largas

¹⁹⁵ Ver página 62.

Figura #117: Producción del Gran Salon de Invernalía / Toma final del Gran Salon luego de todo el proceso de post producción.



Tomado de The Official Website for the HBO Series Game of Thrones / Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3.

vigas de madera, y en el caso de la Cripta Stark, de piedra dispuestas en vertical. Por otro lado, al presentar la mayoría de habitaciones con ventanas pequeñas y de arco abocinado, no abunda la luz natural por lo que los interiores han sido iluminados tenuemente, lo que aporta una sensación de profundidad (Ver Figura #117). Existe un especial cuidado en la fotografía de espacio limitado utilizada en

Invernalía, donde la profundidad se encuentra definida por el cambio de volumen en los objetos, las texturas difuminadas, la exposición lumínica y la separación tonal (claro-oscuro). Por lo que la cercanía en la intersección de los planos acentúa en muchos de los escenarios, interiores y exteriores, las líneas rectas horizontales que enfatizan el aspecto rígido y sólido de la construcción. Estas características refuerzan además valores narrativos tanto en el mismo diseño escenográfico como en los personajes que se desarrollan dentro de este espacio.

Con respecto a la forma, según Van Sijll podemos identificar tres formas básicas, el círculo, el cuadrado y el triángulo “Visual theorists often link shapes with specific emotions or ideas¹⁹⁶” (2005, Kindle 730). Las formas circulares se asocian a lo complejo, natural y orgánico, las cuadradas y rectangulares suelen ser vinculadas con la rigidez, el orden y la simplicidad, y las triangulares con el dinamismo, la agresividad y la violencia. En el caso de Invernalía al ser una fortaleza abundan las estructuras cuadradas y rectangulares, no obstante las cúpulas en la mayoría de las torres presentan formas más sinuosas y

redondeadas (Ver Figura #118). Esta combinación busca resaltar claramente los elementos narrativos antes mencionados para este

Figura #118: Ala Norte de la fortaleza de Invernalía.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

espacio, como la rigidez, la solides y la sencillez que son relativas a las formas cuadradas/rectangulares, y el vínculo con lo natural que se ve reflejado en las formas circulares.

Si bien las líneas y la forma siempre se encuentran presentes en el espacio, pueden definirse con mayor claridad gracias al contraste y la tonalidad, encontrándose en gran medida en función de la iluminación. Es por ello que es importante hacer mención del color en Invernalía, donde abundan los tonos neutros como el gris, al ser una construcción mayoritariamente de piedra y fríos como el azul, en las recubiertas y techos de los edificios (Ver Figura #119). Esta cercanía a los tonos que identifican a los integrantes de la familia Stark en el vestuario, refuerza el vínculo que existe entre los personajes y este

¹⁹⁶ Los teóricos visuales a menudo vinculan formas con emociones o ideas específicas. (Traducción libre).

espacio seguro que es su hogar, el cual se ven obligados a abandonar por diferentes circunstancias a lo largo de la serie.

Figura #119: Exterior de la fortaleza de Invernalía.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos de este espacio. En general este primer acercamiento al reino de Poniente y más particularmente a la familia Stark manifiesta el claro vínculo que ellos mantienen con su lugar de origen. Invernalía no es solo una fortaleza es una extensión del legado de la Casa Stark, su construcción es un reflejo de su entereza y respeto por las antiguas tradiciones de las inhóspitas tierras del Norte, característica que se desarrolla a largo de la serie en todos los integrantes de la familia Stark.

➤ **DECORACION DE ESCENOGRAFÍA:**

La decoración de escenografía traduce el planteamiento del diseño de producción a través de la ambientación y la selección de la utilería. En el caso de Invernalía los diferentes espacios son de carácter principalmente rústico, ideados principalmente para soportar los rigores del frío clima del Norte. En general se optó por una ambientación con características de los pueblos nórdicos de Escandinavia de finales del siglo VIII (Baruque, 2004), sin embargo existe una gran cantidad de referentes de la Europa oriental durante la edad moderna, donde el feudalismo era el sistema político predominante. “We shot pieces of the pilot at Doune Castle, a medieval stronghold in central Scotland (...) but we

Figura #120: Habitación de Brandon Stark.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2

71). Abundan las texturas ásperas como la piedra y el metal y las texturas orgánicas como la madera, existe poca ornamentación y se prioriza la practicidad sobre la suntuosidad (Ver Figura #120 y #121). El lema de la Casa Stark “Se acerca el invierno”, se refleja en este espacio cuya decoración refuerza los elementos narrativos antes identificados como

la rigidez, la solides y la sencillez, así como el vínculo con la naturaleza. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en

Figura #121: Habitación de Sansa Stark.



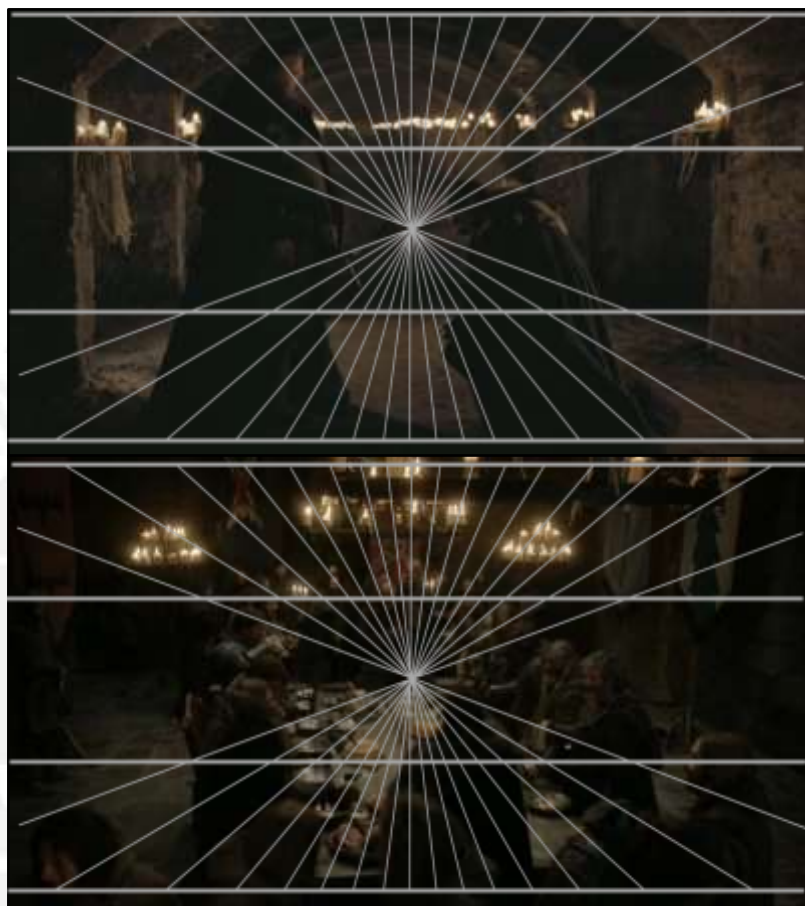
Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 2

conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los personajes que interactúan con este espacio.

¹⁹⁷ Grabamos parte del piloto en Doune Castle, una fortaleza medieval en el centro de Escocia (...) pero queríamos introducir diferentes elementos e influencias para lograr que Winterfell luciera como un lugar real, pero diferente de cualquier otro lugar real que hubiéramos visto. (Traducción libre)

Dentro de la decoración de Invernalía las líneas añaden altura, marcando principalmente por la abundancia de rectas verticales, las cuales refuerzan las características narrativas de rigidez y solides. Existe no obstante un interesante uso de las líneas diagonales, las cuales funcionan para guiar el ojo del espectador a través del encuadre, sugiriendo de esta forma la perspectiva y el punto de interés dentro de la composición. Un ejemplo de ello es el Salón Principal, donde los elementos de la decoración centran visualmente la atención en la mesa principal ocupada por el Señor de la Casa y su familia, o durante los eventos oficiales, los invitados de mayor rango político. Por otro lado la Cripta de los Stark presenta un amplio y largo pasillo con columnas bajas y un techo abovedado de granito que también acentúa las líneas verticales y diagonales (Ver Figura #122). Cabe destacar que cada sepulcro de la Cripta representa con una escultura tallada a su ocupante, en el caso de los señores del norte estos se erigen como figuras sentadas sobre un trono de piedra, sosteniendo su espada y con un lobo huargo a su lado, mientras que las mujeres son representadas de pie y en una pose femenina¹⁹⁸. Al tener los siete reinos una sociedad predominantemente patriarcal, quienes llevaban el derecho de gobierno y las propiedades eran los hombres, mientras las mujeres

Figura #122: Cripta Stark perspectiva de profundidad / Casa de Invitados perspectiva de profundidad



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 1 y 8.

el Señor de la Casa y su familia, o durante los eventos oficiales, los invitados de mayor rango político. Por otro lado la Cripta de los Stark presenta un amplio y largo pasillo con columnas bajas y un techo abovedado de granito que también acentúa las líneas verticales y diagonales (Ver Figura #122). Cabe destacar que cada sepulcro de la Cripta representa con una escultura tallada a su ocupante, en el caso de los señores del norte estos se erigen como figuras sentadas sobre un trono de piedra, sosteniendo su espada y con un lobo huargo a su lado, mientras que las mujeres son representadas de pie y en una pose femenina¹⁹⁸. Al tener los siete reinos una sociedad predominantemente patriarcal, quienes llevaban el derecho de gobierno y las propiedades eran los hombres, mientras las mujeres

¹⁹⁸ Ver apéndice 2: Matriz de análisis espacios: Invernalía – Cripta Stark.

ostentaban el título como parte de su dote, algo muy común en la Europa feudal del siglo XI en adelante (Baruque, 2004).

Las formas en el mobiliario se mantienen predominantemente cuadradas y rectangulares, como se observa en gran parte de las habitaciones en Invernalía que una vez más refuerzan las características narrativas de rigidez y solides. No obstante sobresalen elementos de formas curvas que contrastan visualmente y añaden flexibilidad a la composición, por otro lado afirma el vínculo que existe entre Invernalía y las creencias de carácter politeísta de la familia Stark. Un ejemplo de ello se encuentra presenta una vez más en el Salón Principal, donde el tallado de la larga pieza ornamental que se encuentra detrás de la mesa principal, se acerca en parecido a las ramas del Árbol Corazón. Del mismo modo, en el Bosque de los Dioses abundan las formas rectangulares alargadas por la gran cantidad de robles de copa alta (Ver Figura #123). La ambientación de este espacio es particularmente significativo para entender la cosmovisión de Invernalía, el cual se asocia a los espíritus

Figura #123: Bosque de los Dioses en Invernalía.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 1.

de la naturaleza en una religión principalmente animista¹⁹⁹. Lo cual se ve reflejado en la talla de un rostro humano en el Árbol Corazón de cuyos ojos brota la savia rojiza del árbol, lo que le da la apariencia de que estuviera llorando sangre. Es interesante observar

¹⁹⁹ Es la creencia en que los elementos del mundo natural están dotados de alma y conciencia propia.

aquí el significado de este lugar para los personajes, en el caso de Eddard Stark es un ambiente en el que encuentra el silencio y la quietud necesarios para reflexionar, aun cuando su esposa Catelyn exprese su incomodidad. “I found the god-wood set magical. We inked the wáter in the pools so it had that black reflective quality. It was very still, almost like a sanctuary for Ned and his family”²⁰⁰ (Gemma Jackson from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p. 75). Para Eddard el bosque de los dioses es un testimonio de las costumbres y creencias del Norte con las que se siente comprometido, por ello no es de extrañar su claro vínculo con este espacio.

Figura #124: Habitación de Arya Stark / Habitación de Catelyn y Eddard Stark.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 2 y 3.

Para la decoración de Invernalía en general se escogieron tonos fríos pero en gama suave, donde predominan los marrones, verdes y azules claros en combinación con algunos tonos cálidos como el amarillo, presentes en elementos de carácter estético como banderolas, tapices y alfombras. Existe una continuidad temática de representación de la naturaleza en los elementos propiamente ornamentales, como es el caso del cuadro tallado en madera de una garza en la habitación de Eddard Stark y su esposa, y el tapiz con el bordado del árbol

²⁰⁰ Yo encuentro el set del bosque de dioses mágico. Nosotros tinturamos el agua del estanque para que tuviera esa negrura con la cualidad de reflejar. Era muy quieto, casi como un santuario para Ned y su familia. (Traducción libre)

en la habitación de Arya Stark (Ver Figura #124). Se destaca también la gran cantidad de candelabros y velas con una chimenea que procuran un ambiente acogedor, el uso de la paja en el suelo protege además a sus ocupantes del intenso frío del Norte.

Un detalle importante que podemos observar sobre Invernalía en la primera temporada es la aparición de estancias de servicio tales como las cocinas, los establos y la herrería, los cuales proporcionan al espectador una clara aproximación al funcionamiento cotidiano de la fortaleza y las costumbres de sus habitantes. Un ejemplo de ello es la aparición de piezas de liebre y venado en las cocinas, con lo que se puede deducir que estos animales son la dieta base de los habitantes de Invernalía. Además dentro de la decoración se pueden observar el cuero y la piel de animal presente en gran parte de las habitaciones en la fortaleza, como alfombras, cobijas y en el tapizado de los muebles. Por otro lado, la herrería resulta un espacio particularmente interesante, ya que se encuentra parcialmente al aire libre, apenas protegida por un techo de tejas sostenido por altas y fuertes vigas de madera. La gran cantidad de armas presentes en este ambiente demuestran que la fortaleza se encuentra preparada para cualquier ataque que requiera armar a los soldados de manera inmediata, pudiendo transformarse fácilmente en un campamento militar.

Finalmente, es importante resaltar que la decoración de escenografía trabaja en conjunto con otros elementos del diseño de producción para reforzar las características narrativas identificadas para el espacio de Invernalía. Cumpliendo un papel de refuerzo para el diseño de escenografía, delimitando a través de la línea y la forma los puntos de mayor interés y concentración visual. En suma, tanto el diseño como la decoración de escenografía permiten evocar el estilo medieval propio de los castillos feudales en la alta Edad Media, lo cual no solo funciona como elemento estético sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de la familia Stark en Invernalía. Quienes a lo largo de las temporadas demuestran las características de rigidez, solides y sencillez, así como el vínculo con la naturaleza, presentes como una constante dentro de su linaje.

5.2.2.2 *La Fortaleza Roja*

Sede principal de los Siete Reinos y el trono de hierro, se encuentra ubicada en la ciudad capital de Desembarco del Rey al sur de Poniente, la Fortaleza Roja se encuentra en la cima de una colina y tiene vista completa de toda la ciudad así como del puerto principal. Es en este espacio donde se concentra el manejo político y económico de todo el reino, también resulta un referente cultural y religioso, ya que la familia real profesa la Fe de los Siete²⁰¹. “The mandate here was to create a place that makes people feel the way the Starks feel when they first arrive at King’s Landing in the third episode. The Red Keep needed to be a structure that dwarfed the architecture of Winterfell, a building whose size and design bespeak elegance, danger, callousness, and intrigue.²⁰²” (D.B. Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.105) Como se describe en el apartado de espacios, la Fortaleza Roja es un enorme castillo cuya entrada desde la ciudad se encuentra precedida por unas imponentes puertas de madera y bronce que dan un amplio patio interior, existe sin embargo otras entradas a las que se puede acceder a través de pasadizos ocultos distribuidos en todo el complejo. Además de las torres principales existen numerosas construcciones auxiliares como establos, cocinas y las barracas para la guardia, así como patios y jardines interiores, todos ellos divididos por avenidas empedradas y adornados con vistosas fuentes de piedra y esculturas talladas de estilo clásico. Bajo la fortaleza y escavados sobre la propia roca del acantilado se encuentran cuatro niveles de mazmorras, los tres primeros separan a los condenados según su procedencia y el crimen cometido, mientras que el último nivel está destinado como cámara de torturas. Cerca del final de la temporada Eddard Stark es encerrado en el primer nivel de las mazmorras por ser de origen noble, luego de ser acusado por traición. Si bien la Fortaleza Roja tiene una breve aparición en el primer capítulo de la temporada, es a partir del tercero donde la acción de los personajes se traslada a este espacio, luego de que Eddard y su comitiva arriben a Desembarco del Rey. Para un mejor estudio se analizara la construcción de este espacio dividiéndolo en las dos subcategorías de diseño y decoración de escenografía.

²⁰¹

²⁰² La regla era crear un lugar que haga que la gente se sienta de la forma en que los Stark se sintieron al llegar por primera vez a Desembarco del Rey en el tercer episodio. La Fortaleza Roja tenía que ser una estructura que empequeñeciera la arquitectura de Invernalía, un edificio cuyo tamaño y diseño expresara la elegancia, el peligro, la grandilocuencia, y la intriga. (Traducción libre)

➤ DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

A diferencia de Invernalía la recreación de la Fortaleza Roja se aleja significativamente de la referencia medieval inglesa para aportar un aspecto más moderno, con influencias de la arquitectura visigoda y bizantina, creando un estilo atemporal. “We had to walk the line between what was strictly realistic historically speaking and the free-for-all that characterizes a lot of the design work in the genre”²⁰³ (D.B. Weiss from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.93). La Fortaleza ha sido construida con una rara variedad de piedra volcánica por lo que tiene un tono rojizo, buena parte de la muralla que protege el complejo está sobre los acantilados de la desembocadura del río *Aguasnegras*. El perímetro interior se encuentra compuesto por siete torres, achatadas y coronadas por baluartes como se observa en la Figura #125. Algunas recreadas en la primera temporada son: El Torreón de Maegor, donde se encuentran los aposentos reales y el Salón del Trono en el que se erige el trono de hierro, y la Torre de la Mano, en donde habita la Mano del

Figura #125: Arte conceptual de la Fortaleza Roja en Desembarco del Rey.



Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones

Rey con su familia. Es importante mencionar aquí, que algunas habitaciones presentadas en la serie no tienen una localización específica dentro de los libros de George R.R. Martin, sin embargo si queda claro que son parte de la Fortaleza Roja. Al ser la sede

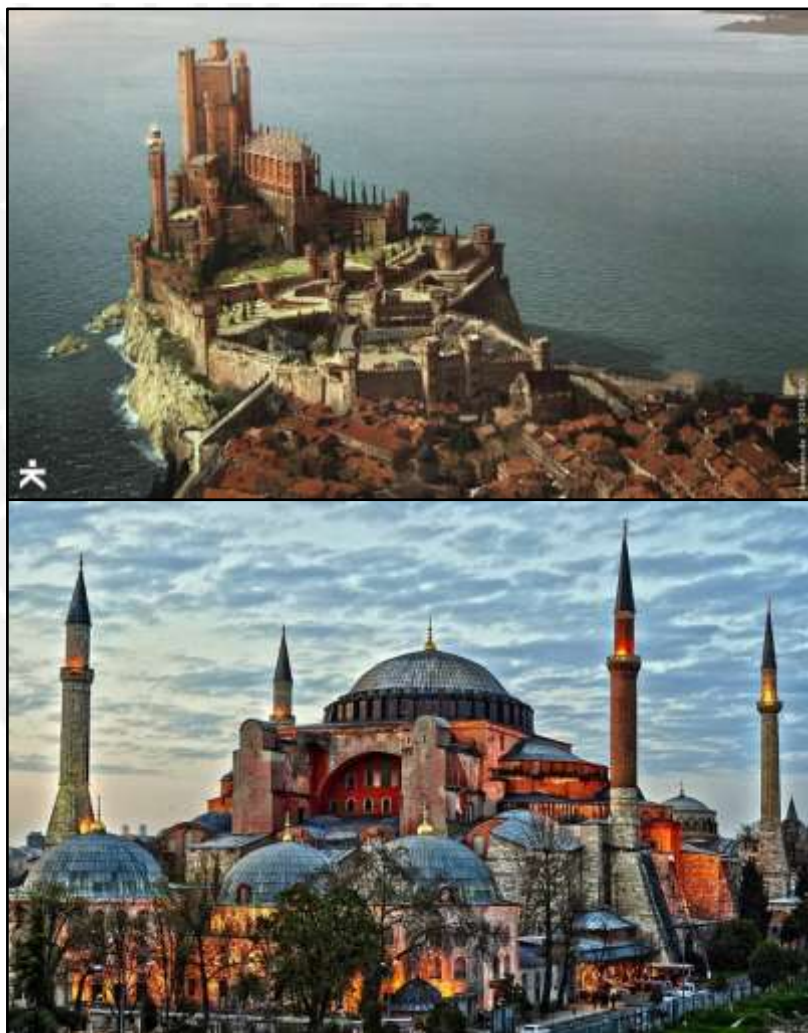
²⁰³ Tuvimos que recorrer la línea entre lo que era estrictamente realista históricamente hablando y la libertad que caracteriza mucho del trabajo de diseño en el género. (Traducción libre)

principal de la política de los Siete Reinos y hogar del Rey y su corte podemos identificar en este espacio elementos narrativos como elegancia, ostentación y peligro, existe además un especial vínculo con la Fe de los Siete al ser el culto principal del reino. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

Dos de los elementos del diseño de producción que favorecen la definición de los espacios a nivel narrativo, son la línea (mediante la percepción del borde, el contorno, la intersección de planos,

la distancia, el eje y dirección) y la forma. Tanto el borde como el contorno son establecidos por la altura e iluminación, dando la apariencia de mayor o menor longitud como profundidad. En el caso de la Fortaleza Roja las habitaciones ostentan una mayor altura y amplitud que las de Invernalía, con un diseño escenográfico de altas columnas de piedra labrada conectadas por arcos de estilo rebajado

Figura #126: La Fortaleza Roja / Basílica de Santa Sofía.

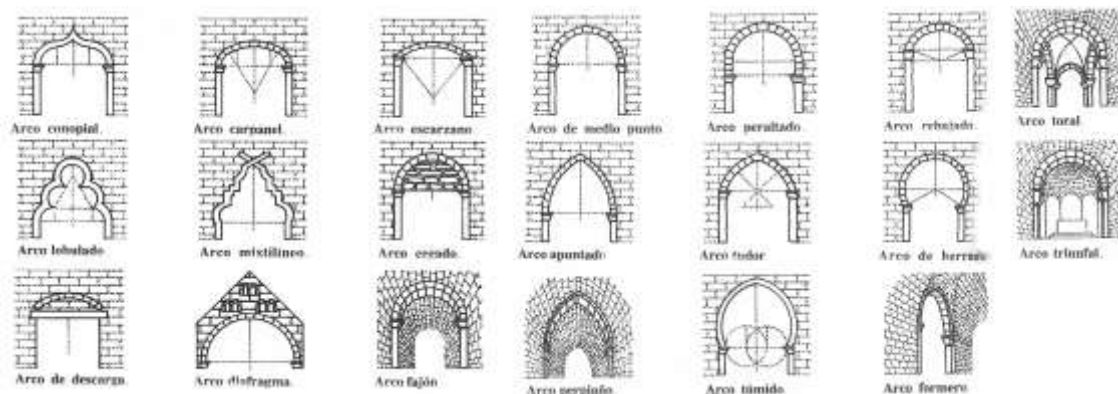


Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones / Tomado de Arquitectura paleocristiana y bizantina

y techos abovedados. Este diseño guarda un cierto parecido con la basílica de Santa Sofía construida por Constancio II (Ver Figura #126), en pleno auge del imperio bizantino, ya

que las cubiertas abovedadas sostenidas por arcos de medio punto apoyados en gruesos pilares son característicos de este periodo (Ver Figura #127). La luz natural juega un papel importante en los interiores ampliamente iluminados de la fortaleza, los cuales cuentan

Figura #127: Modelos arquitectonicos de arco.



Tomado de Arquitectura paleocristiana y bizantina

con grandes ventanales y balcones con vista a la ciudad, lo cual concede mayor amplitud visual a las habitaciones. El uso de las líneas dentro del castillo difiere ampliamente, tanto en intención como en composición, con la de su homóloga de las tierras Norte. La intercesión de los planos, el eje y la dirección acentúan la profundidad alargando

Figura #128: Interior de la Sala del Trono.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 8

visualmente la imagen hacia un punto determinado. Esto se logra, además de con el encuadre de la cámara, mediante la diferencia de tamaño y forma de los objetos, en contraste con las texturas y la separación tonal de los colores. Un

ejemplo de ello es el Salón del Trono, la estancia más grande e imponente de la fortaleza con capacidad para más de mil personas (Ver Figura #128). La estancia cuenta con

múltiples ventanas altas de estilo apuntado a los lados y ocho enormes columnas al medio, el techo es de estilo Triunfal. Al final de la estancia sobre una alta plataforma con escaleras de piedra en el centro, se encuentra el Trono de Hierro, flaqueado por dos entradas de arco Peraltado por donde ingresa el rey y su consejo. Para el exterior hay un especial uso de las líneas rectas y diagonales, teniendo la fortaleza en conjunto la apariencia de un triángulo rectángulo (Ver Figura #129). Esto resulta muy revelador para el relato, ya que tanto las líneas como las formas diagonales suele asociarse con la agresividad y la violencia, en otras palabras, procura una sensación de peligro. Estas características además refuerzan valores narrativos tanto en el mismo diseño escenográfico como en los personajes que se desarrollan dentro de este espacio. En el caso particular de la Fortaleza Roja, al ser el centro principal de la riqueza del reino pero al mismo tiempo de las intrigas de la corte, no es de extrañar esta referencia a la opulencia y al peligro del poder.

Figura #129: La Fortaleza Roja exteriores.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

Existe un especial énfasis en las formas circulares dentro del diseño de la Fortaleza Roja, con altas columnas de figura cilíndrica y arcos bajos que añaden un aspecto complejo y orgánico a la mayoría de estancias. Estas formas redondeadas además aportan mayor profundidad estilizando la ambientación lo que refuerza el entorno refinado de la corte, además de remarcar las claras diferencias culturales entre el Norte y el Sur. Esta combinación busca resaltar claramente los elementos narrativos antes mencionados para este espacio, tales como la elegancia y la ostentación. No obstante, algunas estancias

presentan formas más cuadradas y rectangulares, lo que aporta rigidez y mayor gravedad al ligero diseño interior del recinto. Un ejemplo de ello son los aposentos de Cersei

Figura #130: Habitación de Robert Baratheon / Habitación de Cersei Lannister.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 4 y 5

de Robert. Esta elección no resulta aleatoria, ya que al tener ambos personajes un matrimonio infeliz, compartiendo pocas cosas en común, existe una separación visual que refuerza este ambiente de incomprensión y poca empatía conyugal.

Si bien las líneas y la forma siempre se encuentran presentes en el espacio, pueden definirse con mayor claridad gracias al contraste y la tonalidad. Es por ello que es importante hacer mención del color en la Fortaleza Roja, la cual se encuentra construida con una rara variedad de piedra arcillosa, que procura un tono azafrañado tanto en el exterior como en algunos interiores del recinto. Si bien este distintivo se encuentra descrito en el libro de George R.R. Martin, resulta muy revelador para el relato, ya que el rojo al ser una tonalidad cálida se suele asociar de manera positiva con la voluptuosidad y la pasión, y de manera negativa, con la agresión y la violencia (Shorter, 2012). Lo que refuerza en este espacio las características narrativas antes descritas de ostentación y

Lannister y Robert Baratheon (Ver Figura #130), en el caso de la reina abundan las ventanas de arco rebajado y la habitación presenta una forma circular que aporta dinamismo a la estancia. Al ser este el ambiente privado donde Cersei se relaciona principalmente con sus hijos como con su hermano Jaime, ofrece un aspecto poco recargado en objetos y más natural. Mientras que en el caso del rey predominan las formas rectangulares y los ángulos fuertes, que se ajustan al carácter impulsivo y violento

peligro. Por otro lado, el color también hace énfasis en el clima caluroso y a veces abrasador en el que parece encontrarse siempre Desembarco del Rey, lo que crea una atmosfera si bien por momentos agradable, también amenazante.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos de este espacio. En general esta aproximación a la sede principal de los Siete Reinos y más particularmente a la familia real y el consejo que maneja los asuntos gubernativos de la monarquía, pone en manifiesto el traicionero y corrupto ámbito que subsiste en la corte del rey Robert. La fortaleza Roja entonces se presenta como un reflejo de la inestable situación política del reino, el cual a lo largo de su historia ha sido manejado principalmente mediante la conquista y la violencia, situación que aún subsiste y se desarrolla a lo largo de la serie para todos los protagonistas del juego de tronos.

➤ DECORACIÓN DE ESCENOGRAFÍA

Para la construcción de la Fortaleza Roja se habilitaron dos grandes escenografías, la primera concentro todos los aposentos personales de los personajes principales, siendo reutilizada y redecorada según las circunstancias de cada uno (Ver Figura #131). “It’s a large set, but it’s still only four rooms, which are meant to represent all the chambers in

the Red Keep! For example, The Small Hall of the Tower of the Hand is frequently re-dressed and used as Cersei’s bedchamber and Robert’s bedchamber, among others” (Gemma Jackson from Inside

Figura #131: Sala del Trono durante el velatorio de Jon Arryn.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 1

HBO’s Game of Thrones, 2012, p.124). El segundo concentra el Salón del Trono junto con sus habitaciones adyacentes. No obstante, en ambas escenografías la decoración

revela una clara inspiración en la suntuosidad ornamental del arte bizantino, empleada en el revestimiento de pisos y muros con elaborados mosaicos, además de coloridos vitrales. No obstante si bien muchas de las habitaciones de los personajes mantienen la misma estructura como escenografía cálida y veraniega, la decoración cambia sustancialmente para cada uno según sus gustos personales y rasgos distintivos. Abundan además las

Figura #132: Torre de la Mano en la Fortaleza Roja.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 5 y 6

reforzadas por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los personajes que interactúan con este espacio.

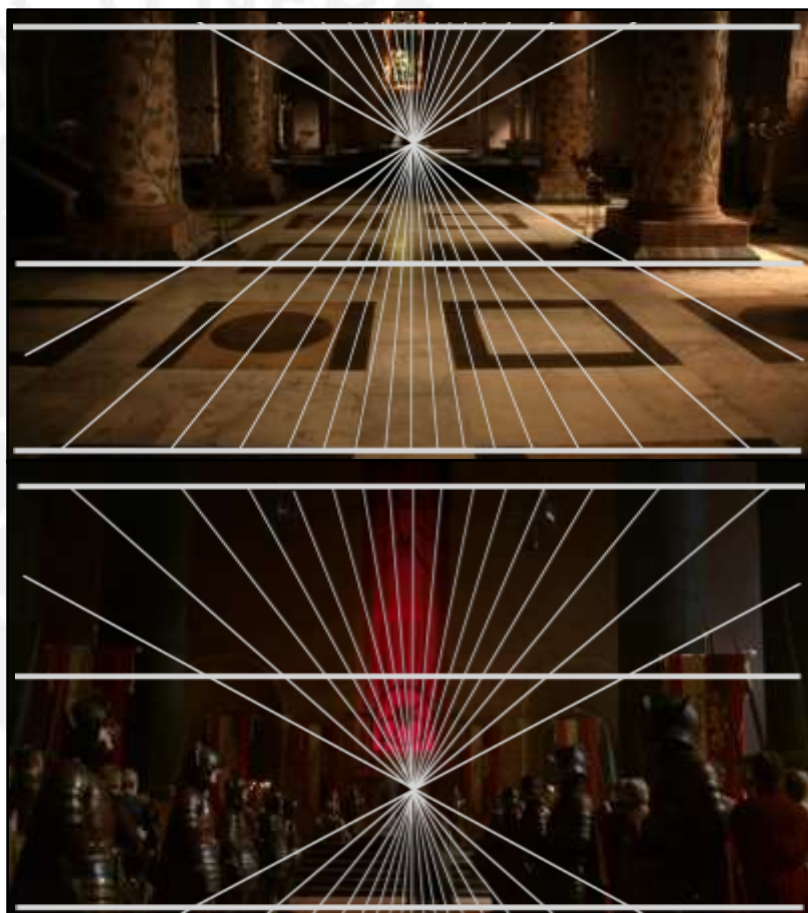
Si bien dentro de la decoración de la Fortaleza Roja las líneas verticales añaden altura, existe un interesante uso de las líneas curvas y circulares, lo que componen una vista más descubierta y refinada del espacio (Ver Figura #132). No obstante, existe un uso de la profundidad de campo y la perspectiva, que concentra la vista del espectador en un punto de interés importante para el desarrollo del relato. Un ejemplo de ello es el Salón del

texturas suaves como la seda y texturas más orgánicas como la madera, los pisos se encuentran cubiertos por baldosas de estilo marroquí (Ver Figura #132). La taimada política de los Siete Reinos se refleja en este espacio en cuya decoración predominan elementos narrativos como la elegancia, la ostentación y el peligro. Estas características son

Trono, donde los elementos de la decoración centran visualmente la atención en el trono de hierro ocupada por el Rey de los Siete Reinos junto a su consejo. Detrás del Trono de Hierro se puede apreciar un vitral con el símbolo del sol de la Fe de los Siete, lo que hace énfasis en el adoctrinamiento del derecho divino sobre la corona. El Salón del Trono resulta interesante en particular por su evolución según como se desarrolla la historia en la serie, primero durante el reinado de Robert Baratheon tenemos una decoración con claras alusiones a la caza y la naturaleza. Sin embargo cuando este muere y Joffrey es nombrado rey, el Salón muestra cambios sustanciales y adopta un aspecto más

amenazador, muy acorde con el errático y cruel comportamiento del caprichoso hijo de Cersei (Ver Figura #133). “So the leaves went away. The pillars now have these huge braziers on them, which when lit up give the room a rather terrifying look, even transforming the hunting frieze on the Wall form something pastoral into something sinister”²⁰⁴

Figura #133: Salon del Trono de Robert Baratheon / Salon del Trono de Jofrey Baratheon.



(Gemma Jackson from **Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4 y 10** Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.123). Tal y como se observa en la Figura #133, las columnas son recubiertas con placas de acero y picos en la base, mientras que el vitral con las imágenes de caza es reemplazado por el Sol de la Fe forjado en metal, con largas

²⁰⁴ Así que las hojas se fueron. Los pilares tienen ahora estos enormes braseros en ellos, que cuando están iluminados dan a la habitación un aspecto más aterrador, incluso transforma el vitral de la pared, que pasa de algo pastoral a algo siniestro. (Traducción libre)

y grandes púas sobresaliendo en la parte superior y una luz rojiza brotando al fondo. Este último cambio es particularmente revelador, ya que Joffrey no coloca el símbolo de la Fe por una especial devoción a esta religión, sino por una ferviente creencia de que él está destinado por fuerza divina a reinar. Otro ejemplo significativo de la decoración escenográfica es la Cámara del Consejo, esta se encuentra conectada directamente con el Salón del Trono, y es donde un pequeño grupo de funcionarios de confianza informa y asesora al Rey de los Siete Reinos sobre asuntos de política, economía y justicia, entre otros. Existe un claro parecido entre ambas salas, ya que es en ambos ambientes donde se toman las principales decisiones sobre la política de los Siete Reinos. Y al igual que en la Salon del Trono, las líneas buscan realzar en la composición la importancia del Consejo Privado, al ser un poder que trabaja y funciona muchas veces de manera independiente ante las continuas ausencias del rey Robert (Ver Figura #134). Cabe resaltar sobre la utilería de la Cámara del Consejo los asientos utilizados tanto por el Rey como por la Mano, ya que ambos cuentan con un bordado, en el caso de Robert con el símbolo del venado de la Casa Baratheon, y en el caso de Eddard, con el símbolo de la mano sosteniendo una corona. Detrás de la mesa del consejo se encuentra además un enorme tapiz bordado con intrincados motivos de caza. Esta pieza en particular demuestra un tono claramente irónico, ya que en muchas ocasiones el Rey Robert prefiere practicar esta actividad que atender los asuntos políticos y económicos del reino.

Figura #134: Cámara del Consejo en la Fortaleza Roja.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6

Las formas por su parte se mantienen predominantemente circulares y triangulares, como se observa en gran parte de las habitaciones de la Fortaleza Roja que una vez más refuerzan las características narrativas de elegancia y peligro respectivamente. No obstante sobresalen elementos de formas rectangulares que contrastan visualmente y añaden profundidad a la composición, además de separar el estilo propio de este espacio con el foráneo de otros lugares. Un ejemplo de ello es la Torre de la Mano donde Eddard y sus hijas se instalan, ya que sus aposentos difieren un poco del estilo general de la fortaleza. En el caso de Arya Stark, la recámara tiene un aspecto algo más sombrío, solo iluminado por velas dispersas y un candelabro de pie repujado, no muy



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6

diferente al de su propia habitación en el Norte (Ver Figura #135). Por otro lado, se puede hacer una distinción clara entre la mueblería propia de la fortaleza de formas sinuosas y las cosas traídas por la joven a su nueva habitación de aspecto más tosco y rígido. Los tapices con elementos de la naturaleza vuelven a aparecer en esta estancia, además de un arcón y un baúl de madera y tallado más tosco, por otro lado a la cabecera de la cama se le ha agregado una enorme colgadura con flores bordadas, además de una colcha con patrones de ramas y hojas²⁰⁵. Eddard por su parte demuestra el mismo vínculo con objetos traídos de Invernalía, tales como juguetes de madera, grandes baúles y adornos de apariencia más rústica. Como parte de la utilería empleada para el diseño de escenografía

²⁰⁵ Ver apéndice 2: Matriz de análisis espacios: La Fortaleza Roja – Habitación Arya Stark.

cabe hacer especial mención del Trono de Hierro, al ser esta la pieza de mayor importancia dentro de la historia de la serie, teniendo un valor no solo estético, sino también histórico y representativo. Dentro de la fantasía de Juego de Tronos, el Trono de Hierro se encuentra forjado con más de mil espadas fundidas por fuego de dragón²⁰⁶ y a menudo es utilizado como concepto metonímico para referirse a la autoridad del Rey, solo la Mano del Rey puede sentarse en el durante su ausencia (Ver Figura #136). “The Iron Throne is the seat of power in the Seven Kingdoms. Aegon the Conqueror ordered this revered (and coveted) throne to be made up of the swords of his vanquished enemies. Aegon’s dragon, Balerion the Black Dread, melted down the swords and sealed them in dragonflame”²⁰⁷ (Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.124). En el libro de R.R. Martin el Trono de Hierro es descrito como un asiento incómodo, lleno de extremos afilados capaces de cortar a aquel que se sentara sin cuidado. “¿Alguna vez has visto el Trono de Hierro? ¿Sus púas a lo largo de la parte posterior, sus retorcidos lazos de acero, y los extremos dentados de espadas y cuchillos fundidos? No es un asiento cómodo. Aerys se cortaba tan a menudo que los hombres lo llamaron el Rey Costra, y Maegor el Cruel

Figura #136: Arte conceptual del Trono de Hierro / Trono de Hierro utilizado en la serie televisiva Juego de Tronos.



Tomado de Juego de Tronos Wikia

²⁰⁶ Ver apéndice 2: Matriz de análisis espacios: La Fortaleza Roja – Salón del Trono

²⁰⁷ El Trono de Hierro es la sede del poder de los Siete Reinos. Aegon el Conquistador ordenó este trono venerado (y codiciado) que se erige de las espadas de sus enemigos vencidos. El dragón de Aegon, Balerión el Temible Negro, fundió las espadas y las selló con su aliento de fuego. (Traducción libre)

fue asesinado en esa silla.”(Stannis Baratheon a Davos Seaworth tomado de Tormenta de Espadas, R.R. Martin, capítulo 36 p.53). Sin embargo, para la serie se buscó una apariencia más realista, como una silla cubierta con espadas fundidas alrededor, con las empuñaduras mirando hacia arriba en las zonas cercanas al asiento y las hojas de las espadas en la parte posterior a modo de respaldar, de esta manera se pudo evitar que los actores pudieran sufrir algún accidente (Ver Figura #136). No obstante, prevalecieron las formas triangulares y agudas en la parte superior y cuadradas en la base, para mantener visualmente la esencia amenazadora del trono.

Para la decoración de la Fortaleza en general se escogieron tonos cálidos en gama suave, predominando el rojo ocre, el amarillo y los verdes, presentes en elementos de carácter estético como banderolas, tapices y alfombras. Hay una especial representación de elementos de la naturaleza como hojas, flores y animales salvajes, aquí la preferencia del rey Robert es bastante evidente al ser este un apasionado de la caza. Ha diferencia de Invernalía y al ser el clima de Desembarco del Rey mucho más cálido que el Norte, los candelabros son menos abundantes y tienen una función principalmente decorativa.

Finalmente, es importante resaltar que la decoración de escenografía trabaja en conjunto con otros elementos del diseño de producción para reforzar las características narrativas identificadas para el espacio de la Fortaleza Roja. Por lo que cumple un papel de refuerzo para el diseño de escenografía, delimitando a través de la línea y la forma los puntos de mayor interés y concentración visual. En suma, tanto el diseño como la decoración de escenografía permiten evocar el estilo mediterráneo, que conjuga elementos contemporáneos con un mobiliario opulento y ostentoso. Es interesante observar, que a diferencia de Invernalía, ninguna habitación de servicio es presentada en la Fortaleza Roja durante toda la primera temporada. Este hecho señala claramente las diferencias entre la familia Stark y la familia real Lannister-Baratheon. Ya que mientras que los Stark demuestran una actitud modesta y respetuosa con sus súbditos, no habiendo espacios no utilizados o recorridos por ellos, la familia real se cuida de no frecuentar los lugares que claramente consideran demasiado ordinarios y poco acordes a su posición.

5.2.2.3 El Castillo Negro

Una de las fortalezas más grandes de la Guardia de la Noche, se encuentra ubicado aproximadamente en el medio del Muro, entre el castillo Puerta de la Reina al oeste y el castillo Escudo de Roble al este, ambos en estado de abandono. En su apogeo, el castillo mantuvo más de cinco mil hombres considerados un honorable cuerpo de elite, pero a la llegada de Jon Snow al Muro sólo unos seiscientos hermanos, al mando del Lord Comandante Jeor Mormont, eran parte de la Guardia de la Noche. Como todas las construcciones del Muro, el castillo es un conjunto de edificaciones semi-encajadas hacia la cara sur del gran muro de hielo como se observan en la Figura #137, lo que le permite a la guardia de la noche un acceso directo a la cima para su defensa. “The justification for

a rockier base to the Wall was an engineering need to have solid material as a foundation to the ice, which obviously fits nicely with having a good high physical

Figura #137: Arte conceptual del Muro y el Castillo Negro.



Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones

location to resemble ice and snow buildup.²⁰⁸” (Adam McInnes from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.36). Muchas de las torres de piedra y habitaciones se han ido desmoronando por el paso del tiempo y el pobre mantenimiento, estando la gran mayoría de ellas abandonadas o solo parcialmente habitadas. Bajo las torres y estancias del castillo existen una serie de pasajes subterráneos que conectan las fortalezas entre sí, durante el verano son utilizadas con poca frecuencia, pero durante el invierno son el único camino para atravesar hacia las diferentes partes del castillo. A diferencia de la escenografía construida para la Fortaleza Roja, tanto los interiores como los exteriores del Castillo Negro si fueron montados casi en su totalidad, por lo que la fortificación tal y como se ve

²⁰⁸ La justificación para la base rocosa de la pared era la necesidad del Muro de utilizar el hielo en su ingeniería como material sólido para la base, lo cual se adaptaba muy bien con tener una localización física que asemejara la acumulación del hielo y la nieve. (Traducción libre)

en la serie es totalmente real y funciona de la misma manera. “Directors loved shooting there because they could point the camera any angle and never leave our world. There are no dead spots – when you stand in the middle of Castle Black, you really believe that you’re *in* Castle Black”²⁰⁹ (David Benioff from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.68). Para la parte superior del Muro se utilizó CGI para agregar los kilómetros faltantes de la gigantesca pared de hielo utilizando el arte conceptual como guía, también se utilizó tecnología digital para tomas panorámicas y generales desde el castillo hacia el Muro. Para un mejor estudio se analizara la construcción de este espacio dividiéndolo en las dos subcategorías de diseño y decoración de escenografía.

➤ DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Al encontrarse el Muro al lado más extremo del Norte su diseño no difiere mucho del utilizado para Invernalicia, con torres de piedra con techo a dos aguas de madera y paja y edificios de madera con el mismo tipo de cubierta. Sin embargo a diferencia de la fortaleza de los Stark, el Castillo Negro se encuentra visiblemente deteriorado, con varias zonas con paredes semiderruidas y madera podrida (Ver Figura #138). “All these castles along the Wall are falling apart, and Castle Black in one of the few that even functions.

Figura #138: El Castillo Negro en el Muro.

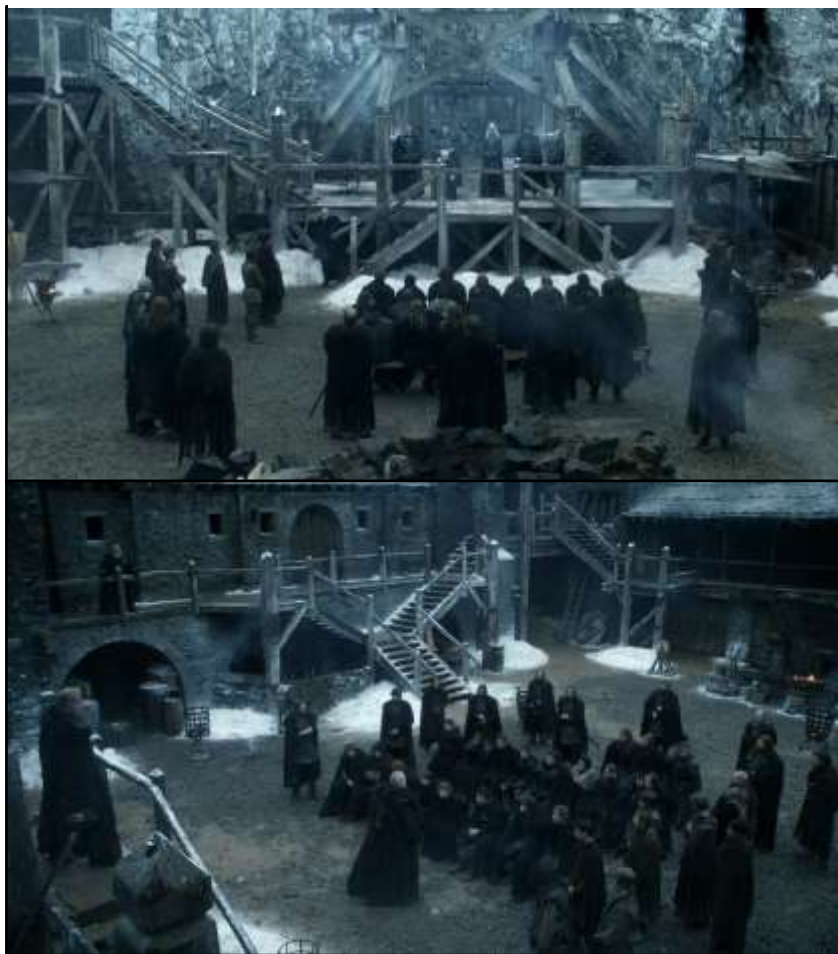


Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

²⁰⁹ Los directores amaron rodar allí, ya que podían apuntar la cámara en cualquier ángulo y nunca dejar nuestro mundo. No hay puntos muertos - cuando te paras en medio del Castillo Negro, realmente crees que estás en el Castillo Negro. (Traducción libre)

It's a miserable place to be. So we decided to use timber and stone, raw materials to convey how grueling it would be to live there"²¹⁰ (Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.44). En los límites del castillo se encuentran diferentes torres dispuesta en sentido concéntrico a un patio principal (Ver Figura #139), el cual es utilizado para el entrenamiento de los nuevos reclutas de la Guardia de la Noche o como

Figura #139: Patio interior del Castillo Negro.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6

Comandante, donde se encuentran los aposentos privados del Jeor Mormont, tras el ataque del espectro se incendian los dos pisos superiores. La Torre del Rey es utilizada para alojar invitados, posteriormente Mormont se traslada a ellos tras el incendio del Torreón del comandante, a su lado se encuentra la Sala Común. La Torre de la Lanza es la construcción más alta del castillo aunque se encuentra en estado ruinoso, en la parte superior se hallan las pajareras con los cuervos mensajeros y en la parte inferior se

centro de reuniones para ocasiones importantes. El Castillo Negro, al igual que las otras diecinueve fortificaciones que se encuentran a lo largo del Muro, no cuenta propiamente con murallas estando delimitada por una simple pared de piedra con unas enormes puertas de madera. Dentro del castillo se puede encontrar El Torreón del

²¹⁰ Todos estos castillos a lo largo del Muro se caen a pedazos, y el Castillo Negro en uno de los pocos que aun funciona. Es un lugar miserable de estar. Así que decidimos utilizar madera y piedra, materias primas para transmitir cuan agotador sería vivir allí. (Traducción libre)

encuentra la armenia. La Torre de los Guardias, es la más fuerte y se encuentra situada junto al Camino Real, en una construcción adosada que alberga las barracas de los hermanos juramentados. Es importante mencionar que existe un elevador con un complejo sistema de poleas que es utilizado por la guardia para subir hombres y material pesado a la base del Muro (Ver Figura #140). Este exige un mantenimiento permanente, ya que es necesario reparar las posibles grietas y echar

Figura #140: Elevador en el interior del Castillo Negro.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

continuamente gravilla en la cima para que sea transitable y quienes caminen no resbalen. Hay patrullas que recorren el Muro constantemente, formadas por dos exploradores y dos

Figura #141: Vista general del elevador en el Castillo Negro.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

aislamiento y la austeridad (Ver Figura #141). Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de la temporada.

constructores, a lomos de mulas especialmente criadas para esta tarea. Al ser una construcción principalmente defensiva podemos identificar en el espacio del Castillo Negro elementos narrativos como la rigidez, el

Dos de los elementos del diseño de producción que favorece la definición de los espacios a nivel narrativo, son la línea y la forma. Dentro de la construcción espacial del encuadre, las líneas pueden ser divididas en siete modos de percepción: el borde, el contorno,

cercanía, intersección de planos, imitación a través de la distancia, eje y dirección. En el caso del Castillo Negro al estar las diferentes estancias reconstruidas o reparadas precariamente el diseño escenográfico da una especial apariencia de encajonamiento, con vigas cortas de madera y techo bajo. Por otro lado, al presentar la mayoría de habitaciones ventanas pequeñas y de arco abocinado, no abunda la luz natural por lo que los interiores han sido iluminados tenuemente, lo que estrecha visualmente el espacio (Ver Figura #142). Asimismo

la fotografía del Castillo Negro, hace uso en muchas ocasiones del espacio plano, donde las paredes son frontales y no existen planos longitudinales o líneas

Figura #142: Interior de las cocinas del Castillo Negro.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7

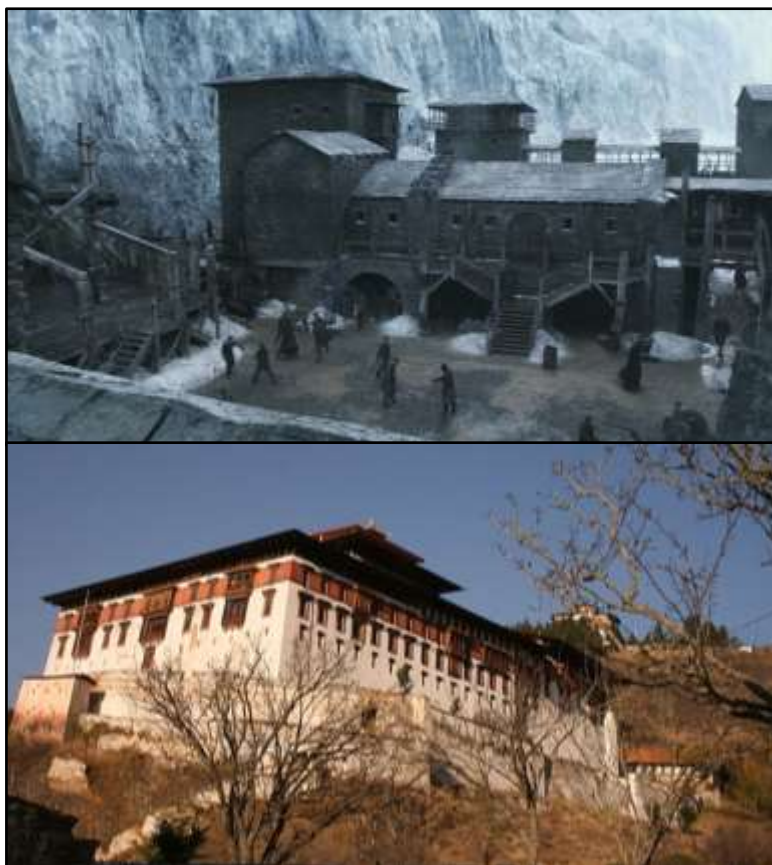
convergentes²¹¹. Aquí el diseño de escenografía presenta elementos del mismo tamaño, con la misma cantidad de detalles, color y texturas, lo que resalta en muchos de los escenarios las líneas rectas horizontales que brindan un aspecto rígido a la construcción. Existe además una constante sensación de encajonamiento gracias a la cercanía de las líneas en la composición, lo que refuerza el aislamiento en el que se encuentran los miembros de la Guardia de la Noche, para quienes abandonar su puesto significaría la muerte.

Con respecto a la forma, podemos identificar tres formas básicas: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Las formas circulares se asocian a lo complejo, natural y orgánico, las cuadradas y rectangulares suelen ser vinculadas con la rigidez, el orden y la simplicidad, y las triangulares con el dinamismo, la agresividad y la violencia. En el caso del Castillo Negro existe cierta influencia de la arquitectura Jong o Dzong que fue popular en la región sur del Himalaya en el siglo XVII, especialmente en Bután (Ver Figura #143). “I became

²¹¹ Ver página 61.

obsessed with Himalayan architecture. It often looks as if it's growing out of the rocks and the stones, and it has to withstand very strong weather.”²¹² (Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.44). Este tipo de fortificación de origen tibetano

Figura #143: Castillo Negro exteriores / Fortaleza de Punakha en Bután.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 3 / Tomado de Viajeros del Misterio

tenía como principal característica las estructuras cuadradas de techos rectos a dos aguas y servían para fines militares, religiosos y funcionarios. Dado las funciones de la guardia que cuentan con aspectos tanto marciales, como administrativo es interesante la comparación y las similitudes. Asimismo, podría establecerse una paridad entre los principios de los antiguos monjes tibetanos con los preceptos de la Guardia

de la Noche, cuyos miembros se dedican a una vida de servicio, sin derecho a tierras o títulos, ni a tener descendencia alguna. La gran mayoría de estas construcciones se disponían en lugares elevados, por lo que sus cimientos se reforzaban en la misma roca, de forma parecía a como lo hace el Castillo Negro con el gran Muro de hielo. Esta referencia busca resaltar claramente los elementos narrativos antes mencionados para este espacio, como la rigidez y el aislamiento que son relativas a las formas cuadradas.

²¹² Me obsesioné también con la arquitectura del Himalaya. A menudo se ve como si estuviera creciendo fuera de las rocas y las piedras, y tienen que soportar un fuerte temporal. (Traducción libre).

Si bien las líneas y la forma siempre se encuentran presentes en el espacio, pueden definirse con mayor claridad gracias al contraste y la tonalidad, encontrándose en gran medida en función a estas. Debido a las inclemencias del invierno y el pobre mantenimiento el Castillo Negro se ha ido ennegreciendo con el tiempo, dando lugar a un paisaje inhóspito y monocromático con abundancia de tonos negros, grises y blancos. “It’s a miserable place to be. So we decided to use timber and stone, raw materials to convey how grueling it would be to live there. It’s a very monochromatic world of ice and wood and stone”²¹³ (Gemma Jackson from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.38). Shorter expone al respecto que el negro es un tono que absorbe todos los colores en el espectro, y puede simbolizar muerte y amenaza, mientras que el blanco refleja todos los colores, y se le asocia negativamente con la frialdad (2012). Esta elección no resulta entonces contraria al encontrarse el Muro en constante amenaza frente a los ataques furtivos de los salvajes y la aparición de los caminantes blancos.

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos de este espacio. En general este acercamiento a la historia del Norte y más particularmente a la Guardia de la Noche, refleja las precarias circunstancias en la que se encuentra la orden, y lo que ha significado para ella la pérdida de su prestigio. El Castillo Negro no es solo una fortaleza es un reflejo del deterioro de una tradición considerada obsoleta por gran parte del resto de Poniente. Por otro lado, refuerza la entereza y entrega de aquellos quienes formulan los votos con verdadero compromiso, forjando un especial compromiso con el resto de hermanos juramentados.

➤ DECORACIÓN DE ESCENOGRAFÍA

La decoración de escenografía traduce el planteamiento del diseño de producción a través de la ambientación y la selección de la utilería. Al igual que el exterior del castillo, la ambientación interior es principalmente rustica y poco acogedora, ideados principalmente para soportar las inclemencias del extremo más helado de Poniente, en muchas de ellas se pueden observar precarias reparaciones con tablas y exiguas protecciones. Dos de las

²¹³ Es un lugar miserable. Así que decidimos utilizar madera y piedra como materia prima para expresar lo agotador que sería vivir allí. Es un mundo muy monocromático de hielo y madera y piedra. (Traducción libre)

estancias que demuestran con mayor claridad estas condiciones adversas son la Armería y las Pajareras, donde paredes semiderruidas y pobremente compuestas sostienen precariamente ambos ambientes (Ver Figura #144 y #145). El deterioro de estos dos espacios resulta muy simbólico para el contexto de la guardia, siendo la falta de armamento en óptimas

condiciones y la poca comunicación con el resto de los Siete Reinos problemas reales para la orden. Al ser parte del Reino del Norte, el Castillo Negro presenta cierta inspiración en los pueblos nórdicos de

Figura#144: Interior de la armería del Castillo Negro.



Tomado de **Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4** Escandinavia de finales del siglo VIII (Baruque, 2004), sin embargo existe una gran cantidad de referentes de la Europa oriental durante la edad moderna, donde el feudalismo era el sistema político predominante. Abundan las texturas ásperas como la piedra y el metal empotradas en el hielo, la ornamentación es inexistente y todas las piezas dentro de

Figura #145: Interior de las pajareras del Castillo Negro.



Tomado de **Juego de Tronos, primera temporada capítulo 9** (HBO's Game of Thrones, 2012, p.36). Lo que refleja en este espacio las características narrativas antes identificados como la rigidez, el aislamiento y la austeridad. Estas

la decoración tienen un fin utilitario. "Our aim with the Wall was to create a structure that was unquestionably built with ice but that also had some trademarks of the human engineering involved to construct it."²¹⁴ (Adam

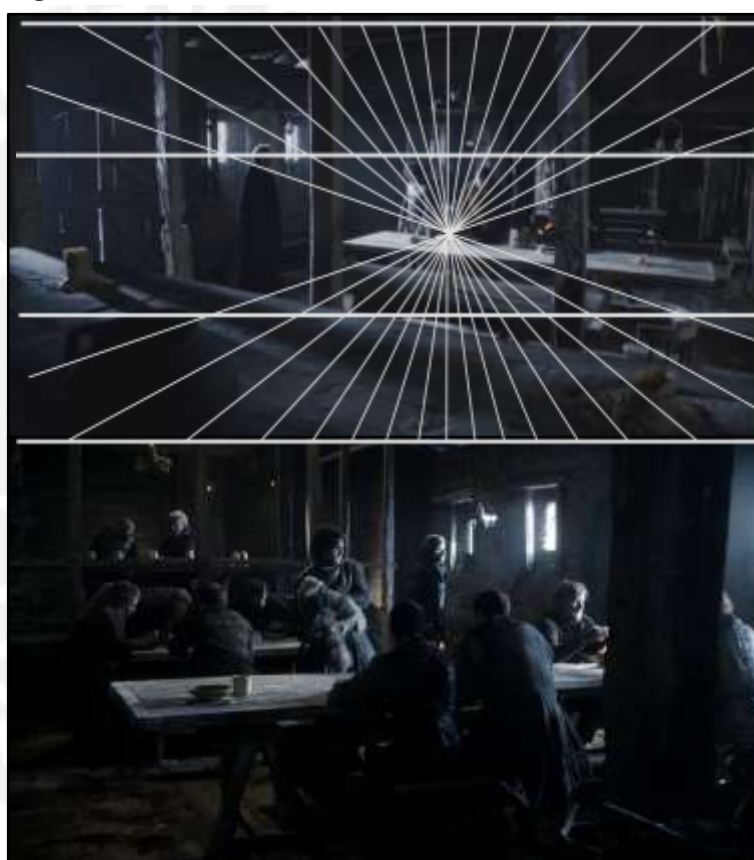
²¹⁴ Nuestro objetivo con el Muro era crear una estructura que estuviera incontestablemente construida con hielo pero que también tuviera algunas marcas de ingeniería humana implicada para construirla. (Traducción libre)

características son reforzadas por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los personajes que interactúan con este espacio.

Dentro de la decoración del castillo las líneas estrechan el ambiente el cual se encuentra dividido principalmente por rectas verticales, pero donde los objetos de líneas horizontales cortan la composición procurando una sensación de encajonamiento, lo que reforzando el elemento narrativo de rigidez y austeridad. Un ejemplo de ello es la Sala Común, uno de los

ambientes más frecuentados por la guardia, donde las largas mesas tendidas atraviesan el encuadre, lo que resta altura pero no profundidad (Ver Figura #146). Es interesante observar la poca distinción que existe sobre la estructura de poder que divide la orden, estando el palco del Lord Comandante y sus oficiales totalmente abierto y de cara hacia el resto de los hermanos juramentados.

Figura #146: Interior de la Sala Común,



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5 La Guardia al tener una organización por meritocracia es uno de los pocos lugares donde la procedencia no es un impedimento para elevar el status o incluso alcanzar puestos de mando. Es entonces que la decoración de la sala común, tanto los enseres como la mueblería, es la misma independientemente de la ocupación o tarea que realice cada miembro, la practicidad impera en este espacio de aspecto ajado pero funcional.

Las formas en el mobiliario se mantienen predominantemente cuadradas y rectangulares, como se observa en gran parte de las habitaciones en el Castillo Negro que una vez más refuerzan las características narrativas de rigidez y austeridad. La utilería demuestra el **Figura #147: Aposentos del Comandante de la Guardia Jeor Mormont.**



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 7

con mayor claridad el tipo de vida que llevan los miembros de la Guardia de la Noche. Para el personaje de Jon Snow y gran parte de los hermanos juramentados los aposentos se encuentran amoblados con austeridad, solo para proveer a su ocupante de lo necesario para el descanso. La ambientación es claramente monástica y busca manifestar el carácter sistemático de la orden, siendo comparable con la de una congregación religiosa al tener votos de celibato y de servicio de por vida. Los aposentos del Lord Comandante no obstante, cuentan con mayor mobiliario y es sustancialmente mucho más amplia y agradable que las barracas del resto de hermanos juramentados (Ver Figura #147).

Para la decoración del Castillo Negro se mantuvieron los tonos neutros, predominando los negros y grises, se pueden observar también marrones por las piezas de madera, sin embargo estas se encuentran ajadas y deslucidas. Existe una particular relación entre la limpieza y el ambiente general descuidado de las habitaciones, ya que al estar la guardia conformada en su totalidad solo por hombres prima cierta dejadez en estas labores. “I looked at a lot of material involving Eskimo cultures – There are big tins of wax and grease, and there’s blood from where they’ve killed seals. It’s fascinating, very primal”²¹⁵

²¹⁵ Revise una gran cantidad de material sobre culturas esquimales - Hay grandes latas de cera y grasa, y hay sangre en donde han sacrificio a las focas. Es fascinante, muy primitivo. (Traducción libre)

(Gemma Jackson from Inside HBO's Game of Thrones, 2012, p.54). Al escasear los utensilios de limpieza los miembros de la Guardia suelen restregar con sal las mesas y los encerados de uso común, lo cual poco ayuda para su mantenimiento. Asimismo la necesidad de esparcir paja para mantener las habitaciones calientes, contribuye a remarcar este aspecto sucio y descuidado.

Finalmente, es importante resaltar que la decoración de escenografía trabaja en conjunto con otros elementos del diseño de producción para reforzar las características narrativas identificadas para el espacio del Castillo Negro. Es entonces que la decoración cumple un papel de refuerzo para el diseño de escenografía, delimitando a través de la línea y la forma los puntos de mayor interés y concentración visual. Por otro lado, la decoración permite evocar el estilo propio de la arquitectura tibetana del siglo XVII, lo cual no solo funciona como elemento estético sino también como un referente de las creencias y estilo de vida de la Guardia de la Noche. En suma, es interesante observar el importante vínculo que existe entre el diseño del castillo y las hostiles circunstancias en las que sobreviven los miembros de la orden. Donde la rigidez, el aislamiento y la austeridad se han convertido en características propias de la vida en la Guardia de la Noche, sin embargo y a pesar de las dificultades, los hermanos negros continúan con su solitaria vigilia.

5.2.2.4. *Vaes Dothrak*

La única ciudad del pueblo Dothraki, donde reside de manera permanente el Dosh Khaleen, las viudas de todos los Khal que han caído. La entrada principal se encuentra coronada por dos gigantes corceles de bronce, alzados sobre las patas traseras formando un arco de punta, conocido como la Puerta del Caballo. Tras la entrada se extiende el Camino de los Dioses, donde los Dothrakis exhiben las estatuas de los dioses y los héroes de las ciudades saqueadas por los Khalasar, al final del camino se encuentra el Mercado Occidental, donde inicia la ciudad. En sí misma Vaes Dothrak es una inmensa extensión sin muros ni límites, con amplios caminos de tierra apisonada con grandes espacios de hierba donde los Dothraki pueden levantar sus tiendas y acampar. Existen construcciones esparcidas de múltiples estilos, ya que han sido edificados por esclavos de procedencias muy diversa, en el medio se erige el templo del Dosh Khaleen, donde se offician las

ceremonias principales de la tribu. Para un mejor estudio se analizara la construcción de este espacio dividiéndolo en las dos subcategorías de diseño y decoración de escenografía.

➤ DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

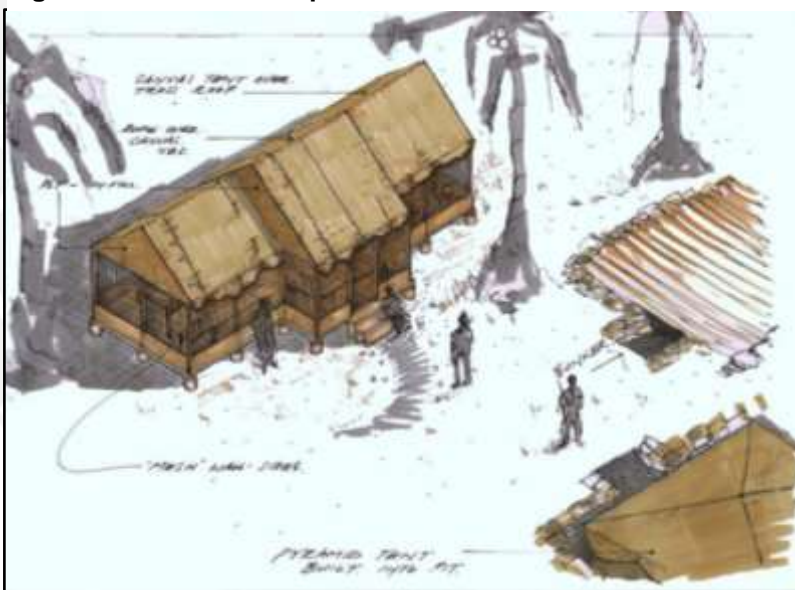
Al ser un pueblo nómada los Dothraki han ido adaptando diversos estilos de construcción según sus recursos y necesidades, como se observa en la Figura #86 en general se aprecia el uso de pieles de animal y telas para la cubierta de las tiendas, montadas sobre estructuras de caña de bambú y varillas de madera para la techumbre²¹⁶.

La escenografía busca tener un aspecto ligero y poco recargado, ya que por el mismo estilo de vida nómada del pueblo Dothraki las edificaciones demasiado pesadas entorpecerían su continuo desplazamiento. Su manufactura es variada, ya que se puede encontrar elementos de las culturas nativo americanas estadounidenses, así como de tribus africanas (Ver Figura #148). “For Vaes Dothrak, the city of the Horse-lords, I did quite a bit research on the Pacific Islands and on indigenous people using materials to build shelters. I spent time in

Vanuatu, where there are these structures built without using nails-with bent, curved fronts”²¹⁷ (Gemma Jackson from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.269).

Al ser los Dothraki un pueblo nómada podemos identificar en el espacio de Vaes

Figura #148: Arte conceptual de Vaes Dothrak



Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones

Dothrak elementos narrativos como la ligereza y la sencillez, así como un fuerte vínculo

²¹⁶ Ver apéndice 2: Matriz de análisis espacios: Vaes Dothrak

²¹⁷ Para Vaes Dothrak, la ciudad de los Señores de Caballos, hice una breve investigación en las Islas del Pacífico y las poblaciones indígenas en el uso de materiales para construir refugios. Me pasé un tiempo en Vanuatu, donde existen estas estructuras construidas sin utilizar clavos doblados, con frentes curvos. (Traducción libre)

con lo natural. Estos elementos son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los capítulos de la temporada.

Dos de los elementos del diseño de producción que favorece la definición de los espacios a nivel narrativo son la línea y la forma. Dentro de la construcción espacial del encuadre las líneas son establecidas por la altura e iluminación, dando la apariencia de mayor o menor longitud como profundidad. Si bien las edificaciones en Vaes Dothrak exhiben

Figura #149: Asentamiento Dothraki / Interior tienda Dothraki.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulos 4 y 7

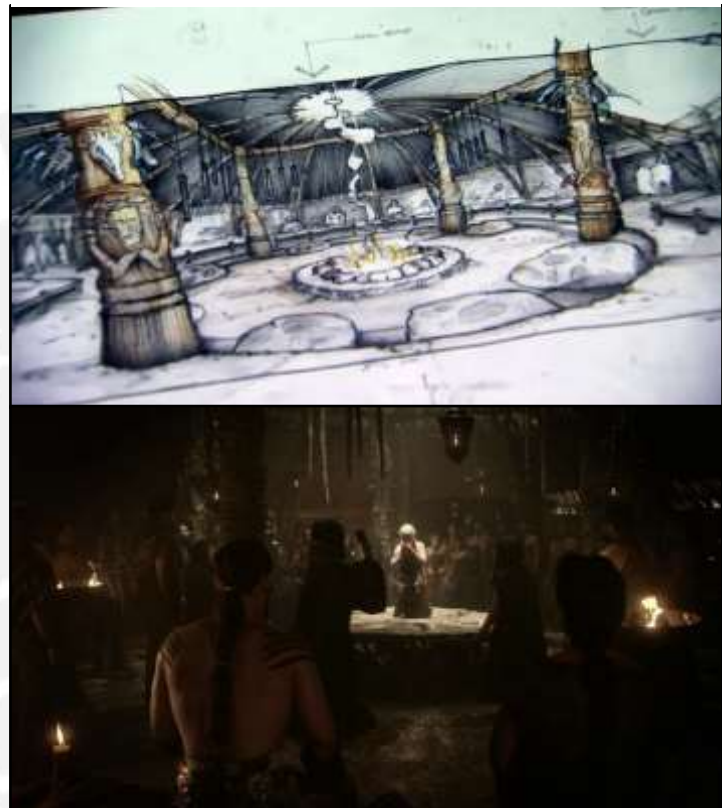
la iluminación aporta una sensación de calidez. Existe un especial énfasis en el aspecto orgánico de las construcciones de Vaes Dothrak, por lo que la cercanía del eje y la dirección acentúa en muchos de los escenarios interiores las líneas curvas, que enfatizan el aspecto ligero y sencillo de este espacio.

diferentes estilos, todas comparten parecido en la estructura de paredes bajas y techo abovedado de paja entretejida, con excepción del templo principal (Ver Figura #149). Por otro lado, la mayoría de construcciones presentan ventanas pequeñas por lo que no abunda la luz natural, no obstante los interiores suelen contar con fogatas o una gran cantidad de velas, por lo que la

Sobre la forma, se pueden identificar las formas circulares que se asocian a lo complejo, natural y orgánico, las cuadradas y rectangulares que suelen ser vinculadas con la rigidez, el orden y la simplicidad, y las triangulares que se asociación al dinamismo, la agresividad y la violencia. En Vaes Dothrak abundan las estructuras redondeadas con altas cúpulas,

lo que refuerza la ligereza de las construcciones Dothraki, además de su claro vínculo con la naturaleza. Un ejemplo de ello es el Templo del Dosh Khaleen, donde se puede apreciar que la construcción es sencilla, con una base de techo alto combado hacia el centro cubierto con varillas de madera, sobre la cúpula se observa un sobre techo con un tragaluz circular en la parte central, que concentra la iluminación en el altar (Ver Figura #150). El complejo esta sostenido por una estructura de columnas de madera gruesa, las cuales se encuentran

Figura #150: Arte conceptual del Templo del Dosh Khaleen / Interior del Templo en la serie Juego de Tronos.



Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones / Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 6

tallados con representaciones del Dios Caballo, la entrada sobresale del complejo y está recubierta con pieles²¹⁸. En Vaes Dothrak abundan diferentes tonalidades tierra, las cuales establecen un vínculo con el entorno salvaje de los extensas planicies del Mar Dothraki y con la figura del caballo, animal considerado dentro de la cultura Dothraki como una deidad, una montura y una fuente de subsistencia. Los Dothraki dependen en gran medida de estas bestias, ya que son una parte intrínseca de su sociedad nómada.

²¹⁸ Ver apéndice 2: Matriz de análisis espacios: Vaes Dothrak

Finalmente, es importante resaltar que todos estos elementos antes mencionados sobre el diseño de producción, trabajan en conjunto para reforzar los elementos narrativos de este espacio. En general este acercamiento a los Dothraki pone en manifiesto como su cosmovisión y ambiente natural se ven reflejados en los espacios de su propia subsistencia. Lo que refuerza el estilo de vida nómada que llevan, además de sus creencias y organización socio cultural.

➤ DECORACIÓN DE ESCENOGRAFÍA

Si bien los Dothraki son un pueblo nómada cuentan con dos grandes mercados en su ciudad principal, en donde establecen un tipo de comercio con las capitales principales de Essos mediante el trueque, ya que no poseen ningún tipo de valor monetario. Por otro lado el saqueo es otra importante fuente de ingresos, no solo de víveres sino también de enseres y mueblería. Es entonces que la decoración de escenografía resulta variada y refleja este estilo de vida, mezclando objetos de manufactura refinada con otros de estilo más ordinario y tosco. Al ser Drogo el Khal y Daenerys la Khalessi del Khalasar, su tienda exhibe mayor opulencia, con delicadas telas y almohadas que recubren su lecho matrimonial (Ver Figura #151). No obstante la mueblería en si es mínima y se encuentra

Figura #151: Interior tienda de Daenerys Targaryen y Khal Drogo.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 4

con elementos tribales y figuras rústicas, con una clara inspiración en la cultura marroquí, que cuenta con influencia africana, árabe y mediterránea. “(Concept artist) Ashleigh Jeffers interpreted these ideas in his concept drawings, and we built them on the soundstage in Belfast. We also drew some inspiration from African imagery, particularly

dispuesta a los alrededores, para no interrumpir la circulación de sus ocupantes. La ambientación en general recurre al estilo oriental, de exóticas y recargadas telas que se combinan

for the Temple of the Dosh Khaleen”²¹⁹ (Gemma Jackson from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.231). Existe

una clara referencia a la santería vudú, con tótems con formas antropomórficas, además de ornamentos elaborados con huesos y calaveras de animal, lo que refleja elementos narrativos como la ligereza, la sencillez y el vínculo con la naturaleza (Ver Figura #152). Estos elementos

Figura #152: Entrada de la ciudad Vaes Dothrak.



Tomado de Juego de Tronos, primera temporada capítulo 5

son reforzados por el diseño de producción mediante el uso de la línea y la forma, las cuales en conjunto permiten elaborar un perfil visual acorde a las necesidades narrativas de los personajes que interactúan con este espacio.

Tanto las líneas como la forma se mantienen predominantemente curvas y formas redondeadas, lo que añade flexibilidad a la composición y refuerzan una vez más las

Figura #153: Totem representando el caballo



Tomado the Official Website for the HBO Series Game of Thrones

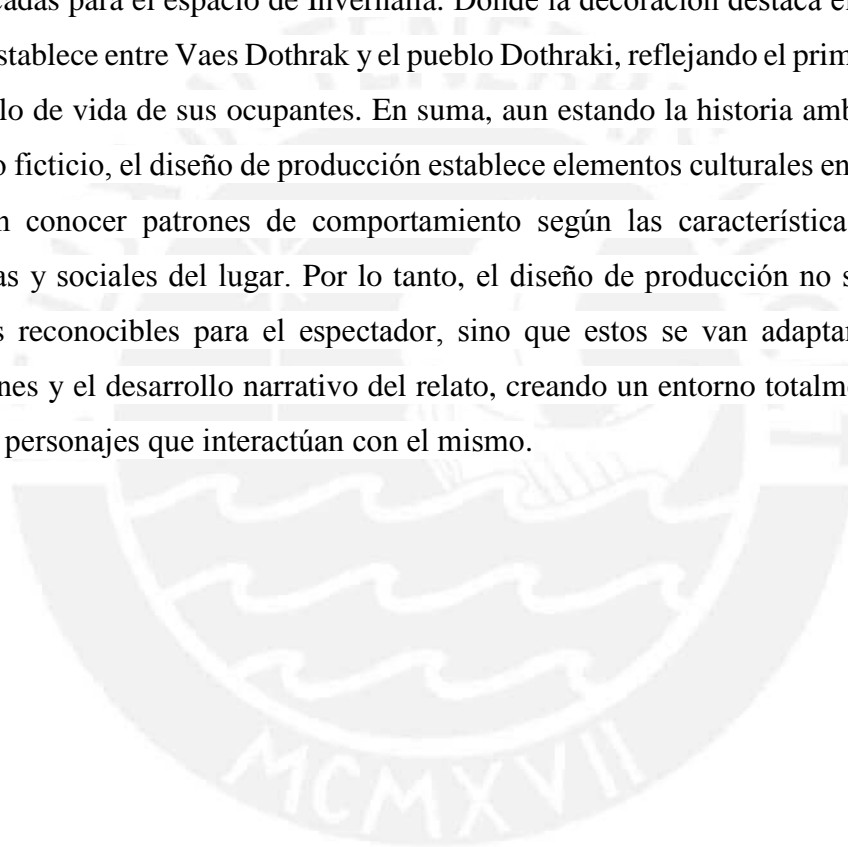
características de ligereza y sencillez. Al ser los Dothraki una sociedad patriarcal existen muchos elementos que reflejan la fortaleza y hombría del guerrero, estatuas de madera tallada con falos son comunes en las ceremonias importantes (Ver Figura #153). Otro elemento dentro de la cosmovisión Dothraki es el caballo, por lo que no es extraño verlo en múltiples representaciones como un ser antropomorfo masculino en medio de batallas o tallado en armas de guerra. “The temple set was a favorite of mine from season one. It featured these totem pole-type objects boasting horse heads and giant phalluses.”²²⁰ (David Benioff from Inside HBO’s Game of Thrones, 2012, p.270). Es importante resaltar que

²¹⁹ (El artista conceptual) Ashleigh Jeffers interpreto estas ideas en sus dibujos conceptuales, y nosotros lo construimos en el estudio de sonido de Belfast. También tomamos un poco de inspiración a partir del imaginario africano, en particular para el templo de Dosh Khaleen. (Traducción libre)

²²⁰ La escenografía del templo fue uno de mis favoritos de la primera temporada. Tenía estos tótems con forma de estacas con bustos de cabezas de caballo y falos gigantes. (Traducción libre)

dentro de la cosmovisión Dothraki también existe una deidad femenina conocida como la *Madre montaña* o *La madre de las montañas*. Ella se encuentra representada en el santuario principal del Dosh Khaleen, donde las columnas principales que rodean el altar muestran tallados de figuras femeninas con los senos y el vientre abultados, en representación de la mujer gestante dadora de vida.

Finalmente, es importante resaltar que la decoración de escenografía trabaja en conjunto con otros elementos del diseño de producción para reforzar las características narrativas identificadas para el espacio de Invernalía. Donde la decoración destaca el claro vínculo que se establece entre Vaes Dothrak y el pueblo Dothraki, reflejando el primero el carácter y el estilo de vida de sus ocupantes. En suma, aun estando la historia ambientada en un universo ficticio, el diseño de producción establece elementos culturales en conjunto, que permiten conocer patrones de comportamiento según las características geográficas, históricas y sociales del lugar. Por lo tanto, el diseño de producción no solo construye espacios reconocibles para el espectador, sino que estos se van adaptando según las situaciones y el desarrollo narrativo del relato, creando un entorno totalmente funcional para los personajes que interactúan con el mismo.



CONCLUSIONES

Habiendo presentado y analizado los resultados, se exponen a continuación las conclusiones a las que se llegó en la investigación:

- El diseño de producción participa activamente en la construcción del universo diegético del relato, elaborando una propuesta audiovisual creíble para el espectador.
- El diseño de producción aportó efectivamente en la construcción de los personajes a través del desarrollo de una caracterización cuidadosamente adaptada a su temperamento y accionar según el desarrollo del relato. Asimismo, los cambios y evolución presentados en esta misma caracterización permitieron reforzar la naturaleza individual y colectiva de los protagonistas, siendo coherente con sus necesidades narrativas y la continuidad de toda la temporada de la serie. El diseño de producción logra aportar en la construcción de los personajes mediante la combinación de tres sub-categorías fundamentales: vestuario, cabello & maquillaje y utilería de mano.
- El diseño de producción permitió establecer espacios en los que se desarrolla el relato a través de la construcción de elementos socioculturales reconocibles para la audiencia por su vínculo con la Edad Media; pero sin corresponder a ningún periodo determinado en particular. Estos funcionan y se adaptan a la propia geografía y cronología de la diégesis propuesta por el relato, desarrollando las costumbres, prácticas y creencias de manera autónoma, pero correspondiendo al relato. El diseño de producción logra establecer dichos espacios mediante la combinación de tres sub-categorías fundamentales: diseño y decoración de escenografía.

RECOMENDACIONES

Al finalizar el proceso de investigación, se proponen algunas recomendaciones como producto de los hallazgos obtenidos:

- A nivel metodológico, se podrían alcanzar resultados más amplios sobre la importancia narrativa del diseño de producción si se realizara un análisis de todos los personajes y espacios que son parte de la primera temporada y no solo aquellos de mayor aparición. De esta manera, se dispondría de un mejor enfoque sobre el alcance de la función del diseño de producción en la construcción de la diégesis del relato.
- A nivel de las categorías de estudio, para continuar profundizando en el análisis del diseño de producción como elemento narrativo, se podría efectuar una investigación tomando un determinado personaje o espacio a lo largo de todas las temporadas emitidas de la serie. Estableciendo un paralelismo entre la evolución de este elemento en el relato en relación a la continuidad establecida a lo largo de los capítulos, lo que permitiría extender el análisis sobre la importancia del diseño de producción dentro del formato seriado, propio de la ficción televisiva.
- A nivel de futuras investigaciones, del estudio realizado surgen otras interrogantes vinculadas a él como: ¿De qué manera el diseño de producción afecta la percepción del espectador sobre la construcción del universo diegético presentado para el relato? ¿Qué estereotipos o normas sociales refleja el diseño de producción en la narrativa del relato? ¿De qué manera la función del diseño de producción y la dirección de arte se ha ido desarrollando dentro de la realización audiovisual?, entre otras.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. (2008) Estéticas del Cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Baeque, A. (compilador). (2001) Teoría y crítica del cine: Avatares de una cinefilia. Madrid, España: Minicaja.
- Barsacq, L. (1976) Caligari's cabinet and other grand illusions: A history of film design. New York, EEUU: Graphic Society.
- Baruque, J. (2004) Vida cotidiana en la Edad Media. Madrid, España: Polígono.
- Begoña, S. (2007) Arte y narración audiovisual. *Liño: Revista anual de historia del arte*, 11(13) 137 – 149. Recuperado de: <http://www.unioviedo.es/reunido/>
- Bellón, T. (2012) Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *Revista comunicación*. 10 (01) 17 – 31. Recuperado de: <http://www.revistacomunicacion.org/>
- Benioff, D & Weiss D.B (Producción) (2011) *Game of Thrones Season 1*. [Serie de television]. New York, E.U.: HBO
- Benioff, D & Weiss D.B (Producción) (2014) *Game of Thrones: Long Story Short* [Youtube]. De <https://youtu.be/L2p9dRl0yYo>.
- Bergfelder, T, Harris, S & Street, S. (2007) Film Architecture and the Transnational Imagination. Berlín, Alemania: Amsterdam University.
- Bordwell, D. (1996) La narración en el cine de ficción. Barcelona, España: Paidós.
- Calabrese, O. (1994) La era Neo-barroca – 3rd. Edición. Madrid, España: Cátedra.
- Carlón, M. (2006) De lo cinematográfico a lo televisivo: Meta televisión, lenguaje y temporalidad. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Clements, J (2010) Los Samuráis: Historia y leyenda de una casta guerrera. Barcelona, España: Critica.
- Cogman, B. (2012) Inside HBO's Game of Thrones: Seasons 1 & 2 1St Edition. California, EEUU: Chronicle Books.
- Cosgrave, B. (2001) The Complete History of Costume & Fashion: From Ancient Egypt to the Present Day. California, EEUU: Checkmark Books.
- Davis, G. (2012) The Makeup Artist Handbook – 2nd edition: Techniques for Film, Television, Photography, and Theatre. Burlington, UK: Focal Press.

- Dondis, D. (2015) La sintaxis de la imagen. Barcelona, España: Colección GG Diseño
- Ettedgi, P. (2000) Production Design and Art Direction (Screencraft Series) Burlington, UK: Focal Press
- Fernández, D (1996) Arte y técnica del guion. Barcelona, España: Ediciones UPC.
- Fernandez, M (2008) Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas. Portal de la Comunicación, Instituto de la Comunicación UAB. Recuperado de: www.portalcomunicacion.com.
- Fischer, L. (2015) Art Direction and production design (Behind the Silver Screen Series). New Jersey, EEUU: Rutgers University
- Galán, E. & Herrero, B. (2011) El guion de ficción en televisión. Madrid, España: Síntesis.
- Halligan, F. (2012) FilmCraft: Production Design (Kindle Edition) IDO: 9781781570616. East Sussex, UK: The Ilex Press.
- Hart, E. (2013) The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV (Kindle Edition) IDO: 2012033584. Burlington, UK: Focal Press.
- HBO (2016) The Official Website for the HBO Series Game of Thrones. Recuperado: <http://www.hbo.com/>
- Heisner, B. (2004) Production Design in the Contemporary American Film: A Critical Study of 23 Movies and Their Designers. Carolina del Norte: EEUU: McFarland & Company.
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (1998). Metodología de la investigación (2a ed.). México D.F, México: McGraw Hill.
- HYSTORYGOT (2016) History behind Game of Thrones. Recuperado <http://history-behind-game-of-thrones.com/>
- Jenkins, H. (2008): Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, España: Paidós.
- Katz, S. (1991) Film directing: shot by shot visualizing from concept to screen. Studio City, EEUU: Michael Wise Productions.
- Krautheimer, R. (1988) Arquitectura paleocristiana y bizantina. Madrid, España: Cátedra
- Laffay, A (1973) Lógica del cine: Creación y espectáculo. Barcelona, España: Labor S.A.
- LaMotte, R. (2010) Costume Design 101 – 2nd edition: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television. Londres, UK: Michael Wiese Productions.

- Leventon, M. (2008) *What People Wore When: A Complete Illustrated History of Costume from Ancient Times to the Nineteenth Century for Every Level of Society*. London, UK: St. Martin's Griffin.
- Martinez, P (2006) El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Revista Pensamiento & Gestión*. ISSN 1657-6276 (20), 165-193. Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/pensamiento>
- May, R. (1992) *Cine y televisión – 2da edición*. Buenos aires, Argentina: Rialp S.A.
- Mitry, J. (1986) *Estética y psicología del cine – 3rd edición*. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.
- Mitry, J (1990) *La semiología en tela de juicio: Cine y lenguaje*. Madrid, España: Akal/Comunicación
- Monzoncillo, J. (2011) *La televisión etiquetada: Nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid, España: Ariel y Fundación Telefónica.
- Navarro, S. (2011) *Acerca del cine como medio expresivo*. Valparaíso, Chile: Universidad de Valparaíso.
- Onandia, M. (2013) Tres obras maestras de la ficción televisiva: The sopranos, The wire y Mad men. *Bilduma Ars*. 03(01) 133 – 150.
- Pappas, S. (2014, 3 de Abril) How Real Is the 'Game of Thrones' Medieval World? *Livescience*. Recuperado de <http://www.livescience.com/>
- Pérez, J. (2008) *Leer el cine*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Perez, M. (compilador). (2011) *Previously on*. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión. Sevilla, España: Monográficos Frame, Universidad de Sevilla.
- Pratten, R. (2011) *Getting started in transmedia storytelling. A practical guide for beginners*. New York, EEUU: Robert Pratten.
- R.R. Martin, G. (2002) *Canción de Hielo y Fuego Vol.1: Juego de Tronos*. Barcelona, España: Ediciones Gigamesh.
- Rincón, O. (2006) *Narrativas mediáticas (O como se cuenta la sociedad del entretenimiento)*. Barcelona, España: Gedisa.
- Rizzo, M. (2013) *The Art Direction Handbook for Film (Kindle Edition)* IDO: 2005040563. Londres, UK: Focal Press.

- Rodriguez, A. (2013) Feudalismo en las Antípodas: Comparación entre un caballero medieval europeo y un guerrero samurái. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. ISSN-e 2171-4959 (13), 2-23. Recuperado de: <http://adecjapan.es/biblioteca/revista-kokoro>
- Shorter, G. (2012) *Designing for Screen: Production Design and Art Direction explained* (Kindle Edition) IDO: 9781847974464. Wiltshire, UK: The Crowood Press.
- Soto, J. (2011) El arte militar medieval: una mirada desde el siglo XI. *Revista Tiempo y Espacio*. ISSN 0716-9671 (26), 67-93. Recuperado de: http://www.ubiobio.cl/miweb/webubb.php?id_pagina=3520
- Servia, M. (1995) *Así vivían en la Italia del Renacimiento*. Madrid, España: Anaya.
- Tangaz, T. (2006) *The Interior design course: principles, practices and techniques for the aspiring designer*. New York, EEUU: Thames & Hudson Inc.
- Tashiro, C. (1998) *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*. Texas, EEUU: University of Texas Press Austin.
- Tirard, L. (2010) *Lecciones de cine: Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos*. Madrid, España: Paidós.
- Ubilluz, J. (2012) *La pantalla detrás del mundo: Las ficciones fundamentales de Hollywood*. Lima, Perú: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.
- Van Sijll, J (2005) *Cinematic storytelling: the 100 most powerful film conventions every filmmaker must know* (Kindle Edition) IDO: 2004024722. Studio City, EEUU: Michael Wiese Productions.
- Viajeros del Misterio (2013, 11 de Abril) 7 increíbles monasterios-fortaleza (Dzong) en Bután. *Viajeros del Misterio*. Recuperado de <http://viajerosdelmisterio.com/>
- V.V.A.A. (2011) *1001 Castillos del Mundo*. Madrid, España: Servilibro.
- Whitlock, C. (2010) *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction* (Kindle Edition). IOD: 03012013. Studio City, EEUU: Harper Collins Ebooks.
- WIKIA (2016) *Juego de Tronos Canción de Hielo y Fuego Wikia*. Recuperado de <http://hieloyfuego.wikia.com/>
- Zavala, L. (1989) *Elementos del discurso cinematográfico*. Xochimilco, México: Universidad Autónoma Metropolitana.

ANEXO 1

EQUIPO TÉCNICO

Título original: Game of Thrones (TV Series)

Año: 2011- actualidad

Duración: 60 minutos por capítulo

País: Estados Unidos

Dirección y Producción ejecutiva (Primera temporada): David Benioff (Creador), D.B. Weiss (Creador), Timothy Van Patten, Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor, Neil Marshall, David Benioff, Alex Graves, Michelle MacLaren, David Nutter, Alik Sakharov, Michael Slovis, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Miguel Sapochnik

Guión: David Benioff, D.B. Weiss, Bryan Cogman, Jane Espenson, George R. R. Martin

Novelas: George R. R. Martin

Dirección de fotografía: Matt Jensen, Marco Pontecorvo, Alik Sakharov

Diseño de producción: Gemma Jackson

Banda sonora: Ramin Djawadi

Reperto (Temporada 1): Lena Headey, Peter Dinklage, Maisie Williams, Emilia Clarke, Kit Harington, Nikolaj Coster-Waldau, Sophie Turner, Michelle Fairley, Sean Bean, Charles Dance, Jack Gleeson, Rory McCann, Isaac Hempstead Wright, Mark Addy, Alfie Allen, Iain Glen, Aidan Gillen, Conleth Hill, Richard Madden, Stephen Dillane, Carice van Houten, Natalie Dormer, John Bradley, Jerome Flynn, Gwendoline Christie, Sibel Kekilli, Jason Momoa, Liam Cunningham, Michael McElhatton, Diana Rigg, Finn Jones, Ian McElhinney, Oona Chaplin, Natalia Tena, Kristian Nairn, Rose Leslie, Pedro Pascal, Gemma Whelan, Kristofer Hivju, James Cosmo, Hannah Murray, Iwan Rheon, Ellie Kendrick, Peter Vaughan, Gethin Anthony, Tom Wlaschiha, Harry Lloyd, Donald Sumpter, Kate Dickie, Clive Russell, Tobias Menzies, Ciarán Hinds, Julian Glover, Mark Stanley, Esmé Bianco, Joe Dempsie, Michiel Huisman, Nathalie Emmanuel, Hafthor Julius Bjornsson, Indira Varma, Thomas Brodie-Sangster, Miltos Yerolemou, Elyes Gabel, Rosabell Laurenti Sellers, Ian McShane, Rosie Mac, Pilou Asbaek, Ed Skrein, Keisha Castle-Hughes

Productora: Home Box Office (HBO) / Management 360

Género: Aventura, Drama, Fantasía medieval

Producers & Writers			
David Benioff Executive Producer and Writer	Bernadette Caulfield Executive Producer	Chris Newman Producer	
D.B. Weiss Executive Producer and Writer	Guymon Casady Co-Executive Producer	Greg Spence Producer	Oliver Butler Associate Producer
Carolyn Strauss Executive Producer	Vince Gerardis Co-Executive Producer	Lisa McAtackney Line Producer	Annick Wolkan Associate Producer
Frank Doelger Executive Producer	George R.R. Martin Co-Executive Producer	Bryan Cogman Co-Producer and Writer	
Directors (Season 1)			
Brian Kirk	Daniel Minahan	Alan Taylor	Tim Van Patten
Cinematography & Design (Season 1)			
Marco Pontecorvo Director of Photography	Alik Sakharov Director of Photography	Matt Jensen Director of Photography	Gemma Jackson Production Designer



APENDICE 1. APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

MATRIZ DE ANALISIS POR PERSONAJE – N° 01

DATOS GENERALES					
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – 1era Temporada		Personaje/Casa	Eddard Stark / Casa Stark	
CATEGORÍA: APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Indicadores	N°	Descripción de los criterios/indicadores			
Características psicológicas	1.1	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista interno y funcionan como base de sus acciones: valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes y personalidad (extrovertida o introvertida)			
Características sociales	1.2	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista externo y funcionan como contexto de sus acciones: clase social, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.			
Etiqueta	Subcategorías			Criterios/Indicadores	
Atuendo	Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utilería de mano	Características psicológicas	Características sociales
Atuendo 1A	Capa negra pesada de lana de oveja, con cuello de piel de lobo, con correas de cuero. Gambesón (chaqueta acolchada) azul acero oscuro. Jubón de cuero anudado al medio y a los lados. Guantes de cuero acolchados con dobles hacia afuera. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero.	Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada	Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado. Espada Claymore <i>Hielo</i> : 146 cm de largo, empuñadura de madera dura con apliques de cobre antiguo, aleación de hoja de acero valyrio, acero damasco y carbono, placa seri grafiada en madera con el símbolo del lobo huargo	Eddard Stark se caracteriza por su alto sentido de la responsabilidad, y el honor. Tanto su vestimenta como su peinado no son ostentosos o muy diferentes a lo que llevan muchos de sus soldados. Buscando la sencillez y la practicidad, además de la sobriedad. Eddard se presenta como un hombre preocupado por el bien y la seguridad de su reino, cuya tierra es en muchas ocasiones hostil y salvaje. Por ello hace bastante énfasis en el armamento y la indumentaria de corte militar.	Al tener la gran mayoría de hombres del norte una formación militar, no es extraño verlos armados, aun siendo señores de casas menores. Eddard Stark utiliza como espada principal, una espada larga con un diseño no muy diferente al de muchos de sus soldados. Sin embargo la espada claymore <i>Hielo</i> , si representa su rango como cabeza de la casa Stark y señor de Invernia, ya que esta espada es tradicional en su familia.

<p>Atuendo 1B</p>	<p>Capa ligera sujeta con correa de cuero. Gambeson (chaqueta acolchada) azul acero oscuro. Jubon de cuero anudado al medio y a los lados. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco petalos. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada</p>	<p>Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado.</p>	<p>Al llegar a Desembarco del Rey, Eddard acondiciona su vestimenta al clima caluroso del sur, utilizando una indumentaria menos pesada y más fresca. Sin embargo los tonos siguen siendo sobrios y la ropa de corte militar. Sin adoptar nada del vistoso y colorido estilo característico de la capital.</p>	<p>Eddard Stark al haber llegado recién de Invernalía y encontrarse en un entorno poco conocido y posiblemente peligroso se aferra a sus costumbres, portando su espada aun durante las reuniones del consejo, donde ninguno de los demás integrantes va armado.</p>
<p>Atuendo 1C</p>	<p>Gambeson (chaqueta acolcha) azul acero. Jubon de cuero. Brigandine largo de cuero duro con correas. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco petalos. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude Cabello lacio a la altura de los hombros Barba recortada</p>	<p>•Broche de bronce tallado con una mano girada hacia abajo, símbolo de la "Mano del Rey" •Bastón de madera con puño de cobre. •Documento •Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado. •Espada Claymore Hielo: 146 cm de largo, empuñadura de madera dura con apliques de cobre antiguo, aleación de hoja de acero valyrio.</p>	<p>Tras la muerte de Robert Baratheon, Eddard adopta una actitud más agresiva. Optando por una indumentaria militar ligera, con varias piezas sobrepuestas una sobre la otra. Esta vez y presintiendo el peligro Eddard decide armarse con la espada de su casa <i>Hielo</i> y con su espada larga para enfrentarse a la reina Cersei y a una posible traición. Sin embargo no desconfía en que se encuentra amparado por la ley de sucesión y el último mandato del rey Robert.</p>	<p>Eddard utiliza el broche de la "Mano del Rey", como símbolo de su legitimidad y poder. Tras el ataque se ve obligado a usar un bastón de madera para poder caminar con una empuñadura de metal repujado. Robert firma un documento concediéndole momentáneamente la potestad a Eddard Stark sobre el reino. Eddard decide portar sus armas como muestra de su rango y fuerza como "Mano del Rey" y Señor de Invernalía, protector del Norte.</p>
<p>Atuendo 1D</p>	<p>Gambeson (chaqueta acolchada de azul acero. Jubon de cuero azul acero. Brigandine largo de cuero duro con correas. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude, aspecto demacrado Cabello lacio despeinado y sucio a la altura de los hombros Barba recortada</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Tras su captura, Eddard es llevado al calabozo con la misma ropa con la que fue capturado. La mala alimentación y lo hostil del ambiente comienzan a hacer mella en el físicamente.</p>	<p>Tras su captura, Eddard es despojado totalmente de cualquier símbolo de poder.</p>
<p>Atuendo 2</p>	<p>Túnica ligera azul acero oscuro, con detalle dorado en las mangas y el filo de la prenda. Jubon de cuero anudado al medio y a los lados. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco petalos. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada</p>	<p>Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado. Broche de bronce tallado con una mano girada hacia abajo, símbolo de la "Mano del Rey"</p>	<p>Al llegar a Desembarco del Rey, Eddard acondiciona su vestimenta al clima caluroso del sur, utilizando una indumentaria menos pesada y más fresca. Sin embargo los tonos siguen siendo sobrios y la ropa de corte militar. Sin adoptar nada del vistoso y colorido estilo característico de la capital.</p>	<p>Eddard Stark al haber llegado recién de Invernalía y encontrarse en un entorno poco conocido y posiblemente peligroso se aferra a sus costumbres, portando siempre su espada. Además lleva el broche de la "Mano del Rey" símbolo de su cargo, como un recordatorio constante de su deber y responsabilidades.</p>

<p>Atuendo 3</p>	<p>Gambesón ligero gris oscuro anudado al medio. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos. Pantalón de cuero holgado marrón oscuro. Botas medias de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada</p>	<p>Broche de bronce tallado con una mano girada hacia abajo, símbolo de la "Mano del Rey"</p>	<p>Eddard opta por una vestimenta más cómoda y menos protegida cuando se encuentra en un ámbito más familiar. Además demuestra un profundo cariño y preocupación por sus hijas, a quienes busca comprender y agradar. No suele portar su espada y presenta un aspecto menos severo de lo acostumbrado.</p>	<p>Eddard porta el broche de la "Mano del Rey" como símbolo de su cargo, aun en el ámbito familiar. Como un recordatorio constante de su deber y responsabilidades.</p>
<p>Atuendo 4</p>	<p>Camisón azul acero</p>	<p>Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Vestimenta sencilla y cómoda, el color azul acero es un color recurrente en la indumentaria de toda su familia.</p>	
<p>Atuendo 5</p>	<p>Túnica ligera de manga larga de dos colores, azul acero oscuro (en las mangas y faldón) y claro (en el tórax). Brigandine de cuero duro con correas. Correa de cuero con apliques de metal con forma de flor de cinco pétalos. Pantalón de cuero holgado. Botas altas de cuero. Capa gris ligera de lino con correa de cuero.</p>	<p>Maquillaje nude. Cabello lacio a la altura de los hombros en media cola Barba recortada</p>	<p>Broche de bronce tallado con una mano girada hacia abajo, símbolo de la "Mano del Rey"</p>	<p>Al comenzar a descubrir las intrigas y las posibles razones del asesinato de su predecesor, Eddard adopta una posición más cauta y de resguardo. Cambiando su jubón por un peto duro de cuero a modo de armadura, sin embargo deja de lado la espada, reservándola solo para cuando sale fuera de la Fortaleza Roja.</p>	<p>Eddard empieza a adaptarse a su posición como "Mano del Rey", dejando atrás la espada y utilizando el broche como símbolo de su legitimidad y poder.</p>

DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada	Personaje / Casa	Cercei Lannister / Casa Lannister
-------------------------	-------------------------------------	-------------------------	-----------------------------------

CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Subcategorías	Nº	Descripción de la categoría
Características psicológicas	1.1	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista interno y funcionan como base de sus acciones: valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes y personalidad (extrovertida o introvertida)
Características sociales	1.2	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista externo y funcionan como contexto de sus acciones: clase social, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.

Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Atuendo	Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utería de mano	Características psicológicas	Características sociales
Atuendo 1	Vestido largo rosa pálido de lino, en corte A, escote en V. Chal rosa pálido de seda con bordado dorado de figuras hexagonales.	Maquillaje nude Cabello ondeado largo con media cola trenzada.	Ninguna	Cercei se presenta como un personaje ambicioso y resentido, al ser hija de uno de los Señores más poderosos de los Siete Reinos y como Reina, está acostumbrada al lujo y la elegancia.	
Atuendo 2	Vestido largo rojo de seda, en corte A, escote en V. Abrigo largo dorado de seda acolchado de encaje de hojas largas (helecho). Sobre todo en tonos tierra, tela con textura. Chalina de piel de zorro. Botas bajas de cuero	Maquillaje nude, ojeras marcadas Cabello ondeado largo trenzado.	Ninguna	Cercei se presenta como un personaje ambicioso y resentido, al ser hija de uno de los Señores más poderosos de los Siete Reinos y como Reina, está acostumbrada al lujo y la elegancia.	Cercei utiliza su vestimenta para remarcar la importancia de su status y su rango como reina de los Siete Reinos, haciendo ostentación de elaborados vestidos, con exquisitas telas.
Atuendo 3	Vestido rojo vino de seda, corte redondo, con cruce de tela a modo decorativo. Sobrevestido dorado bordado, escote en V cerrado con hombros descubiertos. Colgante pieza de metal labrada.	Maquillaje nude, Cabello largo ondeado en tres trenzas sujetadas encima de la cabeza a modo de tocado con dos trenzas caídas a los lados.	Corona de oro con forma de telaraña con una gema verde engarzada al medio.		Durante los eventos sociales Cercei hace particular ostentación de su rango, escoge tonos fuertes con tonos dorados (característicos de su casa) y sofisticados peinados que la resalten del resto de invitados. Además de una elaborada corona que destaca su condición de Reina de los Siete Reinos.
	Vestido celeste verdoso de seda, en corte A, escote en V, bordado	Maquillaje nude	Ninguna	Cercei al ser hija de uno de los Señores más poderosos y como Reina de los Siete Reinos,	

Atuendo 4	con apliques de plumas con formas de aves, detalle de mangas y la parte baja del vestido de seda dorada. Chal turquesa con bordado de grandes flores. Botas bajas de cuero.	Cabello ondeado largo con media cola trenzada.		siempre refleja en su vestimenta lujo y elegancia. Sin embargo en el ámbito más cotidiano y en presencia de Robert, viste con colores suaves y delicados, sin demasiada presencia, ocultando su carácter taimado y calculador.	
Atuendo 5	Vestido largo azul verdoso de seda abierto a modo de bata, en corte A, escote en V, bordado con apliques de plumas con formas de aves, detalle de mangas de seda dorada. Corset verde palido anudado al medio. Falda de corte campana de seda roja. Anillo de oro labrado.	Maquillaje nude Cabello ondeado largo con media cola trenzada.	Ninguna	Al ser Jaime Lannister su amante, Cercei adopta un vestuario más provocativo que resalta su figura y atributos. Por otro lado los tonos fuertes demuestran la apasionada y tormentosa relación incestuosa que ambos llevan. Si bien Cercei lo ama con locura, muchas veces le preocupa las precipitadas acciones que este realiza con frecuencia.	
Atuendo 6A	Vestido rojo de cuello alto desbocado, abrigo beige magna larga de lino con cuello desbocado, capa cerrada de tejido grueso en beige y negro con dos grandes leones bordados a los lados.	Maquillaje nude con sombras oscuras para los ojos. Cabello en elaborado peinado recogido, con trenzas en la parte superior a modo de tocado con dos trenzas caídas a los lados	Corona en forma de telaraña con una gema roja engarzada al medio.	Durante los eventos sociales Cercei siempre hace referencia a los colores de su casa, de la cual siempre se ha sentido muy orgullosa por su poderío, combinando el rojo y el dorado en su indumentaria, y la estampa de los leones Lannister. En esta ocasión lleva la capa cerrada, protegiéndose con el escudo de su familia.	Durante los eventos sociales Cercei hace particular ostentación de su rango, escoge tonos fuertes con tonos dorados (característicos de su casa) y sofisticados peinados que la resalten del resto de invitados. Además de una elaborada corona que destaca su condición de Reina de los Siete Reinos.
Atuendo 6B	Vestido rojo vino de cuello alto desbocado en corte A, sin mangas. Cinturón de cuero y metal. Capa de tejido grueso en beige y negro con dos grandes leones bordados a los lados.	Maquillaje nude Cabello largo ondeado sujeta la mitad hacia arriba en un elaborado peinado con trenzas entre sujetas, con dos trenzas cayendo en la mitad hacia abajo.	Corona de oro con forma de telaraña con una gema verde engarzada al medio. Colgante pieza de oro labrada con el blasón Lannister	Cercei adopta esta nueva vestimenta con colores fuertes y ostentosos, no solo para señalar su rango y autoridad, sino para demostrar que es ella quien tiene el control de la situación y puede ser un adversario peligroso. En esta ocasión lleva la capa con el tejido de los leones Lannister, totalmente abierta, recalcando la confianza que tiene sobre su actual poder.	Durante los eventos sociales Cercei hace particular ostentación de su rango, escoge tonos fuertes con tonos dorados (característicos de su casa) y sofisticados peinados que la resalten del resto de invitados. Además de una elaborada corona que destaca su condición de Reina de los Siete Reinos. Al reconocer a Eddard Stark como un enemigo, Cercei lleva el colgante con el blasón de la Casa Lannister, indicando que todos sus intereses son en pro de su casa y su familia.
Atuendo 7	Vestido rosa palido, en corte A, escote en V. Sobretudo rosa fuerte, con detalles en las solapas bordados en dorado, detalle en las mangas con bordado dorado. Chal rosa pálido con figuras hexagonales doradas. Cinturón de cuero con apliques de metal	Maquillaje nude Cabello ondeado largo en media cola con dos trenzas.	Colgante con una piedra engarzada.	A diferencia de los colores que suele utilizar, Cercei adopta por esta vestimenta al enfrentarse a Eddard Stark, quien sospecha la relación incestuosa que ella mantiene con su hermano. Los tonos son fuertes y el vestido está formado por varias piezas unas sobre otras y sujetas al medio con un cinturón. Cercei se protege con esta vestimenta, la cual funge	Cercei utiliza su vestimenta para remarcar la importancia de su status y su rango como reina de los Siete Reinos, haciendo ostentación de elaborados vestidos, con exquisitas telas. Al no tener claras todavía las intenciones de Eddard Stak, Cercei va con una actitud fuerte pero dispuesta a mediar bajo sus propios términos.

	repujado. Botas bajas de cuero. Colgante de piedra engarzada.			como una suerte de armadura contra las acusaciones que Eddard le refiere.	
Atuendo 8	Vestido largo verde esmeralda en corte A, escote en V sin mangas. Aplique de cuentas verdes y rojas grandes en forma de X, de los hombros hasta la parte baja del vestido, sujeto por un broche al medio. Capa verde esmeralda de tela sujeta al vestido con motivos de grandes flores.	Maquillaje nude Cabello largo ondeado sujeta la mitad hacia arriba en un elaborado peinado con trenzas en forma de tocado, suelto en la mitad hacia abajo.	Corona de oro con forma de telaraña con una gema verde engarzada al medio. Colgante pieza de oro labrada con el blasón Lannister	Cercei adopta esta nueva vestimenta con colores fuertes y ostentosos, no solo para señalar su rango y autoridad, sino para demostrar que es ella quien tiene el control de la situación y puede ser un adversario peligroso. Por otro lado tanto su peinado como la gran cantidad de ornamento que llevan la revelan como una mujer que conoce muy bien el juego de poder y que utiliza cualquier medio para conseguirlo.	Durante los eventos sociales Cercei hace particular ostentación de su rango, escoge tonos fuertes con tonos dorados (característicos de su casa) y sofisticados peinados que la resalten del resto de invitados. Además de una elaborada corona que destaca su condición de Reina de los Siete Reinos. Al reconocer a Eddard Stark como un enemigo, Cercei lleva el colgante con el blasón de la Casa Lannister, indicando que todos sus intereses son en pro de su casa y su familia.
Atuendo 9	Vestido largo rosa pálido en corte A, escote en V cruzado al medio, de mangas largas. Con ribetes dorados e intrincados bordados de los leones Lannister en cada brazo. Collar largo de bisutería, con cuentas y broches labrados.	Maquillaje nude Cabello largo ondeado sujeta la mitad hacia arriba en un elaborado peinado con trenzas entre sujetas, con dos trenzas cayendo en la mitad hacia abajo.	Corona de oro con forma de telaraña con una gema verde engarzada al medio. Colgante pieza de oro labrada con el blasón Lannister	Durante la petición de Sansa en la corte del rey Joffrey, Cercei adopta una vestimenta menos amenazadora pero igual de fuerte para poder manipularla. Por otro lado tanto su peinado como la gran cantidad de ornamento que llevan la revelan como una mujer que conoce muy bien el juego de poder y que utiliza cualquier medio para conseguirlo.	Durante los eventos sociales Cercei hace particular ostentación de su rango, escoge tonos fuertes con tonos dorados (característicos de su casa) y sofisticados peinados que la resalten del resto de invitados. Además de una elaborada corona que destaca su condición de Reina de los Siete Reinos. Lleva el colgante con el blasón de la Casa Lannister, indicando que todos sus intereses son en pro de su casa y su familia.
Atuendo 10	Bata ligera verde con brocado dorado, ribetes dorados y detalles dorados a los lados. Anillo de oro con incrustaciones de piedras preciosas.	Maquillaje nude Cabello largo ondeado suelto.	Ninguna	Durante el encuentro con sus amantes, Cercei adopta un vestuario más provocativo que resalta su figura y atributos.	

DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada		Personaje / Casa	Jon Snow / Casa Stark	
CATEGORÍA: APOORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Subcategorías	Nº	Descripción de la categoría			
Características psicológicas	1.1	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista interno y funcionan como base de sus acciones: valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes y personalidad (extrovertida o introvertida)			
Características sociales	1.2	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista externo y funcionan como contexto de sus acciones: clase social, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.			
Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Atuendo	Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utilería de mano	Características psicológicas	Características sociales
Atuendo 1A	Capa negra pesada de lana de oveja, con cuello de piel de lobo, con correas de cuero. Gambeson (chaqueta acolchada) gris oscuro. Jubón de cuero de manga larga y cerrada por la espalda, de color verde petróleo. Pantalón negro. Botas medias de cuero	Maquillaje nude Cabello ondulado a la altura de los hombros Barba recortada	Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado.	Jon Snow tiene el mismo carácter reservado que su padre Eddard Stark, además de un alto sentido de la justicia y el honor. Su vestimenta al igual que la mayoría de los habitantes del norte, no es ostentosa y cumple una función práctica sobre todo para los rigores del clima.	Al tener la gran mayoría de hombres del norte una formación militar, no es extraño verlos armados. Jon Snow utiliza una espada montante de empuñadura de madera y acero templado, con un diseño no muy diferente al de muchos soldados de Invernalía. Al ser un soldado entrenado, siempre lleva un jubón de cuero y una espada consigo.
Atuendo 1B	Gambeson (chaqueta acolchada) gris oscuro. Jubón de cuero de manga larga y cerrada por la espalda, de color verde petróleo. Guantes de cuero acolchado. Pantalón negro. Botas medias de cuero	Maquillaje nude Cabello ondulado a la altura de los hombros Barba recortada	Espada larga (montante): 110 cm de largo, empuñadura de madera con apliques de cobre, aleación de acero templado.	Su vestimenta al igual que la mayoría de los habitantes del norte, no es ostentosa y cumple una función práctica sobre todo para los rigores del clima. Al ser un soldado entrenado, siempre lleva un jubón de cuero y una espada consigo.	Al tener la gran mayoría de hombres del norte una formación militar, no es extraño verlos armados. Jon Snow utiliza una espada montante de empuñadura de madera y acero templado, con un diseño no muy diferente al de muchos soldados de Invernalía.
Atuendo 2	Capa negra pesada con cuello de piel de lobo, sujetado con correas de cuero. Gambeson (chaqueta acolchada) negro. Brigandine corto de cuero ligero sujetado con correas anudado al frente.	Maquillaje nude Cabello ondulado a la altura de los hombros Barba recortada	Espada larga montante Daga medieval Espada bastarda Longclaw Moral de camino de cuero.	Jon Snow lleva siempre la espada que portaba en Invernalía, no solo por tener una mejor calidad que las que ofrece la Guardia, sino también como recuerdo de su hogar. Espada bastarda Longclaw, la entregada por el Lord Comandante Mormont.	Como miembro juramentado de la Guardia de la Noche, Jon utiliza siempre el uniforme.

DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada	Personaje / Casa	Daenerys Targeryan / Casa Targaryen
-------------------------	-------------------------------------	-------------------------	-------------------------------------

CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Subcategorías	Nº	Descripción de la categoría
Características psicológicas	1.1	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista interno y funcionan como base de sus acciones: valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes y personalidad (extrovertida o introvertida)
Características sociales	1.2	Son aquellas características que construyen al personaje desde el punto de vista externo y funcionan como contexto de sus acciones: clase social, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.

Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Atuendo	Vestuario	Cabello & Maquillaje	Utería de mano	Características psicológicas	Características sociales
Atuendo 1	Vestido largo rosa pálido de lino, en corte trapecio, anudado sobre los hombros, espalda descubierta.	Maquillaje nude, brillo labial Cabello ondeado suelto	Ninguna	Daeneris se presenta como una chica introvertida y tímida, sometida bajo la voluntad de su hermano Viseris Targeryan. Su aspecto en general busca reflejar su juventud e inocencia, pero al mismo tiempo bridándole cierta sensualidad.	
Atuendo 2	Vestido largo gris de seda traslucida con apliques blancos en los hombros, escote en V. Ornamentos de metal en los hombros con forma de estilete, círculo al medio con tres cabezas de dragón. Sandalias de cuero.	Maquillaje nude, brillo labial Cabello ondeado en media cola trenzada	Ninguna	Daeneris se presenta temerosa y avergonzada ante la evidente exhibición.	Daeneris es presentada ante Khal Drogo con este revelador vestido impuesto por su hermano Viserys. La finalidad de este vestido es exhibir sus atributos físicos y el rango de su casa, e impresionar al guerrero Dothraki para sellar un pacto por matrimonio.
Atuendo 3	Vestido gris claro, corte imperio recogido a la altura del busto, escote corazón. Broche de metal con tres cabezas de dragón al medio. Brazaletes con caídas de tela ajustados a los broches de metal.	Maquillaje nude Cabello ondeado suelto, sujetado hacia atrás con pequeños engarces de metal	Huevos de dragón		El vestido de boda de Daeneris no presenta ningún tipo de toque personal, lo que indica que muy probablemente lo eligió su hermano. Busca resaltar su juventud y atributos físicos.

<p>Atuendo 4</p>	<p>Traje de dos piezas: parte superior marrón de hilado grueso en forma de V sujeto con tiras de cuero entretejidas, escote en forma corazón. Falda recta de hilado grueso y cuero de caballo. Sostenido por dos cinturones de cobre labrado. Pantalón de lino beige. Tiras de cuero anudadas a las manos para la montura. Botas beige de cuero de caballo.</p>	<p>Maquillaje nude Cabello ondeado largo en media cola con dos trenzas.</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Daeneris va encontrando poco a poco su identidad como Khalessi dentro de la sociedad Dothraki. Adopta por ello sus vestiduras y se acostumbra rápidamente a las largas jornadas de cabalgata. Se presenta como una líder fuerte capaz de soportar los rigores de la vida nómada y enfrentarse a su hermano Viseris.</p>	<p>Daeneris no olvida sus raíces, ni su pasado, empezando a crecer en ella el deseo de volver y conquistar los Siete Reinos. Lleva el emblema de un dragón ouroboros en un broche, símbolo de su casa.</p>
<p>Atuendo 5</p>	<p>Traje de dos piezas: top marrón de tejido grueso cruzado, escote cuadrado con tiras trenzadas de cuero. Falda beige larga de hilado grueso y cuero de caballo, sostenido por dos cinturones de cobre labrado. Taparrabo ornamental de borlas tejidas azules y cuentas doradas. Botas de cuero de caballo. Brazaletes tejidos de cuero y discos de cobre en el brazo. Collar de dos grandes dientes largos y curvos unidos por una cadena de cobre. Anillo de cobre.</p>	<p>Maquillaje nude Salpicaduras de sangre Cabello ondeado largo en media cola con dos trenzas, unidas al medio en una trenza mayor.</p>	<p>Corazón de caballo</p>	<p>Daeneris va encontrando poco a poco su identidad como Khalessi dentro de la sociedad Dothraki. Adopta por ello sus vestiduras y se acostumbra rápidamente a las largas jornadas de cabalgata. Se presenta como una líder fuerte capaz de soportar los rigores de la vida nómada y enfrentarse a su hermano Viseris.</p>	<p>Daeneris no olvida sus raíces, ni su pasado, empezando a crecer en ella el deseo de volver y conquistar los Siete Reinos. Lleva el emblema de un dragón ouroboros en un broche, símbolo de su casa. Daeneris debe cumplir con el reto de comer entero un corazón de caballo crudo como prueba de fuerza ante los Dothraki, la cual culmina con éxito.</p>
<p>Atuendo 6</p>	<p>Traje de dos piezas: Vestido con corte de mandil, parte superior de color dorado, sin mangas con escote dorado, tela con textura en forma de escamas de dragón, parte inferior de tela verde oscuro con discretos bordados dorados de flores, con apliques de plumas grises. Falda recta bajo la rodilla de hilado grueso y cuero de caballo, sostenido por dos cinturones de cobre labrado. Pantalón de tela gruesa beige.</p>	<p>Maquillaje nude Cabello ondeado largo sujeto con una trenza delgada unida en una cola trenzada en la parte superior, con dos mechones cayendo a los extremos.</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Daeneris no solo se hace parte de la sociedad Dothraki, sino también adapta su estilo según sus necesidades y sus gustos, creando su propia vestimenta. Esta si bien mantiene el estilo duro y poco delicado Dothraki, hace alusión a sus orígenes.</p>	<p>Daeneris no olvida sus raíces, ni su pasado, empezando a crecer en ella el deseo de volver y conquistar los Siete Reinos. Lleva el emblema de un dragón ouroboros en un broche, símbolo de su casa.</p>

APENDICE 2. APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS

MATRIZ DE ANALISIS POR ESPACIOS – N° 02

DATOS GENERALES					
Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS - Primera temporada		Espacio/Ubicación	Invernalía / El Norte	
CATEGORÍA: APOORTE DEL DISEÑO DE PRODUCCION A LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS					
Indicadores	N°	Descripción de los criterios/indicadores			
Características geográficas	1.1	Conforman un concepto amplio que se refiere a las particularidades y características de un determinado territorio.			
Características históricas	1.2	Establece aquellos acontecimientos importantes para el desarrollo de una determinada sociedad.			
Características sociales	1.3	Describe las particulares formas de coexistir y desarrollarse como sociedad de diferentes grupos humanos.			
Etiqueta	Subcategorías		Criterios/Indicadores		
Ambiente	Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Características geográficas	Características históricas	Características sociales
Patio Interior	Patio amplio de tierra con construcciones de madera y grandes muros de piedra, se encuentra cercado por: Torre principal (dos pisos), la Casa de huéspedes (dos pisos) y la Torre de la biblioteca. Su función es principalmente la de espacio de entrenamiento para los soldados de Invernalía. Todas las construcciones cuentan con techos a dos aguas, cubiertas con tejas de arcilla y paja.	Poco ornamento, todas las construcciones tienen un empleo funcional, con lo que el empleo de tallados o esculturas es inexistentes. Existe una gran cantidad de braseros para contrarrestar el frío del norte, encontrándose encendidos aun durante el día.	El color de los edificios en Invernalía, son de un tono azulado igual a los colores que identifican a los Stark. Invernalía no solo es una fortaleza, es una extensión de las profundas tradiciones e historia de la Casa Stark.		Es muy importante el aspecto marcial dentro de esta sociedad, encontrándose el patio interior de la fortaleza dispuesto en su totalidad para la instrucción y entrenamiento de las milicias, contando los mismos hijos de Eddard con una formación militar.
Salón Principal	Habitación amplia de piedra con suelo de piedra, amplios ventanales y entradas con forma de arco abocinado de piedra y	El Salón cuenta con dos enormes tapices colocados a cada lado del Salón, en uno aparece el Árbol Corazón de los Antiguos Dioses y el otro representa al Lobo	Hay una gran cantidad de braseros de metal para contrarrestar el frío del Gran salón, al estar éste construido casi en su	Existe un vínculo entre Invernalía y los Stark con las creencias de carácter politeísta y animista, además de un	Esta sala es utilizada como sala de audiencias, donde los súbditos exponen y solicitan la ayuda del señor.

	techo muy alto, su función es la de sala principal de reunión familiar o de visitas.	Huargo, símbolo de la Casa Stark. Detrás de la mesa principal se exhibe una enorme pieza ornamental que va del piso al techo tallada en madera con numerosos símbolos tribales.	totalidad en piedra. También se puede observar que el suelo se encuentra cubierto por briznas de paja con la misma función.	profundo respeto por la naturaleza. Existe además un aspecto marcial vinculado al honor y a la familia, propio de muchos de los linajes tribales escandinavos	Para estos casos las mesas del centro de la sala son retiradas para mayor practicidad.
Bosque de los Dioses	Dentro del recinto de la fortaleza se encuentra un pequeño bosque cubierto de robles, arboles centinela y palo santo, también se descubre un manantial de agua caliente que alimenta tres estanques. En el centro se erige el Árbol Corazón, al pie de un estanque.	El Árbol Corazón representa a los Antiguos Dioses, es un antiguo y extraño ejemplar de árbol Arciano que se caracteriza por tener la corteza blanca y las hojas palmeadas rojas. En el medio del árbol se encuentra un rostro tallado, la savia seca cae desde sus ojos, dando la apariencia de que llorara sangre.	El bosque de dioses posee un aspecto grave y silencioso, apenas iluminado por los rayos de sol que rompen la penumbra. El tallado del rostro del árbol corazón busca ser también sencillo y sin artificios, con los ojos cerrados y los labios entreabiertos, en una expresión que parece revelar longevidad y sabiduría	El bosque de los dioses representa el culto a los antiguos dioses, los cuales no tienen un nombre o una representación determinada y se asocian más a los espíritus de la naturaleza, en una religión principalmente animista	
Cocinas	Dentro de la Torre Principal donde vive la familia Stark se encuentran las cocinas, habitación de piedra y planchas largas de madera de tamaño medio, techo alto y ventanas pequeñas.	No existe ningún tipo de decoración más allá de la que sirve para la funcionalidad del trabajo que allí se realiza, el piso muestra múltiples manchas de sangre así como la mayoría de utensilios, que van desde todo tipo de cuchillos para cortar carne, hasta enormes ganchos y cadenas para colgarla.	Como la gran mayoría de ambientes en Invernalía, las cocinas también cuentan con candelabros de metal con múltiples velas además de paja desperdigada en el suelo.		La dieta base de los habitantes de Invernalía es la carne de venado y conejo, siendo esta su principal fuente de alimento, además el cuero es reservado para otros usos, estando presente en la mayoría de vestiduras, alfombras y cobijas, así como en la cubierta de algunos muebles
Puerta Este	Entrada principal a la ciudadela de Invernalía, la cual se encuentra cercada por una enorme muralla de piedra con arcos de estilo Formero. Cerca de esta entrada se encuentran la Gran Torre, la Sala de la Guardia y la Armería.	Por la llegada del Rey Robert los arcos son adornados con guirnaldas y banderolas de la Casa Stark. Existe una gran cantidad de braseros para contrarrestar el frío del norte, encontrándose encendidos aun durante el día.	Como la gran mayoría de ambientes en Invernalía, la Puerta Este también cuenta con braseros de metal además de paja desperdigada en el suelo.		Al ser la entrada principal que conecta con el camino real, la Puerta Este es especialmente engalanada para recibir invitados.
Cripta Stark	Bajando una escalera de tortuosos peldaños de piedra se encuentra la cripta de los Stark, construcción bajo tierra y totalmente cerrada. En ella un amplio y largo pasillo con columnas bajas de granito, da a los sepulcros de la familia.	Cada sepulcro representa una escultura tallada de su ocupante, en el caso de los señores del norte estos se erigen como figuras sentadas sobre un trono de piedra, sosteniendo su espada y con un lobo huargo a su lado, mientras que las mujeres son representadas de pie y en una pose femenina	La cripta de los Stark revela gran parte de la historia de la casa Stark y sus antepasados, la construcción, al igual que el resto de Invernalía, es sobria y con poco ornamento exceptuando las propias tumbas de los miembros de la familia enterrados allí.	Existe una clara representación del lobo Huargo en las esculturas talladas, lo que claramente da a entender que estos animales eran comunes desde los inicios de la Casa Stark.	Al tener los siete reinos una sociedad patriarcal, quienes llevaban el derecho de gobierno y las propiedades eran los hombres, mientras las mujeres ostentaban el título como parte de su dote.

<p>Habitación de Ned Stark & Catelyn Tully</p>	<p>La habitación es grande, con una amplia chimenea, paredes de piedra y piso de madera, techos altos con gruesas vigas de madera cruzada, ventanas medianas de madera de arco abocinado con telas ligeras transparente a modo de cortina. La puerta es de madera con apliques y cerrojo de metal.</p>	<p>La habitación a pesar de ser de piedra se ve cálida por la abundancia de velas y los tonos marrones, verdes y rojo oscuro que a la vez le proporcionan sobriedad. La habitación cuenta con múltiples muebles como una silla grande con revestimiento de cuero repujado, una silla pequeña con brazos y espaldar medio, una mesa, un arcón, un armario y un tocador con espejo de tallado simple.</p>	<p>El ambiente en general evoca a un estilo medieval propio de los castillos feudales, esta no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio</p>		<p>Algo que es evidente y siempre se encuentra presente en las habitaciones son las bandejas con fruta de estación y jarrones con agua o vino. Esto es un pequeño lujo que demuestra que si bien la familia Stark lleva su posición con sobriedad esta no está carente de ciertos privilegios.</p>
<p>La Torre Rota</p>	<p>Es una antigua torre de vigilancia cuyo tercio superior del techo se encuentra derruido, se halla en estado de abandono.</p>	<p>El lugar se encuentra abandonado y medio derruido con lo que hay una gran cantidad de maleza, raíces, tablas de madera podrida, tierra y paja desperdigada</p>	<p>La torre se haya en estado de abandono, por lo que se encuentra totalmente vacía.</p>	<p>La Torre Rota fue antiguamente una torre de vigilancia de cara al este, sin embargo el impacto directo de un rayo destruyó la parte superior de la estructura.</p>	
<p>Los Establos</p>	<p>Los establos es donde duermen los perros y los caballos de los habitantes de Invernalía, está construido con grandes soportes madera y techo de paja. Todos los compartimientos están cerrados con toscas portezuelas de madera sujetadas con una cadena.</p>	<p>Se observa algunos faroles con velas e implementos para el cuidado de los caballos. La madera se encuentra oscura y por algunos lados podrida por la humedad, con salpicaduras de barro por toda la parte inferior. El resto de implementos también muestra el mismo tipo de deterioro por el uso y la crudeza del clima.</p>	<p>Los establos al encontrarse sobre tierra, esta tiende a enlodarse por la humedad, por ello una gruesa capa de paja recubre cada división</p>		<p>Invernalía subsiste principalmente gracias a la cacería y a una elaborada preparación contra la intensidad del invierno, los caballos por otro lado indican que son estos su principal medio de transporte, sobre todo para el grueso de soldados que protege la fortaleza</p>
<p>Habitación de Bran Stark</p>	<p>La habitación es un poco más pequeña que la de Ned y Catelyn, tiene paredes de piedra y listones de madera que recubren el piso, tres ventanas de madera en arco abocinado, techo alto con gruesas vigas de madera. Puerta gruesa de madera con apliques y cerrojo de metal, a un lado de esta cerca de la cama, se encuentra una amplia chimenea.</p>	<p>La mueblería no es excesiva habiendo dos sillas de madera con brazos de espaldar bajo, una mesa con una fuente de comida y un jarro de agua y un armario tallado de madera. La cama es de madera se fabricación sencilla, con mullidas mantas tejidas y pieles de animal, con dos veladores uno a cada lado.</p>	<p>El ambiente en general evoca a un estilo medieval propio de los castillos feudales, esta no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio</p>		<p>Es importante observar también escritorios de madera y libros en las habitaciones de cada uno de los miembros de la familia Stark, ya que a lo largo de la serie se nos revela que tanto los hijos como las hijas saben leer y escribir.</p>
<p>La Herrería</p>	<p>La Herrería se encuentra al aire libre y apenas está protegida por un techo con tejas de arcilla sostenido por altas y fuertes vigas de madera. Cuenta con un fuelle grande de madera, una cocina</p>	<p>Se observa los elementos propios del trabajo como cadenas para sostener las piezas y herramientas para doblar y dar forma al metal. Tanto el fuelle como la</p>	<p>Como la gran mayoría de ambientes en Invernalía, la Herrería también cuenta con braseros de metal además de paja desperdigada en el suelo.</p>		<p>La gran cantidad de armas forjadas para el combate nos demuestra que la fortaleza se encuentra constantemente preparada</p>

	abierto de fuego, un pozo poco profundo de agua y una mesa larga y angosta de trabajo.	mesa de trabajo se ven sucios por la intemperie y ennegrecidos por el hollín.			para cualquier ataque que requiera armar a los soldados de manera inmediata, teniendo una disposición más cercana a la de un campamento militar
Habitación de Arya Stark	La habitación es un poco más pequeña que la de Ned y Catelyn, tiene paredes de piedra y madera, además una alfombra de tejido grueso recubre el piso, dos ventanas de madera de arco abocinado, techo alto con gruesas vigas de madera. Puerta gruesa de madera con estructura y cerrojo de metal.	La mueblería es mayoritariamente de madera, habiendo una mesa con su silla alta, una cómoda, y diversos baúles de diferente tamaño. La cama alta con dosel grueso de tela color vino, esta echa de madera con mínima decoración, con mullidas mantas tejidas y pieles de animal, con su respectiva mesa de noche.	El ambiente en general evoca a un estilo medieval propio de los castillos feudales. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio		Es importante observar también escritorios de madera y libros en las habitaciones de cada uno de los miembros de la familia Stark, ya que a lo largo de la serie se nos revela que tanto los hijos como las hijas saben leer y escribir.



DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada		Recinto / Ubicación	Fortaleza Roja / Desembarco del Rey	
CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Indicadores	Nº	Descripción de los criterios/indicadores			
Características geográficas	1.1	Conforman un concepto amplio que se refiere a las particularidades y características de un determinado territorio.			
Características históricas	1.2	Establece aquellos acontecimientos importantes para el desarrollo de una determinada sociedad.			
Características sociales	1.3	Describe las particulares formas de coexistir y desarrollarse como sociedad de diferentes grupos humanos.			
Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Ambiente	Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Características geográficas	Características históricas	Características sociales
Salón del Trono	Las paredes son de piedra volcánica por lo que tienen un tono rojizo. Cuenta con ventanas altas de estilo apuntado y ocho enormes columnas que sostienen el techo de estilo Triunfal, junto con los arcos de los extremos. Al final de la estancia en el centro, sobre una alta plataforma con escaleras de piedra, se encuentra el Trono de Hierro flaqueado por dos entradas de arco Peraltado por donde ingresa el rey y su consejo.	El piso muestra un patrón de figuras geométricas en marrones y melón, mientras las columnas destacan por su labrado de hojas Palmeadas en contraste de verde sobre melón. Los vitrales inferiores de las ventanas que representan a la Fe de los Siete muestran una gran estrella de estructura metálica con el centro celeste. Mientras el vitral que se encuentra detrás del Trono de Hierro representa en vivos colores imágenes que representan la caza.	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio	El Trono de Hierro es la sede principal de poder de los Siete Reinos. El término mismo muchas veces funciona como concepto metonímico para referirse al reino en sí mismo.	A diferencia de Invernalía, la Fortaleza Roja cuenta con abundante ornato y suntuosidad, con exuberantes colores y finos acabados. Hay un marcado contraste en el estilo de vida de la corte en relación al pueblo, que se ha visto empobrecido por el pobre manejo que el rey Robert Baratheon ha tenido con el reino.
Cámara del Consejo	La Cámara del Consejo se encuentra conecta directamente con el Salón del Trono, es una estancia amplia donde el consejo del rey se reúne a deliberar los temas del gobierno. Cuanta también con ventanas altas de estilo Apuntado, con	La cámara del consejo esta suntuosamente decorada con tapices con intrincados bordados sobre la caza. Tiene el mismo patrón en el piso de mármol que el Salón del Trono y en las columnas principales que sostienen la	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de		A diferencia de Invernalía, la Fortaleza Roja cuenta con abundante ornato y suntuosidad, con exuberantes colores y finos acabados. Hay un marcado contraste en el estilo de vida de la corte en relación al pueblo,

	enormes columnas en los laterales, además de paredes de piedra y suelo de mármol.	estancia. Se encuentra adornada con jarrones de colores vivos con flores exóticas y candelabros de pie labrados.	las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio		que se ha visto empobrecido por el pobre manejo que el rey Robert Baratheon ha tenido con el reino.
Habitación de Cersei Lannister	La habitación de la reina es amplia y bien iluminada, que da hacia un balcón con vista a la ciudad. El piso muestra un patrón de figuras geométricas en forma de flor en colores cálidos. Las ventanas así como la entrada al balcón están dispuesta con arcos de tipo rebajado, la puerta es de madera pesada y postigos de hierro.	La habitación de Cersei se encuentra pintada de un tono amarillo matte, que contrasta con los tonos esmeralda de los soportes de los arcos de las ventanas, los cuales muestran una fina talla. Estas a su vez están cubiertas con cortinas blancas de delicada seda transparente, con bordados dorados. El mobiliario no es excesivo pero brinda comodidad.	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio		La habitación de la reina tiene una presencia cálida y veraniega. Al tener Cersei un vínculo tan fuerte con su familia no es extraño observar en el mobiliario referencias al blasón de su Casa. Como la mesa redonda con el león tallado.
Torre de la Mano – Comedor / Sala de prácticas	Habitación amplia con arcos de estilo Peraltados, con tallado en la parte superior de las columnas, que dan hacia un balcón abierto con vista a la ciudad, los arcos interiores de soporte son de estilo rebajado con delicada talla en la parte superior. El piso está cubierto por baldosas claras de piedra pulida, las paredes tampoco muestran la tosquedad de las construcciones del Norte, al estar totalmente pulidas.	El Comedor de la Torre de la Mano mantiene el mismo estilo cálido y veraniego que el resto de la Fortaleza, con las paredes pintadas de un melón mate. En el balcón se puede observar un banco techado de madera, cubierto con plantas y flores. En el interior, una mesa con base de mármol con incrustaciones de cobre tallado y tablero de madera sirve para el comedor, con sillas de metal con brazos y espaldar bajo, con el asiento y espaldar de cuero repujado.	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio		A diferencia de Invernalía, la Fortaleza Roja cuenta con abundante ornato y suntuosidad, con exuberantes colores y finos acabados. Hay un marcado contraste en el estilo de vida de la corte en relación al pueblo, que se ha visto empobrecido por el pobre manejo que el rey Robert Baratheon ha tenido con el reino.
Habitación de Arya Stark	Habitación amplia con dos ventanas al fondo de la habitación, de arco apuntado y con un marco blanco tallado con puertas de madera. La puerta gruesa de madera con apliques y cerrojo de metal frente a las ventanas, también presenta un marco tallado en blanco. El piso está cubierto por baldosas claras de piedra pulida, paredes pulidas. En la pared se han puesto repisas para acomodar objetos.	Las paredes tienen el mismo tono rojizo-melón mate que el resto de la fortaleza y están adornadas con grandes tapices bordados con flores y plantas. La mueblería mayoritariamente de madera se compone por una silla de brazos y espaldar medio con dibujos pintados, un armario alto tallado, una mesa redonda pequeña tallada. Se aprecia también un arcón y un baúl de estilo más tosco procedentes de Invernalía.	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio		La habitación de Arya a diferencia del resto se ve algo sombría, solo iluminada con algunas cuantas velas dispersas y un candelabro de pie repujado. En general se observa el intento del personaje por, con diferentes elementos decorativos, hacer la habitación lo más cercana posible a su hogar en Invernalía.
Habitación del Maestre Pycelle	La habitación del Maestre Pycelle es una amplia estancia con forma circular ya que se encuentra en una torre. Las ventanas de arco Peraltado son de piedra y no	A diferencia del resto de estancias de la Fortaleza que mantienen un tono rojizo, la habitación presenta un color verdoso azulado en las paredes,	El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo		Al ser los Maestres famosos por sus conocimientos de las ciencias naturales en general, la habitación del maestre Pycelle

	<p>cuentan con ningún tipo de recubrimiento, salvo la de una copiosa vegetación en la parte exterior. La residencia es de techo alto y el piso de baldosas blancas pulidas de piedra, el estudio donde el Maestre trabaja conecta directamente con su dormitorio. La puerta es de madera pesada y apliques de metal. Para la iluminación se han dispuesto diferentes candiles de pared y candelabros en la estancia.</p>	<p>dándole el aspecto de una herboristería. Detrás de la mesa principal de trabajo se aprecia un dibujo, el cual representa un círculo dorado con hojas brotando hacia afuera, con el símbolo de la orden de Maestres en el medio. La mueblería esta hecha principalmente de madera, con varias mesillas con múltiples frascos y hierbas. Al lado de la puerta puede verse un armario de madera tallada también con cofres con metal repujado, libros y frascos.</p>	<p>otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio</p>		<p>tiene un aspecto cercano al de una herboristería. También se pueden observar objetos más cercanos a los presentes en un laboratorio y numerosos libros. Ya que los Maestres son también científicos destacados.</p>
<p>Habitación de Eddard Stark</p>	<p>La habitación de Eddard Stark al encontrarse en la misma Torre de la Mano tiene una apariencia circular y está conectado a un amplio balcón con vista a la ciudad. El piso muestra un patrón de figuras geométricas en melón, beige y verde, cuenta además con ventanas de arco Peraltado con puertezuelas de madera labrada. La puerta es de madera pesada y apliques de metal. Candiles de pared y candelabros en la estancia.</p>	<p>La estancia se encuentra matizada de un tono verde hoja, con diversos muebles de madera tallada que le dan un aspecto cálido. Sobre el mesón principal de trabajo y las mesillas se pueden observar los objetos personales de Ned, principalmente aquellos vinculados a Invernalía y su familia, como juguetes de madera, grandes baúles, arcones y adornos de apariencia más tosca.</p>	<p>El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio</p>		<p>La habitación de Eddard no es muy diferente al estilo presentado en el resto de ambientes de la Fortaleza Roja. Sin embargo Eddard dispone varios objetos relacionados a Invernalía y su familia. En un intento por acercar este ambiente a su hogar en El Norte.</p>
<p>Habitación de Robert Baratheon</p>	<p>La habitación del rey es la más grande entre todas las demás habitaciones, tiene un balcón abierto con vista a la ciudad, con arcos de estilo Peraltados, con tallado en la parte superior de las columnas. El piso está cubierto por baldosas claras de piedra pulida, las paredes tampoco muestran la tosquead de las construcciones del Norte, al estar totalmente pulidas.</p>	<p>Cuenta con una mesa larga de metal labrado con una silla de madera con brazos, respaldar alto con cuero repujado para el rey, y dos sillas de metal con brazos, respaldar bajo con el asiento y respaldar de cuero repujado para los invitados. Candelabros altos, de pie labrados con múltiples velas, una mesita de metal y varias sillas de madera dispuestas en la habitación. El balcón está cubierto por una fina cortina translúcida blanca y por gruesas cortinas a los lados color vino con tramado dorado.</p>	<p>El ambiente en general evoca un estilo mediterráneo, con ciertas similitudes a la arquitectura del periodo otomano. Esto no solo funciona como elemento estético, sino también como un referente de las necesidades, creencias y estilo de vida de los ocupantes de ese espacio</p>		<p>Cálido y veraniego como el resto de la fortaleza, la habitación del rey de los Siete Reinos se presenta extensa y cómoda. Con un amplio balcón con mira a la ciudad. Al ser Robert un apasionado de la caza tiene varios elementos decorativos que hacen alusión a este tema.</p>

DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada		Recinto / Ubicación	Castillo Negro / El Muro	
CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Indicadores	Nº	Descripción de los criterios/indicadores			
Características geográficas	1.1	Conforman un concepto amplio que se refiere a las particularidades y características de un determinado territorio.			
Características históricas	1.2	Establece aquellos acontecimientos importantes para el desarrollo de una determinada sociedad.			
Características sociales	1.3	Describe las particulares formas de coexistir y desarrollarse como sociedad de diferentes grupos humanos.			
Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Ambiente	Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Características geográficas	Características históricas	Características sociales
Patio Interior	Patio amplio de tierra pedregosa con construcciones de madera y piedra, rodeado por el muro y el castillo. Su función es principalmente la de espacio de entrenamiento para la Guardia de la Noche. Todas las construcciones cuentan con techos a dos aguas, cubiertas con tejas de arcilla y paja. Todas las construcciones del Castillo Negro dan hacia este patio interior, donde se encuentra también el portón principal.	El aspecto en general del castillo es de poco cuidado e incluso por zonas, derruido. Las construcciones se ven ennegrecidas por el desgaste y las inclemencias del clima. Se puede apreciar varios braceros, linternas y candiles para contrarrestar el frío del Muro.	Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frío y monocromático por la gran cantidad de nieve y hielo que rodea el lugar.	El Castillo Negro es uno de los pocos castillos activos de los doce que poseía la Guardia de la Noche. Pero que en la actualidad se encuentran en estado ruinoso.	El Patio Interior es utilizado por los miembros de la Guarida para entrenar a los nuevos reclutas, además de los hermanos juramentados. Cuenta con poco equipo, y el que se encuentra tiene un aspecto desgastado por el constante uso.
Armería	La armería es un cuarto mediano con paredes y suelo de piedra, las ventas de arco rebajado, cuentan con una exigua protección de madera con barrotes. La puerta es de madera desgastada con tablones verticales.	La armería cuenta con dos mesas de trabajo, una larga de madera a un lado y otra a poca distancia más pequeña, para hacer fundas de cuero. Gran parte de la habitación está cubierta por todo tipo de armas, como espadas, escudos negros, lanzas, cuchillos, puñales, cadenas, cepos, también se pueden	Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frío y monocromático		La Armería cuenta con diferentes armas y pertrechos para la defensa de los hermanos. Sin embargo gran parte de las armas se encuentran mezcladas y desordenadas,

		ver colgados los petos y guantes de práctica.	por la gran cantidad de nieve y hielo que rodea el lugar.		además de presentar un pobre cuidado.
Cima del Muro	Para llegar a la cima del Muro es necesario tomar un elevador de madera con rejas de metal, el cual cuenta con una simple pero efectiva maquinaria a base de poleas. En la cima unos caminos están contruidos a modo de trinchera, que permite a los de la guardia hacer la ronda de vigilancia en pequeños grupos.	Las trincheras están sostenidas por palos verticales de madera cada cierto paso, en cada puesto de vigilancia hay pequeñas zonas techadas someramente con antorchas y braseros para los guardias.	El Muro a diferencia del Castillo Negro si muestra un aspecto perfilado y pulcro, por el constante mantenimiento que los hermanos de la guardia le dan.	El Muro data de miles años atrás, desde la época de los primeros hombres. Fue construido por Brandon "El constructor", antepasado de la familia Stark.	Los hermanos están encargados del mantenimiento de El Muro. Dividiéndose en varios grupos para cumplir con la tarea.
Sala Común	La sala común como el resto del castillo es sombría y pobremente iluminada, está contruida de madera con algunas paredes y piso de piedra. Existe un tabladillo por encima del piso con escaleras de piedra para el Lord Comandante y otros miembros importantes de la Guardia de la Noche.	La sala común es sobria y sin ornamento, hay varias mesas y bancos largos de madera desgastada para los miembros de la guardia, con velas dispuestas cada tanto. Las cocinas son abiertas, por lo que el fogón da directamente a la sala para mantenerla caliente, las cocinas cuentan con su propia mesa de trabajo y armario, además de un estante abierto de metal.	Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frio y monocromático por la gran cantidad de nieve y hielo que rodea el lugar.		La Sala Común es donde se reúnen todos los hermanos de la Guardia. Es además el ambiente donde el Lord Comandante de la Guardia anuncia sus directivas y se toman las decisiones importantes.
Bosque del Juramento	El bosque se encuentra no muy lejos del Castillo Negro y es donde los recién nombrados guardias de la noche hacen su juramento. Es un pequeño bosque con un Árbol Corazón blanco al medio, símbolo de los dioses antiguos.	El Árbol Corazón representa a los Antiguos Dioses, es un antiguo y extraño ejemplar de árbol Arciano que se caracteriza por tener la corteza blanca y las hojas palmeadas rojas. En el medio del árbol se encuentra un rostro tallado, la savia seca cae desde sus ojos, dando la apariencia de que llorara sangre.	Al igual que la gran mayoría de los habitantes del Norte, en El Muro se profesa la fe a los antiguos dioses.	El Árbol Corazón es una importantes representación de la fe a los antiguos dioses. Se dice incluso que algunos están desde la llegada de los primeros hombres.	Frente al Árbol Corazón en el Bosque del Juramento, es donde los reclutas que desean pertenecer a la guardia dicen sus votos. Aquí también es donde por primera vez visten el negro reglamentario de la orden.
Estudio del Lord Comandante Jeor Mormont	La habitación es amplia, con paredes de piedra y madera, con piso y techo alto de madera con vigas. Se encuentra iluminada por candiles y candelabro de metal de diferentes tamaños en la pared. Existen varias entradas al estudio del Lord Comandante, cerradas con puertas de madera con meta.	A diferencia de la mayoría de estancias en el Castillo Negro la habitación del Lord Comandante cuenta con mayor mobiliario. Se observa una mesa principal redonda de madera labrada con dos sillones de madera grandes pero sencillos. Los aposentos del Lord Comandante se encuentran en un cuarto contiguo.	Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frio y monocromático por la gran cantidad de nieve y hielo que rodea el lugar.		A diferencia de las barracas reservadas para los hermanos, la habitación del Lord Comandante es visiblemente más grande y cómoda. Sin embargo muchas veces se describe la labor del Lord Comandante como ardua y agotadora.

<p>Habitación Jon Snow</p>	<p>La habitación de Jon Snow es pequeña con paredes de piedra y madera, con columnas toscas de madera que sostienen un techo de vigas. El piso es de tierra apisonada con paja para contrarrestar el frío, la estancia se encuentra iluminada con candelabros de pared de metal.</p>	<p>La habitación solo cuenta con una cama de madera sencilla cubierto con mullidas pieles, una silla y una pequeña mesa de noche. Puede verse también un perchero para la pesada capa y equipo que los miembros de la guardia de la noche suelen llevar, además de algunos candelabros de pie de una sola vela.</p>	<p>Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frío y monocromático.</p>		<p>La estancia apenas si se encuentra amoblada con lo mínimo solo para proveer con lo necesario a su ocupante. Por otro lado hay una gran abundancia de mantas ante el intenso frío y las constantes nevadas.</p>
<p>Pajareras</p>	<p>Las pajareras se encuentran en la parte más alta de uno de los torreones de piedra semiderruidos del Castillo Negro. Ahí se cuidan, alimentan y entrenan a los cuervos mensajeros. El lugar se encuentra a cielo abierto, con piso de madera y con un pequeño techo inclinado sostenido por gruesos listones de madera y tejas de arcilla donde el guardia encargado puede guarecerse un poco de las inclemencias del frío.</p>	<p>El lugar se encuentra mayormente cubierto por amplias jaulas de madera rellenas de paja, con puertas de barrotes de metal para las aves.</p>	<p>Al ser una orden caída en el olvido y con pocos recursos, el ambiente del Castillo Negro se caracteriza por la antigüedad y el desgaste. Ofreciendo un aspecto frío y monocromático por la gran cantidad de nieve y hielo que rodea el lugar.</p>		<p>Las Pajareras son el principal medio de comunicación de la Guardia de la Noche con el resto de los Siete Reinos. Sin embargo cuenta con pocos cuervos mensajeros.</p>

DATOS GENERALES

Serie televisiva	JUEGO DE TRONOS – Primera temporada		Recinto / Ubicación	Vaes Dothrak / Mar Dothraki	
CATEGORÍA: APORTE DEL DISEÑO A LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES					
Indicadores	Nº	Descripción de los criterios/indicadores			
Características geográficas	1.1	Conforman un concepto amplio que se refiere a las particularidades y características de un determinado territorio.			
Características históricas	1.2	Establece aquellos acontecimientos importantes para el desarrollo de una determinada sociedad.			
Características sociales	1.3	Describe las particulares formas de coexistir y desarrollarse como sociedad de diferentes grupos humanos.			
Etiqueta	Criterios/Indicadores			Subcategorías	
Ambiente	Diseño de escenografía	Decoración de escenografía	Características geográficas	Características históricas	Características sociales
Vaes Dothrak	La entrada de la ciudad Dothraki se encuentra destacada por la Puerta del Caballo, erigida por dos gigantes corceles de bronce, alzados sobre las patas traseras, formando un arco de punta. Tras pasar la puerta, se extiende un camino donde los Dothrakis exhiben las estatuas de los dioses y los héroes de las ciudades que han saqueado. Al final del camino se encuentra el Mercado Occidental, dando inicio a la ciudad, la cual es una inmensa extensión sin muros ni límites, con amplias calles y edificios de madera y techo de paja múltiples estilos.	El centro de ceremonias del Dosh Khaleen sirve como punto central de encuentro entre los diferentes Khalasar, allí también se ofician las ceremonias principales de la tribu. La construcción es sencilla, siendo principalmente de madera y techo de paja entrelazada con varillas, en el medio hay un tragaluz que ilumina solo la parte central. Esta sostenida por una estructura de columnas de madera gruesa, las cuevas se encuentra tallados con representaciones del Dios Caballo. De la estructura de madera cuelgan múltiples faroles de metal con velas además de braceros, para iluminar y calentar la estancia.	Al ser los Dothraki un pueblo que basa su subsistencia mayormente en el nomadismo y el saqueo, muchos de sus esclavos provienen de diferentes culturas. Lo que ha dado a la ciudad de Vaes Dothrak una manufactura indeterminada, que mezcla muchas culturas de los alrededores.	El estilo de vida que llevan los Dothraki no ha variado mucho desde los primeros fundadores del pueblo Dothraki. En general sus tradiciones se han ido adaptando o han ido adicionando costumbres. Sin embargo mantienen una fuerte creencia en el Dios Caballo.	Dentro de Vaes Dothrak se encuentra el templo del Dosh Khaleen, donde se reúnen todas las Khalesis de Khalasares pasados. Estas son profundamente respetadas y sirven como profetas de los eventos futuros, e intérpretes de vaticinios para el pueblo Dothraki.

