

***Juego de Tronos.***  
**En la nueva era dorada del drama televisivo,**  
**o ganas o muertes.**

**Francisco Javier López Rodríguez**

Universidad de Sevilla

A estas alturas, con la emisión de la cuarta temporada finalizada en junio de 2014, probablemente queden pocos espectadores que desconozcan *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011 - ). Se trata de una adaptación de la saga de novelas *Canción de Hielo y Fuego*, escrita por el estadounidense George R. R. Martin, a cargo de David Benioff y D. B. Weiss, quienes vienen desempeñando las labores de productores ejecutivos, *showrunners*, guionistas e incluso directores de ciertos episodios. Si bien es cierto que inicialmente la serie ya contaba con el interés de muchos de los lectores de los libros en los que se basa, con el tiempo esta producción de la HBO se ha convertido en un verdadero fenómeno que ha alcanzado un gran éxito internacional y que está contribuyendo a definir los parámetros de la "televisión de calidad" (*quality television*) en distintos niveles. Pero, antes de señalar qué factores convierten a *Juego de Tronos* en un referente esencial de la televisión contemporánea, esbozaremos una sencilla sinopsis de la obra.

La acción se desarrolla en un mundo imaginario de corte medieval donde existen la magia y criaturas misteriosas, aunque la mayor parte de la población haya dejado de creer en ellas. El territorio conocido como Poniente se encuentra dividido en diversas regiones gobernadas por poderosas familias, cada una de ellas identificada por su emblema, sus valores y sus aspiraciones. El equilibrio de poder entre estas familias es frágil, pues se sostiene sobre alianzas y pactos que son fácilmente traicionados. El primer episodio nos muestra cómo Eddard Stark, Guardián del Norte, recibe la visita de Robert Baratheon, quien se proclamó rey apenas unas décadas antes tras derrocar a la familia Targaryen. Robert le pide a Eddard que acuda a la capital para servirle como Mano del Rey y ayudarle a

gobernar. Reticente, termina aceptando y acude a la corte con el objetivo de descubrir si los rumores que incriminan a los Lannister, otra poderosa familia, son ciertos. Poco a poco Eddard irá conociendo a intrigantes personajes con oscuros intereses mientras lejos, en otro continente, los descendientes de los Targaryen planean formar un ejército para recuperar su trono perdido.

Magia, reyes, caballeros de capa y espada, espectros... A simple vista, *Juego de Tronos* puede parecer un producto dirigido a una audiencia muy específica como pueden ser los fans de la fantasía, los lectores de la obra original o los amantes de la cultura audiovisual popular (cómic, videojuegos, animación). Sin embargo, los datos de audiencia de la serie (en torno a los 7 millones de espectadores en su emisión semanal<sup>1</sup> en USA y millones a través de descargas en Internet<sup>2</sup>) demuestran que se trata de un producto consolidado entre múltiples franjas de espectadores. Del mismo modo, la serie también ha recibido el beneplácito de la crítica y de la propia industria televisiva a través de multitud de alabanzas y reconocimientos en forma de artículos, libros e incluso galardones<sup>3</sup>. ¿A qué se debe este tremendo éxito? ¿Realmente se corresponde con la calidad de la serie? ¿O estamos ante un caso de fascinación/obsesión colectiva por un producto audiovisual que será "flor de un día" y no resistirá el paso del tiempo?

En mi opinión, *Juego de Tronos* es una de las escasas series con derecho a ser considerada como representativa de la actual "edad dorada" de la televisión estadounidense. Y puedo esgrimir tres argumentos principales para defender dicha afirmación: su complejidad narrativa, su factura técnica, y su impacto emocional en una amplia audiencia.

---

<sup>1</sup> *Juego de Tronos* se ha convertido durante su cuarta temporada en la serie más vista de la HBO, desbancando a *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007) (<http://time.com/2837360/game-thrones-sopranos-hbo/>). El mayor pico de audiencia se produjo durante la emisión del capítulo 7, titulado "Mockingbird", con un total de 7,2 millones de espectadores (<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/05/19/game-of-thrones-veep-hit-series-highs-silicon-valley-last-week-tonight-with-john-oliver-remain-strong/265648/>).

<sup>2</sup> Aunque es muy difícil contabilizar cuántas veces ha sido descargado o visionado un capítulo en Internet, se estima que el último episodio de la cuarta temporada fue descargado un millón y medio de veces durante las 12 horas posteriores a su estreno en Estados Unidos (<http://www.lavanguardia.com/television/series/20140618/54409152692/juego-de-tronos-final-pirateado-temporada.html>).

<sup>3</sup> Entre los premios obtenidos por *Juego de Tronos* podemos destacar el Globo de Oro que recibió el actor Peter Dinklage así como numerosos premios Emmy en categorías técnicas como maquillaje, efectos especiales, dirección de arte, o vestuario.

*Juego de Tronos* surge como la adaptación televisiva de una extensa saga, la cual se concibe como "novela-río". Es decir, a partir de sucesivas entregas se desarrolla un largo relato en el que confluyen decenas de personajes cuyas tramas van evolucionando, uniéndose y separándose como si de afluentes se tratase. La obra original nos introduce en un vasto mundo imaginario cuya complejidad desafiaba las limitaciones temporales de un largometraje o trilogía, siendo la serie de televisión el formato idóneo para adaptar al lenguaje audiovisual tan extensa historia. La experiencia de George R. R. Martin en televisión<sup>4</sup> se aprecia tanto en su modo de narrar como en la estructuración de los eventos, de modo que Benioff y Weiss han partido de un producto literario muy rico y potencialmente cercano a la estructura serial del drama televisivo.

La complejidad narrativa de la obra se despliega en dos niveles: por un lado, como adaptación de los libros; y, por el otro, como serie de televisión en sí misma. Sin duda, el hecho de que el espectador haya leído o no las novelas iniciales va a determinar su aproximación a la serie, sus expectativas y su experiencia de visionado, por lo que podemos identificar dos tipos de público (lectores y no-lectores). Para un lector, el valor narrativo de la serie no se encuentra en los acontecimientos o en los personajes sino en el modo en que la ficción televisiva adapta el material original. Además de participar en los habituales debates sobre la fidelidad, el público lector encuentra placer en las variaciones y cambios que el producto televisivo incluye. A este respecto debemos señalar que la serie se está distanciando cada vez más de los libros, reorganizando tramas e introduciendo nuevos elementos de modo que, conforme avanzan las temporadas, parece ir convirtiéndose en una versión con autonomía propia, complementaria a las novelas. Para una persona que no haya leído los libros, la complejidad narrativa de la serie es obvia en tanto que se le exige que recuerde e identifique a docenas de personajes relevantes así como sus intereses, sus alianzas y sus objetivos. A pesar de que se han eliminado multitud de tramas y personajes secundarios o se han hecho muy explícitos detalles que en los libros apenas se insinuaban, la serie exige

---

<sup>4</sup> George R. R. Martin trabajó como guionista en las series *The Twilight Zone* (CBS, 1985-1987), *Más allá del límite* (*The Outer Limits*, Showtime, 1995) y *Beauty and the Beast* (CBS, 1987-1990). También se ha encargado de escribir el guión de un capítulo en cada una de las temporadas de *Juego de Tronos* emitidas hasta la fecha.

una actitud activa por parte de la audiencia ya que que los capítulos se interrelacionan profundamente entre sí. La recompensa viene a ser una amplia galería de personajes ricos, dimensionados y variados que desafían las estereotipias y ponen el énfasis en la naturaleza ambigua del ser humano. Además, aunque suela ser catalogada como una serie de temática fantástica, *Juego de Tronos* combina diversos géneros como el drama, la acción y el suspense, incluyendo también varias tramas románticas que a veces destacan por sus contenidos explícitamente eróticos.

Todo este amplio mundo no podría haber sido llevado a la pantalla sin unos niveles de producción a la altura, lo cual exigía una importantísima inversión que pocos canales podrían haber afrontado. HBO ha sabido orquestar un ambicioso proyecto que se ha filmado en países como Irlanda, Croacia, Marruecos, Islandia y, próximamente, quizás España. Estas localizaciones, modificadas generalmente con efectos especiales para otorgarles una mayor espectacularidad y una apariencia más cercanas a las descripciones literarias, son la base de la recreación de los diversos reinos. Cada una de estas zonas aparece caracterizada en términos visuales a partir de los paisajes, la arquitectura, el vestuario y la iluminación, haciendo que cada secuencia ambientada en un lugar se distinga visualmente del resto. El mimo por los pequeños detalles, que van desde la forja de espadas a la creación de lenguajes ficticios, otorga a esta historia fantástica una apariencia tremendamente realista y veraz. Si bien la realización de los episodios fluctúa en términos de calidad en función del director que se hace cargo del mismo y el propio guión, en términos generales la serie mantiene un buen nivel audiovisual que ha alcanzado cotas magistrales en determinadas secuencias o incluso episodios completos. Por señalar apenas un ejemplo, en el transcurso de la serie encontramos dos episodios centrados en batallas (ambos dirigidos por Neil Marshall) totalmente espectaculares. Sin duda, el apartado audiovisual de la serie, tan cercano e incluso a veces superior al del cine, ha contribuido enormemente a captar la atención de muchos espectadores y establece un punto de referencia para cualquier producción televisiva de corte épico. Del mismo modo, las interpretaciones de actores como Peter Dinklage, Lena Headey, Sophie Turner o Maisie Williams resultan ciertamente destacables.

Por último, mencionaremos brevemente la facilidad con la que *Juego de Tronos* despierta pasiones (y a veces odios) entre sus espectadores. En una época en la que las redes sociales marcan nuestras interacciones comunicativas y en la que ser fan de un producto cultural concreto es una marca de identidad personal, las televisiones pugnan por dotar a sus obras de una dimensión afectiva y transmediática que les permita rentabilizar y promocionar el producto al máximo. La serie de la HBO se ha situado en una posición privilegiada gracias al furor de muchos seguidores, los cuales vienen a ser agentes de promoción del propio show y generan gran cantidad de productos derivados tales como parodias, *mashups*, *covers*, debates, juegos, *fan-arts*, etc. Incluso ha propiciado la aparición de nuevos "géneros" de videos en YouTube como son los videos de reacciones de espectadores ante determinadas escenas especialmente dramáticas e inesperadas. Se trata, en suma, de una muestra del impacto de la serie en nuestro imaginario cultural y de cómo, a pesar de la amplia oferta audiovisual existente, algunos productos todavía son capaces de apelar a una audiencia ampliamente masiva.

Vivimos en una era marcada por la inmediata accesibilidad a una gran cantidad de series de televisión (estadounidenses en su inmensa mayoría), lo cual ha provocado una alta visibilidad de estos productos. Ello ha permitido que reparemos en cómo varias de estas obras ofrecen una estética de calidad, construcciones narrativas innovadoras y abordan temas profundos. Es decir, una supuesta "nueva edad de oro" del drama televisivo de Estados Unidos. No obstante, dado que somos coetáneos de dicha eclosión, creo que carecemos de criterios que nos permitan identificar las obras de calidad que marcan esta etapa y que, al cabo de cincuenta o cien años, serán consideradas como representativas de la misma. Los intereses publicitarios, el fervor y la eclosión de los *TV Studies* nos hacen ver que vivimos en un edén continuo donde cada año aparecen dos o tres series catalogadas como "obras maestras". Quizás debiéramos detenernos y reflexionar sobre las características que debe poseer el "drama de calidad de principios del siglo XXI" para poder juzgar si una obra merece situarse en el podio o no.

La *quality television* debería poseer un nivel narrativo complejo, absorbente, bien elaborado, equilibrado y profundo (algo de lo que carece *Perdidos*, por ejemplo); un apartado audiovisual de gran calidad, de modo que la tradicional división entre

cine y medio televisivo sea superada en pos del "arte audiovisual" (los niveles de producción de series como *Buffy Cazavampiros*, especialmente en sus primeras temporadas, perpetúan una estética televisiva insatisfactoria en comparación con el cine); y un impacto decisivo tanto en una audiencia masiva como en el imaginario socio-cultural (un aspecto que series muy alabadas como *The Wire* no han logrado debido a su estatus de "serie culta o para minorías"). Si aplicamos estos tres criterios, se reduce considerablemente el número de series que podemos considerar como representativas de la *quality TV*. Las cuatro temporadas de *Juego de Tronos* emitidas hasta la fecha demuestran que nos encontramos ante una serie con un gran potencial, pero deberemos esperar a su conclusión para poder evaluar con propiedad si merece ser incluida en el Olimpo televisivo. La batalla será feroz pues, parafraseando a la gran Cersei Lannister, "en la nueva era dorada del drama televisivo, o ganas o muertes".