

## Reseña de *Winter is over. (Re) analizando el fenómeno televisivo Juego de Tronos*

**Antonio Francisco Campos Méndez**

Universidad de Sevilla, Sevilla, España

Correo electrónico: antcammen@alum.us.es



**Coordinadores:** Francisco Javier López Rodríguez, Irene Raya Bravo, y Javier Lozano Delmar

**Editorial:** Fragua

**Año de publicación:** 2020

**Idioma:** español

**ISBN:** 9788470748608

El 14 de abril de 2019 se emitía el último episodio de *Juego de Tronos*. Tras ocho temporadas, la serie de HBO daba cierre a una impactante historia que había reunido a numerosos fans frente a distintos tipos de pantalla. 73 capítulos de una épica llena de traiciones que trataban de dar al traste con cualquier expectativa y/o predicción por parte del público. Durante sus ocho años de emisión, *Juego de Tronos* ha sido una fuente de discusión constante para diversos perfiles, desde los detalles más curiosos de cada nueva entrega hasta la investigación más pormenorizada sobre su misma estructura. De este último grupo surgió, en 2013 y con la serie en su tercera temporada, el libro *Reyes, espadas, cuervos y dragones: Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, un acercamiento hacia la condición de esta producción coordinado por los mismos investigadores de la obra reseñada.

Dicha publicación sirve como punto de partida para *Winter is over*, que se establece como una continuación y ampliación de miras en el estudio de la serie ya finalizada. Algunos de estos acercamientos han seguido el camino iniciado, mientras que otros han encontrado una resolución diferente, planteando una reflexión sobre su tratamiento. Gracias a la participación de investigadores e investigadoras de distinta índole, el retrato realizado a la serie y su entorno presenta una imagen muy completa.

Los coordinadores de este libro establecen en su primer capítulo un retrato sobre la experiencia que representa *Juego de Tronos*. Como parte de la reconocida *Quality Television*, puede que incluso la última serie representativa debido al agotamiento de la fórmula a partir del paso de la “televisión de calidad a la televisión de cantidad” (p. 22), la serie de HBO se presenta como un elemento de exceso sobre su mismo interés, aludiendo a principios originarios del séptimo arte. Tomando como referencia esa idea de una nueva televisión donde la producción masiva de contenidos se ha convertido en

la nota dominante, Elena Neira trata de desentrañar los pormenores de la nueva filosofía imperante en HBO tras el final de *Juego de Tronos*. Con un modelo caduco debido a la lucha constante contra la piratería que ha dado lugar a nuevas plataformas de contenido, las necesidades de la productora han cambiado de dirección. Siguiendo a Feldberg, Neira plantea en su capítulo cómo “la flexibilidad del visionado es el nuevo Premium” (p. 41). Esto conlleva una problemática en la imagen de marca asociada a HBO como televisión de calidad, tratando de aplicar soluciones que aún se encuentran en un cierto periodo de prueba.

*Juego de Tronos* siempre ha experimentado una notable comparación con su referente literario. Ya sea por sus aciertos o fallos, el capítulo de Francisco Javier López Rodríguez propone el transcurso de la serie como una adaptación transformativa. Hasta la quinta temporada, la serie siguió en gran parte el relato de los libros. Sin embargo, al superar la historia hasta el momento, la sexta temporada necesitaba recurrir a eventos futuros en los libros, así como a ideas originales. Es por ello que, en definitiva, la diferenciación de medios acabó provocando una alteración en el relato y en su desenlace, haciendo que *Juego de Tronos* se establezca como una adaptación transformativa que puede llegar a afectar a la continuación literaria, así como a su receptor. Irene Raya Bravo y Cristina Algaba ponen en tela de juicio la pervivencia fantástica en el relato de *Juego de Tronos*. Estableciendo la máxima de “la victoria del hombre sobre la fantasía” en el último episodio (p. 61), extendiéndose a toda la temporada final, las autoras repasan los movimientos en el género dramático de la serie y cómo afectan a las motivaciones de sus personajes sobre la fantasía planteada.

Muy interesante se plantea el capítulo de Antonio Gómez Aguilar y Ángeles Martínez-García sobre el interés turístico que ha ocasionado *Juego de Tronos* en general y, particularmente, en España. Como parte del *branded content* y del atractivo turístico, el espacio de estas producciones ha permitido elaborar el *film tourism*. De esta forma, la confrontación de imágenes y su asociación a la serie y/o película se antojan como interés a tener en cuenta en el turismo fanático. Siguiendo precisamente con la imagen, ya sea real o ficticia, Mónica Barrientos Bueno realiza un análisis sobre el discurso estético y pictórico del universo visual en *Juego de Tronos*. Estableciendo la serie como “un marco de excelencia audiovisual impropio de producciones sin estreno en salas de cine” (p. 95), el capítulo trata aspectos relacionados con la construcción en cuanto a las vestimentas y aspectos cambiantes de diversos personajes, incluso identificándolos con figuras históricas. Del mismo modo ocurre con la propia estructuración de los planos y cómo influyen a nivel referencial en el relato.

Juan J. Vargas Iglesias y Mario Barranco-Navea realizan un interesante acercamiento a la temporalidad en *Juego de Tronos* desde una perspectiva alternativa. Partiendo desde la idea del tiempo deuleziano, donde se reúnen dos perspectivas diferentes del presente como “el Cronos y el Aión” (p.112), este enfoque permite resignificar la misma serie en un “juego ideal” (p.113) que se extiende hacia el destino de los personajes, incluso en el mismo final de la serie. Tal y como se ha mencionado anteriormente con la masculinidad hegemónica sobre la fantasía en el relato, M. Isabel Menéndez Menéndez realiza una comparativa de este tratamiento, aunque esta vez con respecto a los personajes en los márgenes. En este conjunto se encuentran desde aquellos personajes masculinos que no representan la masculinidad tradicional, ya sea por su origen o por su cambio físico, hasta el tratamiento de la feminidad. En este apartado, se pone en cuestión el empoderamiento femenino asociado a esta serie por algunos personajes protagonistas, los cuales incluso han sufrido violaciones no existentes en los libros como forma de “espectáculo visual” (p.125) y que se extiende a una mirada

masculina generalizada. Inmaculada Sánchez-Labela Martín repasa las estructuras familiares contenidas en *Juego de Tronos* a través de las principales dinastías del relato. El capítulo realiza constantemente una reflexión sobre las mismas categorías familiares y las luchas de poder contenidas en ellos, con los hijos como instrumentos esenciales.

Víctor Hernández-Santaolalla y María del Mar Rubio-Hernández reflexionan sobre la lucha de poder a partir de un relato anclado en principios religiosos y mitológicos propios de la condición humana. Alternando entre la propia construcción tradicional y la dispuesta en la serie de forma un tanto dispersa en su representación en cuanto al poder, este capítulo establece identificaciones con distintos personajes y el viaje realizado según la creencia humana. No obstante, su conclusión deja ciertos interrogantes sobre la aplicación final en el desenlace del relato. *Juego de Tronos* ha sido una serie de enorme popularidad en gran medida por las técnicas publicitarias de considerable magnitud empleadas durante sus ocho temporadas, un aspecto que repasan en detalle Gloria Jiménez-Marín y Rodrigo Elías Zambrano. Con una estrategia consistente en mantener el compromiso de la audiencia, ambos investigadores tratan los distintos actos y actividades basadas en la publicidad *transmedia* para incentivar la participación e interacción por parte del público, ya sea de forma directa o indirecta. Finalmente, con cierta relación con el anterior capítulo, Javier Lozano Delmar y Marta Pérez Escolar reflexionan sobre la figura del fan surgido a partir y con respecto a *Juego de Tronos*. Como parte de la “participación ciudadana” (p.181), el público entra en contacto con las producciones, influyendo en su trayectoria comercial y en el rumbo de sus narrativas. De igual forma, las distintas tipologías de fan que surgen y participan en el producto en cuestión acaban estableciendo una amalgama de opiniones, convirtiéndose en “espectadores de alto voltaje que actúan como agentes sociales para proponer mejoras” (p.190).

Desde diferentes puntos de vista, *Winter is over* se estructura como una obra sumamente completa sobre la complejidad de *Juego de Tronos*. El desenlace de la serie ha permitido concluir diversos aspectos que requerían de una resolución en su evolución y que, en cierto modo, han dado la vuelta a las expectativas. La polémica con el final de la serie ya no sólo en su último capítulo, sino en la temporada en general, será algo que acompañará en el recuerdo a *Juego de Tronos*, tal y como ha ocurrido con otras producciones de similar calado en el público. Un aspecto que, en varios de los capítulos de este libro, se establece como principal debido a su carácter delimitador de distintas cuestiones de estudio o de aparición de nuevos enfoques.

Ya sea desde un punto de vista académico, con importantes aplicaciones a considerar en el futuro de la producción (no tan) televisiva, o desde la divulgación pormenorizada de una de las series para la historia, este libro se antoja esencial para aquellos perfiles de estudiantes y fanáticos que quieran obtener una nueva (re)visión sobre *Juego de Tronos*. Con una visión crítica y efectiva, *Winter is over* consigue rememorar los viajes por Poniente que han sido experimentados por numerosas personas a lo largo del mundo y plantear nuevos caminos hacia los que partir.

## Sobre el autor

**Antonio Francisco Campos Méndez** es investigador de Game Studies, centrado en el apartado narrativo, el cual extiende a otra serie de producciones, como la cinematográfica y la televisiva.