

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“La importancia del montaje en continuidad
entre las diferentes tramas narrativas
de la serie *Juego de Tronos*”**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Tipología I: Trabajo de Investigación

Autor: **Rocío Navarro Rubio**

Director: **Héctor Julio Pérez López**

Gandía, septiembre de 2016

Resumen

Con el objetivo de esclarecer cuáles son las nuevas estrategias del uso del montaje en la nueva narrativa serial, que progresivamente se dirige a un espectador más atento. En este trabajo se analizará e identificara cuáles son recursos narrativos de los que hace uso el montaje para que la continuidad sea inteligible entre las diversas tramas y para que el espectador no se desconcierte entre la cantidad de información que presenta la serie *Juego de Tronos*. Para ello, partiendo de una investigación en cuanto al campo de montaje, poniendo especial atención en las características de la continuidad, se analizará el discurso narrativo entre tramas en la serie *Juego de Tronos*. En esta investigación se explicarán los recursos visuales y sonoros que propician el entendimiento del discurso audiovisual dentro de una serie que posee una amplia complejidad narrativa.

Palabras clave: Edición, narración, series televisivas, tramas, continuidad

Abstract

In order to clarify which are the new strategies for editing in the actual serial narrative, which gradually turns to a more invested viewer. This paper will analyze and identify which are the narrative resources that are used while editing so that the continuity is intelligible between the various plot threads and so that the viewer will not be overwhelmed with the amount of information presented by the Game of Thrones series. To this end, based on an investigation of the editing of this series, and paying special attention to the characteristics of continuity, the narrative between plot threads will be analyzed. In this research, we will be explaining the visual and sound resources that foster the understanding of audiovisual discourse in a series that has extensive narrative complexity.

Key words: Editing, narration, TV series, plots, continuity

Índice

1. Introducción.....	3
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Metodología.....	5
1.3 Estructura de la memoria.....	6
2. Estado de la cuestión.....	7
2.1 El montaje como herramienta narrativa.....	7
2.1.1 Teorías sobre el concepto de montaje.....	7
2.1.2 Bases del sistema de continuidad y su hacer narrativo.....	11
2.1.3 Características de la narrativa serial.....	13
2.2 El caso práctico de <i>Juego de Tronos</i>	14
2.2.1 Características formales y estructura narrativa.....	17
2.2.2 Universo diegético y tramas narrativas.....	21
2.2.3 Cualidades estéticas de <i>Juego de Tronos</i>	25
3. Análisis de la continuidad en <i>Juego de Tronos</i>	29
3.1 Análisis por temporadas.	29
3.1.1 Primera temporada.....	29
3.1.2 Segunda temporada.....	35
3.1.3 Tercera temporada.....	43
4. Explicación de los recursos narrativos identificados.....	51
5. Conclusión.....	58
6. Bibliografía.....	60
7. Anexo.....	63

1. Introducción

Walter Murch habla de cómo los productos de la televisión y el cine se encuentran en cierto modo separados, en la televisión se “mira a...” y en el cine se “mira dentro de...” (2003: 146). Habla de convertir el “mirar a” en un “mirar dentro de”, y es lo que actualmente ocurre con las series de la nueva narrativa serial, ya no se observa simplemente lo que ocurre sino que se tiene constancia de ello y, por lo tanto, el espectador tiene un papel activo ante ese discurso narrativo tan valioso.

Las series de televisión, que están influidas enormemente por la nueva narrativa serial, se encuentran cada vez más frente a un espectador que presta vital atención a los detalles y su rutina de visionado va más allá que solamente ver el capítulo. Cuando éste termina se dedica a buscar en la red diversas fuentes en las que se le aclaren ciertas dudas sobre las que no se ha podido percatar. Al contrario de este individuo inmerso en el universo narrativo del discurso de la serie, el espectador estándar dedicado exclusivamente a seguir la serie semana tras semana se ve abocado a perder ciertos detalles de diversas tramas.

Esta complejidad en las series de la nueva época de esplendor de la televisión ha llevado al espectador a, como dicen Verónica Innocenti y Guglielmo Pescatore, “vivir una experiencia que trasciende los límites de un disfrute ubicado en un tiempo y espacio concretos”. (2011: 36). En otras palabras, el espectador es invitado a transitar por mundo ficticio lleno de historias que da como resultado que este individuo omnipresente cree tal vínculo emocional con los personajes que establezca una relación empática con ellos, llegando incluso a sentirse como aquellos sujetos ficticios que son observados a través de la pantalla.

El transitar por estos vastos mundos ficticios propios de la nueva narrativa serial es una ardua tarea, ya que la cantidad de información proporcionada debe ser inteligible para que el espectador pueda navegar a través de todas las tramas, percatándose de lo que ocurre sin que se vea abocado a no entender qué es lo que se le está contando.

El tema que aún esta investigación es el uso del montaje entre diversas tramas narrativas, enmarcada dentro del campo de la narración en la postproducción. Esta investigación examina la continuidad en el montaje en la serie *Juego de Tronos*.

La serie posee un amplio universo ficticio en el cual se llevan a cabo varias tramas. Un aspecto característico es que en este producto audiovisual no existe una trama principal como tal, sino que varias de ellas se encuentran al mismo nivel, teniendo a su vez otras líneas argumentales menos importantes que acompañan y enriquecen el discurso narrativo. Esta complejidad discursiva plantea un problema a la hora de guiar al espectador a través de las diversas líneas argumentales. El hecho de que cada trama comprenda un desarrollo argumental distinto, además de poseer un gran número de personajes ubicados en territorios dispares, hace que el espectador necesite de una guía discursiva para poder comprender aquello que se le muestra.

La cuestión que concierne a esta investigación es: ¿cuál es la clave para que el espectador no se pierda ante tal cantidad de información mostrada en las diversas tramas narrativas? Aquí entra en juego el uso del montaje como se ha comentado antes, el cual mediante mecanismos imperceptibles para el espectador hace que el paso de una trama a otra no desconcierte al espectador para que pueda comprender y seguir el transcurso del discurso narrativo. Por ello, en esta investigación se analizarán cuáles son los elementos propios del montaje en continuidad que influyen en esta construcción invisible del discurso audiovisual.

El hecho de haber elegido este tema para la investigación parte de la fascinación por el mundo de la postproducción y, en especial, del montaje. Es increíble ver cómo un procedimiento técnico y artístico como es la edición o montaje propicie que la construcción de varias piezas audiovisuales, en primera instancia independientes, tengan sentido narrativo y favorezca la construcción de un discurso de calidad. Por esta razón el montaje queda considerado como el arte invisible y capaz de crear historias sin que el espectador se percate de su labor.

La elección de la serie surgió desde el momento que se planteó el tema, ya que ha sido una de las series que más han provocado un interés extra-televisivo debido a su capacidad de extensión más allá de la pantalla. Este hecho creó tal fascinación que conllevó al comienzo de la lectura de la saga literaria, así como la búsqueda de información sobre todo aquello relacionado con el universo de *Juego de Tronos* y *Canción de Hielo y Fuego*. Además, despertó el interés por conocer todos aquellos mecanismos que trabajan en la construcción

del discurso audiovisual así como aspectos del rodaje y el trabajo de postproducción, tanto los efectos especiales como el montaje.

1.1. Objetivos

Principal

El objetivo principal de este proyecto es analizar desde el punto de vista del montaje cómo funcionan los elementos clave que sostienen la continuidad entre las diversas tramas narrativas en la serie de *Juego de Tronos*.

Secundarios

Exponer el concepto de continuidad en el ámbito audiovisual.

Explicar cuáles son los mecanismos que se utilizan en el montaje para conseguir la continuidad narrativa.

Definir *raccord* y ver cuáles son las estrategias de este tipo de continuidad.

Interpretar los elementos que guían la continuidad de la serie viendo si son eficaces.

1.2. Metodología.

La metodología empleada en este proyecto de investigación se estructura de la siguiente forma. En primer lugar, se ha procedido a la búsqueda de referentes teóricos para sustentar la base de esta investigación. En esta parte se ha recopilado información de diversas fuentes, así como artículos de revistas y libros tanto de teóricos de cine como de profesionales del sector audiovisual. El concepto de montaje, la continuidad como herramienta narrativa y la narrativa serial son los temas en los que se basa concretamente la investigación. Simultáneamente se procedió al revisionado de la serie *Juego de Tronos*, centrándose principalmente en las características formales y narrativas de las diferentes tramas y en cómo el montaje va utilizando recursos audiovisuales que consiguen guiar la continuidad entre las diferentes líneas argumentales.

Este trabajo previo, la recopilación de información sobre el montaje en continuidad y el reconocimiento de los elementos de la serie, son la base para el principal objetivo de la investigación: la identificación y explicación de los diferentes recursos audiovisuales que guían la continuidad entre las diferentes tramas narrativas.

Posteriormente, una vez recopilada toda la información y tras haber revisado todos los capítulos se procede al análisis propiamente dicho de los recursos audiovisuales que guían la continuidad. Para ello se hace una distinción entre las diferentes tramas clasificadas con sus capítulos y temporadas correspondientes, de modo que se puede apreciar cómo evolucionan e interaccionan entre ellas. El asunto principal sobre el cual se ha basado el análisis es la continuidad narrativa, concretamente entre las diferentes tramas, ya que como se ha comentado antes es un asunto importante para la buena comprensión del argumento narrativo por parte del espectador.

Una vez hecho esto se clasifican los diferentes recursos narrativos por temporadas, exponiendo varios ejemplos de todos los recursos visuales y sonoros que guían la continuidad y dando una explicación de su funcionamiento en cuanto al corte entre tramas. Posteriormente, se procede a la explicación de los diferentes recursos narrativos, exponiendo el número de elementos identificados por temporadas y su evolución a través de las mismas, observando así cuáles son los elementos más utilizados y su eficacia.

1.3. Estructura de la memoria.

La memoria se organiza del siguiente modo. En primer lugar se pone al lector en situación, explicando brevemente cómo las series de televisión han evolucionado hacia una nueva narrativa serial y cómo el uso del montaje ha propiciado este avance tan significativo en los últimos tiempos.

Posteriormente, se exponen los objetivos sobre los cuales se sustenta la investigación. A continuación la metodología, mediante la cual se explica la forma en la que se ha realizado el proceso de trabajo así como las características temáticas que posee. Seguidamente, el planteamiento del estado de la cuestión, que explica el marco teórico de este trabajo de investigación, exponiendo ideas de diversos libros y autores.

A continuación, se procede al análisis de los recursos audiovisuales llevando a cabo diversos modos para identificar y clasificar cuáles son y cómo funcionan respecto al discurso narrativo entre tramas. Finalmente se expone cuáles son las conclusiones que han surgido a

raíz de esta investigación y, por último, se hace referencia a la bibliografía sobre la cual se sustenta todo el trabajo junto con el anexo donde aparecen los mapas de tramas.

2. Estado de la cuestión

2.1. El montaje como herramienta narrativa

El montaje es uno de los procedimientos que pasan más inadvertidos en la creación de un producto audiovisual pero no por ello es lo menos importante, ya que sin el montaje no se concebirían las producciones como las conocemos actualmente.

El montaje ha sido una de las fases creadoras más incógnitas, tanto que el trabajo de montador no se llegó a considerar como tal hasta principios del siglo XX. La aceptación del montaje como tal comenzó a llevarse a cabo cuando el cine clásico se alejó de los cánones procedentes del teatro (Sánchez-Biosca, 1996: 35). Ahora se pretendía que el espectador pudiese tener cierta cercanía con lo que estaba ocurriendo. De forma contraria a lo anterior, mediante un plano sin cortes el observador queda totalmente inmóvil sin vislumbrar con más proximidad aquello que se le muestra. Tras observar que los cortes realizados mediante el montaje resultaban efectivos se comenzó a trabajar sobre ello haciendo más fácil el proceso de producción, ya que el montaje permitía grabar en discontinuidad para luego dotar de sentido a aquello que en primera instancia no lo tenía. Por lo tanto, ahora se expondrán varias de las teorías que existen sobre el montaje.

2.1.1. Teorías sobre el concepto de montaje

Existen numerosas definiciones de montaje expresadas por diversos teóricos. La revolución del montaje comenzó con dos directores, Eisenstein y Pudovkin, quienes a menudo debatían sobre los principios del montaje. Tenían dos concepciones distintas del proceso de montaje: Eisenstein (1996) concebía el montaje como un choque mientras que Pudovkin lo comprendía como un encadenamiento.

Por un lado, Sergei Eisenstein habla sobre cómo el montaje era percibido por algunos teóricos como un proceso mecánico que consistía en ensamblar unas imágenes detrás de otras, a modo de “ladrillos” (1999: 51), definiendo el ritmo como resultado del movimiento y

la longitud de los fragmentos. En esta concepción enmarca el propio Eisenstein a Pudovkin ya que dice sobre él que: “defiende categóricamente una comprensión del montaje como un encadenamiento de trozos. Una cadena. Nuevamente, ‘ladrillos’. Ladrillos arreglados en serie para exponer una idea” (1999: 41).

Eisenstein, contrario a esta definición de montaje, sostiene que para él el montaje es “como un choque. La opinión de que del choque de dos factores dados surge un concepto” (1999: 41). Ahora bien, Eisenstein define el montaje como algo que va más allá de simplemente ensamblar diferentes planos para exponer una idea. Creía que el montaje surgía de un encuentro entre dos fragmentos de los cuales emana un concepto. Lo define así como “conflicto” (Eisenstein, 1999: 42).

Por otro lado, Vsévolod Pudovkin afirma que todo lo que se filma es material para el montaje, el cual se construye a lo largo de todo el proceso de producción. Sostiene que la continuidad es la “clave de la inteligibilidad” (Sánchez- Biosca, 1996: 103). Define el montaje como algo que va más allá del simple procedimiento que construye la película, por lo que la acción debe tener una base narrativa. De este modo, el montaje influye de un modo concreto en el espectador. Asimismo, Pudovkin hace una distinción entre los diferentes métodos de montaje: por contraste, por paralelismo, similitud, sincronismo y tema recurrente.

Otro de los teóricos que tiene en cuenta el papel del espectador y cuya teoría es anterior a la de Pudovkin es Lev Kuleshov, teórico y cineasta ruso. Kuleshov defendía la naturaleza del montaje como un mecanismo capaz de crear efectos en el espectador. Es conocido por célebres experimentos para crear efectos emocionales como el famoso efecto Kuleshov.

Este teórico afirma que “el material del cine es la realidad, pero ésta está sometida a una estilización, es decir, a su conversión en signo. Y el instrumento de dicha estilización es el principio del montaje, el cual, en la misma operación, discursiviza” (Sánchez- Biosca, 1996: 101), es decir, Kuleshov afirma que el montaje se encarga de simplificar la realidad y de crear un discurso.

Dziga Vertov sostenía que el objetivo del cine era mostrar la realidad tal y como es, de ahí su famosa teoría del Cine Verdad. Para él, el montaje está implícito en todas las partes de producción de un film ya que dice que se lleva a cabo desde el momento en el que se elige

el tema hasta que se monta para dar un orden coherente a la película (Sánchez- Biosca, 1996). De este modo expresa que las tres fases que componen el desarrollo de un producto audiovisual, preproducción, producción y postproducción son montaje. En pocas palabras, todo Cine Verdad o Cine Ojo está sometido al montaje durante todo su proceso de producción.

Jean Mitry, director y teórico francés, fue pionero en el intento de que el montaje fuera un principio teórico junto a Eisenstein. Para Mitry, un paso importante para entender bien el montaje era “superar su definición técnica más allá del acto de pegar distintos fragmentos de película rodados” (Sánchez-Biosca, 1996: 48). Para él, el objetivo de un producto audiovisual es mostrar aquello semejante a la realidad para que el espectador sea el que cree asociaciones y comprenda aquello que está viendo (Morales, 2009).

Mitry hace una distinción entre montaje y efecto montaje, siendo este último el resultado de la asociación de dos fragmentos ya que despiertan cierta sensación en quien los observa.

Del mismo modo, Mitry hace una distinción entre cuatro tipos de montaje y relaciona a ciertos teóricos, mencionados anteriormente, con algunos de estos tipos. Sánchez- Biosca los describe como:

En primer lugar, el narrativo (modelo clásico, si bien Mitry no lo explicita en estos términos), cuyo fin es garantizar la continuidad en relación de dependencia respecto a los acontecimientos; en segundo, el lírico (cuyo teórico e impulsor es V. Pudovkin), el cual, sin desmentir la continuidad narrativa, expresa sentimientos e ideas que trascienden al drama; en tercer lugar, el montaje de ideas o constructivo (utilizado por Dziga Vertov) que permite una elaboración total en la sala de montaje, es decir, a posteriori; por último, el montaje intelectual (cuyo máximo exponente sería Eisenstein), que se plantea menos asegurar la continuidad de un relato que construirla por medio dialécticos (1996: 50-51).

Por otro lado, el editor cinematográfico Walter Murch expone que “el montaje es estructura, color, movimiento, manipulación del tiempo, muchas otras cosas, etc, etc.” (2003: 23). Tal como dice, todos esos términos se basan en aquello que el montaje articula dando una estructura a todo el conjunto de imágenes que en primera instancia no posee, creando movimiento dentro del discurso de la narración. Afirma que es una herramienta eficaz que permite alterar el tiempo real, pero ciertamente Murch no da una definición como tal. Describe lo que para él es uno de los aspectos importantes del montaje, ya que se ha de tener

en cuenta a quién va dirigido. Por ello, Murch hace esta pregunta: “¿cómo queremos que se sienta el espectador?” (2003: 31). Basándose en esta cuestión, este editor hace una especie de lista por prioridad en la que enumera los siguientes términos: emoción, argumento, ritmo, dirección de la mirada, plano bidimensional de la pantalla y espacio tridimensional de la acción. Afirma que si los tres primeros términos resultan adecuados en el proceso de montaje los demás quedan delegados, ya que la calidad de los primeros hace que el espectador no se percate de los otros aspectos.

Teniendo en cuenta todas estas definiciones podemos apreciar cómo Fernando Canet y Javier Prósper engloban todo aquello que se ha mencionado antes y dando así una definición completa del montaje.

Canet y Prósper expresan que el montaje es “la fase en la que se ensamblan o unen las distintas tomas o fragmentos de imágenes registrados en la toma de imágenes” (2014: 341), es decir, el montaje como procedimiento técnico mediante el cual se unen diferentes imágenes. Ahora bien, se podría decir que esta definición es incompleta debido a que excluye a la parte creativa que dota de sentido narrativo al discurso audiovisual, pero estos teóricos no excluyen esa parte creativa ya que también afirman que el montaje se compone de dos procesos creativos que no funcionan el uno sin el otro.

Considerando esta cuestión, el montaje se podría definir como el proceso técnico-creativo mediante el cual se ensamblan una serie de imágenes consiguiendo fluidez en la narración y dotando de sentido a lo que se está viendo.

A partir de esta definición, se puede apreciar cómo el montaje se encuentra dividido en dos procesos diferentes pero que se complementan para que el discurso narrativo tenga sentido. Por un lado, el montaje se define como un procedimiento exclusivamente técnico que consiste en la composición de diferentes planos, es decir, unir dos imágenes sucesivamente. Por otro lado, se puede considerar el montaje como herramienta o procedimiento creativo mediante el cual se establece una sucesión de planos que permiten crear un universo narrativo, es decir, una continuidad espacio temporal que dota de sentido al discurso audiovisual.

Cabe señalar cómo Javier Prósper expone el concepto de “universo diegético” (2013: 378), el cual engloba todo aquello que existe dentro de la narrativa del producto audiovisual. El objetivo primordial del montaje es situar al espectador dentro del universo diegético, es decir, permitir al observador situarse dentro del espacio y el tiempo de la narración, mostrando diferentes puntos de vista una misma escena o de diferentes escenas y secuencias entre sí.

Según los fundamentos del montaje clásico, el espectador no debe darse cuenta de los cortes realizados, de ahí que el montaje sea denominado como arte invisible en el cual no se advierten esos cambios para que el espectador pueda seguir la historia sin que nada lo perturbe. Sobre esta percepción de montaje habla Joan Marimón, quien indica que el único objetivo del montaje clásico es “hacer este corte invisible a la percepción del espectador” (2016: 81). Esta afirmación de Marimón nos lleva completamente al concepto de continuidad, ya que el corte invisible implica que aquello que observamos tenga tal continuidad que nos sea imperceptible.

2.1.2. Bases de la continuidad

Se ha dicho repetidas veces que la continuidad es la meta de una buena edición, sobre todo bajo la concepción del montaje clásico. Pero aunque existen otros tipos de montaje donde no es tan relevante el *raccord* o las leyes de los ejes, en este caso se hablará de este tipo de montaje basado en el sistema de continuidad, ya que es el que concierne al objeto de estudio.

Para seguir hablando sobre estas reglas básicas de montaje es necesario definir continuidad como tal. Hablar de continuidad en el ámbito audiovisual implica que una acción o secuencia tiene tal coherencia narrativa que no extraña al espectador en ningún momento. Así pues, la fluidez entre planos ayuda a la total comprensión del discurso narrativo. Como afirman Canet y Prósper, el principal objetivo del sistema de continuidad es “lograr que el espectador centre su atención en la historia y no aprecie los procesos de construcción audiovisual, es decir, en una enunciación transparente” (2014: 368).

Esta afirmación nos lleva a la máxima del modelo de montaje clásico, en el cual el espectador debe ser un observador omnipresente que vislumbra aquello que ocurre en el universo

diegético del relato audiovisual. Ese universo diegético posee un tiempo y espacio determinado.

De acuerdo con estos dos teóricos, la continuidad llegó a ser necesaria por varias razones: por la ausencia de aquello que no se ve en el plano, por la necesidad de ubicar al espectador dentro del relato, por la importancia de la continuidad argumental y la gran relevancia del raccord para mostrar algo fragmentado y dotado de sentido (2014: 368-369). Más adelante se hablará de estos “propósitos” de la continuidad ejemplificando con el objeto de estudio de la serie. Todo esto lleva a la conclusión de que el principal objetivo de la continuidad es contar aquello que se muestra de la manera más real posible y dentro de las limitaciones propias de los productos audiovisuales.

El montaje en continuidad implica varios procesos previos característicos de la fase de producción para poder llevarse a cabo como, por ejemplo, la toma de imágenes con diversas cámaras para después utilizar esos planos alternativamente de manera continuada. Además, esto permite que cualquier fallo durante la grabación quede matizado o suprimido debido al corte realizado por el montaje. La continuidad en el montaje se basa en que el trabajo del editor/montador sea un trabajo minucioso, que corte sin que el espectador se dé cuenta, que ese corte pase desapercibido (Marimon, 2016).

Para la buena práctica del montaje en continuidad, Canet y Prósper exponen una serie de normas de montaje sobre las cuales debe estar basado este sistema. Afirman que para tener una buena continuidad es importante la relación entre los planos colindantes, por ello, exponen los siguientes principios:

Las transiciones deben mantener la fluidez narrativa, se debe cambiar de plano aprovechando el movimiento de los sujetos o los personajes, el sonido referentes es un elemento fundamental para justificar una transición, utilización sistemática del plano-contraplano, utilización sistemática del plano máster y planos de cobertura como procedimiento de trabajo y de planos de situación y acción como base para mostrar los sucesos, duración temporal de los planos determinada por la legibilidad y por importancia de acciones que muestran, horizontalidad de la cámara y alternancia de espacio diegéticos para mostrar acciones y situaciones relacionadas que tiene lugar en distintos espacios,

aunque pueden acabar confluyendo en un mismo espacio en un mismo espacio como es el caso del montaje convergente (2014: 372).

Estas leyes de continuidad también son llamadas leyes del *raccord* por lo que conviene definir este concepto como tal. José Prósper lo define como la correcta unión entre planos que dota de fluidez al discurso audiovisual (2013: 381). Todo ello reafirma que el *raccord* es la base del montaje en el sistema de continuidad.

Marimón afirma la existencia de tres tipos de *raccord*. En primer lugar, el *raccord* referido a los actores, así como a la interpretación, el movimiento de estos y el atrezzo. En segundo lugar, el *raccord* de luz y sonido, cuya importancia radica en la iluminación que veamos en un plano, ya que dependiendo de esta puede parecer que se está en un lugar u otro, lo que puede indicar en qué trama narrativa nos encontramos. Y por último, el *raccord* de posición de la cámara que corresponde a la ley del eje (2016: 87). Cabe añadir las leyes básicas del montaje como lo son la ley de los 30° y la ley del eje.

Concretamente, la ley de los 30° explica que en el cambio de un plano a otro el espacio que se ve en el encuadre debe variar un mínimo de 30° grados. Así, de un plano al siguiente se hace notable este cambio de punto de vista. Por otro lado, la ley del eje o de los 180 grados tiene la finalidad de situar al espectador dentro del espacio sin que los cambios entre planos desubiquen al observador.

Tal como afirma José Prósper, el *raccord* sirve para “conseguir la fluidez en la transición entre planos”, y la ley del eje “para orientar al espectador en el espacio diegético” (2013: 384).

En conclusión, el sistema en continuidad se encuentra al servicio del espectador para quien los cambios entre planos deben quedar eludidos como simples parpadeos.

2.1.3. Características de la narrativa serial

Verónica Innocenti y Guglielmo Pescatore afirman que la nueva edad de la narrativa serial surgió a causa de la experimentación de la ficción televisiva y de su reacción sobre el espectador (2011: 31). Las nuevas formas de hacer televisión implican más complejidad,

como es el caso en la serie *Juego de Tronos*. Además, el hecho de que las series sean más complejas y sus tramas más numerosas provoca que el espectador cree una implicación emocional con personajes.

A pesar de este cambio frente a la narrativa serial anterior, las nuevas series poseen dos modelos narrativos diferentes, como expone Cascajosa. Por un lado, las series de acción, de aventuras o de misterio, que se caracterizan por capítulos independientes que dan resultado a tramas conclusivas a final de temporada. Por otro lado, las series de género, como por ejemplo las de drama, las cuales ostentan un amplio número de líneas argumentales, teniendo unas tramas más relevancia que otras, de ahí que aparezca el término subtrama. Las temporadas de estas series no suelen ser tan conclusivas debido a su fuerte congruencia entre capítulos, razón por la cual es necesario el visionado completo de las temporadas para entender el discurso narrativo (Cascajosa, 2009: 20-21).

Esta última categoría es la que interesa para el objeto de estudio, ya que la serie *Juego de Tronos* se podría considerar una obra dramática con una gran complejidad tanto argumentativa como en el discurso audiovisual.

2.2. El caso práctico de *Juego de Tronos*

El objeto de estudio de esta investigación es la serie *Juego de Tronos*, producida por HBO y basada en la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* de George R.R. Martin.

Juego de Tronos relata la vida de varios personajes en un universo imaginario, mágico donde las aspiraciones y pretensiones de cada familia son el sustento de toda esta historia. Ambientada en un territorio ficticio, en una época medieval, *Juego de Tronos* se enmarca dentro del género dramático y fantástico.

Sus productores ejecutivos, David Benioff y Dan B. Weiss, así como también directores y guionistas, emprendieron el camino hacia esta aventura fantástica cuando conocieron al escritor de la saga, George R. R. Martin. En una entrevista recogida en el libro *Inside HBO's Game of Thrones*, les preguntan qué por qué razón decidieron embarcarse en tan ardua tarea de adaptar una saga literaria tan extensa, a los que ellos respondieron: “Lo

hicimos por una sencilla razón, que les será familiar a los lectores de George, nos enamoramos de los libros” (Cogman, 2011: 7).

Los productores trabajan para HBO, canal estadounidense por cable, el cual tiene como seña de identidad su exclusividad hacia el cliente ofreciendo solamente series de culto, de ahí su lema “No es televisión, es HBO” (Cascajosa, 2006: 25). Este canal no se caracterizaba por hacer producciones de género fantástico, pero Benioff y Weiss fascinados por el gran abanico de posibilidades que les ofrecían las novelas de *Canción de Hielo y Fuego* decidieron emprender el arduo camino hacia una producción tan extensa como *Juego de Tronos*. El mismo escritor, Martin, les dijo “estáis locos, es demasiado grande, demasiado complicado y demasiado caro, HBO no hace fantasía” (Martin, 2011: 6).

Juego de Tronos es una serie dramática de temática medieval, fantástica a su vez, que en sus primeros capítulos comenzó a vislumbrar aquel universo tan rico que mostraría, basado en las novelas de *Canción de Hielo y Fuego*. En las novelas no hay personajes buenos ni malos, a todos les ocurren diversos acontecimientos por igual, sin tener mayor protagonismo unas tramas que otras. Lo que ocurre del mismo modo en la serie aunque con ligeras modificaciones en cuanto al argumento.

Y ¿qué es lo que hizo que llegara a tener tal fama? Es cierto que este tipo de series de índole medieval no atraen a tal cantidad de público. *Juego de Tronos*, gran apuesta por parte de la HBO, consiguió atraer a muchas personas para que quedaran pegadas a la pantalla semana tras semana. Esto provocó que desde la primera temporada hasta la última los números de audiencia hayan aumentado considerablemente, mostrando así el auge del fenómeno serial *Juego de Tronos* de un año para otro. En el siguiente gráfico se pueden observar los datos de la audiencia, divididos temporadas.

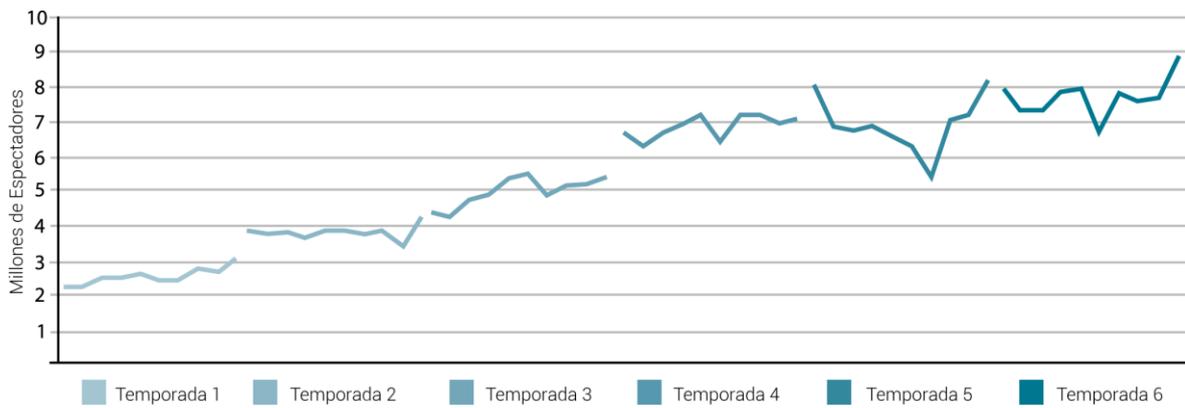


Fig. 1. Gráfico de audiencia de *Juego de Tronos* por temporadas.

Concretamente en este caso, la serie *Juego de Tronos*, como se ha comentado en la introducción, posee dos tipos de espectadores divididos en las siguientes categorías: lectores y no lectores. El *boom* de la serie ha provocado que todos aquellos que habían leído los libros comenzaran a ver la serie y que algunos de aquellos que partieron desde el visionado de la serie, la cual les despertó ciertas preguntas acerca del universo de *Juego de Tronos*, se iniciaran a leer los libros. Pero es cierto que existe el espectador estándar que no conoce tanto el universo narrativo.

Muchos son los teóricos que definen la serie como un fenómeno cultural. Esto es debido a, como afirma Francisco J. López, “su complejidad narrativa, su factura técnica, y su impacto emocional en una amplia audiencia” (2014: 145).

Juego de Tronos es frecuentemente catalogada por muchos autores como parte importante de la *quality television*, ya que posee “un nivel narrativo complejo, absorbente, bien elaborado, equilibrado y profundo; un apartado audiovisual de gran calidad...y un impacto decisivo tanto en la audiencia masiva como en el imaginario socio-cultural” (López, 2014: 148-149).

Otro aspecto importante de esta serie es su transmedialidad. Con el progresivo aumento de seguidores, la serie se ha convertido en un objeto de culto, alabado o criticado por millones de personas. Esto sucede casi a diario en diversas plataformas, como por ejemplo en redes sociales, en eventos reales, en páginas fandom.

El hecho de que la serie posea una amplia complejidad narrativa provoca que el espectador deba tener un papel activo ante este producto audiovisual, ya que si no se

encontraría perdido ante tal cantidad de información y disminuiría su interés por la serie. Por este motivo, todos los tipos de espectadores necesitan una cierta continuidad entre las diferentes tramas para entender en totalidad el discurso narrativo. En este cometido juega un papel muy importante el montaje y con ello la figura del editor. El mecanismo creativo del montaje utiliza recursos visuales y sonoros, aparentemente invisibles para el espectador, que permiten comprender el discurso narrativo.

Para poder analizar correctamente aquellos recursos, tanto visuales como sonoros, que permiten una continuidad narrativa es necesario conocer cuáles son las características del espacio y del tiempo fílmico, así como la estructura narrativa de los capítulos y temporadas.

2.2.1. Características formales y estructura narrativa.

Estrenada en 2011 y actualmente en emisión, la serie *Juego de Tronos* se compone actualmente de seis temporadas, cada una de ellas compuesta por diez capítulos. La duración de los capítulos es variable yendo aproximadamente desde los 50 min. hasta los 70 min.

La particularidad principal de *Juego de Tronos* es su carácter multitrama. No tiene una sola trama principal con mayor importancia sobre las demás sino que todas las tramas se encuentran al mismo nivel. Cada una de ellas tiene sus propias subtramas que enriquecen más aún el universo diegético de la serie.

Todas estas tramas tienen su inicio en un lugar y momento concreto con sus propios personajes. Progresivamente, las tramas evolucionan para dar lugar a otras nuevas o incluso mimetizarse entre sí. Antes de enumerar todas las tramas que componen el universo de *Juego de Tronos* es necesario vislumbrar cuál es la base estructural de este discurso narrativo.

Con respecto a la estructura narrativa, se puede apreciar como la serie *Juego de Tronos* posee una estructura compleja debido a que no siempre sigue el mismo patrón narrativo. Al contrario de las estructuras clásicas, en *Juego de Tronos* no existe un planteamiento, nudo y desenlace como tal, esto sucede al no poder considerar cada capítulo como unidad independiente sino como parte de un discurso más amplio. Las tramas se presentan progresivamente y cada una de ellas posee un avance distinto, por lo tanto los

desenlaces de cada trama pueden prolongarse desde varios capítulos hasta temporadas completas.

Una de sus características estructurales es su opening. Al principio de cada uno de sus capítulos se presentan los títulos de crédito sin tener anteriormente un *previously* que resuma al espectador lo ocurrido. Por esta razón, el espectador debe hacer memoria para poder recordar aquello que ha sucedido anteriormente. Aunque si esta es la peculiaridad en cuanto a estructura, se ha de decir que existen algunos capítulos, en los cuales aparece una escena del capítulo antes del opening, Esto se podría considerar un prólogo, en el cual se ofrece alguna pista sobre lo sucederá o incluso se presentan nuevas tramas llamando la atención del espectador por no ser habitual. Gómez y Bort definen esta característica estructural como *incipient*, sobre el cual exponen “suele darse comienzo al capítulo presente con un fragmento inicial de episodio completamente nuevo, lo que en terminología cinematográfica asociaríamos a *incipit*” (2008: 34). En el caso de *Juego de Tronos* se podría considerar como excepción, ya que el número de capítulos en los que sucede esto es mínimo.

Este recurso narrativo aparece en el primer capítulo, “Se acerca el invierno”. De este modo se crea intriga en el espectador para que permanezca delante de la pantalla. En este caso resulta interesante, como afirma Pérez, tanto la presentación de la cualidad fantástica de la serie como su aspecto técnico en cuanto a movimientos de cámara se refiere, propiciando cierta empatía con el personaje que se muestra (2013: 398). Esto sucede concretamente en este capítulo porque se observa cómo el personaje es perseguido por algo que es desconocido para el espectador, lo que crea cierta tensión, intriga y atrae la curiosidad.

Sus títulos de crédito se caracterizan por servir de guía al espectador ya que muestran un mapa de Poniente, revelando el universo diegético de la serie. El hecho de que sea tanta la cantidad de tramas y localizaciones supuso, como afirma Cristina Pérez, un reto para los creadores de la serie en cuanto a adaptación ya que debían orientar a los espectadores, sobre todo a los no lectores (2013: 395). Los títulos de crédito de *Juego de Tronos* se presentan como un viaje a través del vasto continente, mostrando en cada capítulo las localizaciones de las tramas que sucederán en el mismo.

Los títulos de crédito sirven de presentador del espacio narrativo. Teniendo en cuenta la distinción que utiliza M^a Jesús Velduque en su artículo, el espacio narrativo se divide en

dos tipos diferentes. El espacio geográfico, que es mostrado como se ha comentado antes en el opening de la serie, y el espacio dramático, siendo aquel en el que suceden los acontecimientos de las diversas tramas, lugares que son remarcados en los títulos de crédito.



Fig. 2. Captura del opening de *Juego de Tronos*

La serie *Juego de Tronos* se caracteriza por mostrar de diferentes modos el tiempo de la narración. Siguiendo el esquema de Velduque, en ciertas escenas, el tiempo es mostrado tal como sucede en la realidad. Tal es el caso en las escenas que contienen planos secuencia que suelen representar escenas de acción y concretamente en batallas. Por ejemplo, en el capítulo “Los vigilantes del muro” (4x09) o en “La batalla de los bastardos” (6x09). A excepción de estas, en la mayoría de escenas se muestra la adecuación del tiempo narrativo siendo coherente la relación entre la acción y su duración en pantalla.

Las elipsis temporales son necesarias, en este caso, debido a la amplitud de las tramas por lo que a menudo se suprimen acciones que no tiene porqué ser mostradas para entender totalmente el discurso narrativo. Con respecto a los flashback, no son comunes en esta serie, aunque a partir de la quinta temporada los productores decidieron que era necesario mostrar varios de ellos para reforzar la evolución de las tramas. Tal es el caso del flashback que sucede en el capítulo “Las guerras por venir” (5x01) en el que se muestra la profecía que se revela a Cersei de joven, acción relevante para el entendimiento de los sucesos posteriores en la trama.

En cuanto a estructura narrativa, debido a su extensión argumental y a su amplia cantidad de tramas que se prolongan durante episodios y temporadas, se presenta la

introducción al principio de la serie. Progresivamente, suceden varios detonantes, acontecimientos que perturban la sucesión normal de cada línea argumental o trama, que generan expectación y ocasionan la evolución de la tramas. Esto provoca que las historias se aúnen entre sí creando nuevas tramas.

Por ejemplo, el primer capítulo de la serie se caracteriza por ser introductorio, ya que se presentan los lugares principales donde sucederá el argumento así como sus personajes e historias. Cada uno de estos lugares posee una identidad visual diferente. Si nos encontramos al norte, la tonalidad será más fría mientras que si nos ubicamos al sur, la tonalidad será más cálida. Esta cualidad estética servirá de guía al espectador para ir familiarizándose con los emplazamientos del universo diegético.

Siguiendo con el tema de la estructura, es común el uso de cliffhanger, recurso narrativo que genera cierta incertidumbre en el espectador. Aparece sobre todo en los capítulos que suceden al final de las temporadas. De este modo, la serie crea una tensión narrativa por la que el espectador sigue pegado a la pantalla cada semana, o entre temporadas, cada año.

Volviendo al tema de las tramas, el hecho de que sea una serie de reconocida estructura multitrama hace que el tipo de relaciones entre estas líneas narrativas tenga diferentes categorías.

De este modo, Canet y Prósper distinguen entre los diferentes criterios a la hora de clasificar la relación entre las tramas. Estos son: relación temporal, relación espacial, relación causal y relación temática (2014: 125). Para poder hablar del montaje y de cómo se va articulando el discurso narrativo entre las diferentes tramas es necesario establecer cuáles son las características de estas relaciones entre tramas. Para ello, se utilizarán los criterios que establecen Canet y Prósper en su libro.

En cuanto a relación temporal, en *Juego de Tronos*, todas las tramas suceden al mismo tiempo. Por esto, la estructura es alternada ya que se narran de manera simultánea varias de las tramas dentro del universo diegético. Excepto en la última temporada emitida que el discurso narrativo va ofreciendo claves para que el espectador se percate de que a

varias de las tramas les corresponde una línea temporal que difiere a las demás. Ciertas tramas tienen un avance más rápido, mientras que otras avanzan más pausadamente.

Respecto a la relación espacial, se puede apreciar al visionar la serie que las tramas, en primera instancia, se encuentran en espacios distintos para consecutivamente varias de ellas converger en el mismo lugar. La coincidencia temporal hace que se pueda dividir en dos tipos de montaje debido a la relación espacial.

Por un lado, si las tramas suceden en el mismo tiempo y mismo lugar, el montaje que articula la narración es un montaje convergente como sucede a menudo en las tramas ubicadas en Desembarco del Rey. En emplazamiento se llevan a cabo varias tramas y subtramas. Por otro lado, si suceden al mismo tiempo y en distinto lugar, el montaje es alternado ya que se muestran seguidamente unas tramas y otras.

En cuanto a relación causal, en *Juego de Tronos* se caracteriza por alternar la causalidad entre tramas. Al principio de la serie es habitual que no exista una relación casual ya que cada personaje se encuentra en su propio territorio pero conforme van avanzando las tramas se puede apreciar como esa causalidad se manifiesta debido a que la interacción entre trama.

Así pues, usando esta clasificación se puede afirmar que la serie *Juego de Tronos* posee una estructura narrativa particular, variable. La serie posee un carácter multitrama lo que propicia que sus relaciones entre tramas vayan evolucionando dependiendo del avance del discurso narrativo. Por lo tanto, antes de exponer cuáles son los recursos que guían la continuidad se mostrará cuáles son las tramas y su evolución en cada temporada.

2.2.2. Universo diegético y tramas narrativas.

En lo concerniente a las tramas, durante la primera temporada, se pueden dividir por familias o geográficamente ya que cada una de ellas se centra en una familia concreta que se encuentra asentada en un lugar determinado. Conforme va avanzando la historia, los personajes se mueven por el amplio mapa que ofrece el universo diegético de la serie propiciando el encuentro entre varias de las tramas y provocando su evolución e incluso su fusión.

Para establecer una lista de las diferentes tramas se creará un gráfico por cada temporada, mostrando las tramas principales, las subtramas. Para exponer sin demasiado detalle todas las tramas y para su adecuada explicación en el análisis se agruparan generalmente por lugares o si el caso lo requiere por personajes.

Durante la primera temporada se nos presentan cuatro tramas principales y varias subtramas. Por ser el primer punto de contacto con el espectador cada trama presenta progresivamente a sus personajes así como su aspecto y su personalidad. Este hecho provoca que desde el primer momento se cree un vínculo emocional con los personajes lo que refuerza el entendimiento de la historia y propicia el interés creciente del espectador por la serie. También se presentan progresivamente los lugares donde se ubican cada una de las tramas. A continuación se muestran los gráficos relación entre tramas.

Primera temporada.

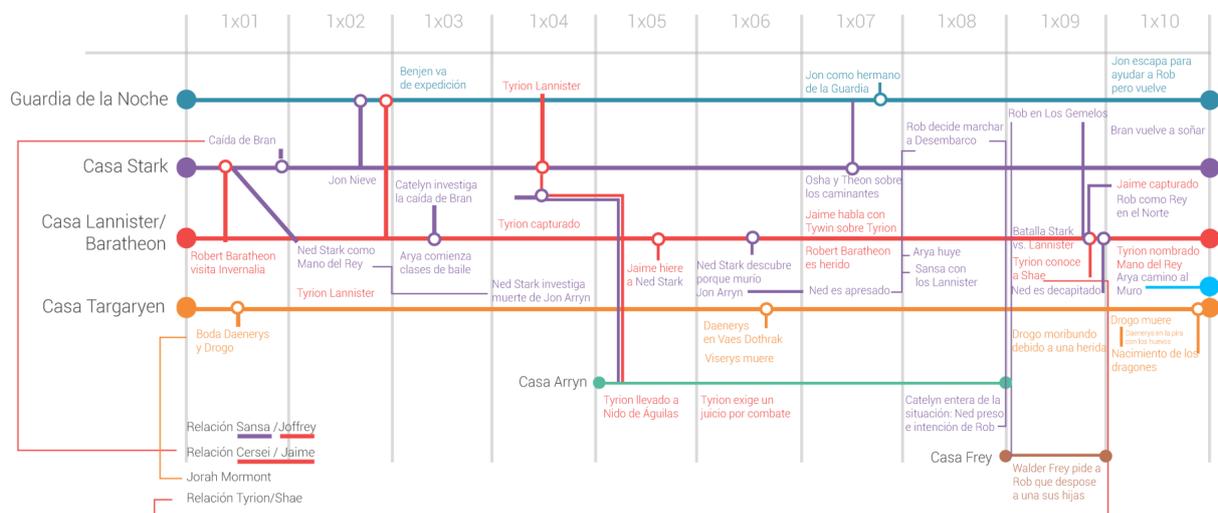


Fig. 3. Gráfico de relación entre tramas de la temporada 1. (Ver anexo)

En el gráfico se pueden observar las cuatro tramas principales: Guardia de la Noche, Casa Stark, Casa Lannister/Baratheon y Casa Targaryen. Respecto a las relaciones que se establecen en las tramas se puede ver cómo casi todas ellas interaccionan debido a los desplazamientos de los personajes.

La trama del Muro converge con la de la Casa Stark cuando Benjen va a Invernalía y cuando Jon viaja al Muro para formar parte de la Guardia de la Noche. Este hecho propicia que este personaje pase a formar parte de la trama del Muro.

Por otra parte, las tramas Stark y Lannister/Baratheon se encuentran entrelazadas desde el primer capítulo cuando Robert Baratheon llega a Invernalía. Después la trama de la Casa Stark se divide en varias, ya que sus personajes se ubican en otros territorios característicos de otras tramas, aunque la mayoría de ellos siguen siendo perteneciendo a la trama Stark, excepto el caso explicado de Jon Nieve y al final de temporada que varios personajes comienzan una nueva trama por sí mismos. De modo distinto, la trama Targaryen sucede de manera paralela a las demás ya que en ningún momento se cruzan pero si se hacen alusiones de unas tramas a otras.

Segunda temporada.

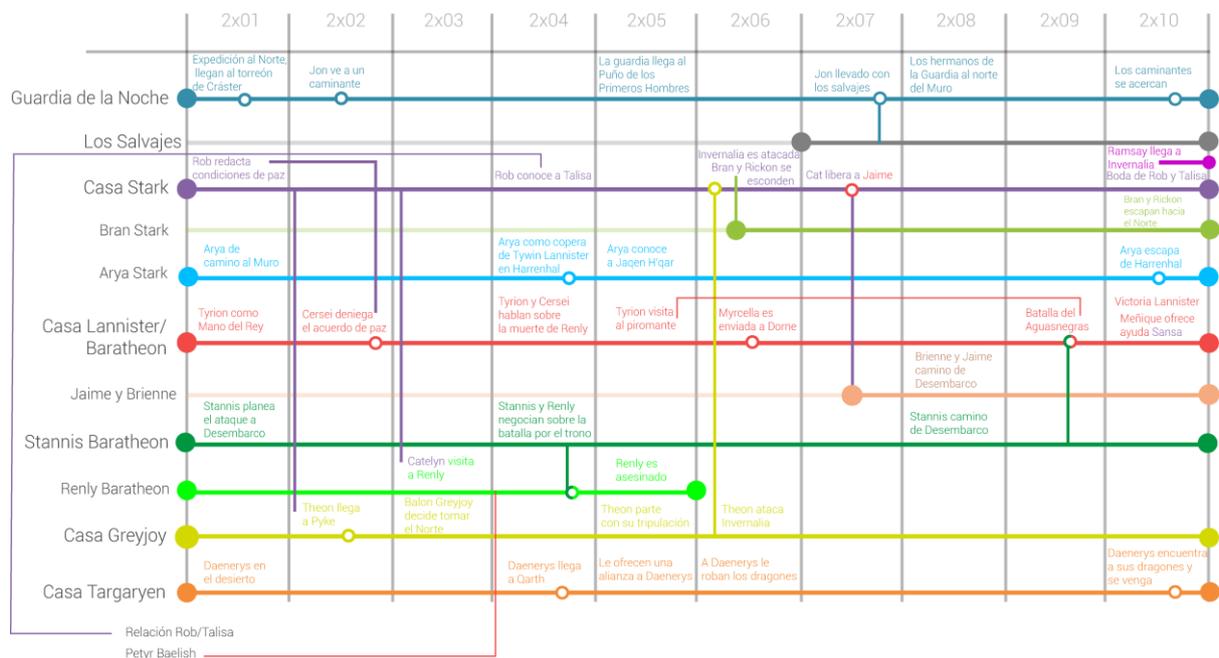


Fig. 4. Gráfico de relación entre tramas de la temporada 2. (Ver anexo)

En la segunda temporada, teniendo como base las tramas de la temporada anterior, se compone de ocho tramas, debido a la división de la trama Stark, por la separación de Arya, y la huida de Bran, lo que crea dos nuevas tramas sobre sus personajes. La presentación de la trama de Stannis Baratheon, así como la de su hermano Renly. Además de la separación de

Theon Greyjoy de la trama de la Casa Stark. En el capítulo siete se incluye una trama nueva sobre Los Salvajes, debido a captura de Jon.

Como se puede apreciar, en esta temporada aumentan las interacciones entre las tramas. Todas ellas, excepto la trama de la Casa Targaryen, se relacionan dando lugar a nuevos hechos que propician el avance de la historia.

Tercera temporada.

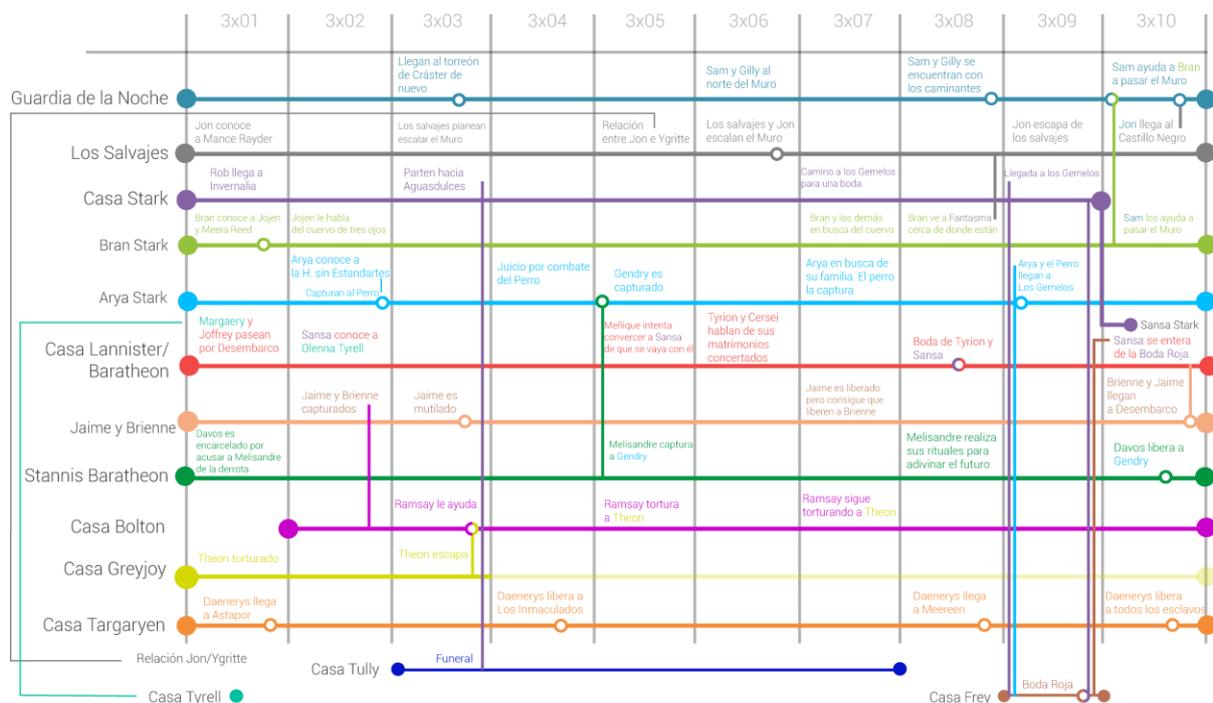


Fig. 5. Gráfico de relación entre tramas de la temporada 3. (Ver anexo)

La tercera temporada, basándose en la anterior, se compone de diez tramas. Posteriormente, la relación entre las diferentes tramas provoca que algunas se aúnen dando lugar a tramas nuevas.

Tal es el caso de la trama Greyjoy cuando Ramsey lo captura, por lo tanto pasa a formar parte de la trama de la Casa Bolton. Esto no quiere decir que la trama Greyjoy desaparezca, si no que queda oculta hasta que en siguientes temporadas vuelva a tener relevancia más allá del personaje de Theon.

Otra caso relevante es el de la trama de la Casa Stark. En el capítulo nueve se da por concluida debido a las consecuencias de la Boda Roja. En este caso, la trama no desaparece del todo, debido a que pasa a Sansa Stark, la que aumentará su relevancia en temporadas posteriores.

Además, cuando Jaime y Brienne llegan a Desembarco en el último capítulo, pasan a formar parte de la trama Lannister/Baratheon.

2.2.3. Cualidades estéticas de *Juego de Tronos*.

Crear una serie de televisión como *Juego de Tronos* conlleva un gran trabajo de producción, lo que propicia una gran inversión por parte del canal HBO, como afirma López (2014: 147). A pesar de que la creación de esta serie sea un gran desafío para todos los departamentos que trabajan en todas las fases de producción de la misma, los creadores han sabido cómo adaptar adecuadamente las novelas de *Canción de Hielo y Fuego* y transmitir ese complejo universo al espectador. Para ello, los encargados de buscar localizaciones han llevado a cabo un gran trabajo, encontrando diversos lugares que pudiesen reflejar fielmente todo los parajes propios del universo de Poniente.

Entre los países en los que se ha llevado a cabo el rodaje se encuentran, Croacia, Marruecos, Irlanda del Norte, Islandia, España, Malta, Escocia. El hecho de que estos países tengan diversos climas propicia el buen hacer en cuanto a identidad visual de cada una de las tramas. De modo que es importante destacar el trabajo del departamento de dirección artística, quienes se encargan de dotar de identidad a cada una de las tramas. Este trabajo se lleva a cabo mediante la recreación de diferentes elementos como la “climatología, el uso del color, el vestuario, etc.” (Barrientos, 2013: 371).

La importancia de su trabajo y su buen hacer queda reflejado en la identidad visual de cada trama propiciando que el espectador identifique la trama simplemente contemplando el escenario. Además de las filmaciones de estos lugares, el trabajo del departamento de postproducción juega un papel importante ya que mediante la modificación de las filmaciones, la creación de arquitecturas e incluso de ambientes permite que cada una de las identidades visuales que caracterizan a cada una de las tramas de como resultado un trabajo

audiovisual de calidad. Esto provoca que el espectador quede asombrado por la espectacularidad de los escenarios induciéndolo a que se implique más en la historia.

El destacado trabajo todos los departamentos encargados de la producción de la serie queda patente por el hecho de que *Juego de Tronos* haya sido nominada numerosas veces a los premios Emmys. Concretamente posee 106 nominaciones, entre ellas: Mejor Dirección en una serie de Drama, Mejores Efectos Especiales, Mejor Coordinación de Dobles, Mejor Maquillaje, Mejor Casting, Mejor Diseño de Títulos de Crédito, Mejor Edición de Sonido, Mejor Vestuario, Mejor Serie de Drama Mejor Mezcla de Sonido, Mejor Dirección de Arte, Mejor Edición con una sola cámara, Mejor Diseño de Producción, etc.

De entre todas estas nominaciones, además de las que no se han mencionado, la serie *Juego de Tronos* ha sido galardonada con 26 premios Emmys, entre ellos, Mejor Diseño de Producción, Mejor Edición con una sola cámara, Mejor Edición de Sonido, Mejor Mezcla de Sonido, Mejor Dirección de una serie de Drama, etc.

El aspecto que más enriquece en cuanto a estética visual es su puesta en escena, trabajo desempeñado por varios departamentos, cabe señalar el trabajo de los directores de fotografía. En cuanto a atrezzo y vestuario se refiere cada una de las tramas posee su propia identidad. Por ejemplo, los ropajes de los personajes que se encuentran al norte son más austeros mientras que, si se viaja al sur sus ropajes se tornan coloridos.

La producción de *Juego de Tronos* se caracteriza por tener un gran gusto por los detalles, llegando a crear desde el vestuario, mobiliarios que componen los escenarios, así como otros objetos como espadas, insignias. Todo esto está basado en las novelas lo que propicia que este producto audiovisual, caracterizado por ser de género dramático fantástico, transmita esa sensación de realismo, hecho difícil en lo que se refiere a representación de fantasía en la televisión.

Hay que mencionar además, la importancia de los efectos visuales. Como se ha comentado antes, tanto la creación de escenarios como ambientes e incluso personajes fantásticos está basada en este desempeño técnico dando como resultado imágenes generadas por ordenador (CGI) de alta calidad, lo que enriquece aún más la estética visual general de *Juego de Tronos*. Es por esto, por lo que gran parte de sus nominaciones y premios Emmys

proviene de este campo de los efectos visuales. Para ilustrar mejor esto, las siguientes imágenes muestran la gran diferencia desde la filmación hasta el acabado final que se mostrará en pantalla.



Fig. 6. Captura de plano general sin efectos digitales.



Fig. 7. Captura de plano general con efectos digitales.

Uno de los elementos que complementa la identidad visual de la serie es el sonido. Como afirma Fco. José Cuadrado, “música y sonido constituyen dos de los recursos estilísticos y narrativos que, con mayor eficacia, proporcionan una identidad a la serie televisiva” (2013: 424). Todo el conjunto sonoro aporta una riqueza a aquello que se observa. Además, Cuadrado expone que la música y el sonido “también contribuyen a guiar al espectador a través de los saltos de espacio y tiempo, el desarrollo de tramas y subtramas, o la evolución psicológica de los personajes” (2013: 424). Esta cuestión resulta relevante para la

investigación, ya que el sonido es un recurso narrativo que permite que el espectador, sin ser consciente de ello, no se sienta perdido entre las diversas tramas que componen la serie.

En cuanto al montaje, se pueden nombrar varios de los editores que han trabajado en diversos capítulos de la serie, entre ellos, Tim Porter, Oral Norrey Ottey, Frances Parker, Martin Nicholson, Katie Weiland y Crispin Green.

Con respecto al proceso de trabajo, Crispin Green cuenta, en una entrevista realizada por Matthew Toffolo (12 de Abril, 2016), cómo funciona el proceso de edición en *Juego de Tronos*. Expone que él trabaja en colaboración con el director mostrándole las escenas cortadas mientras el rodaje avanza. Afirma que, el director le va dando apuntes si es necesario mientras avanzan el montaje.

Además comenta que para realizar la edición, concretamente en la fase de montaje fino, tiene relativamente poco tiempo cuando el episodio está terminado. Comenta cómo el montaje de las escenas que tienen que pasar al departamento de efectos visuales se realiza pronto para que el equipo de efectos tenga tiempo suficiente para trabajar, ya que esa fase lleva mucho más tiempo. Green expone que una vez realizado el corte fino, el director se lo muestra a los productores, quienes trabajan entonces con el editor hasta el montaje final.

Otro de los editores, Oral Norrey Ottey (2013) también habla del proceso de edición de la serie. Comenta que “la única cosa que tienes que afrontar es el volumen total de material y obtener la idea en tu cabeza. Por ejemplo, la escena de la Boda Roja del episodio Las Lluvias de Castamere, en la cual, el corte fue genial y tuvimos una respuesta mundial sobre ello”. Norrey expone cómo el rodaje de esta escena, relevante en la tercera temporada, consta de 11 horas de rodaje y que el primer corte se realizó en un día.

Así pues, una vez explicadas aquellas cualidades estéticas y ciertas anécdotas del proceso de trabajo, a continuación se procede al análisis de la continuidad entre tramas narrativas, divididas por temporadas.

3. Análisis de la continuidad en *Juego de Tronos*

De entrada se realizará el análisis de los elementos que guían la continuidad por temporadas, ya que de esta manera cuando se proceda al análisis cuantitativo se podrá estimar mejor la diferencia en cuanto a recursos narrativos entre las diferentes temporadas y se podrá apreciar como el abanico de tramas va en aumento, lo cual repercute en cuanto a continuidad.

3.1. Análisis por temporadas.

3.1.1 Primera temporada

Esta temporada se caracteriza por su carácter altamente introductorio, progresivamente se van presentando las diferentes tramas, cuatro concretamente, con sus correspondientes lugares y personajes, así como las correspondientes subtramas que acompañan y enriquecen al argumento principal.

Para poder entender totalmente cómo interaccionan las tramas, como se ha reflejado en el mapa de tramas, es necesario exponer brevemente el argumento de la primera temporada.

La muerte de Jon Arryn propicia que Robert Baratheon viaje a Invernalía para que Ned Stark sea su nueva mano del rey. Juntos viajan a Desembarco, ahí Ned Stark descubre que la muerte de Jon Arryn está propiciada por los hermanos Lannister, lo que en última instancia provoca que Ned Stark sea decapitado. Arya Stark escapa de Desembarco después de la muerte de su padre. Por otra parte, Bran fue precipitado por una torre debido a que encontró yaciendo a los hermanos Lannister.

Debido a la muerte de Robert Baratheon comienza la guerra por el trono, además de por la venganza de Robb Stark por el apresamiento de su padre. Tyrion Lannister es acusado por la caída de Bran aunque es declarado inocente mediante juicio por combate, posteriormente va a batalla y viaja a Desembarco para ser la nueva mano del rey. Al mismo tiempo, Jon Nieve se une a la guardia de la noche y finalmente realiza una expedición más allá del muro. En el otro lado del mundo, Daenerys contrae matrimonio con Khal Drogo para

poder recuperar el trono de hierro, finalmente Khal Drogo muere, ella entra en su pira con los huevos de dragón que le regalaron en la boda y nacen sus tres dragones.

Una vez expuesto todo aquello que ocurre durante la primera temporada, se puede advertir como todas las tramas suceden en el mismo periodo temporal, pero cada una posee un emplazamiento propio. Es interesante ver cómo ciertos personajes se mueven de un lugar a otro propiciando que las tramas se relacionen, como se ha comentado anteriormente en el mapa de tramas. El hecho de que las tramas sucedan en diferentes territorios propicia que el espectador necesite de una guía para entender porque en el discurso audiovisual unas tramas suceden antes que otras y porqué se encuentran relacionadas.

En este momento, después de hacer la pregunta de cuáles son esos elementos que hacen que el espectador no se pierda cuando el plano cambia de una trama a otra, entran en juego varios recursos narrativos que guían la continuidad. Durante la primera temporada, vemos varios recursos que guían la continuidad, siendo estos los siguientes: alusión, plano de recurso, plano similar, encabalgamiento sonoro, movimiento de cámara. En este gráfico que se expone a continuación podemos ver el análisis cuantitativo de los recursos visuales y sonoros de esta temporada.

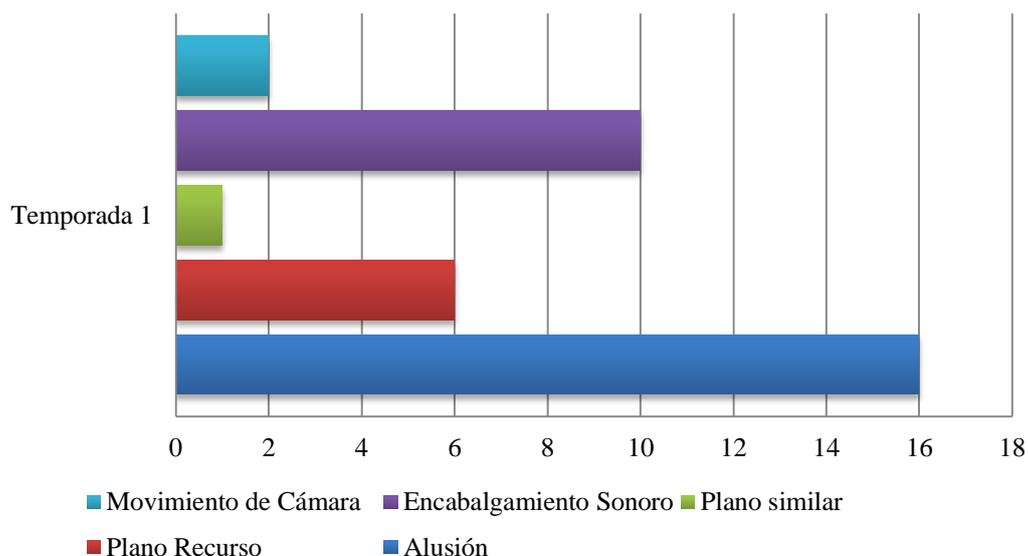


Fig. 8. Gráfico de recursos visuales y sonoros en la primera temporada.

Como se puede apreciar en el gráfico los recursos visuales más utilizados son la alusión y el plano recurso. Por un lado, la alusión nos permite conocer a un personaje o un

lugar antes de que aparezca en pantalla. De este modo, en una escena se nombra a un personaje o lugar dando ciertas pistas sobre qué sucederá en la escena posterior. El uso de la alusión como indicador de continuidad es muy notable en esta temporada debido a que la primera temporada introduce al espectador en el amplio universo diegético de la serie, presentando los personajes, los lugares y las relaciones entre ambos. Por ello, la serie debe de dar pistas sobre la continuidad para que este espectador novel se vaya familiarizando sin perderse entre la inmensidad de información. Por otro lado, el plano de recurso permite intuir aquello que se presenta en la escena y que al cambiar del plano desvela la trama en la que nos encontramos.

Con respecto a los recursos sonoros, el principal, que no aparece en el gráfico por ser evidente su presencia, es la música. La banda sonora de cada trama concede una identidad sonora a cada línea argumental lo que a su vez deriva en los variados encabalgamientos sonoros que nos dan pistas en los cambios de escena sobre en qué trama nos ubicamos.

Como muestra de esto, a continuación se podrán apreciar ciertos ejemplos del uso de estos elementos en la primera temporada.

Alusión.



Fig. 9. Captura 1x03. TC. 00:19:50



Fig. 10. Captura 1x03. TC. 00:20:43

En esta escena vemos a Catelyn entrando a Desembarco para informar a Ned de lo ocurrido, le cuenta a Meñique y Varys lo sucedido, Meñique afirma que el puñal con el que intentaron matar a Bran es suyo, pero que Tyrion Lannister lo ganó en una apuesta. Al mencionar a este personaje, comienza la escena con un plano suyo en la trama del Muro.

Mediante la alusión se hace referencia a otro personaje, creando un indicador de continuidad, patente en el guión, para que en la siguiente escena se muestre a ese personaje y la trama en la que se encuentra. De este modo pasamos de la trama de la Casa Stark, concretamente del personaje de Catelyn buscando al dueño del puñal, a la trama de la Casa Lannister/Baratheon, al personaje de Tyrion que se encuentra en el Muro.



Fig. 11. Captura 1x09. TC. 00:19:59



Fig. 12. Captura 1x09. TC. 00:20:07

Con estos dos fotogramas se puede observar otro uso de la alusión en esta temporada. La primera imagen muestra la trama del Muro donde Jon Nieve y el Maestre Aemon hablan sobre el deber y el honor. Aemon le cuenta quién es y a qué familia pertenece, concretamente a la Targaryen. Esta confesión sirve de indicador de continuidad, ya que al pasar a la siguiente escena vemos un travelling de la trama Targaryen. De este modo, la alusión ha hecho referencia a una familia concreta y ha guiado la continuidad hacía ella.

Encabalgamiento sonoro.



Fig. 13. Captura 1x01. TC. 00:27:23



Fig. 14. Captura 1x01. TC. 00:27:27

El encabalgamiento sonoro es uno de los recursos más utilizados en esta temporada. Con estas imágenes como referencia se explica cómo funciona este recurso sonoro y cómo va

guiando la continuidad. Al final de la primera escena se oyen aullidos de lobos. El espectador identifica el sonido como procedente del bosque donde se ubica la acción pero seguidamente cambia el plano y vemos a Bran tumbado. De este modo, el sonido se anticipa de manera casi imperceptible para conseguir una continuidad narrativa y que el corte no sea muy brusco.

Movimiento de cámara.



Fig. 15. Captura 1x01. TC. 00:49:59



Fig. 16. Captura 1x01. TC. 00:50:16

Con el movimiento de cámara como indicador de continuidad se observa como en el primer fotograma aparece un paisaje donde sucede algo, ya que se encuentran bastantes personas. Conforme avanza el movimiento de cámara, el foco se va acercando al centro de la acción donde Daenerys y Khal Drogo celebran su boda. De este modo, el movimiento de cámara introduce al espectador a la acción, mostrándole progresivamente aquello que sucede en la escena. Además del movimiento de cámara, la música que acompaña a la escena también da pistas sobre en qué trama se ubica e incluso la temperatura de color que también juega un papel importante a la hora de identificar las tramas.

Plano de recurso.



Fig. 17. Captura 1x01. TC. 00:09:31



Fig. 18. Captura 1x01. TC. 00:18:18

Concretamente en el primer capítulo se presentan estos planos, los cuales muestran el lugar en el cual va a suceder la acción para que el espectador se vaya familiarizando con los emplazamientos propios de las tramas . Este recurso informativo mediante títulos no vuelve a suceder en ningún capítulo. Por ello, el espectador debe estar atento a los cambios en el opening, además de reconocer la identidad visual de cada una de las tramas para saber dónde sucede la acción.



Fig. 19. Captura 1x01. TC. 00:33:18

A continuación se pueden observar dos ejemplos: el plano general que sitúa al espectador que ya está relacionado con la geografía del universo diegético y el plano detalle que sutilmente sugiere al espectador aquella trama en la que se encontrará cuando cambie el plano.

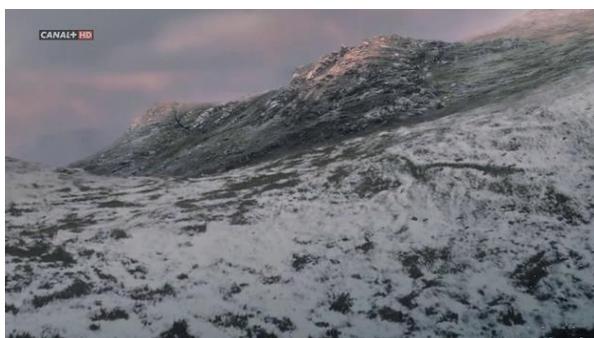


Fig. 20. Captura 1x02. TC. 00:32:16



Fig. 21. Captura 1x03. TC. 00:43:48

La figura 20 muestra un plano general con nieve, el cual da pistas al espectador sobre el lugar en el que se desarrolla la acción, concretamente al norte. En la siguiente imagen vemos un plano detalle, en el cual se puede deducir que se trata de la trama Targaryen debido

al pelo que se muestra en la imagen, este plano encabeza la escena lo que sirve de recurso indicador de continuidad.

Plano similar.



Fig. 22. Captura 1x07. TC. 00:49:33



Fig. 23. Captura 1x07. TC. 00:49:33

Con respecto a este ejemplo, se puede apreciar que la relación entre estas dos imágenes no es totalmente de similitud, esto es debido a que al ser un fotograma no se aprecia el movimiento interno de la misma. Se puede observar como en el primer fotograma, vemos un plano general con angulación en picado, mientras que en el segundo fotograma se observa un plano de tres cuartos con angulación normal. La similitud a la que se hace referencia es al movimiento interno de la acción, lo que vendría a referirse al *raccord* como unión de continuidad, ya que al final de la primera escena vemos como los jinetes salen del plano avanzando hacia el espectador pero con la limitación del ángulo. Al pasar a la siguiente escena, los hombres también caminan, en cierto modo, hacia la cámara. Por lo tanto, se podría considerar ese movimiento interno de la acción como indicador de continuidad ya que esa perfecta unión de planos en cuanto a movimiento hace que el espectador se percate del cambio de trama pero que no sea demasiado brusco.

3.1.2 Segunda temporada

Con el comienzo de la segunda temporada el número de tramas aumenta debido a la división de algunas de las anteriores tramas o la inclusión de alguna nueva. Esta temporada está compuesta por nueve tramas, unas con más importancia que otras, y por sus correspondientes subtramas. Como se ha dicho antes, para entender cómo funciona la continuidad, a continuación se expone el argumento de la segunda temporada.

Mientras sigue la guerra de los cinco reyes, Rob Stark escribe sus condiciones de paz para los Lannister, estos no las aceptan. Mientras tanto, Stannis Baratheon se prepara para el asalto a Desembarco del Rey, asesina a su hermano y parte hacia la capital. Más allá del muro, Jon Nieve ve a un caminante blanco. Al mismo tiempo, Arya Stark viaja hacia el muro, y Sansa se encuentra en la corte, la obligan a casarse con Tyrion Lannister. Rob Stark pide a Theon que vaya a ver a su padre, traiciona a Rob y asalta Invernalda, de donde los pequeños Stark, Bran y Rickon consiguen escapar.

Arya llega a Harrenhal donde conoce a Tywin Lannister y a Jaqen H'ghar, quien le ayuda a escapar de ahí. Mientras tanto, Daenerys llega a la ciudad de Qarth donde le roban a sus dragones, finalmente consigue encontrarlos y sigue su viaje en busca de un ejército.

Al norte, los miembros de la Guardia de la Noche siguen su expedición, ven un campamento de los salvajes. Jon Nieve parte para dialogar con ellos, finalmente es capturado y comienza a formar parte de ellos. Myrcella, hija de Cersei Lannister parte hacia Dorne.

Durante la guerra, Jaime Lannister es apresado por Rob Stark, pero su madre Catelyn lo libera con la condición de cambio de Arya y Sansa. Rob Stark, se había comprometido con una hija de Lord Frey, pero finalmente contrae matrimonio con Talisa de Volantis. Stannis llega a Desembarco y pierde el asedio. Finalmente, la guardia de la noche ve a los caminantes blancos.

Como ocurre en la temporada anterior, el discurso narrativo sucede en la misma temporalidad. Un aspecto relevante es la visible evolución de las tramas en cuanto a relación entre ellas se refiere.

Conforme avanza la historia más personajes se encuentran y desencadenan nuevos hechos que repercuten en el transcurso del discurso narrativo, lo que aumenta la importancia de los recursos que guían la continuidad. En el gráfico se puede apreciar la cuantificación en cuanto a recursos visuales y sonoros se refiere.

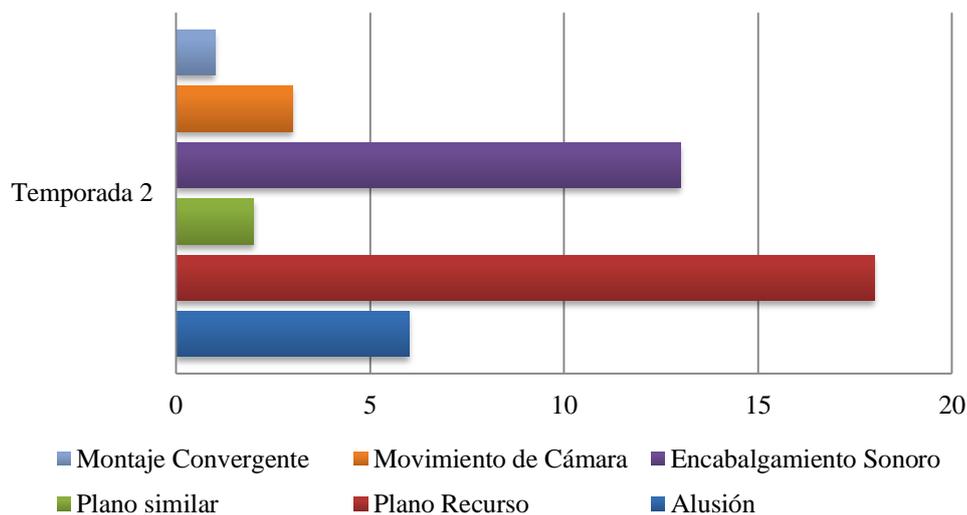


Fig. 24. Gráfico de recursos visuales y sonoros en la segunda temporada.

En el gráfico observamos como el indicador de continuidad más utilizado es el plano recurso. La temporada comienza con un plano recurso con el cual el espectador va viajando por todas las tramas sin necesidad de más información que los movimientos de cámara presentes en ese plano. De este recurso se hablará más detenidamente al exponer los ejemplos.

Seguidamente, se puede apreciar como el encabalgamiento sonoro es uno de los dos recursos más utilizados, ya que el sonido juega un papel importante en el transcurso de la continuidad. La alusión sigue siendo relevante en cuanto la familiarización del espectador con las diferentes tramas, así como sus personajes y emplazamientos. Para poder entender en totalidad el funcionamiento de estos recursos narrativos, a continuación se exponen los ejemplos de la segunda temporada.



Fig. 25. Captura 2x10. TC. 00:20:58



Fig. 26. Captura 2x10. TC. 00:20:59

En lo referente a la alusión en la segunda temporada, en estos fotogramas se puede observar un ejemplo de este recurso narrativo. En la figura 25 se ve uno de los últimos fotogramas de la escena, donde el consejo real recibe una carta de la Guardia de la Noche con respecto al tema de los caminantes. Con esta alusión se crea un indicador de continuidad. Mediante este recurso, el espectador intuye que es lo que pasará al cambiar la escena y eficazmente la siguiente escena sucede con la trama de la Guardia de la Noche.



Fig. 26. Captura 2x05. TC. 00:12:49



Fig. 27. Captura 2x05. TC. 00:13:28

La primera imagen muestra la trama de Stannis Baratheon, el cual habla con Davos sobre su estrategia para atacar Desembarco. De este modo, se crea una alusión a un lugar, por lo que en la siguiente escena, pasamos a la trama Lannister/Baratheon, viendo las calles de Desembarco del Rey. Mediante la alusión no solo se pasa de una trama a otra por medio de personajes sino que mediante alusión a lugares también se puede conocer que trama comenzará al cambiar el plano.

Encabalgamiento sonoro.

Con respecto al encabalgamiento sonoro, en la primera escena vemos la trama de Arya que se encuentra en Harrenhal. El sonido se anticipa y se oye cómo llaman a la puerta, este sonido no indica que trama sucederá al cambiar de plano pero sí que posiblemente se vea cómo abren una puerta. Efectivamente, al cambiar de plano vemos un plano detalle de la puerta, posteriormente esta se abre y aparece Tyrion Lannister lo que indica que la acción sucede en Desembarco del Rey.



Fig. 28. Captura 2x04. TC. 00:38:03



Fig. 29. Captura 2x04. TC. 00:38:04

Montaje convergente

En el capítulo nueve de esta temporada vemos algo inusual en esta serie, el uso del montaje convergente. Concretamente, esta forma de montaje se utiliza cuando dos tramas están a punto de enlazarse. Este capítulo se caracteriza por mostrar, solo, dos tramas de la temporada, la de Desembarco del Rey y la de Stannis Baratheon. Esto sucede debido a que tiene lugar la batalla del Aguasnegras, suceso importante en la historia, en la cual se entrelazan momentáneamente las dos tramas expuestas. En las siguientes imágenes se pueden observar cuatro fotogramas, cada uno perteneciente a una trama. Un aspecto importante en cuanto a diferenciación de ambas es la identidad visual de cada una que permite que el espectador distinga aquello propio de cada trama.



Fig. 30. Captura 2x09. TC. 00:13:44



Fig. 31. Captura 2x09. TC. 00:14:25



Fig. 32. Captura 2x09. TC. 00:15:03



Fig. 33. Captura 2x09. TC. 00:19:18

Movimiento de cámara.

En la primera imagen se observa un plano detalle de una jaula vacía, con el movimiento de cámara ascendente se va mostrando el cuerpo de Daenerys, lo que indica que se trata de la trama Targaryen. Este recurso visual va acompañado de un encabalgamiento sonoro. La banda sonora de la escena anterior sigue aún con el cambio de plano, guiando la continuidad y armonizando con el movimiento de cámara hasta que se muestra al personaje principal de esta.



Fig. 34. Captura 2x07. TC. 00:22:14



Fig. 35. Captura 2x07. TC. 00:22:21



Fig. 36. Captura 2x01. TC. 00:12:45

La temporada comienza con la trama de Desembarco del Rey, para continuar el discurso y guiar al espectador la siguiente escena comienza con este plano. Este plano general indica que la narración pasa a la trama Stark debido a la inclusión de un signo, como es la bandera de la casa Stark, la cual ubica al espectador. Además, al fondo del plano aparece la ciudad de Invernalía.



Fig. 37. Captura 2x01. TC. 00:16:43



Fig. 38. Captura 2x01. TC. 00:16:44



Fig. 39. Captura 2x01. TC. 00:20:42



Fig. 40. Captura 2x01. TC. 00:20:42

En estas cuatro imágenes se puede apreciar una especie de decoupage, exponiendo el último plano de una trama y el primero de la siguiente. Este plano recurso del cometa sirve como indicador de continuidad ya que la mirada de los personajes centra la atención en aquello que veremos en la siguiente escena. Este recurso visual es bastante relevante en cuanto a continuidad entre tramas ya que funciona perfectamente provocando que el espectador pase de una trama a otra sin percatarse del cambio.

En la figura 37 vemos como Osha mira hacia el cielo creando cierta intriga al espectador sobre aquello que ella observa. En el siguiente plano, reflejado en la figura 38, vemos aquello que se está observando, y mediante un movimiento de cámara nos percatamos del cambio de trama, concretamente en la Targaryen. Con la figura 39 sucede lo mismo que en la 37, Daenerys mira hacia el cielo observando el cometa, y al pasar al siguiente plano y con su correspondiente movimiento de cámara se ubica al espectador en la trama de la Guardia de la Noche.

Además de ser relevante el uso de la mirada y el plano recurso en este ejemplo de recurso visual de continuidad, la diferencia de identidad visual de las tramas también da pistas sobre dónde nos encontramos. Esto queda reflejado sobre todo en el cambio de temperatura de color, más perceptible cuando se lleva a cabo el movimiento de cámara. El movimiento de cámara también funciona como recurso visual ya que permite que el espectador perciba que la trama ha cambiado. Este ejemplo se puede considerar como el más significativo de la temporada ya que este plano recurso funciona de nexo entre las múltiples tramas, creando un hilo conductor de la narración entre las diferentes historias.



Fig. 41. Captura 2x07. TC. 00:27:06

Respecto al plano detalle, en la figura 41 se puede observar concretamente una figura de un león, emblema de la casa Lannister lo que hace referencia a la trama de Desembarco del Rey. Este indicador de continuidad es demasiado sutil pero aun siendo casi imperceptible para el espectador crea una referencia a la trama conocida.

Plano similar.



Fig. 42. Captura 2x10. TC. 00:20:58



Fig. 43. Captura 2x10. TC. 00:20:59

A diferencia de la primera temporada, estos dos fotogramas ilustran de manera más adecuada el uso del plano similar como recurso visual. En la primera imagen se puede apreciar una de las nuevas tramas de la temporada, la de Stannis Baratheon, que junto a Melisandre observa las llamas. Al cambiar de plano, seguimos viendo esas llamas, lo que da la sensación de continuidad. A pesar de que los planos reflejan el mismo elemento podemos apreciar como la identidad visual de las tramas es de vital importancia ya que el color de las llamas cambia sutilmente de tonalidad indicando al espectador que la escena ha terminado y nos encontramos en otra trama distinta.

3.1.3 Tercera temporada

La tercera temporada resulta como evolución de la segunda en cuanto a tramas ya que ninguna de ellas concluye sino que prosperan hasta esta. El número de tramas del cual se compone esta temporada es de nueve al igual que la temporada anterior.

Con respecto al argumento de esta temporada, La Guardia de la Noche retoma su camino hacia el Muro, vuelven a parar en el torreón de Craster, éste es asesinado y Sam huye con Elí. Mientras tanto, Daenerys viaja a Astapor para seguir aumentando su ejército.

Davos Seaworth llega a Rocadragón y acusa a Melisandre de lo ocurrido en batalla, es encarcelado por ello, al tiempo es liberado.

Mientras tanto, Arya Stark conoce a la Hermandad sin Estandartes, escapa y se encuentra con el Perro, el cual la lleva hacia Nido de Águilas para entregarla a su tía. Melisandre captura a Gendry y lo lleva a Rocadragón, finalmente Davos lo libera. Meñique se casa con Lysa Arryn y la asesina para hacerse con el Valle. Cuando llegan Arya y el Perro, Lysa Arryn ya ha muerto por lo que toman camino hacia Los Gemelos.

Bran y Rickon siguen su viaje hacia el norte, conocen a Jojen y Meera Reed. Bran consigue entrar en la mente de Hodor y finalmente cada uno de los pequeños Stark toma su camino. Sansa y Tyrion contraen matrimonio, mientras tanto, Jaime y Brienne son capturados y torturados, finalmente consiguen escapar y viajan a Desembarco del Rey.

Al mismo tiempo, Jon Nieve se enamora de una salvaje y finalmente escapa al muro. Robb Stark viaja a los Gemelos para la boda de Edmure Tully, y allí son asesinados, tanto Robb como su madre y su esposa. Sam cuenta al Maestre Aemon que vienen los caminantes y éste manda cuervos a todas partes de Poniente para informar. Finalmente, Daenerys consigue su ejército de immaculados y libera a todos los esclavos de Yunkai.

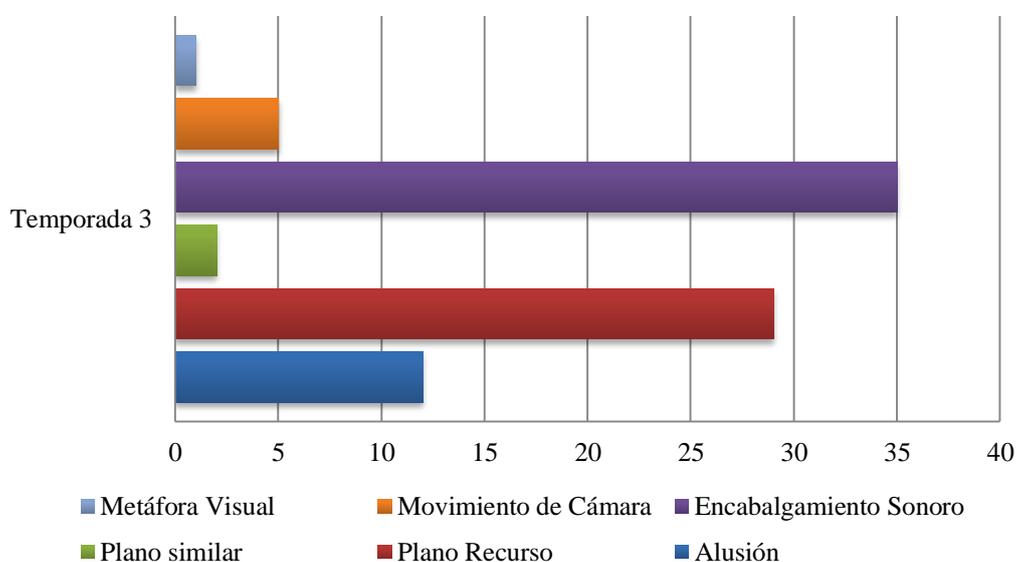


Fig. 44. Gráfico de recursos visuales y sonoros en la tercera temporada.

En el gráfico se puede ver cómo la abundancia de ciertos recursos visuales y sonoros ha disminuido. Durante esta temporada, el espectador ya se encuentra familiarizado con todas las tramas y no es tan necesario el uso de varios recursos.

El gráfico muestra cómo el encabalgamiento sonoro y el plano recurso son los elementos más usados para guiar la continuidad. En esta temporada, la alusión, que ha sido el recurso más utilizado durante las dos temporadas anteriores, va perdiendo relevancia. El conocimiento del espectador propicia que simplemente con un plano general de un lugar ya sepa en qué trama se encuentra.

De igual modo, el sonido juega un papel importante, como se puede observar en el gráfico el encabalgamiento sonoro es el recurso más utilizado. Este recurso sonoro, a menudo sutil e inaudible, consigue guiar al espectador de manera adecuada. La música sigue jugando un papel importante, aunque no se refleje en el gráfico, debido a que facilita que el espectador relacionado con las tramas sepa en la que se encuentra sin la necesidad siquiera de mirar la pantalla. Para reflejar todos los elementos que aparecen en el gráfico, a continuación se exponen varios ejemplos de los recursos que guían la continuidad en la tercera temporada.

Alusión.



Fig. 45. Captura 3x06. TC. 00:18:03



Fig. 46. Captura 3x06. TC. 00:18:06

Con respecto a la alusión, en estos dos fotogramas se observan dos tramas distintas que durante el sexto capítulo se encuentran. Se trata de la trama de Stannis Baratheon y la de Arya Stark. Concretamente, Melisandre dice a Thoros de Myr “tenéis alguien a quien necesita” refiriéndose a un personaje. Al cambiar de plano observamos a Gendry, el bastardo

de Robert Baratheon. De este modo, la alusión no resulta tan evidente al no decir el nombre del personaje pero funciona adecuadamente como indicador de continuidad.



Fig. 47. Captura 3x08. TC. 00:32:16



Fig. 48. Captura 3x08. TC. 00:32:20

Siguiendo con la trama de Stannis Baratheon, vemos como arroja unas sanguijuelas al fuego nombrando a cada uno de los usurpadores del trono. Nombra a Joffrey, cambia el plano y observamos como la sanguijuela muere y seguidamente al cambiar de escena vemos a Joffrey en la boda de Sansa y Tyrion. Esta alusión directa funciona de forma acertada como recurso visual que guía la continuidad.

Encabalgamiento sonoro.

El uso del encabalgamiento sonoro como indicador de continuidad es el más frecuente durante esta temporada. Con las siguientes imágenes se explica cómo se hace uso del encabalgamiento sonoro.



Fig. 48. Captura 3x05. TC. 00:11:50



Fig. 49. Captura 3x05. TC. 00:11:51

El primer fotograma muestra la trama de Jon Nieve junto a los salvajes. Al final de la escena, el nivel de la música disminuye y justo antes de cambiar de plano escuchamos la voz

del personaje Sandor Clegane, lo que indica que en la siguiente escena nos encontramos en la trama de Arya ya que estos dos personajes coinciden en el segundo capítulo de la temporada. Este recurso resulta muy eficaz, ya que sin mostrar nada visualmente ubica al espectador a que trama pasará cuando cambie el plano.



Fig. 50. Captura 3x07. TC. 00:04:13



Fig. 51. Captura 3x07. TC. 00:04:14

Estas imágenes reflejan otro ejemplo de encabalgamiento sonoro. A diferencia del anterior, este recurso sonoro es más sutil, debido a que el sonido que se anticipa de la escena posterior es un trueno. Este sonido no revela a qué trama corresponde pero sí funciona como herramienta narrativa ya que el corte entre los dos planos no es tan inesperado debido a la función del sonido. La primera escena sucede más allá del Muro, donde se encuentra Jon con los salvajes y la siguiente muestra la trama de Robb Stark. Aparentemente no hay nexo entre ambas escenas pero ese sonido casi inexpresivo indica al espectador que va a cambiar de trama.

Metáfora.

Los dos fotogramas siguientes muestran levemente el uso de la metáfora como indicador de continuidad, si bien es cierto que sin la voz en off que acompaña sería incomprensible.

En la primera imagen Petyr Baelish habla con Lord Varys sobre la ciudad y sobre el caos, diciendo que este es una escalera y comenzando una especie de discurso metafórico sobre el ascenso y la caída. Mientras se lleva a cabo este discurso, con la voz en off se muestran diferentes planos de Joffrey junto a Ros y de Sansa junto a Shae viendo el barco de Baelish.

Justo al acabar el discurso Petyr dice “el ascenso es todo lo que hay” y al cambiar de plano vemos como Jon junto a los salvajes están acabando de escalar el Muro. La referencia al ascenso, así como la metáfora, funciona como indicador de continuidad.



Fig. 52. Captura 3x10. TC. 00:48:39



Fig. 53. Captura 3x10. TC. 00:48:44



Fig. 54. Captura 3x10. TC. 00:49:22



Fig. 55. Captura 3x10. TC. 00:49:26

Movimiento de cámara.



Fig. 56. Captura 3x02. TC. 00:10:51



Fig. 57. Captura 3x02. TC. 00:10:55

En estas dos imágenes podemos observar el comienzo de una escena. En el primer fotograma se aprecia el cuerpo de un personaje pero sin revelar su identidad y con el movimiento de cámara ascendente se desvela el rostro del personaje y por lo tanto la trama

correspondiente. La trama que precede a esta es la de Jaime y Brienne, quienes viajan a Desembarco a por las chicas Stark. Cuando mencionan a éstas, Brienne piensa y cambiamos de escena con este plano en movimiento de Joffrey, el cual se encuentra en Desembarco del Rey al igual que Sansa Stark.

Otro ejemplo de movimiento de cámara es el que se observa a continuación.



Fig. 58. Captura 3x03. TC. 00:10:33



Fig. 59. Captura 3x03. TC. 00:10:50

El movimiento de cámara va acompañado de un encabalgamiento sonoro. Esta escena pertenece a la trama de Jaime y Brienne. La escena comienza con un plano en movimiento de un bosque, que acompañado del sonido, sugiere al espectador sobre la trama correspondiente.

Plano recurso.

El plano recurso es uno de los indicadores de continuidad más empleados en la tercera temporada. En la primera imagen se observa un plano general de Desembarco del Rey, lo que indica en la trama que nos encontramos. Este fotograma no resulta ser el primero de la escena, ésta comienza con un plano detalle de un niño. Posteriormente, con un movimiento de cámara se muestra al espectador la imagen de la fortaleza roja lo que indica el lugar donde sucede. Estos planos generales en los que se muestra una ciudad son más habituales al principio de temporada para que el espectador, después de un año sin ver la serie, pueda recordar los lugares y sus correspondientes tramas.



Fig. 60. Captura 3x01. TC. 00:12:31



Fig. 61. Captura 3x08. TC. 00:17:59

Con respecto al plano detalle, el siguiente fotograma precisa de la memoria del espectador. Ya que si este recuerda el regalo que le hizo Ned Stark a su hija Sansa y de su reacción a ello puede reconocer la trama a la que pertenece. En la parte derecha del fotograma se encuentra el muñeco que Ned regaló a Sansa en la primera temporada, por lo que este objeto sirve de signo para reconocer la trama. La escena comienza con este plano junto al movimiento de cámara ascendente que finalmente muestra el muñeco en su totalidad. Esto hace que se reconozca la trama con más certeza.

Plano similar.



Fig. 62. Captura 3x08. TC. 00:47:01



Fig. 63. Captura 3x08. TC. 00:47:02

La primera imagen muestra el último fotograma de la trama de Daenerys Targaryen, en el cual se puede apreciar como el dibujo propio de la cortina es similar al de la celosía de la siguiente imagen, la cual pertenece a la trama de Desembarco del Rey. El corte realizado entre las dos escenas resulta aún más sutil debido al desenfoque. La primera escena finaliza con un desenfoque progresivo mientras que la imagen de la segunda escena se va enfocando gradualmente para mostrar la escena y poder reconocer a qué trama pertenece.



Fig. 64. Captura 3x05. TC. 00:25:41



Fig. 65. Captura 3x05. TC. 00:25:42

Con respecto a estos fotogramas, el primero pertenece a la trama de Robb Stark y la segunda a la trama de Arya Stark. Se puede observar cómo utilizando el juego del desenfoque junto a dos planos detalle de un fuego se guía perfectamente la continuidad. Este recurso del fuego, que ya ha sido referenciado en otras temporadas, es un recurso visual muy eficaz, propiciando que el corte entre planos sea casi imperceptible y favoreciendo la fluidez narrativa.

4. Explicación de los recursos narrativos identificados.

Una vez identificados todos los recursos visuales y sonoros que guían la continuidad, es necesario dar una explicación de cada uno de ellos para así poder ver cómo funcionan en cuanto al discurso narrativo y poder comparar la cantidad de indicadores de continuidad en cada temporada. De este modo, en el gráfico que se expondrá a continuación se podrá ver cuáles son los recursos visuales y sonoros más utilizados.

En primer lugar, la alusión se puede considerar como recurso visual, aunque más bien es un recurso de guión que permite al editor tener una base para crear el discurso narrativo, favoreciendo la continuidad entre las escenas. La alusión es definida como una referencia a algo o alguien. También es considerada como una figura retórica, sobre todo en el campo de la literatura.

Con este recurso, en el discurso narrativo de la serie se le da una referencia al espectador para que se cree inconscientemente un nexo entre una escena y otra. Debido a que el espectador, al comienzo de la serie, no se encuentra familiarizado con todo el universo diegético de la serie es necesario el uso de estos recursos para la buena continuidad entre tramas.

En cuanto a su eficacia, la alusión es más utilizada sobre todo en la primera temporada debido al desconocimiento del espectador sobre la historia que se va a narrar. Se puede observar como en la segunda temporada, el uso de este recurso narrativo disminuye. Durante la tercera temporada vuelve a aumentar el uso de la alusión, quizá debido al aumento de complejidad entre las tramas. Este recurso funciona adecuadamente para guiar la continuidad ya que haciendo referencia a un personaje o lugar el espectador no se encuentra perdido en el discurso audiovisual debido al amplio número de tramas.

El encabalgamiento sonoro, también conocido como overlapping, es un recurso sonoro habitualmente utilizado para la unión de dos planos o escenas. Este recurso consiste en la anticipación o prolongación de sonido, el cual se solapa al final de una escena en el primer caso o al final de la misma en el segundo caso. Es un recurso de unión entre planos o escenas frecuentemente utilizado ya que crea un nexo de unión entre ambas sin necesariamente tener sincronía con la imagen y crea una armonía en el momento del corte.

En *Juego de Tronos* es muy utilizado ya que el discurso narrativo no siempre puede tener recursos visuales o sonoros que guíen la continuidad. Además, el encabalgamiento sonoro a menudo es utilizado junto a otros recursos narrativos suavizando el momento del corte.

Como se puede apreciar en el gráfico, este recurso sonoro es utilizado sobre todo durante la tercera temporada. Durante las dos temporadas anteriores, el uso de este recurso se encuentra nivelado. Esto es debido a la insuficiente familiarización del espectador con las tramas, por ello se utilizan otros recursos más adecuados para conseguir guiar la continuidad. Como se ha comentado anteriormente, el uso del sonido es una gran herramienta para conseguir dar continuidad al discurso narrativo. Si no se presta la suficiente atención resulta inaudible pero funciona adecuadamente para el buen hacer del discurso narrativo.

En cuanto a la metáfora resulta interesante observar cómo sólo es utilizada en la tercera temporada. La construcción de este recurso visual consta de dos partes. Por un lado, la voz en off que expresa el concepto de ascenso de manera metafórica y por otro lado, la sucesión de escenas que armonizan perfectamente con esa concepción de la subida y la caída, que finaliza con la imagen de la escalada del Muro. De este modo, la metáfora funciona como indicador de continuidad ya que habla sobre el concepto de ascenso uniendo

perfectamente el final de la escena con el principio de la siguiente, en la cual los personajes se encuentran escalando.

El uso del montaje convergente se utiliza cuando dos tramas se unen, siendo el caso la batalla del Aguasnegras, cuando la trama de Stannis Baratheon y la trama Lannister/Baratheon se encuentran.

El montaje alternado, como afirman Canet y Prósper, “muestra acciones simultáneas en la historia que se desarrollan en espacios distintos” (2014: 403). Resultante de este aparece el montaje convergente cuando dos tramas o líneas temporales se unen. En este caso, el capítulo 2x09 se caracteriza por mostrar simplemente dos tramas, las cuales mediante un montaje alterno se van desarrollando. Finalmente durante la batalla, mediante un montaje convergente, estas dos tramas se unen en el mismo lugar. Este capítulo resulta característico debido a que es el único que no muestra un gran número de tramas y por tanto la continuidad va marcada por el montaje alternado y en última instancia convergente.

Los movimientos de cámara no son demasiado numerosos durante las temporadas. El movimiento de cámara más usual es el travelling, el cual cumple su función descriptiva e introductoria. Este recurso visual consigue que el espectador reconozca la trama donde sucede la acción de manera progresiva. Al igual que otros recursos gráficos como el plano detalle, el movimiento de cámara no se ubica en el momento del corte sino al comenzar la escena contigua.

En los ejemplos se ha podido apreciar cómo el movimiento ascendente de la cámara ha permitido al espectador reconocer a un personaje que en primera instancia no se percibía en su totalidad. Además, el movimiento de cámara también sirve de indicador de ubicación, ya que a menudo los planos con los que comienza este movimiento son planos generales que progresivamente, junto al movimiento, van mostrando ciertos detalles que permiten identificar la trama a la que pertenece.

Dentro de la categoría de plano recurso, se incluye el gran plano general, el plano general y el plano detalle. Los dos primeros tipos de planos se tratan de planos descriptivos, los cuales muestran el lugar donde sucederá la acción, describiendo visualmente el escenario y sus personajes. De otro modo, el plano detalle se caracteriza por su variedad en cuanto a

función, ya que puede tener, como afirma Velduque “un valor descriptivo, narrativo, simbólico o dramático” (2001: 6).

En la serie, la mayoría de planos detalle suelen ser descriptivos o narrativos, ya que resultan más apropiados para guiar la continuidad. En los ejemplos se ha podido apreciar cómo el uso de planos detalle sirve para introducir al espectador a una trama dándole ciertas pistas sobre aquello que observará cuando se produzca el cambio de plano.

En cuanto a valor narrativo, el plano detalle es utilizado sobre todo para mostrar símbolos que referencian a las tramas, de modo que el espectador identifique estos elementos y descubra en a que trama pertenece la escena. El uso del plano de recurso es uno de los más utilizados debido a su gran capacidad como indicador de continuidad ya que consigue introducir, de manera más o menos directa, al espectador en la acción.

El plano similar se refiere sobre todo a planos contiguos que se encuentran al principio y final de corte, donde se muestran ciertos elementos dentro del cuadro de apariencia similar. Esto propicia que el corte para pasar de una trama a otra no sea tan notable y que el espectador siga el discurso narrativo sin percatarse del proceso de edición. En los ejemplos, aparecen sobre todo planos en los que se muestra el fuego ya que funciona muy bien para disimular el corte. Asimismo, el corte en el que previamente se muestra una cortina y seguidamente una celosía funciona de manera muy efectiva mostrando dos elementos ornamentales con apariencia altamente similar.

Uno de recursos sonoros más importantes es la banda sonora. La música, que no se cuantificado en los gráficos, juega un papel muy importante en cuanto a indicador de continuidad. El hecho de que no se ha cuantificado radica en el constante cambio de esta dependiendo de la trama que se observe. Este recurso sonoro es utilizado constantemente

Al igual que en la identidad visual de cada trama, de la que se ha hablado anteriormente, se podría decir que cada trama posee una identidad sonora propia. Cada una de las tramas posee ciertas pistas propias, lo que propicia que el espectador conforme se va familiarizando con el universo diegético y sus tramas identifique adecuadamente donde sucede la acción simplemente escuchando la banda sonora. De ahí que la música sea un

indicador de continuidad tan importante, ya que sin necesidad de más elementos consigue que el espectador conocedor de las tramas consiga ubicarse inmediatamente.

Además de la música, otro de los elementos sonoros que enriquece el discurso narrativo y en ciertos momentos guía la continuidad son los ambientes. La mayoría de encabalgamientos sonoros muestran el ambiente propio del lugar o ciertos sonidos propios de esos lugares, como por ejemplo, el aullido de lobos.

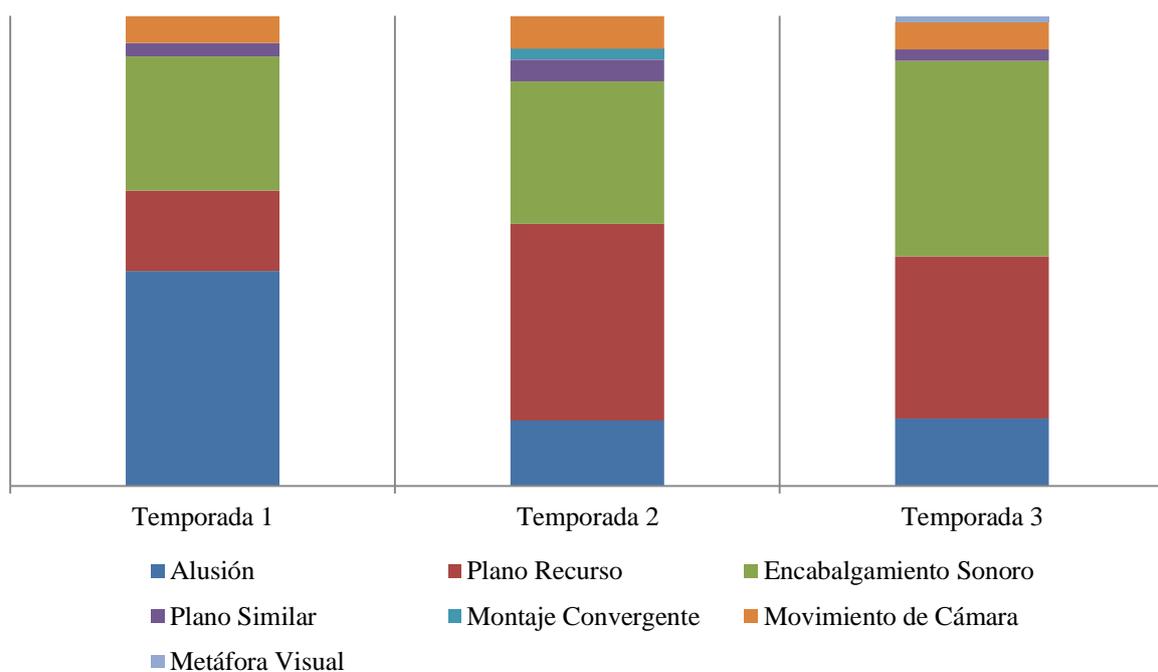


Fig. 66. Relevancia de los recursos visuales y sonoros por temporadas.

En este gráfico se puede observar la cuantificación de todos los elementos identificados. De este modo es posible una comparación entre temporadas, deduciendo porque unos recursos narrativos son más habituales en ciertas temporadas.

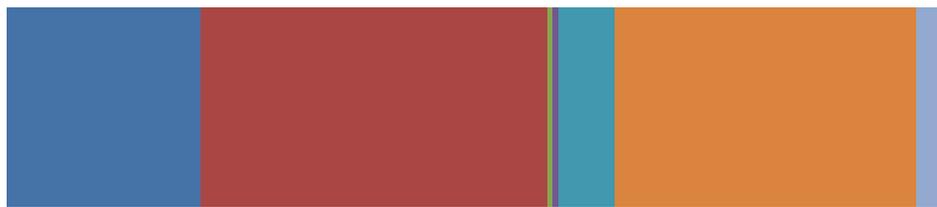
Como se puede observar, durante la primera temporada destaca notablemente el uso del recurso visual de la alusión, mientras que durante la segunda y tercera temporada, su uso disminuye notablemente. Posiblemente esto suceda, como se ha comentado antes, porque durante la primera temporada el espectador no se encuentra familiarizado con las tramas lo que provoca que sean necesarias ciertas alusiones para poder entender el discurso narrativo en continuidad.

Con respecto a otros elementos significativos, se puede apreciar como el plano recurso también evoluciona. Durante la primera temporada, este recurso visual queda por debajo de la alusión o el encabalgamiento sonoro mientras que durante la segunda aumenta considerablemente. Este tipo de recurso visual resulta muy relevante, ya que mediante el plano general al principio de la escena permite que el espectador sepa dónde va a suceder la acción. También con el plano detalle, de una manera más sutil, el espectador va deduciendo que es lo que aparece en pantalla y a que trama pertenece.

Sobre el encabalgamiento sonoro se ha de decir que es uno de los recursos más habituales y regulares. En el gráfico se puede observar como durante la primera temporada tiene una gran función, por detrás de la alusión, pero conforme avanzan las temporadas este recurso sonoro va aumentando. Este aumento del uso del encabalgamiento sonoro probablemente esté provocado por el conocimiento del espectador. Este espectador familiarizado con la serie ya no precisa de tantas señales que le adviertan de la trama que está observando. De este modo, este recurso sonoro, al ser un indicador de continuidad muy sutil funciona muy bien para que los cortes entre escenas no llamen la atención de aquel que observa.

Respecto a otros recursos narrativos, como son el plano similar, el movimiento de cámara o el montaje convergente, se puede apreciar como su aparición entre las temporadas es más o menos igualitaria. No poseen la evolución en cuanto a cantidad de uso que poseen los recursos citados anteriormente. Aun así su eficacia es notable, ya que, por ejemplo, el plano similar funciona muy bien para la unión de escenas, de este modo el corte queda disimulado y la continuidad fluye adecuadamente.

El elemento que quizá resulte más interesante, ya sea por su exclusividad en cuanto a uso o su relevancia estética en cuanto al discurso audiovisual, es la metáfora. Este recurso narrativo resulta muy interesante como indicador de continuidad. Además de expresar un discurso metafórico en voz en off, que funciona perfectamente con las imágenes, permite que el corte entre las escenas funcione adecuadamente.



- Alusión
- Encabalgamiento Sonoro
- Metáfora
- Montaje Convergente
- Movimiento de Cámara
- Plano Recurso
- Plano Similar

Fig. 67. Cuantificación de los recursos visuales y sonoros identificados.

En este gráfico se puede observar la cuantificación general de los recursos narrativos identificados. Como se puede ver, el recurso narrativo más usado es el encabalgamiento sonoro, lo que demuestra la importancia del sonido en el discurso audiovisual y su función como indicador de continuidad. Tras este se puede observar como el siguiente más utilizado es el plano recurso.

De este modo, queda patente la función descriptiva y narrativa de los planos generales y los planos de detalle. El siguiente recurso más utilizado es la alusión que, como se ha dicho antes, funciona adecuadamente como indicador de continuidad ya que nombra indirectamente al personaje o al lugar que aparecerán en la siguiente escena.

Por lo tanto, si se observa este gráfico se puede deducir cuáles son los recursos narrativos frecuentemente utilizados en la serie *Juego de Tronos*.

5. Conclusiones

Durante las últimas décadas, las series de televisión han alcanzado su época de esplendor. Hace unos años era impensable que un género producto de la televisión lograra tener tal éxito como el que ostenta ahora. Actualmente, estos productos televisivos destacan por tener gran cantidad de tramas, innumerables personajes y por poseer universos narrativos tan amplios que se extienden más allá de la pantalla.

A lo largo del contenido de estas líneas hemos podido apreciar como el montaje es una herramienta imprescindible en la creación del discurso audiovisual. Lo que significa que este procedimiento técnico y creativo es el encargado de conseguir que estos productos audiovisuales con varias tramas tengan un fluido discurso narrativo, dotando a la unión entre imágenes de la continuidad necesaria para que el espectador entienda a la perfección el discurso audiovisual

En nuestro objeto de estudio, la serie *Juego de Tronos* existen numerosas tramas lo cual complica la fluidez narrativa entre ellas debido a que en primera instancia no poseen relación. Para ello, se hace uso de diferentes recursos narrativos, como hemos explicado, para poder guiar al espectador entre las diferentes tramas que enriquecen la serie.

El objetivo de este trabajo ha sido identificar y explicar cómo funcionan los recursos visuales y sonoros que sirven como indicadores de continuidad y que permiten que el espectador entienda el discurso audiovisual. Hemos visto cómo se han identificado siete recursos narrativos, tanto visuales como sonoros, que son: la alusión, el encabalgamiento sonoro, la metáfora, el montaje convergente, el movimiento de cámara, el plano de recurso y el plano similar.

Además, hemos explicado las características narrativas de cada uno de los recursos en los diversos ejemplos que se han mostrado, identificando cómo evolucionan entre temporadas. Asimismo, hemos reflejado la eficacia de cada uno de los recursos narrativos utilizados ya que hemos podido apreciar, mediante su cuantificación, cuáles son los más comunes y aquellos que aparecen singularmente.

A mi entender, este trabajo de investigación sobre el montaje en continuidad ha servido de estudio sobre la forma en la que se articula y dota de sentido al discurso audiovisual en *Juego de Tronos*. El campo de la narrativa serial se encuentra continuamente en evolución, explorando nuevas formas de contar historias y de conseguir que el espectador se siente atrapado por ellas.

A simple vista se pueden pasar por alto todos estos recursos narrativos que nos permiten disfrutar del discurso audiovisual sin percatarnos de ciertos mecanismos creadores como es el montaje. Si nos paramos a mirar es increíble como una serie de estrategias narrativas pueden conseguir que la historia que se nos cuenta en pantalla parezca tan real como la vida misma. Esto refleja la importancia del montaje en continuidad.

En definitiva, me ha resultado muy interesante investigar sobre el tema del montaje en continuidad y realizar un estudio exhaustivo del montaje de *Juego de Tronos*. Durante el proceso de trabajo he ido aprendiendo sobre las diferentes estrategias narrativas de las cuales hace uso el montaje para poder guiar al espectador. Tras diseccionar cada cambio entre escenas resulta fascinante identificar aquellos recursos narrativos visuales y sonoros encargados de guiar la continuidad. Además de definirlos dentro del campo de la narrativa audiovisual, se observa y entiende su funcionamiento respecto a la creación del discurso audiovisual.

Lo más peculiar de este análisis es su capacidad de ser ampliado ya que en esta investigación se ha analizado desde la primera a la tercera temporada. A mi parecer, sería interesante seguir investigando sobre este tema. Para ello se podrían realizar sucesivos análisis de las temporadas siguientes para poder así comprender en su totalidad la estrategia narrativa del montaje de *Juego de Tronos*. De este modo, se cuantificarían los recursos visuales y sonoros, incluso aquello que sean novedosos, durante las siguientes temporadas, identificándolos y explicando cómo funcionan.

6. Bibliografía

Artículos.

Cascajosa Virino, C. (2009) La nueva edad dorada de la televisión norteamericana.

Secuencias: Revista de la historia del cine. (29), 7 – 31. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3342020>

Cascajosa Virino, C. (2006) No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. Zer, Revista de estudios de comunicación. 11(21), 23 – 33. Recuperado de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>

Definition Magazine. (Octubre, 2013). Game player. How to survive editing a season of Game of Thrones. Recuperado de <http://www.definitionmagazine.com/journal/2013/10/11/game-player-how-to-survive-editing-a-season-of-game-of-thron.html>

“The only thing you have to deal with is the sheer volume of material and getting your head around it. For example the Red Wedding scene from the Rains Of Castamere episode which I cut, was great and we had a worldwide response to it”. Traducción mía.

Gómez, F. y Bort, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 6 (1), 25-41. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2932194.pdf>

López Rodríguez, F. J. (2014) Juego de Tronos. En la nueva era dorada del drama televisivo, o ganas o mueres. Frame (10), 144-149. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4776585>

Morales Morante, L.F. (2009). Teorías del montaje: contribución y vigencia en la construcción del espacio y tiempo cinematográfico. Question. 1 (24) Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/879/780>

Morales Morante, L.F. (2008) La anticipación del sonido y su relación con la estructura narrativa del mensaje audiovisual. *Revista Latina de Comunicación Social* (63) 400-408.

Recuperado de

http://www.revistalatinacs.org/08/33_790_49_UAB/Luis_Fernando_Morales.html

Prósper Ribes, J. (2013). El sistema de continuidad: montaje y causalidad. *Historia y Comunicación Social*. 18 (Especial Octubre), 377-386. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/43973>

Toffolo, M. (2016, Abril). Interview with Editor Crispin Green (Game of Thrones, Doctor Who). Recuperado de <https://matthewtoffolo.com/2016/04/12/interview-with-editor-crispin-green-game-of-thrones-doctor-who/>

“When assembling the dailies I work closely with the director, showing him or her cut scenes as the shoot progresses. He or she will give me notes as we go along if needed as they only have limited time for fine cutting when the episodes are complete. Some VFX heavy scenes have to be fine cut early so that the VFX team has a chance to get their work done in time (dragons take a long time to animate!), in these cases the showrunners will get involved with the cutting process. Once the director has presented a fine cut to the producers, the showrunners take over and I will work with them until picture lock”. Traducción mía.

Velduque, M. J. (2011, Junio) Historia del Cine II: lenguaje fílmico. Articulación del lenguaje cinematográfico. La estructura narrativa de un film. Formas de articulación entre planos. Tipos de montaje. En *Revista de Claseshistoria*, (200), 1 – 10. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5169173>

Libros.

Canet, F., Prósper, J. (2014). *Narrativa Audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Ed. Síntesis.

Cogman, B. (2012). *Inside HBO's Game of Thrones*. San Francisco: Chronicle Books.

- Martin, G. R. R. (2012). Preface: From page to screen. En *Inside HBO's GOT*.

Fernández Díez, F., Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Lozano Delmar, J., Raya Bravo, I. y López Rodríguez, F.J. (coords.). (2013) *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*. Madrid: Fragua.

- Barrientos Bueno, M. (2013). Fuentes de inspiración visual en Juego de Tronos: el referente pictórico. En *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos* (pp. 359-390). Madrid: Fragua.
- Pérez de Algaba Chicano, C. (2013). Escribiendo fantasía en imágenes. Análisis audiovisual de Juego de Tronos. En *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos* (pp. 391-422). Madrid: Fragua.
- Cuadrado Méndez, F.J. (2013). El universo sonoro de Juego de Tronos. En *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos* (pp. 423-449). Madrid: Fragua.

Marimon, J. (2014) *Montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Barcelona: Publicacions y Edicions de la Universitat de Barcelona.

Murch, W. (2003) *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio

Sánchez – Biosca, V. (1996) *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Webs

Mapa interactivo de Game of Thrones. Situación de personajes y tramas por capítulos y temporadas. <http://www.directpackages.com/thekingsroadmap/>

Westeros. The a song of ice and fire domain. <http://www.westeros.org>

Emmys Awards Game of Thrones <http://www.emmys.com/shows/game-thrones>

IMDb Game of Thrones http://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=ttloc_loc_tt

7. Anexo

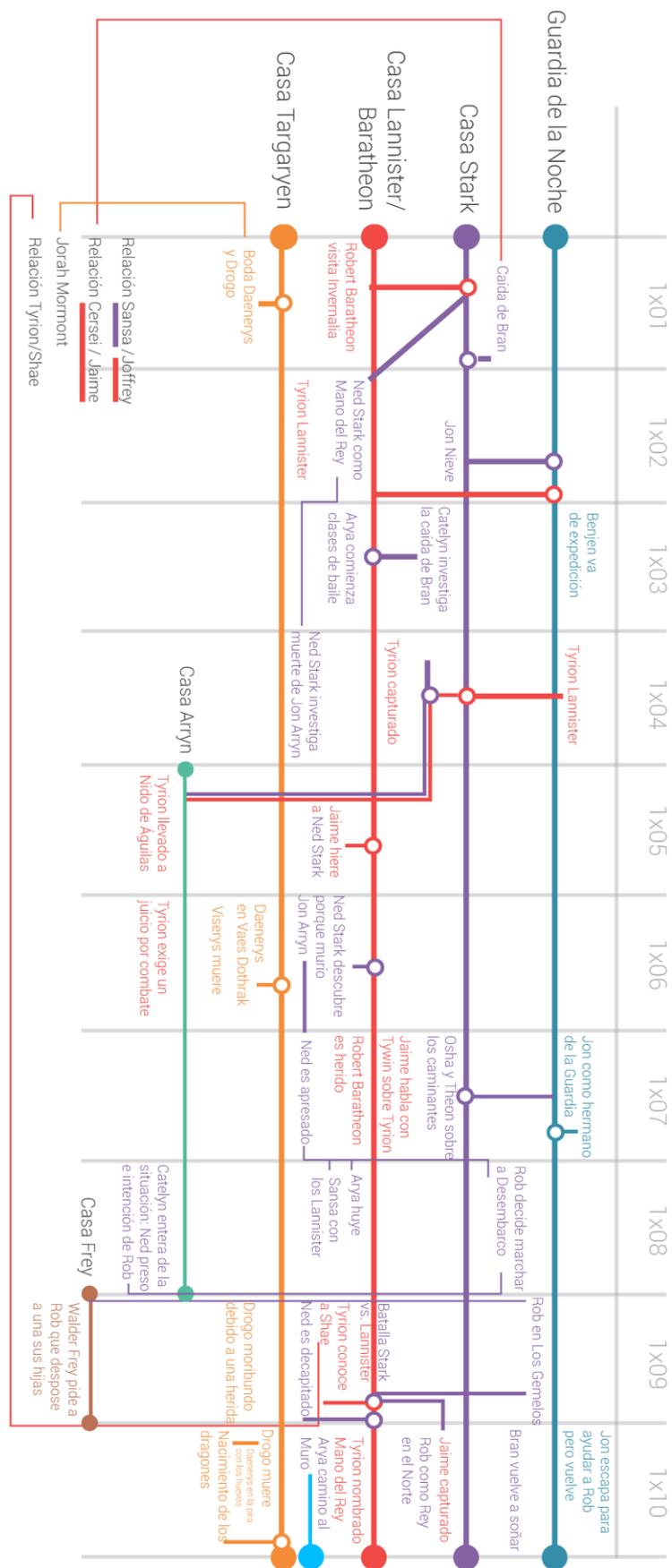


Fig. 68. Mapa de tramas de la primera temporada.

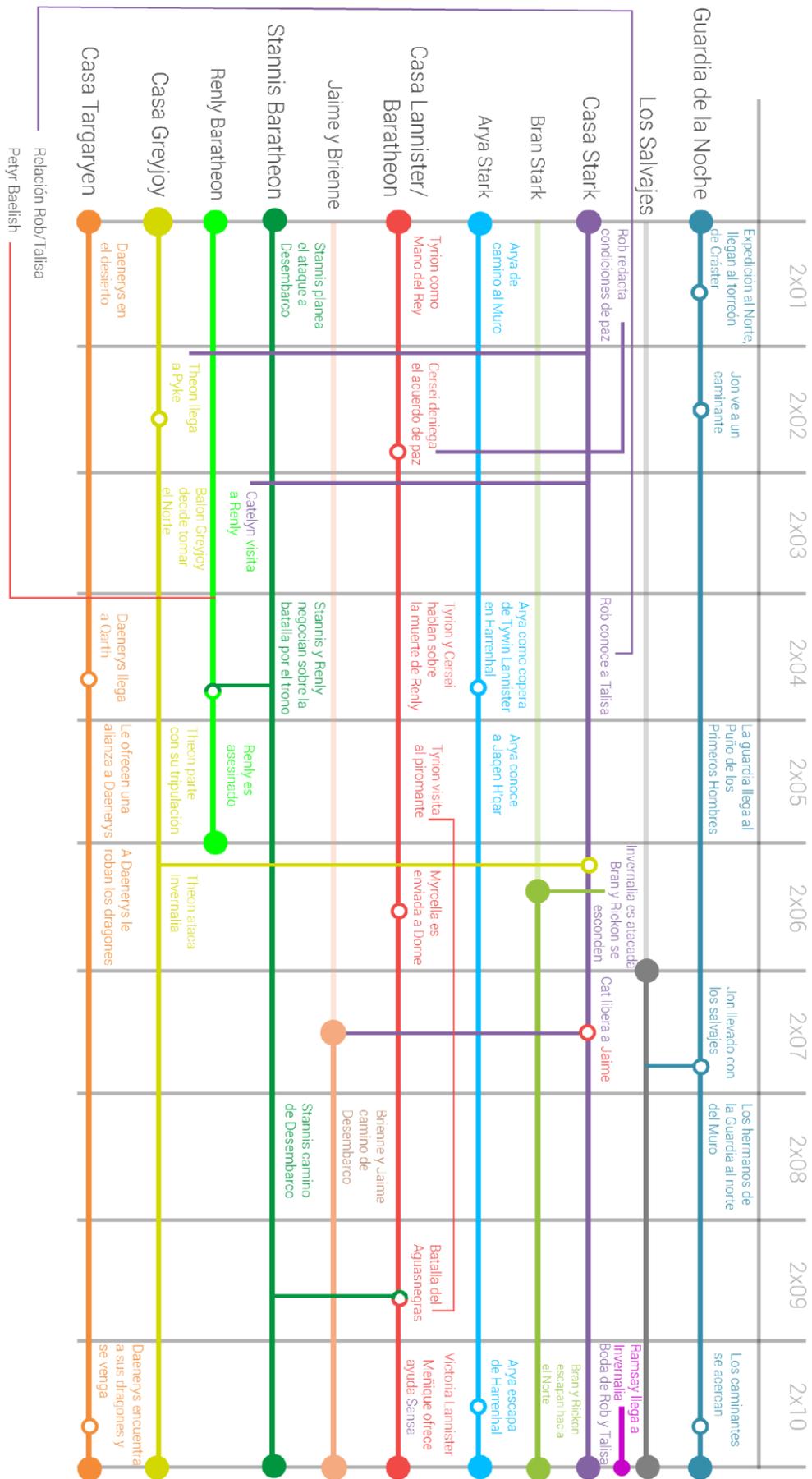


Fig. 69. Mapa de tramas de la segunda temporada.

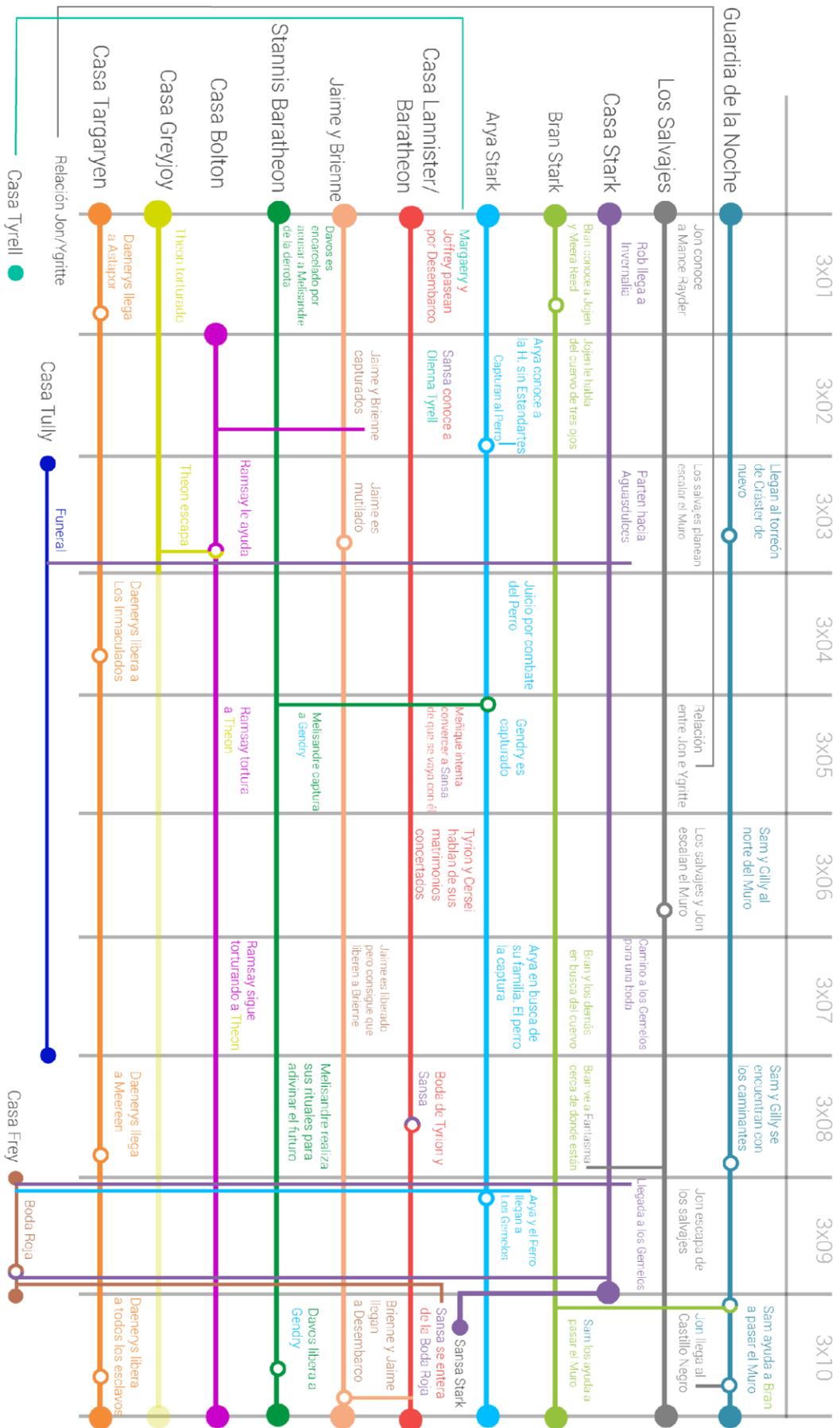


Fig. 70. Mapa de tramas de la primera temporada.