

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “Análisis de los primeros planos de las muertes en Juego de Tronos”

*TRABAJO FINAL DE GRADO*

Autor/a:

**Molina Lucena, Nuria**

Tutor/a:

**Díez Somavilla, Rebeca**

Cotutor:

**Pérez López, Héctor**

*GANDIA, 2016*

## **Resumen:**

Este trabajo final de grado consiste en el análisis de la dirección de fotografía y la narrativa de los primeros planos de las muertes de los personajes principales de las primeras cinco temporadas de la serie de televisión *Juego de Tronos*. En él, se busca estudiar cada uno de los aspectos relacionados con la dirección de fotografía, tales como: los encuadres y su composición, las diferentes ópticas, la iluminación, el color, etc. Con el fin de valorar las sensaciones y emociones, que apoyan la narrativa de la historia, a través de las cuales la dirección fotográfica pretende influir en el espectador.

Palabras clave: análisis, dirección de fotografía, narrativa, serie, televisión, *Juego de Tronos*

## **Abstract:**

This work of final degree analyzes the direction of photography and the narrative of the first planes of the deaths of the main characters from the first five seasons of the television serie Game of Thrones. In it, we study every aspect related to the direction of photography, such as: framing and composition, different optics, lighting, color, etc. In order to appreciate the feelings and the emotions, which support the narrative of history, throughout the photographic direction wants to influence the viewer.

Key words: analysis, direction of photography, narrative, series, television, *Game of Thrones*

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1 Objetivos	5
1.2 Estructura	5
1.3 Metodología	6
<b>2. «Juego de Tronos», introducción a la serie</b>	<b>7</b>
<b>3. La dirección de fotografía en «Juego de Tronos»</b>	<b>9</b>
3.1 Directores de fotografía	9
3.2 Directores	11
3.3 «Workflow»	13
3.4 Equipo técnico	16
3.4.1 Cámaras	16
3.4.2 Lentes	18
3.4.3 Iluminación	18
<b>4. Análisis de la dirección de fotografía y la narrativa</b>	<b>19</b>
4.1 Viserys Targaryen	19
4.2 Ned Stark	26
4.3 Joffrey Baratheon	36
<b>5. Conclusiones</b>	<b>44</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>49</b>
<b>7. Anexo</b>	
7.1 Índice de imágenes	

# 1. Introducción

Desde que inicié la carrera de Comunicación Audiovisual, mi interés por la fotografía ha ido incrementando, puesto que hasta el momento no tenía conocimientos técnicos sobre esta materia. Cuando empecé a estudiar y a analizar cada detalle compuesto en una simple imagen, me despertaba, cada vez más, cierta fascinación. La temperatura de color, la iluminación, los tipos de planos y sus ángulos, los movimientos de cámara, todo ello tenía la misma importancia que los demás componentes de película. En ese momento fue cuando realmente descubrí la fotografía. Uno de los elementos que más me conmueven es el manejo extraordinario del movimiento de la cámara, porque para ello se tiene que sostener, en muchas ocasiones, el peso de la cámara y, al mismo tiempo, filmar con sutileza y realizar los movimientos precisos para manifestar en el espectador una determinada sensación.

Sin embargo, aunque únicamente me haya referido a la fotografía en el cine, no quiere decir que solo se emplee y se conserve la dirección de fotografía en los largometrajes, sino que todas las series también hacen uso de esta, en mayor o menor medida. Lo cierto es que, en los últimos años, se ha producido una considerable evolución en la concepción fotográfica y estética de las series, en las que se ha aportado un aumento de calidad, tanto a nivel narrativo como a nivel técnico y artístico, con ficciones televisivas más parecidas a las que estamos acostumbrados a ver en las grandes producciones. Algunos ejemplos de estas series son *Hannibal*, *True Detective*, *Breaking Bad*, *Sherlock*, etc.

Es por este motivo por el que he decidido realizar mi trabajo final de grado de la dirección de fotografía y narrativa de la serie *Juego de Tronos*. Cuando empecé a verla cada plano me impresionaba gratamente, pero en particular, me cautivó el tratamiento del color con el que consiguen trasladar a cada reino, sin necesidad de especificarlo. Asimismo, cabe destacar cómo a través de los recursos fotográficos utilizados logran transmitir unas sensaciones y emociones diferentes. En el

transcurso de este análisis conoceremos por qué emplean estos recursos para conseguirlo y qué transmiten.

## 1.1 Objetivos

El principal objetivo es analizar el tratamiento visual y narrativo de la serie *Juego de Tronos*. Se pretende conocer cómo la dirección de fotografía es empleada en la serie reparando tanto en los aspectos técnicos y artísticos: cámaras, movimientos, tipos de plano, tipos de lentes, tipos de iluminación, paleta de colores... como en la narración, para saber qué se pretende transmitir con dicha fotografía.

Otros objetivos del trabajo son:

- Contextualizar la serie en el panorama televisivo actual.
- Descubrir cómo es el flujo de trabajo del equipo de fotografía.
- Ejemplificar las características de la fotografía seleccionando algunas escenas de las diferentes temporadas que por su valor dramático y/o visual nos sirvan para destacar y comprender el papel que toma la dirección de fotografía.
- Demostrar al lector la importancia que supone el trabajo del director de fotografía tanto para obtener un adecuado producto audiovisual, como para lograr transmitir sensaciones y sentimientos al espectador.
- Valorar la aportación de la dirección de fotografía a un producto de ficción televisiva.

## 1.2 Estructura

La estructura que voy a seguir para este trabajo será la siguiente: en primer lugar, voy a introducir al lector en la serie de televisión *Juego de Tronos*, es decir, definiré los aspectos generales de la serie tales como el género, los principales miembros del equipo de trabajo que conforman la serie, la sinopsis, las temporadas, las cadenas que la emiten, la audiencia que ha conseguido, etc. Realizaré un estudio sobre los diferentes directores de fotografía que han narrado la serie de forma visual, los

diferentes directores que han dirigido los episodios, así como, indagaré en el material técnico que emplean para llevar a cabo la realización de la serie: cámaras, lentes, iluminación, etc. Una vez conocidos esos puntos, profundizaré en el mundo de la dirección de fotografía para poder observar cuáles son los aspectos que definen la estética y narrativa visual de la serie. Analizaré los diferentes elementos fotográficos que se emplean: color, iluminación, tipos de planos, movimientos de cámaras, etc. Toda esta investigación estará acompañada de ejemplos gráficos que evidenciarán todos esos recursos de los que se hacen uso, para de esta manera, ayudar a comprender de una forma más detallada la información textual.

### 1.3 Metodología

La metodología que seguiré para la realización del trabajo consistirá en documentarme de una bibliografía básica relacionada con todos los aspectos de la dirección de fotografía y narrativa audiovisual. A partir de aquí, se podrán estudiar e interpretar los medios de los que dispone un director de fotografía para trabajar en la elaboración de productores audiovisuales. Asimismo, además de las lecturas bibliográficas examinaré en artículos y revistas referentes a la dirección de fotografía, en las que se pueda encontrar información acerca de *Juego de Tronos*, para reforzarme a contrastar mi análisis con dicha información. También, se utilizarán como recursos artículos y revistas de los diferentes directores de fotografía de la serie, para comprender sus ideas sobre el tratamiento fotográfico utilizado en esta, así como hallar cuáles son sus flujos de trabajo a nivel fotográfico. Otro recurso que se empleará es el visionado de varios “making of” para revelar cómo se ha preparado el rodaje de la serie. A medida que vaya recopilando información procederé al visionado reiterativo de todos los capítulos de la serie, hasta el momento, para empezar el análisis de un modo coherente y reflexivo para poder discernir, extraer y analizar los recursos fotográficos por las que se caracteriza *Juego de Tronos*. Al mismo tiempo, emplearé referentes visuales de la serie para justificar la investigación y reflejar lo escrito en el análisis con las imágenes.

## 2. «Juego de Tronos», introducción a la serie

*Juego de Tronos* es una serie de televisión estadounidense de drama y fantasía, estrenada en 2011. Está basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, escritas por George R. R. Martin, cuyo primer libro se titula *Juego de Tronos* (1996).

Los creadores de la serie son David Benioff y D. B. Weiss. Benioff es también guionista de las películas *Troya* (2004) y *X-Men Origins: Wolverine* (2009). También, escribió, produjo y dirigió la película *When the Nines Roll Over* (2006). Weiss es guionista de *Troya* (2004), además de escribir el guión de una precuela de la película *Soy leyenda* (2007) y reescribir el guión de la adaptación cinematográfica de la serie de juegos *Halo* (2006).

La historia se desarrolla en un mundo de fantasía de carácter medieval compuesto por Siete Reinos, sobre los cuales existen tres líneas argumentales destacadas. Por un lado, la crónica de la guerra civil dinástica por el control de Poniente entre varias casas mayores que aspiran al Trono de Hierro; por otro lado, el viaje de Daenerys, la única descendiente viva de los Targaryen, que pretende regresar a Poniente para reclamar sus derechos; y por último, Jon Snow y la Guardia de la Noche, encargados de la protección del muro en el norte ante el acecho constante de los Otros.

Actualmente, la serie consta de cinco temporadas de diez capítulos cada una, con una duración de 50-65min. Pero hay que tener en cuenta que la serie sigue en emisión, de hecho, Benioff y Weiss tienen ocho temporadas como objetivo, aunque HBO espera más.

La cadena que emite *Juego de Tronos* es HBO, un canal de cable y de satélite estadounidense y latinoamericano que también ha emitido series como *Oz* (1997), *Sex and the City* (1998), *The Sopranos* (1999), *The Wire* (2002), etc. En la actualidad emite otras series entre las que destacan *Curb Your Enthusiasm* (2000), *Girls* (2012), *True Detective* (2014) y *Veep* (2012). También, se emite por otras cadenas como Canal+ 1, Antena 3, La Sexta, Mega y Cinemax.

En cuanto a la audiencia de la serie en USA, ha habido una evidente progresión en sus cifras. En el estreno de su primera temporada tuvo 2,5 millones de espectadores; frente a los 3,8 millones que consiguió el inicio de la segunda temporada. La serie ha ido aumentando su audiencia: los 5 millones de su tercera temporada; los 6,8 millones que alcanzó con la llegada de su cuarta temporada, hasta llegar a los 8 millones en su última temporada hasta el momento.

Las cifras de audiencia conseguidas en nuestro país también son bastante contundentes. Según datos de *Kantar Media*<sup>1</sup> (2015) esta es la serie más vista, con casi 42.500 espectadores que la siguieron en su emisión en directo; muy por delante de la segunda serie que, en este caso, sería “Shameless”. Y, si nos fijamos en los espectadores que vieron la serie grabada nos encontramos con unos 2.900 espectadores. La cifra más sorprendente es la del porcentaje de quienes la grabaron para verla, un total del 45%.

---

<sup>1</sup> *Kantar Media* es la empresa de seguimiento, evaluación de medios y medición de audiencia de WPP, líder mundial de servicios de comunicación y marketing.

### **3. La dirección de fotografía en «Juego de Tronos»**

La dirección de fotografía, o cinematografía significa “captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento” según la Real Academia Española. Para organizar la contribución de los cinematógrafos al arte y la ciencia de la creación de las películas se crearon asociaciones de comercio. Una de las primeras sociedades que se crearon en 1919 en Hollywood y todavía se conserva es la ASC (Asociación Americana de Directores de Fotografía). La definición que determina esta organización es la de “la cinematografía es el arte y oficio de la autoría de las imágenes visuales para el cine y parte de la concepción y la reproducción hasta la postproducción, para la presentación final de estas imágenes. Todo y cualquier proceso, que pueden afectar a estas imágenes, son responsabilidad directa y el interés del director de fotografía. Cinematografía no es una sub-categoría de la fotografía. Por el contrario, la fotografía no es más que un oficio, que utiliza el director de fotografía, además de otras técnicas físicas, organizativas, de gestión, de interpretación y manipulación de imagen para efectuar un proceso coherente. La cinematografía es un proceso creativo e interpretativo, que culmina en la autoría de una obra original, en lugar de un simple registro de un evento físico. Las imágenes que el director de fotografía lleva a la pantalla para provenir de la visión artística, la imaginación y la habilidad del trabajo del director de fotografía dentro de una relación de colaboración con otros artistas”<sup>2</sup>.

#### **3.1 Directores de fotografía**

El equipo de dirección de fotografía ha ido variando en función de las localizaciones, puesto que la producción alberga diferentes ubicaciones, a lo largo de los 55 capítulos que componen la serie, hasta este momento, puesto que sigue en emisión. En total, la serie ha contado con dieciséis directores de fotografía. Los más destacados son Alik Sakharov y Marco Pontecorvo. Alik Sakharov es miembro activo de la ASC, empezó como director de televisión y más tarde, se desempeñó como director de fotografía

---

<sup>2</sup> <http://www.cinematographers.nl/THEDoPh1.html#clarke> [Consulta: 12 de abril de 2016]

en numerosos largometrajes y programas de televisión, sobre todo para la cadena HBO con proyectos como *Los Soprano*, *Roma* y *Sex and the City*. Además, ganó la 19ª Entrega Anual del ASC, nominación para el logro excepcional en Cinematografía en una sola categoría de cámara de *Los Soprano*, episodio “Long Term Parking”. También, recibió el Premio Emmy a la Mejor Cinematografía en *Roma*, episodio “Pascua”. Marco Pontecorvo, al igual que Sakharov, es director de fotografía, director, pero en este caso, de cine italiano y guionista. Su primer trabajo como cinematógrafo fue en la película *In barca a vela contromano* y algunas producciones internacionales en las que ha trabajado son *Roma*, *La última legión*, *Cartas a Julieta* y *Fading Gigolo*. Así que, Pontecorvo y Sakharov no sólo comparten profesión, sino que además, han intervenido en dos mismas series, en este caso, *Juego de Tronos* y *Roma*. Pontecorvo obtuvo el Premio Pasinetti en el Festival Internacional de Cine de Venecia y el Premio Francis Laudadio a la mejor opera prima en el *Bif&st*.

Otros directores de fotografía que también han participado en la serie son: Fabian Wagner, Anette Haellmigk, Robert McLachan, Jonathan Freeman, Martin Kenzie, David Franco, Kramer Morgenthau, Gregory Middleton, Sam McCurdy, Chris Seager, David Katznelson, Deborah Riley, P.J. Dillon. En la preparación de la primera temporada, antes de decidir quedarse con la captura digital, Alik Sakharov y Marco Pontecorvo se encargaron de hacer pruebas con las cámaras para elegir la que mejor capacidad y rango dinámico guardase. La mayor parte de la primera temporada, la dirección fotográfica la dirigió Alik Sakharov con los dos primeros y los dos últimos capítulos. Marco Pontecorvo llevó a cabo del tercero al quinto y Matthew Jensen del sexto al octavo.

En la segunda temporada, el trabajo de dirección de fotografía recayó especialmente en Martin Kenzie, al ser el que más capítulos encabezó esta temporada, del cuarto episodio al séptimo. Los dos primeros capítulos los dirigió Kramer Morgenthau, perteneciente a la ASC al igual que Jonathan Freeman, quien guió la fotografía del

octavo y décimo capítulos. Seguidamente, P.J. Dillon estuvo al frente del tercero y Sam McCurdy del noveno capítulo.

Los directores de fotografía más destacados de la tercera temporada, puesto que poseen dos episodios por igual, son Jonathan Freeman, Anette Haellmigk, Chris Seager y Robert McLachlan. Freeman dirigió el primero y el segundo, Haellmigk el cuarto y el quinto, Seager el séptimo y octavo, y McLachlan el noveno y décimo capítulos. Y, Matthew Jensen y David Katznelson, controlaron uno cada uno, Jensen el tercero y Katznelson el sexto episodio.

Respecto a la cuarta temporada, vuelven a aparecer dos nombres relevantes, Anette Haellmigk y Robert McLachlan. La primera directora de fotografía coordinó cuatro de los diez capítulos de la temporada: el segundo, el tercero, el octavo y el décimo. El segundo director de fotografía, únicamente, el cuarto y el quinto capítulos. También han dirigido en este período: Deborah Riley, el primer episodio; Fabian Wagner, el sexto y el séptimo; y David Franco, el noveno.

Por último, en la quinta temporada, cada uno de los siguientes cinematógrafos representa dos capítulos. David Franco los dos primeros episodios, Anette Haellmigk los dos siguientes, Gregory Middleton el quinto y el sexto, el séptimo y el octavo episodios Fabian Wagner, y los dos últimos, Robert McLachlan.

## **3.2 Directores**

La diferencia entre el número de directores de fotografía y el número de directores de la serie no es tan elevada, de hecho, son 16 los directores que han participado, al menos una vez, desde la primera hasta la quinta temporada de la serie. Los más reiterativos han sido Alan Taylor, David Nutter y Alex Graves, aparte de los creadores de la serie, David Benioff y D.B. Weiss, los cuales, han dirigido cada uno un capítulo. Alan Taylor, además de co-productor ejecutivo en la primera

temporada, ha coordinado un total de 6 episodios: dos en la primera temporada y cuatro en la segunda temporada; David Nutter también ha regido 6 episodios: dos en la segunda temporada, dos en la tercera temporada y los dos últimos capítulos de la quinta temporada, en el último, recibió un Premio Emmy por Mejor Dirección para una serie dramática; y, Alex Graves, al igual que ambos, también ha estado al frente de 6 episodios: dos en la tercera temporada y cuatro en la cuarta temporada.

Alan Taylor, el principal director, opina que uno de los grandes logros de la serie es su escala, y siente cada pulgada del camino cuando se está haciendo. También expresa especial admiración por los directores de fotografía, y concluye la entrevista declarando que Kramer y los otros directores de fotografía han hecho un trabajo notable, puesto que hacer un espectáculo épico como *Juego de Tronos* en un presupuesto es duro, pero lo lograron.

Según David Nutter (2015) “hay un número asombroso de increíbles profesionales que conocen su trabajo mejor que yo y siempre que puedo les doy la dirección hacia donde voy, para que puedan tomar el juego a partir de ahí<sup>3</sup>”.

Por último, Alex Graves es preguntado por Alan Sepinwall, en una entrevista para *HITFIX*<sup>4</sup>, para conocer y hacer pública su opinión como uno de los directores de la serie *Juego de Tronos*. En la entrevista, éste manifiesta que trabaja con el mejor grupo de personas que posiblemente podría tener, porque son tan apasionados como son ellos. Es más, considera que los mayores fans de la serie, con diferencia, son las personas que la hacen, puesto que a ellos les encanta y cree que esto se sobresale de la pantalla. Pero, lo que realmente es mejor es que tiene un montón de gente maravillosa en la que apoyarse.

---

<sup>3</sup> <http://www.esquire.com/entertainment/tv/interviews/a35584/game-of-thrones-director-david-nutter/>  
[Consulta: 16 de mayo del 2016]

<sup>4</sup> <http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/game-of-thrones-director-alex-graves-on-filming-joffreys-wedding> [Consulta: 20 de mayo del 2016]

### 3.3 «Workflow»

El equipo de cinematografía en *Juego de Tronos* ha dependido de un flujo de trabajo de vanguardia, basado en datos para disparar, procesar y evaluar imágenes como demostración de que se ha viajado por el mundo, desde su base en Irlanda del Norte a lugares como Malta, Croacia e Islandia, según una publicación de la revista ASC.

La producción del piloto, implicó alguna captura de película, pero aparte de este, toda la serie está rodada en digital. Se decidió rodar en digital con un sistema como el de la *Alexa*, porque permitía observar el material con destreza y de forma inmediata, para de esta manera, disminuir posibles altercados durante la producción. Por este motivo, Jonathan Freeman (2012) sugiere que “la *Alexa* y su flujo de trabajo son muy adecuados para el trabajo a distancia. Disparar en Islandia con un procedimiento como el de la *Alexa* era más práctico que disparar en película, de muchas maneras, porque no tienen que preocuparse por el envío de la película a un laboratorio en otro país y esperar días para ver los diarios. No hemos tenido retrasos, y hemos podido ver el material allí mismo, en nuestras habitaciones de hotel. Hemos reducido en gran medida las variables a lo largo del camino<sup>5</sup>”.

En la preparación de la primera temporada, los directores de fotografía Alik Sakharov y Marco Pontecorvo estuvieron tres días de prueba con los dos tipos de cámaras, en los que entramos en mayor profundidad en el apartado 3.4.1 (cámaras), para observar cuál poseía mayor capacidad y mayor resolución dinámica, sobre todo en los aspectos más destacados, como por ejemplo para recoger con mayor minuciosidad las texturas, así como los trajes de los actores. Todo esto antes de que decidiesen trabajar con la captura digital, según recuerda el co-productor Greg Spence.

---

<sup>5</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

La primera temporada se grabó en cinta *HDCAM-SR*, y los técnicos de imagen digital hicieron la corrección de color en el set. Para la segunda temporada, la producción cambió a un flujo de trabajo basado en archivos, donde el material de archivo fue capturado en grabadoras de datos *Codex* y llevado a la colorista de diarios y a los editores en la sala de montaje de Belfast, donde se rodó la mayor parte de la muestra.

“Hemos tenido varios directores de fotografía y técnicos de imagen digital que pueden procesar varias unidades en diferentes países, por lo que en la primera temporada a veces terminamos en los diarios con miradas divergentes, lo que causó cierta confusión. De manera que, en la segunda temporada, trajimos a Jon Reid, colorista de diarios, a Belfast para operar junto con los montadores en Yellowmoon, la instalación de correos donde se basan los editores de imágenes. Jon trabajó en estrecha colaboración con nuestros directores de fotografía durante la preparación y el rodaje para que pudieran obtener lo que querían, y nos dieron un aspecto coherente en los diarios<sup>6</sup>”, explica Spence (2012).

En consecuencia, el director de fotografía Kramer Morgenthau (2012) determina que “los directores de fotografía hicieron todo lo posible, es decir, observar el trabajo del otro y permanecer fiel a un aspecto homogéneo. No hay dos directores de fotografía que disparen exactamente de la misma manera, pero el material era tan favorable, y había una visión tan consistente, que hemos sido capaces de mantener un hilo coherente. Los directores de fotografía, con frecuencia, eran capaces de comparar notas durante la preparación, antes de embarcarse en sus disparos por separado. También, utilizaron la plataforma online de diarios *Pix System* para ver los diarios de cada uno a través de una conexión segura, por lo que *Juego de Tronos* es una producción totalmente interconectada en todo el mundo<sup>7</sup>”.

---

<sup>6</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

<sup>7</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

Al mismo tiempo, Morgenthau especifica que aunque todo el equipo estuviese muy ocupado, sin poder comunicarse a corto plazo, visitaban a menudo lo que otros estaban haciendo en *Pix*, y por supuesto, compartían equipo. También, afirma que todo esto les ayudó a estar más unidos en este gran proyecto, entender lo que todos los demás estaban realizando y mantener un diálogo abierto.

Durante el período de producción de medio año, el espectáculo constaba de dos unidades completas, con dos directores de fotografía, dos *dit* y dos equipos completos constantemente dedicados a diferentes agrupaciones y lugares. Éstas dos unidades completas fueron dobladas (*Dragón* y *Lobo*). *Dragón* era un poco más grande, por este motivo, contaba con un número mayor de electricistas y un equipo de mayores dimensiones, porque los exteriores eran amplios y participaba una gran cantidad de extras, además de la acción y los efectos especiales, describe Martin Kenzie que, al igual que los otros directores de fotografía, trabajó con las dos unidades. Por esta razón, Kenzie (2012) explica que “la unidad *Lobo* hizo todo el material de estudio, es decir, el material íntimo. Ambas unidades tienen dos operadores, dos primeros asistentes, dos segundos ayudantes, dos becarios, dos asistentes técnicos de video y dos *dit*. Era una forma complicada de trabajar, porque las unidades permanecerían juntas, mientras que los directores, directores de fotografía y primeros ayudantes de dirección rotaban entre ellos. Pero la naturaleza del espectáculo hizo que fuese necesario<sup>8</sup>”.

De nuevo, Kramer Morgenthau aclara que tanto el director de fotografía como el director de cada capítulo han sido libres, en gran medida, de hacer lo que sentían para una historia determinada, tratando cada episodio como su propia pequeña película.

---

<sup>8</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

Y en lo que comprende al equipo de post-producción, cada episodio ha sido constituido utilizando el laboratorio del Codex y, luego se envía episodios completos como archivos DPX adaptados a Finley en VideoFilm. Finley hizo el toque final con un DaVinci Resolve, y el colorista de diarios, Jon Reid (2012), asegura que “hacer la final en Irlanda del Norte les conforma haciendo que todo sea más eficiente”.

Para concluir, Alan Taylor (2012), uno de los directores más destacados, declara que “uno de los grandes logros de la serie es su escala, y siente cada pulgada del camino cuando se está haciendo<sup>10</sup>”. Además, ensalza a su equipo dándoles las gracias por el satisfeco trabajo realizado “Kramer y los otros directores de fotografía han hecho un trabajo notable. Hacer un espectáculo como éste aspecto épico en un presupuesto es duro, pero lo logró<sup>11</sup>”.

### 3.4 Equipo técnico

*Juego de Tronos* consta de una gran variedad de medios para hacer frente a las múltiples necesidades que se pueden plantear durante la creación de esta serie de tan extensa magnitud. Los diferentes medios que se utilizan para poder llevar esto a cabo son las cámaras y lentes. Se emplean diferentes cámaras con el fin de rodar en un set determinado una escena con unas características peculiares, teniendo de esta manera, diferentes puntos de vista. Se emplean diferentes lentes para plasmar las secuencias y retratar a los personajes y escenarios de la mejor manera con la que se puede capturar la naturaleza de la acción, planteada en el guión.

#### 3.4.1 Cámaras

El sistema de cámaras que se emplea en la serie lo suministra la compañía *ARRI*<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

<sup>10</sup> *Ibíd*

<sup>11</sup> *Ibíd*

<sup>12</sup> *ARRI* es una compañía proveedora de equipamiento cinematográfico alemana.

Durante la preproducción de la primera temporada, como ya hemos comentado anteriormente, se realizaron varias pruebas para elegir la mejor cámara posible y lograr una funcionalidad y una calidad considerable. Las pruebas se ejecutaron con 35mm, la *F35 de Sony* y la *Alexa*, y eligieron la *Alexa* por sus características similares a las películas, los detalles de blancos, imágenes sin ruido en condiciones de muy poca luz y, por supuesto, la rapidez de la entrega para ver los diarios (en bruto, sin editar material de archivo de la jornada de rodaje).

Para la grabación de la serie, el equipo de dirección de fotografía trabaja con seis cámaras *ARRI Alexa*, cuyo formato y relación de aspecto es de 1.78:1, dos de ellas para las cámaras A y B en el set *Dragón*, dos de ellas para las cámaras A y B en el set *Lobo* y una *Steadycam* por cada set. Además, han incorporado en las últimas temporadas, hasta el momento, dos cámaras *EPIC-M RED Dragón*, las cuales han sido utilizadas para tomas concretas: por su facilidad de uso, puesto que esta mecanizada cámara está compuesta por fibra de carbono ultra ligero y magnesio; por su capacidad para mantener la calidad de la firma de la serie, ya que captura el movimiento e imágenes fijas en 6K 2.4:1 a velocidades de hasta 100 fotogramas por segundo; y para la mejora de la seguridad del equipo, puesto que la consideran una herramienta indispensable para el rodaje en lugares dificultosos e inseguros del sur de Islandia. La particularidad de ambas ha sido que las dos primeras cámaras *EPIC-M RED Dragón* fueron estrenadas en la industria cinematográfica o televisiva en la que *Juego de Tronos* inaugura el estreno de este tipo de cámara.

Para algunos operadores de cámara rodar en *Juego de tronos* ha sido una gran experiencia, ya que han superado enormes desafíos, como por ejemplo, el trabajo de manejar la grúa, *steadycam*, cámara en mano, etc. Pero todo ello, les ha hecho aprender y poder afrontar los mismos desafíos en un futuro, como apunta el operador de cámara Sean Savaje (2016) “A pesar de sus problemas, muchos de los directores de fotografía han encontrado en *Juego de Tronos* un punto destacado en sus carreras. Durante las seis temporadas, he tenido una extraordinaria cantidad de

desafíos – el trabajo de la grúa, *steadycam*, de mano. He tenido mucha suerte y voy a mirar hacia atrás en los años venideros con gran orgullo<sup>13</sup>”.

### 3.4.2 Lentes

Cada unidad de disparo está equipada con un conjunto completo de *Cooke S4* y lentes de *zoom Angenieux Optimo* corto, mediano y largo. La distancia focal de las lentes *Cooke S4* que emplean se encuentra, normalmente, entre 21mm y 85mm y se emplearon adecuadamente en Islandia. Para las lentes *Angenieux Optimo* filmaron en exceso con 24 – 290mm, concretamente, a las afueras de Islandia.

### 3.4.3 Iluminación

El modelo básico de iluminación se ha establecido con una fuente de luz naturalista, pero, a la vez, expresionista. Un entorno visible con ejes de la luz del día, y un conjunto de luz del fuego como fuente primaria.

En general, la serie posee niveles de intensidad de luz muy reducidos y no solo no evitan escenas de oscuridad, si no que todos los directores que se han enfrentado a las mismas parecen encantados fomentándolas.

Gran parte de las escenas de interiores diurnos disponen de grandes unidades de *HMI* de 12KW o *ArriSun*, a través de las ventanas, consiguiendo en muchas ocasiones impresionantes efectos estéticos con los haces de luz. Eso sí, evitando que los interiores posean una multiplicidad de fuentes de luz y evitando que la luz incida en los actores por dos o más lados. Por lo que, se sirven de fuentes de luz laterales, sin relleno o sin apenas relleno y sin contraluz.

---

<sup>13</sup> <http://nofilmschool.com/2016/03/behind-scenes-game-thrones-season-6> [Consulta: 21 de junio del 2016]

## 4. Análisis de la dirección de fotografía y la narrativa

### 4.1 Viserys Targaryen



Imagen 1: Viserys Targaryen.

El príncipe Viserys Targaryen, apodado el *Rey Mendigo*, es el segundo hijo y heredero del rey Aerys II Targaryen, quien gobernó en los Siete Reinos, y de su hermana y esposa, la reina Rhaella. Durante el periodo denominado la *Rebelión de Robert*, Rhaegar, el hermano mayor de Viserys, murió en la *Batalla del Tridente*, y por seguridad para el resto de la familia, el padre de éste envió a Viserys y a su madre embarazada a la isla *Rocadragón*. Viserys y su hermana pequeña Daenerys fueron llevados a *Braavos* por Ser Willem Darry, donde vivieron bajo la protección de éste, hasta su muerte. La obsesión de Viserys, por querer llegar al Trono de Hierro, es tan persistente, que incluso cree firmemente en que todos le rinden pleitesía. Así como también, ha dispuesto a casarse con su hermana Daenerys a Drogo, un poderoso Khal Dothraki que le promete a éste 10.000 hombres para conquistar los *Siete Reinos*. En vista a que Drogo demora el cumplimiento de su promesa, Viserys trata de hacer que su hermana persuada a Drogo, pero ésta en su nueva posición como Khaleesi, empieza a defenderse a sí misma. Cuando llegan a *Vaes Dothrak*, Viserys se emborracha e insiste nuevamente en que Drogo le entregue su corona esgrimiendo una espada y derramando sangre (lo que está prohibido en la ciudad sagrada de *Vaes Dothrak*). Además, amenaza a Daenerys con arrebatarle el hijo que crece en sus entrañas. En respuesta, Drogo anuncia que le dará su corona, por lo que este funde varios de sus medallones de oro de su cinturón en un caldero y vacía el contenido hirviendo en la cabeza de Viserys, *coronándolo* fatalmente pero sin derramar una gota de sangre.

Como ya hemos dicho, la muerte del hijo pequeño de Aerys II Targaryen se sitúa en la ciudad de *Vaes Dothrak*, cerca del borde extremo noreste de la región, en el

continente de *Essos*. Su entrada está marcada por dos grandes estatuas que representan un par de sementales.



Imagen 2: Plano general de la ciudad de Vaes Dothrak.

Esta tierra se caracteriza por tener un clima seco, por eso, en la fotografía se emplea una tonalidad desaturada y predominan los colores cálidos, con dominancia de tonos marrones, verdes y grises. Pero hay que decir, que uno de los elementos visuales que más varían a lo largo de *Juego de Tronos* es el color, porque dependiendo de la localización de las escenas podemos encontrar diferentes tonalidades de colores. Según Ignacio Aguilar (2015) en su blog *Harmonica Cinema*<sup>14</sup> “es la utilización de diferentes temperaturas de color para que el espectador pueda situar cada escena de forma automática. Es decir, cada lugar geográfico de la acción, en función de su disposición en el eje norte-sur en el imaginario mapa de los Siete Reinos, posee tonos que van desde un fuerte azul hasta tonos muy cálidos”. Concretamente, nos vamos a centrar en la escena de la muerte de Viserys Targaryen, donde podemos observar que la imagen es bastante más desaturada y se aprecia una disminución en la paleta de colores, siendo el color dorado el más destacado.

La calidad de la luz en la escena es constante, puesto que no varía su intensidad, debido a que el tipo de luz que nos muestra esta escena es artificial, compuesta por las velas y lámparas de fuego que están situadas alrededor de la cabaña y, por la hoguera situada en el centro de ésta, en la cual más tarde funden los medallones de oro que utilizan para *coronar* a Viserys. De hecho, Jonathan Freeman (2012) llama al objetivo general “naturalismo expresionista, donde se toma ventaja de la luz fuente, ya sea de ventanas o la luz del fuego<sup>15</sup>”. Así como, Adrew Lapin (2016) en el blog *No*

---

<sup>14</sup> <http://www.harmonicacinema.com/game-of-thrones-seasons-1-5/> [Consulta: 3 de mayo de 2016]

<sup>15</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

*Film School*<sup>16</sup> explica que “en la primera temporada, los directores de fotografía utilizan principalmente luz de las velas, pero según Freeman (2016) “gastan mucho dinero en velas”, por lo que los productores deciden reducir el presupuesto de las velas, para basarse en ventanas de luz natural para las escenas del día.



Imagen 3: Plano con la luz proveniente de la hoguera.



Imagen 4: Plano con la luz proveniente de las velas y lámparas de fuego.

Toda esta escena se caracteriza por la ausencia de luz, de hecho, durante la serie hay muchas escenas que únicamente están iluminadas con velas, tomando como ventaja las características de la cámara. Según Ignacio Aguilar (2015) “la iluminación se sitúa, principalmente, desde un único punto de luz y se emplean fuentes integradas en los decorados, siempre que es posible, por lo que, casi siempre esta luz refleja un gran contraste que genera claroscuros en los decorados. Por este motivo, los directores de fotografía utilizan con mucha frecuencia humo en los interiores, que reducen este contraste intensificando la luz en las sombras<sup>17</sup>”.

La directora de fotografía, Anette Haellmigk (2013), explica “Los episodios jugaban más con fragmentos de la luz en ángulo a través de escenas y, a veces rebotaban en los actores. Estos fragmentos trabajaron bien con el ambiente lleno de humo establecido debido a las numerosas fuentes de llamas y fuego. El espectáculo, a menudo, mezcla la luz del día más fría y más caliente de tungsteno o luz del fuego. Me encanta hacer eso de todos modos, y creo que le da un aspecto realista.

<sup>16</sup> <http://nofilmschool.com/2016/02/cinematography-game-thrones-berlinale> [Consulta: 16 de mayo del 2016]

<sup>17</sup> <http://www.harmonicacinema.com/game-of-thrones-seasons-1-5/> [Consulta: 3 de mayo del 2016]

A pesar de que puede que no sea consciente de ello en nuestro mundo, esa es la realidad. No me gusta cuando todas las luces son del mismo color<sup>18</sup>”.

La cámara *ARRI Alexa* es tan excelente que permite trabajar con la sensibilidad a 1600 de ISO<sup>19</sup> sin ocasionar ruido. De hecho, la elección de 1600 de ISO dentro de una cripta en casi absoluta oscuridad, únicamente iluminada con unas pocas velas fue suficiente para mediar esta situación sin presentar grano en la imagen. En general, en la mayoría de las escenas de interiores se manejaron a 800 de ISO y para las escenas de exteriores emplearon 500 de ISO. El resultado fue mejor de lo esperado, ya que es lo que se pretendía, antes de saber de lo que era capaz de hacer esta cámara.

Para Alik Sakharov (2011), la sensibilidad de la cámara le resultó satisfactoria “He encontrado la calificación de 800 ISO de la cámara muy cómoda, se ajustó a la perfección. Había ocasiones en las que estaba empujando la cámara de 1600 ISO y tengo que decir que no vi mucho ruido. Una de estas escenas se fijó en una cripta apenas iluminada en absoluto, era básicamente todo hecho con velas. El colorista me envió un mensaje y dijo que, obviamente, sabía lo que estaba haciendo porque la imagen era perfecta, pero no tenía ni idea de lo que estaba haciendo, sólo me basé en la cámara. En general, lo encendí como me gustaría establecer una película. Las demandas de la cámara no eran enormes. *ARRI* ha hecho grandes esfuerzos para no crear un monstruo que requiere mucha atención; Yo no era un esclavo de la tecnología; la tecnología estaba ahí para ayudar y los resultados fueron los mismos si no mejor que la película<sup>20</sup>”.

Por otro lado, esta escena se determina por distintos tipos de planos, desde el plano detalle, primer plano, plano medio, hasta el plano americano. El plano detalle es

---

<sup>18</sup> <http://www.creativeplanetnetwork.com/news/news-articles/game-thrones-reality-production-hbo-s-fantasy-series/423099> [Consulta: 19 de junio del 2016]

<sup>19</sup> ISO es la escala de las sensibilidades de las emulsiones fotográficas adaptada internacionalmente en sustitución de las escalas ASA y DIN.

<sup>20</sup> <http://www.studiodaily.com/2011/06/shooting-game-of-thrones-with-the-arri-alexa/> [Consulta: 17 de junio del 2016]

utilizado para enfatizar ciertos elementos que de otra manera podrían pasar desapercibidos, en este caso, primero para resaltar el caldero con los medallones de oro sólidos y después para darnos a ver que los medallones se han fundido y el líquido está hirviendo.



Imagen 5: Primera imagen, plano del caldero con los medallones sólidos; segunda imagen, plano del caldero con los medallones fundidos.

Seguimos con el primer plano y el más importante en esta escena, puesto que en él se van a ver reflejadas las facciones tanto de Drogo enojado, porque Viserys se ha saltado las normas y ha amenazado a su hijo no nacido; como de Daenerys, confundida, porque no entiende como el fuego ha podido matar a un dragón; y de Viserys sufriendo al ser *coronado*.



Imagen 6: Primer plano de Drogo.



Imagen 7: Primer plano de Daenerys.



Imagen 8: Primer plano de Viserys.



Imagen 9: Planos medios. Izquierda, plano medio largo. Derecha, plano medio corto.

La composición empleada en Viserys sitúa a los personajes en el centro, otorgándoles mayor importancia. Los

planos medios permiten centrar la atención exclusivamente en la persona aislándola de su entorno, de ahí, que sean los planos anteriores a la muerte de Viserys, ya que muestran el terror que tiene éste a las intenciones de Drogo.

También, podemos contemplar los planos americanos que muestran la interacción del personaje con el resto, y un ejemplo claro lo tenemos cuando Viserys se salta la norma de empuñar la espada a Jorah Mormont y a Daenerys, quedándose el resto perplejos.



Imagen 10: Planos americanos. Izquierda, Viserys apuntando a Jorah Mormont con la espada. Derecha, Drogo antes de tomar la decisión de apresarlo.

Los planos generales que, aunque son escasos en la escena, sitúan a los personajes dentro del entorno que les rodea. Por lo que graban con angulares, sin provocar deformaciones en los objetos o personajes, debido a que intentan tratar ese aspecto con la mayor naturalidad.



Imagen 11: Planos generales. Izquierda, para situar a Khal Drogo, nada más empezar la escena. Derecha, en acción Viserys con Jorah y a la vez podemos situar a Daenerys y a Khal en el fondo del escenario.

En esta escena, también cabe destacar el ángulo en el que se manifiestan los planos, ya que adquieren distinto significado según la inclinación en la que se presenten. Entre la variedad visual de planos que presenta la escena, existen los planos a la altura de los ojos o de ángulo frontal y los ángulos bajos o ángulo contrapicado. El más utilizado en la escena es el ángulo frontal, el cual da una sensación de estabilidad y tranquilidad para más adelante alternar con el ángulo contrapicado y de esta manera enfatizar más el cambio y aumentar la percepción en el espectador (o aumentar el interés en el espectador). Como podemos ver en las siguientes imágenes, un plano con un ángulo contrapicado dota al sujeto de mayor importancia, así como de superioridad, ya que adquiere una posición dominante frente al observador.



Imagen 12: Diferentes planos bajos. A la izquierda, planos contrapicados. Abajo a la derecha, plano bajo (a ras del suelo).

Los movimientos de cámara también adquieren una especial importancia en el juego visual que plantea la dirección de fotografía y, son utilizados para diferentes propósitos. Pero, hay que mencionar que en esta escena son escasos los movimientos de cámara que se presentan. Uno aparece al principio de la escena de modo que acompaña a la acción del personaje que, en este caso, es la sirvienta que lleva dos bandejas de comida. Otro movimiento de cámara, aunque conciso, se puede observar cuando Viserys aparece ebrio en la escena, de ahí que lo utilicen para enfatizar su estado. Y el último, es un *zoom in*, al final de la escena, que se muestra cuando Daenerys se dispone a dar su opinión



Imagen 13: El tercer ejemplo de movimiento de cámara es un *zoom in* para enfatizar el momento.



Imagen 14: Último plano de la muerte de Viserys Targaryen.

Antes de finalizar la secuencia, el plano más destacado es la muerte de Viserys Targaryen que representa el clímax del capítulo y una importante carga dramática en la narrativa puesto que era el heredero de la *Casa Targaryen* para

recuperar el *Trono de Hierro*. Además, para resaltar la acción del personaje se ha empleado un plano fijo, de forma que únicamente es este el que se mueve, impactando contra el suelo y la cara girada hacia el lado en el que se encuentra la cámara, con el fin de expresar desconcierto y tensión hacia el espectador.

## 4.2 Eddard Stark



Imagen 15: Eddard Stark.

Lord Eddard Stark, apodado Ned, es el jerarca de la Casa Stark y, como tal, el *Señor de Invernalía* y *Guardián del Norte*. Durante la *Guerra del Ursurpador* se casó con Catelyn Tully, con quien tuvo cinco hijos, Robb, Sansa, Arya, Brandon y Rickon y, un hijo bastardo, Jon Nieve. Todo empieza cuando se recibe en *Invernalía* una carta de *Desembarco del Rey*, en la que se dice que el consejero de Ned y *Mano del Rey* de Robert Baratheon, Jon Arryn, ha muerto. El propio rey Robert acude a Invernalía para proponerle a Ned que sea su *Mano del Rey*. Ned Al principio se niega aceptar, pero cambia de opinión tras llegar una carta de la hermana de Catelyn y esposa de Jon Arryn informando de que su marido ha muerto envenenado. Por este motivo, Ned acepta el cargo para investigar lo ocurrido. Las relaciones entre el rey y Ned comienzan a fracturarse cuando este se niega a aceptar el propósito que tiene el rey para asesinar a Daenerys Targaryen. Ned dimite como *Mano del Rey* y se prepara para volver a Invernalía. Sin embargo, es asaltado por Jaime Lannister en represalia a que Tyrion Lannister fuese arrestado por Catelyn. A partir de aquí, Ned comienza a investigar sobre los orígenes de los hijos del rey Robert y revela que son ilegítimos y que esa es la causa por la que mataron a Arryn. La *Mano del Rey* confronta a la reina Cersei, quien confiesa que sus tres hijos con el rey son fruto del adulterio con su hermano Jaime y Ned le anuncia que se lo va a comunicar a su marido cuando regrese de la cacería. En ella, Robert es herido de muerte a causa de un jabalí, por lo que su cargo peligra y decide nombrar a Ned como *Regente* hasta la mayoría de edad de su hijo Joffrey. Ned intenta que Lord Baelish ponga de su parte a la guardia de *Desembarco del Rey*, pero le traiciona y hace que lo arresten. Estando en prisión, recibe la visita de Varys, quien le aconseja que se declare traidor, y a cambio, sus hijas estarán protegidas. Ned acepta confesar y es llevado al *Gran Septo de Baelor*, pero Joffrey ordena que Ned sea decapitado, pese a la promesa que le garantizó a Sansa, ser benigno.



Imagen 16: Planos generales de Desembarco del Rey.

Por tanto, la muerte de Eddard Stark se sitúa en *Desembarco del Rey*, la ciudad capital de los *Siete Reinos*, localizada en la costa este de *Poniente*. Es la sede del *Trono de Hierro* en la *Fortaleza Roja* y, por tanto, el asentamiento del *Rey de los Siete Reinos*. Pero, esta escena se localiza concretamente en el Gran Septo de Baelor.

En primer lugar, uno de los elementos visuales con más peso significativo es el tono utilizado según los diferentes lugares que aparecen a lo largo de la serie. En este caso, la capital presenta tonalidades cálidas, que se muestran tanto en la fotografía como en el vestuario de los sujetos que habitan en esta ciudad, siendo los tonos rosados y tierra los más acentuados en esta escena. Según Ignacio Aguilar (2015) en el blog *Harmonica Cinema*<sup>21</sup> “la fotografía en la ciudad de *Desembarco del Rey* muestra tonos y colores muy cálidos e interiores que hacen uso de una luz más dura y directa, en comparación con las escenas del Norte”.

En esta escena, la calidad de la luz es intermitente y su intensidad varía, puesto que proviene de una fuente de luz natural, como es el sol. Por este motivo, hay planos en los que la luz es más dura que en otros. La luz suave la podemos observar en el rostro de Sansa para dar ternura, porque se encuentra preocupada por la situación a la que se enfrenta su padre, así como, en el rostro de Arya, antes de conocer la decisión de Joffrey.

En algunas escenas también se puede contemplar la ausencia de la fuente de luz, ya que, las nubes cubren el sol y aparece una sombra discontinua.

---

<sup>21</sup> <http://www.harmonicacinema.com/game-of-thrones-seasons-1-5/> [Consulta: 3 de mayo del 2016]

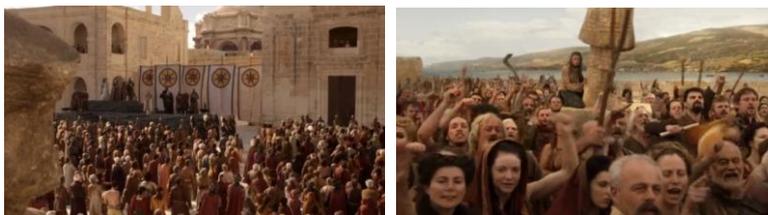


Imagen 17: Izquierda, ejemplo de luz solar intermitente a causa de las nubes. Derecha, plano general con ausencia de la fuente de luz.

En contraposición, la luz dura genera una sombra mucho más marcada que la luz suave para, de esta manera, transmitir agresividad y fuerza a la imagen del personaje. Por eso, este tipo de luz aparece en las imágenes que más significado expresivo poseen, por ejemplo, en los primeros planos en los que se exhibe Eddard apresado y en los últimos, momento antes de su ejecución, que son los que adquieren mayor carga dramática.



Imagen 18: Ejemplo de luz dura en los primeros planos de la escena.



Imagen 19: Ejemplo de luz dura en los últimos planos de la escena.

En cuanto a la sensibilidad de la cámara, los directores de fotografía tienen determinadas cifras dependiendo de la localización donde graban, puesto que si lo hacen en interiores emplean 800 ISO y en exteriores utilizan 500 ISO.

“La sensibilidad fue útil para escenas que transcurren en la oscuridad, pero en general, estaba usando mi paquete de iluminación normal de 35 mm. Me tiro todo de los interiores en 800 IE y los exteriores eran 500 IE. Supongo que estaba usando un poco menos luz de lo normal, pero no es una cantidad enorme. Mi enfoque era muy similar a trabajar con 35 mm. Yo realmente no lo uso, pero vi en las pruebas que

todavía es bueno si se tiene que empujar a 1.600 IE. El *Alexa* está ahí si lo necesita<sup>22</sup>”, afirma Marco Pontecorvo (2011).

Como complemento para la cámara *ARRI Alexa*, el director de fotografía Ben Wilson utiliza el cabezal *OConnor 2575B*. De hecho, muchas de las escenas más infames, como por ejemplo, la decapitación de Eddard Stark fue capturada utilizando este cabezal como soporte clave.

“Es una de mis piezas más fiables del equipo de apoyo. Durante producciones, directores tienden a saltar en las cámaras para echar un vistazo. Con *OConnor*, saben dónde están los bloqueos. Todo es cuestión de familiaridad y fiabilidad en este negocio, y la cabeza es sin duda el estándar de la industria<sup>23</sup>”, explica Ben Wilson (2016), el operador de cámara de la unidad Lobo.

También, hay que destacar que para la mayoría de las escenas se han servido de la serie de filtros *Hollywood Black Magic* y de los filtros *Schneider Classic Soft* y *Black Frost*. Estos filtros eliminan las imperfecciones antiestéticas y arrugas, a la vez que proporcionan una textura suave. Así mismo, hay una extensa gama de filtros que puede ser seleccionada desde difuminar un poco el borde del vídeo hasta rejuvenecer a una persona. Por ello, su función consiste en ablandar sutilmente los reflejos brillantes, ayudando a controlar la exposición, al mismo tiempo que mantiene los negros y los colores vivos. Robert McLachlan (2013) expresa que “la mayoría de las escenas llevé al borde un poco los filtros *Hollywood Black Magic* y *Schneider* que combinan la difusión y efectos suavizantes. Creo que son fenomenales. Son mis favoritos para el rodaje digital. Tenía los filtros muy ligeros la mayor parte del

---

<sup>22</sup> <http://www.studiodaily.com/2011/06/shooting-game-of-thrones-with-the-arri-alexa/> [Consulta: 17 de junio del 2016]

<sup>23</sup> <http://www.creativeplanetnetwork.com/news/shoot/game-thrones-cinematographer-reveals-oconnor-workflow/613513> [Consulta: 8 de julio del 2016]

tiempo, y de vez en cuando me fui un poquito más intensos si hubiera problemas estéticos<sup>24</sup>”.

Otro de los elementos visuales que resaltan notoriamente en *Juego de Tronos* son los tipos de planos, donde encontramos primeros planos en la mayoría de la escena, así como un uso abundante de ángulos contrapicados. Obviamente, esto no quiere decir que toda la escena cuente con este tipo de planos, si no que todo varía según los propósitos dramáticos de la escena, pero es cierto que esas dos características se repiten con frecuencia.

El uso de los primeros planos es primordial en esta escena, puesto que se emplea para destacar la mirada y los gestos de los personajes y, de esta manera, transmitir una sensación de desconcierto, preocupación y melancolía. La tensión visual provocada por el detalle de las facciones es fundamental en la percepción que tiene el espectador de la historia narrada.

Respecto a los planos de ángulo contrapicado pueden ser empleados para mostrar un peligro, una amenaza o una figura autoritaria. De ahí que la mayoría de ellos se presenten a partir de que Eddard Stark se suba a la tarima del *Gran Septo de Baelor*, donde pelagra su vida y es ejecutado.

Al mismo tiempo, podemos contemplar las dos características anteriores unidas, el primer plano y el ángulo contrapicado, en un único plano, proporcionando el clímax de la escena, además de, utilizar una composición en la que el personaje principal

destaca en el centro.



Imagen 20: Primeros planos y ángulos contrapicados del momento de la ejecución de Eddard Stark.

<sup>24</sup> <http://www.creativeplanetnetwork.com/news/news-articles/game-thrones-reality-production-hbo-s-fantasy-series/423099> [Consulta: 19 de junio del 2016]

Otros tipos de planos que aparecen en la escena son los planos generales, planos americanos, planos medios y un plano detalle. Empezando por los generales, son empleados para contemplar el *Gran Septo de Baelor* y situar a todos los personajes que aparecen en la escena.

Los planos americanos son utilizados para retratar a los sujetos que se encuentran arriba de la tarima, de este modo, tenemos una visión global de ellos sabiendo en el entorno donde se encuentran.

Por otro lado, los planos medios también son usados, porque muestran las interacciones de los personajes con respecto al resto. Y en esta escena, son primordiales las decisiones y el comportamiento de los protagonistas para concluir con la condena.



Imagen 21: Ejemplo de planos medios, donde Joffrey interactúa con la reina Cersei para tomar una decisión y las reacciones de Eddard Stark y su hija Sansa ante esta decisión.



Imagen 22: Plano detalle de la espada de Arya.

Y, por último, el único plano detalle de esta escena es el de la espada de Arya, cuando hace un intento de extraérsela del bolsillo, después de que un individuo le arrojase una piedra en la cabeza a su padre.

En cuanto a los diferentes ángulos fotográficos, en esta escena hay una gran variedad, pero los más destacados por no ser tan estándar son los planos desde ángulo cenital, nadir y los planos subjetivos. Los primeros transmiten la sensación de inferioridad,

por eso, son utilizados cuando se muestra a la gente descontenta con Eddard, siendo éste el más inapreciable.



Imagen 23: Planos cenitales. Izquierda, Eddard Stark en dirección hacia su juicio.



Los segundos tipos de planos hacen sentir al espectador insignificante, y además, suponen una amenaza en la narrativa de la escena, puesto que son los dos momentos puntales de la ejecución de la *Mano del Rey*.



Imagen 24: Planos nadir. Izquierda, el momento clave antes de la ejecución. Derecha, el momento clave después a su ejecución.

Los planos subjetivos, nos muestran la perspectiva del punto de vista del personaje en cuestión, para de esta manera, tener una correcta empatía entre el personaje y el espectador.



Imagen 25: Planos subjetivos, en los cuales, Ned observa desde la lejanía a su hija Arya, cruzándose las miradas.



Los diferentes movimientos de cámara expresan múltiples sensaciones que también transfieren al observador. Nada más empezar la escena, Arya entra en el *Gran Septo de Baelor* con un *travelling* lateral, dirigiéndose entre la multitud reunida hacia la

estatua de *Baelor el Santo*, y luego, mientras ésta se sube en la misma, la cámara asciende al mismo tiempo que realiza un *travelling* de avance.

El siguiente movimiento de cámara se aprecia cuando aparece Ned lisiado y apresado por dos capas doradas dirigiéndose hacia los escalones de la entrada del *Gran Septo de Baelor*. Por tanto, el movimiento que se presenta en la escena es un *travelling* de avance, porque se va acercando la cámara a la vez que el personaje a las escaleras, y como está cojo, se añade una inclinación de la cámara al andar, para de esta manera, reforzar la atención tanto del plano como del espectador. Pero hay que aclarar que la cámara en mano y ambos movimientos mencionados anteriormente (*travelling* de avance y el movimiento de cojera) aparecerán durante todo el recorrido hasta que éste suba a la tarima. Enseguida, podemos encontrar otro *travelling* de avance representado por un plano subjetivo, en el cual, la *Mano del Rey* percibe en la lejanía a Arya subida en la estatua de *Baelor el Santo*. Este movimiento es justificado, porque así queda constancia en el espectador de que Eddard ha visto a su hija.



Imagen 26: Plano subjetivo con *travelling* de avance.

La otra hija de Ned, Sansa Stark, también es mostrada con un *travelling* de avance para poder manifestar de forma clara sus emociones y preocupaciones, al pasar de un plano americano a un plano medio.

En los planos siguientes se deja ver un nuevo movimiento de cámara, el *travelling* en arco, que como bien indica la misma palabra, la cámara se desplaza en círculo,

aunque en este caso, solamente ciento ochenta grados, permitiendo explorar la escena desde distintos puntos de vista.



Imagen 27: *Travelling* circular para mostrar el desasosiego que posee Arya, y además, incrementa con el descontento de la multitud.

Más adelante, podemos observar un plano subjetivo, desde el punto de vista de Ned antes de ser ejecutado, que goza de una *panorámica* horizontal de izquierda a derecha, donde podemos visualizar a la muchedumbre abucheándole, para luego pasar a un plano fijo, también subjetivo, de éste volviendo al punto donde había visto por último vez a Arya (en la estatua).



Imagen 28: Plano fijo por su excesivo peso dramático.

Los principales planos de la muerte de Eddard Stark se han rodado con cámara fija, ya que no necesitan expresar más de la abundante carga dramática que ya de por sí con la acción y el cambio de plano es suficiente para transmitir al espectador.

En general, en la serie no suelen manejar “ópticas extremas”, puesto que se quiere dar un aspecto tradicional a la narración, así como transmitir la sensación de intimidad, ya que es el aspecto más relevante de conseguir para los directores de fotografía.

Según Morgenthau (2012), “los directores de fotografía rara vez utilizaron “ópticas extremas”. Por el contrario, es la narración clásica, y por tanto, la intimidad es lo más importante. La mayoría de las veces me quedé entre los número primos *Cooke S4* 21mm y 75mm, y sostuve con el *zoom Angenieux Optimo*<sup>25</sup>”.

Y para terminar la escena, una panorámica horizontal de seguimiento, donde aparecen volando los pájaros como signo de libertad, necesidad de viajar hacia otros lugares y el deseo de querer vivir en constante cambio, sin ataduras.



Imagen 29: Panorámica horizontal de seguimiento a los pájaros, adquiriendo un significado metafísico.

---

<sup>25</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

## 4.2 Joffrey Baratheon



Imagen 30: Joffrey Baratheon.

Se cree que Joffrey es el hijo mayor y heredero del rey Robert Baratheon y la reina Cersei Lannister. Pero, en realidad, es hijo bastardo nacido de la relación incestuosa de la reina Cersei y su hermano, Jaime Lannister. Joffrey tiene una hermana, Myrcella, y un hermano menor, Tommen, ambos comparten la misma filiación. Sus abuelos biológicos son Tywin y Joanna Lannister, que fueron al parecer también primos hermanos. Joffrey y su familia viajan a *Invernalía*, después de la muerte de Jon Arryn. De vuelta a *Desembarco del Rey*, Eddard Stark, ejerciendo como la nueva *Mano del Rey*, descubre que Joffrey y sus hermanos son hijos bastardos producto del incesto entre Cersei y Jaime Lannister. Durante una cacería, el rey Robert es herido de muerte, y la reina aprovecha para ascender a Joffrey al trono y, de esta manera, arrestar a la *Mano del Rey* por proclamar el secreto mejor guardado. Su prometida le suplica clemencia para su padre y este se compromete a ser misericordioso si Eddard confiesa haber traicionado a su querido amigo Robert. Sin embargo, su misericordia significa su ejecución pública, ante los ojos de sus hijas. A partir de este momento, se muestra soberbio, prepotente su reinado resulta un caos debido a sus caprichos, incluso es incontrolable para su madre. En la víspera a la *Batalla de Aguasnegras*, Joffrey no llega a luchar protegido por su madre, lo que provoca que muchos soldados escapen y abandonen la batalla. Cuando la batalla parecía perdida, la llegada del ejército Lannister – Tyrell vence a las tropas de Stannis. Por tanto, Joffrey proclama a su tío de nuevo como *Mano del Rey*, y para compensar a la Casa Tyrell, rompe su compromiso con Sansa y se compromete con Margaery Tyrell. Durante la celebración de la boda entre Joffrey y Margaery, ambos brindan con vino, pero al beber, Joffrey empieza a ahogarse y a convulsionar, muriendo en brazos de su madre, a causa de un veneno que cierra los conductos respiratorios. La reina Cersei acusa a Tyrion y a Sansa de su asesinato, aunque Petyr Baelish le confiesa a Sansa que él mismo y Olenna, la abuela de Margaery, de ser los responsables.



Imagen 32: Desembarco del Rey.

Al igual que Eddard Stark, la muerte de Joffrey Baratheon también se presenta en *Desembarco del Rey*, pero no significa que se emplee exactamente la misma colorimetría en la fotografía de *Juego de Tronos*, puesto que cada escena de las muertes ocurre en un lugar distinto. En este caso, al ser un banquete nupcial se realiza en la sala del trono de la *Fortaleza Roja*, por lo que los tonos seleccionados para la escena

son más vistosos y atractivos que en la escena de la muerte de la *Mano del Rey*, dado que no es la misma situación. La muerte de Eddard estaba anunciada, puesto que se congrega a la multitud para su ejecución, y en cambio, la de Joffrey sucede de forma inesperada, siendo envenenado en la celebración.

El colorista Gary Curran (2011) comenta que “la producción buscaba una mirada fílmica muy rica, a través de los numerosos países y mundos que la historia describe. Por ello, se creó una paleta para cada uno de los diferentes mundos en el diseño de producción, adornándose suavemente estas paletas, sin demasiada mano dura, ya que no se pretendía que se viese demasiado estilizada. Esta es una serie de gran presupuesto y el vestuario, la producción y la iluminación han sido realmente increíbles, así que no necesitan un look demasiado fuerte<sup>26</sup>”.

Como hemos comentado anteriormente, las tonalidades en la capital siguen siendo



Imagen 33: Escudos heráldicos de la Casa Baratheon - Lannister.

cálidas, porque se trata de la misma ciudad, pero en esta escena podemos contemplar la imagen más saturada, así como, un uso predominante de tonos amarillos y rojizos, justificado porque son los colores empleados en la bandera de la Casa Baratheon-Lannister.

<sup>26</sup> <http://www.panoramaaudiovisual.com/2011/08/23/los-secretos-de-la-postproduccion-de-la-exitosa-juego-de-tronos-game-of-thrones/> [Consulta: 10 de julio del 2016]



Imagen 34: Arriba, en interior, la fuente de luz es artificial, procedente de las velas, y luz natural, del sol. Abajo, en el exterior, la luz

La calidad de la luz en esta escena es constante, cuando se está conmemorando la ceremonia en el interior del *Gran Septo de Baelor*, puesto que la fuente de luz proviene de las velas repartidas en los vértices de la construcción, así como, de los rayos de sol que atraviesan las vidrieras y los accesos a ésta. Pero en el exterior, donde se celebra el banquete nupcial, no es constante, por tanto, varía entre luz suave y luz dura dependiendo del momento dramático de la historia, porque procede del sol, una fuente de luz natural.

La intensidad de la luz va progresivamente en aumento conforme transcurre la narración, de ahí, que sus sombras sean más suaves en el interior del *Gran Septo de Baelor*, que en el banquete nupcial, siendo la mayor parte, en exterior, luces con sombras más marcadas, acentuando la carga dramática que se va desarrollando hasta el final, cuando muere Joffrey, que es el punto más álgido de la narración, y donde aparece mayor contraste de luz y sombra.

El rango dinámico de la cámara *Alexa* posibilita la ventaja de poder disponer de todas las categorías de contraste de las que los directores de fotografía deciden utilizar rangos desde F/2.8 hasta F/22.

Según Marco Pontecorvo (2011) “la *Alexa* era extremadamente fácil de usar, el rango dinámico fue fantástico. Siempre hay margen de mejora, pero no puedo ver por qué iba a necesitar más rango dinámico y mi estilo para el espectáculo era disparar con una alta relación de contraste. Ese fue el caso, incluso en Irlanda del Norte, cuando estábamos rodando en el escenario tenía un montón de contraste, con fuertes rayos de luz y un montón de sombra. El rango podría ser fácilmente desde T2.8 a T22, así que hice lo que necesité. El rango dinámico de la *Alexa* tiene muy buen

desempeño. ¡Si me das los rangos, voy a utilizarlos!<sup>27</sup> También, hay que mencionar que *Juego de Tronos* es una serie rodada con multicámaras en la mayor parte de la narración, lo que supone que, en determinados momentos, su planificación sigue la misma que en muchas ocasiones, en la que una cámara recoge el plano general y una, dos o más las mismas acciones de forma simultánea, pero con planos cada vez más cerrados.

Por otro lado, la escena también se caracteriza por la gran variedad de planos existentes que presenta, los más abundantes son los planos medios, pero los que más destacan por el significado narrativo que dotan a la escena, son los primeros planos.

Los planos medios son los que más predominan porque permiten una identificación emocional mayor, del espectador con los sujetos de la escena, que los planos más abiertos. Y, los primeros planos poseen considerable importancia, puesto que la carga emotiva se acentúa y la atención en el personaje es prácticamente total.



Imagen 35: Planos medios, donde podemos ver a Joffrey ahogándose y a Margaery preocupada por él.

Además de estos tipos de planos, encontramos los planos americanos, los cuales exhiben la expresión de los sujetos que están interactuando y una parte del entorno que les rodea. Como ejemplo podemos visualizar en la primera fotografía a Margaery pronunciándose ante los invitados, al igual que Joffrey, en la imagen posterior, a Jaime hablando con Loras Tyrell, y abajo vemos a Joffrey padeciendo al empezarse a sentir mal, tras haber bebido de la copa de vino.

Los planos generales, por su parte, nos muestran un mayor ángulo de cobertura de la escena para resaltar las situaciones, dando importancia al hecho en conjunto de lo

---

<sup>27</sup> <http://www.studiodaily.com/2011/06/shooting-game-of-thrones-with-the-arri-alexa/> [Consulta: 17 de junio del 2016]

que aparece en la escena. Y, por último, los planos detalle minimizan la atención que recae sobre un objeto o elemento concreto, para realzar un detalle importante del suceso.

Respecto a los diferentes tipos de ángulos, podemos encontrar planos de ángulo frontal, son los más comunes y transmiten una sensación de armonía, debido a que es la manera habitual conforme vemos el mundo; ángulos picados y contrapicados, los cuales, dotan al sujeto de inferioridad y superioridad según la inclinación de la cámara, ángulo a ras del suelo para proporcionar una visión exagerada de la situación; y por último, ángulo cenital, donde la posición de la cámara se sitúa por encima de los sujetos que aparecen en el plano, en este caso, aportando una visión global de la escena, con el fin de situar los elementos que aparecen en ella.



Imagen 36: Planos con ángulo frontal, para reflejar las situaciones desde un punto de vista habitual.



Imagen 37: Planos con ángulo picado, utilizado para crear la sensación de inseguridad y debilidad, respecto a la acción.



Imagen 38: Planos con ángulo contrapicado, dotando a los sujetos de mayor importancia y/o superioridad con respecto al resto.



Imagen 39: Planos con ángulo bajo (a ras del suelo), con el fin de encarecer la acción de los personajes y aumentar la tensión en el espectador.

Para finalizar, los movimientos de cámara también alcanzan un valor fundamental dentro de la narración, debido a las diversas impresiones que causan en la audiencia. Desde el principio de la escena, dentro del *Gran Septo de Baelor*, se pueden presenciar varios movimientos de cámara en forma de panorámicas verticales: la distribución de la ceremonia desde las alturas y la llegada de Margaery y Joffrey ante el obispo, y dos movimientos de *travelling* horizontal, el primero de derecha a izquierda y el segundo de izquierda a derecha, con el fin de adentrarse en el enlace.

En las siguientes imágenes podemos contemplar dos panorámicas verticales: la primera empieza por Tywin y termina en Olenna, y la segunda comienza por Sansa, para terminar con Tyrion. De esta manera, se enlazan cuatro planos pudiendo expresar éstos lo que sienten al respecto.



Imagen 40: Panorámicas verticales de arriba hacia abajo, de modo que conectan dos planos.

Se establece otro *travelling* horizontal para mostrar el ambiente que luce en el exterior, en la sala del trono de la *Fortaleza Roja*, donde se va a celebrar el banquete nupcial. Los siguientes *travellings* laterales indican el camino, por el cual, Tyrion y sus dos escuderos, Bronn y Podrick, hacen el recorrido hasta llegar al convite. De esta manera, mientras la cámara les sigue, ellos van comentando los hechos que están tramando y que sólo el observador tiene constancia de ellos. Este tipo de *travelling* permite mantener cerca las expresiones de los sujetos en movimiento, además de dar la sensación de que éstos se mueven más deprisa.



Imagen 41: *Travelling* lateral y *travelling* de retroceso.

Con el *travelling* lateral de izquierda a derecha, donde se puede ver a Joffrey sentado examinando el número musical que se interpreta ante sus ojos, el espectador contempla ambas vistas (frontal y lateral) y sitúa cada objeto y/o sujeto en un lugar determinado. En el plano número cinco, aparece por la derecha Olenna andando hasta llegar ante Sansa, en el plano seis, y de esta manera, se añade un nuevo sujeto que hasta ahora no estaba presente. Se utiliza un *travelling* de retroceso, donde se puede apreciar con claridad que la cámara se aleja, despertando un nuevo foco de atención. Otro *travelling* lateral muestra las facciones expresivas de ambos miembros del *Consejo Privado* de la Casa Lannister.

En el siguiente *travelling* lateral, al revés que en el anterior, los sujetos se desplazan caminando hasta que se detienen a conversar con Obery y Ellaria, de esta manera, parece que haya resultado un encuentro casual.



Imagen 42: *Travelling* lateral de izquierda a derecha, donde aparecen Cersei y Tywin Lannister.

Cuando Joffrey parte el pastel y salen las palomas, el movimiento de las palomas que salen disparas volando es representado mediante una panorámica vertical, de abajo hacia arriba, aporta a la situación una sensación de sorpresa, ya que el espectador no espera esta peripecia.



Imagen 43: Panorámica vertical de abajo hacia arriba, siguiendo el movimiento de las palomas.



Imagen 44: Cámara fija, donde se muestra la imagen final del rostro de Joffrey al morir envenenado.

Así pues, el último plano de la secuencia de la muerte de Joffrey es el que más carga dramática consigue transmitir, pese a no estar rodado con ningún movimiento de cámara ni tampoco con ninguna “óptica extrema<sup>28</sup>” como nombra Morgenthau (2012), puesto que destaca suficiente visualmente.

Además de aportar equilibrio a la composición con el empleo de la regla de los tres tercios, donde que el personaje principal se encuentra alejado del centro de la imagen.

---

<sup>28</sup> [https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page2.php) [Consulta: 7 de mayo del 2016]

## 5. Conclusiones

En el transcurso de este trabajo hemos podido conocer cómo es la fotografía empleada en las tres muertes de los personajes más relevantes de la serie de televisión *Juego de Tronos*. Por tanto, el objetivo principal que era el de analizar la dirección de fotografía y la narrativa, concretando en el cómo y porqué se emplean los primeros planos en las muertes de sus personajes, ha sido cumplido.

A raíz de este análisis hemos podido conocer los diferentes elementos visuales que emplea el departamento de fotografía, así como, algunos de los recursos, tanto técnicos como artísticos, de los que se sirven para realizar este fin, y de esta manera, alcanzar la estética que se pretende. Para ello, los directores de fotografía y el equipo técnico han tenido que manejar los medios necesarios que han contribuido a la narración de la historia. Pero lo fundamental para lograr el objetivo de favorecer y complementar a la historia es saber qué se quiere obtener narrativamente con ello.

Para conseguir los efectos deseados se optó por rodar en varias cámaras con las que transmitir una funcionalidad y una calidad considerable, por sus características similares a las películas, los detalles de blancos, las imágenes sin ruido, aún hallándose en condiciones de muy poca luz y, por supuesto, la rapidez de la entrega para poder ver los diarios. A esas cámaras añadiéndoles un tipo de lente diferente, dependiendo de qué se quiera manifestar y cómo, abarcarán un ángulo mayor de visión o por el contrario, permitirán acercarse mucho más a los sujetos y tener un ángulo de visión más reducido. Las lentes gran angulares permitirán observar todo el decorado con varios personajes en él y en cambio, las lentes teleobjetivos únicamente posibilitarán mostrar una pequeña parte de la imagen. Graban con angulares que no provocan deformaciones en los objetos o personajes, debido a que intentan otorgar de un aspecto tradicional a la narración, así como transmitir la sensación de intimidad. Otro efecto que se aplica en la cámara son los filtros, donde existe una extensa gama que puede ser seleccionada desde difuminar un poco el borde

del vídeo hasta rejuvenecer a un personaje. Por ello, sus funciones consisten en ablandar sutilmente los reflejos brillantes, ayudando a controlar la exposición, al mismo tiempo que mantiene los negros y los colores vivos. Al igual que con las lentes y los filtros sucede con la iluminación, se dedica más o menos dependiendo de la cantidad que se quiera mostrar, y poseerá sombras más intensas o más suaves dependiendo de la carga dramática vinculada a cada escena en particular. De esta manera, si en la escena existe una ausencia de luz significa que se quiere desencadenar misterio y tensión.

En fotografía, la composición es una parte esencial a tener en cuenta, ya que trata cómo están distribuidos los objetos situados dentro del encuadre, transmitiendo el mensaje visual al espectador sin la necesidad de especificárselo. A través de líneas visuales invisibles se conduce la mirada del espectador, aporta información y consonancia o disonancia, según se persiga. El hecho de encuadrar a un personaje en el centro de la imagen, en un lateral o en el otro, o no encuadrarle no expresa lo mismo. La composición de la escena de Viserys Targaryen y de Eddard Stark se caracteriza por otorgarle importancia al personaje principal, posicionando a los personajes en el centro de la imagen. En cambio, la composición de la escena de Joffrey Baratheon emplea la regla de los tres tercios, cuyos elementos están alejados del centro generando equilibrio y simetría al plano. Una estrategia que utilizan es la profundidad de campo, la cual es empleada para mostrar toda la escena lo más nítida posible y no obviar ningún detalle, y en algunos casos, como la “coronación” de Viserys Targaryen o la ejecución de Eddard Stark no se utiliza esa profundidad, porque ayuda a resaltar, en esta ocasión, a los personajes en el momento de sus muertes, usándolo como un factor dramático y psicológico en momentos de mayor tensión o clímax de una escena.

*Juego de Tronos* conserva una fotografía muy cuidada porque dependiendo de la localización de las escenas podemos encontrar diferentes temperaturas de color, para que el espectador pueda situar cada escena de forma automática. Es decir, cada lugar

geográfico de la acción, en función de su disposición en el eje norte-sur en el imaginario mapa de los Siete Reinos, posee tonos que van desde un fuerte azul hasta tonos muy cálidos. Seguidamente, la elección de los tipos de plano influye en la narración de la historia, ya que dependiendo de su elección al espectador le causará una determinada sensación diferente en cada caso. Los planos más expresivos que podemos encontrar son los primeros planos y planos fijos, los cuales determinan la muerte de cada uno de los personajes. Estos planos son tratados de esta manera debido a la abundante carga dramática que contiene la acción y el cambio de plano es suficiente para transmitirle al espectador las emociones deseadas. Otros tipos de planos, que destacan por el ángulo en el que se manifiestan los planos, puesto que adquieren distinto significado según la inclinación en la que se presenten, son los planos de ángulo frontal, los cuales dan la sensación de estabilidad y tranquilidad; los planos de ángulo contrapicado, dotan al sujeto de mayor importancia, así como de superioridad, ya que adquiere una posición dominante frente al observador. Lo contrario sucede con los planos de ángulo picado, mostrando una cierta vulnerabilidad o debilidad en el sujeto. Los planos con ángulo nadir transmiten lo mismo que los ángulos contrapicados, pero llevados a su punto extremo, incrementando la sensación de contrapicado, llegando a emitir una sensación abrumadora de grandeza ante lo que el espectador observa. Al revés sucede con los planos de ángulo cenital, donde la imagen se toma desde un ángulo completamente perpendicular, de arriba hacia abajo, con respecto al suelo, consiguiendo un efecto más exagerado aún que con el ángulo picado. Y los planos con ángulo subjetivo son empleados para que el espectador se posicione con respecto al personaje, ya que están motivando a que el espectador vea lo mismo que ve el personaje, y de esta manera, pueda entender lo que siente más intensamente. También se integra al espectador en la narración con los movimientos de cámara, porque cuando la cámara sigue a un personaje, la audiencia, al compartir la misma imagen, también le sigue. De igual manera sucede cuando la cámara se traslada alrededor de un escenario, el espectador estará de igual manera implicado en este movimiento. Estos movimientos, además de

aportar realismo, en ocasiones, pueden producir mucha tensión visual dependiendo de cómo se realicen, al igual que distintos niveles de implicación en la escena por parte del espectador.

La tensión visual también se puede generar por contraste, mostrando una iluminación suave en unos personajes y en otros todo lo contrario, una luz dura que produzca grandes contrastes de claroscuro. Al igual, el contraste de colores suscita curiosidad en el espectador, provocando el interés continuo de visualizar plano a plano.

El trabajo del equipo de dirección de fotografía ha de transmitir, en primer lugar, información visual que complemente la historia, para más tarde poder crear composiciones que posean la apariencia deseada mediante la luz apropiada y la ubicación y el manejo de la cámara. En el apartado del flujo de trabajo hemos podido comprobar cómo se lleva a cabo esta tarea. La primera función del director de fotografía es leer y comprender adecuadamente el guión para hacerse una idea de la estética antes de grabar una escena. Pero antes de rodar, comparte estas ideas con el director del capítulo en cuestión para asegurarse que los dos van a ir por el mismo camino. Cuando los actores se adentran en sus personajes, expresando sus sentimientos, es cuando el director de fotografía debe valorar si la fotografía cumple el objetivo o debe modificarla en función de estos. Para conseguir estos sentimientos y emociones en los personajes, los directores de fotografía hacen uso de una determinada iluminación, temperatura de color, tipos de planos y ángulos, movimientos de cámara, etc.

Por otra parte, también hemos contemplado, en el análisis del trabajo y en sus ejemplos, que la fotografía y los recursos de cada muerte de cada personaje son diferentes, por tanto, cada historia también es diferente. Esto es resultado de querer transmitir a través de la fotografía lo que piensan y sienten los personajes y,

concretamente, la narrativa que les envuelve. Por ejemplo, en la muerte de Viserys se hace uso de unos colores bastante desaturados, en comparación con la muerte de Eddard, y más diferencia si hablamos de la muerte de Joffrey, en la que los colores son muy saturados, como aproximándonos a su final. Aunque también podemos encontrar semejanzas, como es el caso de Eddard y Joffrey, que comparten colorimetría, porque se refiere a la misma ubicación, ya que sería desaconsejable emplear una tonalidad completamente diferente de la que se había estado empleando hasta el momento, puesto que de esta manera, la narración tiene coherencia y es mucho más entendible.

En lo últimos años, además de las producciones cinematográficas, las series de ficción televisiva están evolucionando enormemente en este sector de la producción audiovisual. Concretamente, el ámbito de la dirección de fotografía ha mejorado, sin duda alguna, consiguiendo una mayor importancia, puesto que ya no se aprecian diferencias entre las grandes producciones y las producciones de seriales. Esta acción, la podemos ver en series como *Hannibal*, *True Detective*, *Breaking Bad*, *Sherlock*, etc. Al igual que *Juego de Tronos*, cuya fotografía adquiere un papel importante del producto audiovisual.

Este análisis de la dirección de fotografía y la narrativa de los primeros planos de las muertes más importantes de la serie de televisión *Juego de Tronos* me ha servido para conocer el espectacular universo de esta serie, así como, constatar todo lo aprendido durante la carrera universitaria. El hecho de elaborar un producto audiovisual que consiga destacar con respecto al resto es esencial, y esta serie lo ha conseguido, en parte, mediante la fotografía establecida por sus directores de fotografía y los medios empleados en ella, porque ha sido capaz de lograr que las imágenes narren por sí solas y que llegue a un amplio número de espectadores. Los dos factores primordiales de todo el proceso.

## 6. Bibliografía

BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Elsevier

CARMONA SERVER, M. (2013). *El paper de la direcció de fotografia en la pel·lícula "Fear and loathing in Las Vegas (1998)". Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90*. Trabajo final de grado. Gandia: Escuela Politécnica Superior de Gandia.

<<http://hdl.handle.net/10251/34922>> [Consulta: 13 de Marzo 2016]

CASCAJOSA, C. (2005). *Prime time: las mejores series de tv americanas de C.S.I. a los Soprano*. Madrid: Calamar cop.

CASCAJOSA, C. (2007). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes D.L.

GOODRIDGE, M. y GRIERSON, T. (2012). *Dirección de fotografía cinematográfica*. Barcelona: Blume.

MARTÍNEZ, J. y SERRA, J. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós D.L.

MARTIN L. TAYLOR (1980). *El placer de fotografiar*. Barcelona: Ediciones Folio.

“Game of Thrones Cinematography Secrets -- Behind the Thrones”. *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=Gz5YCCWk8UA>>

[Consulta: 16 de Marzo 2016]

“Game of Thrones Season 6: Inside GoT — The Best Seat in the House (HBO)”. *Youtube* <

<https://www.youtube.com/watch?v=mmCYmgwPyAI>>

[Consulta: 16 de Marzo 2016]

FRAZER B. (2011). Shooting Game of Thrones with the ARRI Alexa.

< <http://www.studiodaily.com/2011/06/shooting-game-of-thrones-with-the-arri-alex/>> [Consulta: 16 de Marzo 2016]

GOLDMAN, M. (2012). *5 cinematographers contribute to the new season of HBO's fantasy-adventure series Game of Thrones.*

<[https://www.theasc.com/ac\\_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php](https://www.theasc.com/ac_magazine/May2012/GameofThrones/page1.php)>

[Consulta: 16 de Marzo 2016]

SANCHEZ D. (2011). *Juego de Tronos: o ganas o mueres.*

<<http://planta13.blogspot.com.es/2011/06/juego-de-tronos-o-ganas-o-mueres.html>>

[Consulta: 16 de Marzo 2016]

HELGUETA J. (2016). Por qué no dejar de ver “Juego de Tronos”.

<<http://hyperbole.es/2016/02/por-que-no-dejar-de-ver-juego-de-tronos/>> [Consulta: 16 de Marzo 2016]

ARRI. *ALEXA wins the GAME OF THRONES – News*

<<https://www.arri.com/news/news/alex-wins-the-game-of-thrones/>> [Consulta: 18 de Marzo 2016]

ALMENDROS, I. (2014). *American Horror Story, análisis de la dirección de fotografía en una serie de televisión.* Trabajo final de Grado. Gandia: Escuela politécnica superior de Gandia.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/47443>> [Consulta: 19 de Marzo 2016]