

Javier LOZANO DELMAR, Irene RAYA BRAVO y Francisco J. LÓPEZ RODRIGUEZ (coords.)

Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo
Juego de Tronos

Fragua, Madrid, 2013, 584 pp.

Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos es una obra colectiva en la que varios investigadores del ámbito de la comunicación, exponen las claves para entender, en toda su dimensión, la popular serie de la HBO. Se ofrece a los lectores la posibilidad de un acercamiento previo para los neófitos de la saga presentándoles su universo. Pero también se trata una obra para los seguidores de la misma a través de la cual pueden profundizar en muchísimos aspectos. Es un manual de referencia con el que empezar a ver la obra o visionarla con mayor profundidad.

Estamos ante un libro que ofrece un estudio de la adaptación televisiva de la saga literaria Canción de Hielo y Fuego, el fenómeno Juego de Tronos, analizando sus características más destacables desde el punto de vista de la comunicación y de la producción desde diversos prismas.

Cabe destacar que aunque el fenómeno Juego de Tronos ha dado lugar numerosas obras de distintas naturalezas, estamos ante un texto que explica la serie para su mejor comprensión. A caballo entre lo científico y lo divulgativo, la obra incide en aspectos distintos para que los espectadores puedan valorar, investigar y sobre todo entender mucho mejor ideas y conceptos. Para ello el libro está compuesto de cuatro bloques temáticos que a su vez se dividen en diversos capítulos.

En el primer bloque se habla de cómo se convirtió en un proyecto televisivo la historia de George R. R. Martin. Irene Raya y Pedro J. García cuentan las últimas tendencias a la hora de plasmar cinematográfica y televisivamente un mundo de fantasía y ficción épica. Se realiza un recorrido por el mundo de las series por capítulos, especialmente por aquellas que han sido hitos en la historia de este fenómeno, y cómo han influido en la construcción de esta historia. Por su parte, López y García hablan sobre las distintas teorías existentes acerca de la adaptación de novelas para analizar cómo se han seguido estas en esta adaptación. El bloque se cierra con la presentación de la serie en números y datos sobre su producción, realizada por Hilario J. Romero.

El segundo bloque supone una exploración de los Siete Reinos. Raya muestra la creación de esta fantasía y su base histórica, de una manera diegética. M. Rubio-Hernández realiza un examen hipertextual de la serie en el que busca sus componentes míticos y religiosos, para hallar las huellas y los referentes mitológicos en los que se anclan los acontecimientos de los Siete Reinos. F. J. López y J. A. García dedican un capítulo al estudio a los roles de la mujer en esta historia, reflejando el papel de madres, guerreras, damas, prostitutas, gobernantas, salvajes o brujas que pueblan este universo. El mismo estudio, pero sobre el mundo masculino, lleva a cabo I. Sánchez-Labela centrándose en: caballeros, guerreros, héroes, padres, reyes, príncipes, hedonistas, traidores, homosexuales o amantes. J. J. Vargas, analiza los paralelismos entre juegos y mundo real, entre estrategias lúdicas y estrategias bélicas, entre ficción y realidad aplicadas al terreno de la batalla entre los Siete Reinos. El reflejo de la multiculturalidad existente en el serial adaptado a la realidad contemporánea que nos rodea es plasmado por A. Gómez. Así, en Poniente podemos encontrar personajes de diversas edades y condiciones sociales y económicas; y, cómo no, con diversas personalidades y diversas metas. Cierra este bloque V. Hernández-Santaolalla haciendo un recorrido sobre el uso de la propaganda del poder Real y el poder social y familiar a lo largo de la trama.

El tercer bloque describe cómo se construyó Poniente para ser visto en la pantalla. Así, S. Cobo-Durán dibuja los personajes, escenarios y ambientes recreados para dar vida a los

personajes de la historia en televisión, analizando además la evolución narrativa de los personajes. M. Barrientos describe las inspiraciones artísticas, especialmente pictóricas, que han ayudado a concebir los escenarios y ambientes de la serie. C. Pérez de Algaba orienta para precisamente leer la obra en clave televisiva, con especial interés en la figura del espectador y el esquema mental que este ha de hacer para conseguir entender al completo la serie: historia, familias, reinos y lugares son descritos para no perdernos. Cierra las descripciones F. Cuadrado, prestando atención a la producción sonora de la serie, los sonidos asociados a familias, mundo sonoro de cada reino, etc. Así identifica los objetivos de cada uno de los sonidos aparecidos y cómo se han construido los personajes a través de los mismos.

En el último bloque se analiza la comunicación que rodea a la serie. A. I. Barragán se aproxima al fenómeno fandom que ha traído consigo la serie. Una auténtica comunidad en la que sus integrantes se ayudan para reelaborar historias o incluso crear vídeos de ficción relacionados con la serie: un completo análisis de los medios sociales relacionados con esas comunidades y sus quehaceres para con la serie. G. Jiménez y R. Elías recorren uno a uno los medios de comunicación above the line como medios publicitarios y las acciones promocionales que los equipos de producción han realizado para publicitar la serie. Así se llega, con J. Lozano, hasta el nuevo panorama comunicativo y el uso dado al mismo para la promoción de la serie; en una estrategia donde el espectador pasa a ser un prosumidor y actor 2.0, siendo parte activa de la promoción en España. Cierra la obra A. Hermida trazando las conclusiones de la adaptación de la obra literaria marcada por el atractivo del audiovisual, el diseño de producción y vestuario, la dirección artística, etc.

Nos hallamos ante una obra intensa y, sobre todo, divulgativa y práctica, que ayuda al lector y al fan (iniciado o no en la serie) a entender las tramas que se desarrollan en la serie; y las intrahistorias de los Siete Reinos, de las diversas familias que aparecen en la narración, o detalles y datos curiosos que, si bien no se aprecian con un visionado (aun múltiple) de la serie, son cuestiones que subyacen y que, en todo caso, ayudan a comprender el sentido de lo que acaece en Juego de Tronos.

Carmen SILVA ROBLES

carmensilva.robles@uca.es