



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS Y AUDIOVISUALES

TESIS

“Lenguaje cinematográfico, femineidad y otras normalidades en el capitalismo. Un análisis feminista del primer capítulo de “Game of thrones”

PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIATURA EN CINEMATOGRAFÍA

PRESENTA:

EKATERINA GARZA DÍAZ

DIRECTORA DE TESIS:

Mtra. TANIT GUADALUPE SERRANO ARIAS

ASESORXS DE TESIS:

Mtra. SANDRA PALACIOS GREGORIO

Mtro. RODRIGO DURANA PÉREZ

PUEBLA, PUE.

SEPTIEMBRE 2023

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.2 OBJETIVOS.....	18
1.3 HIPÓTESIS.....	19
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	19
2. ESTRUCTURAS SOCIALES	24
2.1 CINE Y SOCIEDAD.....	24
2.2 INDUSTRIA CULTURAL.....	26
2.3 ESTRUCTURA DE LA DOMINACIÓN.....	31
3. TEORÍA FEMINISTA	38
3.1 PUNTOS DE PARTIDA DE LA OBSERVACIÓN.....	38
3.2 CONSTRUCCIÓN Y PARADIGMAS CULTURALES DE LOS GÉNEROS.....	40
3.3 ¿CÓMO HACER VISIBLE LO INVISIBLE? EL FEMINISMO COMO ALTERNATIVA.....	43
3.3.1 MUJERES AL CENTRO DE LA OBSERVACIÓN.....	44
4. TEORÍA DEL CINE	48
4.1 EL CINE Y LOS AUDIOVISUALES.....	48
4.2 EL CINE COMO REFUERZO DE IDEALES: EL RECURSO DE IDENTIFICACIÓN.....	50
4.3 (RE) CREACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y EXPECTATIVAS.....	51
4.3.1 ROLES DE GÉNERO.....	53
4.3.2 DELIMITACIÓN DE ESPACIOS DESIGNADOS.....	55
4.3.3 TEMÁTICAS DE LAS NARRATIVAS DE SUS VIDAS.....	56
4.3.4 CARENCIA DE AGENCIA: CULTURA DE LA VIOLACIÓN, NORMALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA ASCENDENTE.....	58
4.3.5 DESNUDOS, RETRATOS SEXUALES, VIOLACIÓN: CUESTIONAMIENTOS NARRATIVOS.....	60
4.4 ¿"LENGUAJE CINEMATOGRAFICO"?.....	62
4.4.1 SIGNIFICADOS FIJOS.....	63
4.4.2 IMÁGENES: MENOS DIFERENTES QUE ENUNCIADOS.....	64
4.4.3 DOBLE ARTICULACIÓN.....	67
4.4.4 MENSAJE CINEMATOGRAFICO.....	69
5. METODOLOGÍA	73
5.1 DECONSTRUIR EL TEXTO: CASETTI Y DI CHIO, DELEUZE, CALDERÓN SANDOVAL, METZ Y KUHN.....	73
5.2 CÓMO OBSERVAR EL TEXTO.....	74
5.3 EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS.....	75
5.4 BASES DE OTRAS RAMAS PARA EL ACERCAMIENTO.....	76
5.5 EL INSTRUMENTO.....	79
5.5.1 PARA SEGMENTAR: SECUENCIA Y SINTAGMAS.....	80
5.5.2 PARA ESTRATIFICAR: FORMA Y CONTENIDO.....	84
5.5.2.1 CÓDIGOS VISUALES.....	85
5.5.2.2 CÓDIGOS GRÁFICOS.....	88
5.5.2.3 CÓDIGOS SONOROS.....	88
5.5.2.4 CÓDIGOS SINTÁCTICOS.....	88
5.5.2.5 PUNTO DE VISTA Y FOCALIZADORES.....	89
5.5.2.6 TIPO DE MIRADA.....	90
5.5.2.7 ESPACIO FÍLMICO.....	91
5.5.2.8 TIEMPO FÍLMICO.....	92
5.5.2.9 EXISTENTES, SUJETOS Y OBJETOS.....	93

5.5.2.10 ACONTECIMIENTOS.....	95
5.6 CONTEXTO: GAME OF THRONES	97
6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	101
6.1 SEGMENTACIÓN	101
6.2 ESTRATIFICACIÓN.....	101
6.3 RECOMPOSICIÓN	104
6.3.1 PRESENTACIÓN DE PERSONAJES.....	106
6.3.1.1 PRESENTACIÓN DE LXS HIJXS STARK, Y DE LXS HERMANXS TARGARYEN.....	106
6.3.1.2 LXS STARK CONOCEN AL REY	110
6.3.1.3 NARRATIVAS O POSIBILIDADES DE VIDAS.....	112
6.3.1.4 ASPIRACIONES, DEPENDENCIA, FALTA DE AGENCIA	114
6.3.1.5 EL RETRATO DE LO MASCULINO, PERSONIFICACIÓN DEL PATRIARCADO: ROBERT BARATHEON, NED STARK Y VISERYS TARGARYEN.....	115
6.3.2 ESPACIOS PERMITIDOS.....	119
6.3.2.1 LOS NO PERMITIDOS.....	121
6.3.3 CUERPOS.....	122
6.3.3.1 DESNUDOS FEMENINOS Y MASCULINOS. COSIFICACIÓN E HIPERSEXUALIZACIÓN DE LA MUJER Y SU CUERPO	122
6.3.4 RETRATOS DE LO SEXUAL.....	129
6.3.4.1 DOMINACIÓN Y VIOLENCIA SEXUAL A LA MUJER.....	132
6.3.4.2 EL <i>GUSTO</i> POR LA VIOLENCIA: VISERYS Y DAENERYS.....	134
6.3.5 EXTREMOS POSIBLES DE LOS RETRATOS DE VIOLENCIA SEXUAL: VIOLACIÓN	137
6.3.5.1 CULTURA DE LA VIOLACIÓN	140
6.3.5.2 <i>SOFT PORN</i> , LA <i>NATURALEZA</i> DE LA VIOLENCIA ASCENDENTE	142
7. REFLEXIONES FINALES.....	144
8. REFERENCIAS	164
9. ANEXOS.....	167
9.1 LISTADO DE IMÁGENES.....	167
9.2 FORMATOS DE SEGMENTACIÓN.....	169
9.3 FORMATOS DE FORMA Y CONTENIDO POR SECUENCIA	174

AGRADECIMIENTOS

A mis papás Manuel y Amparo, mis hermanas Pau y Cristi. Que me han mantenido rodeada de amor y apoyo incondicionales, que me han ayudado a construirme y sostenerme.

A mi enorme familia siempre amorosa, dispuesta y constante. Gracias por siempre estar, su apoyo es mucho más grande y significativo de lo que se imaginan.

Mucho agradecimiento a las personas que me acompañaron, pero ya no me acompañan, este largo camino no hubiera sido posible sin ustedes. Gracias a quienes siguen presentes, cotidianamente alentándome a seguir escribiendo mi propia historia. Gracias por los momentos de escucharme, leerme, entenderme, platicar, imaginar; parte crucial para mí y para el desarrollo de mi trabajo.

Gracias Brett por tu compañía y amoroso cuidado, tus incontables maneras de cobijarme de apoyo y cariño; por construir conmigo un mundo que no conocía.

A mis amigxs, realmente parte de mi familia, gracias por ser parte de los pilares que me sostienen y me permiten seguir construyéndome.

A todxs lxs maestrxs, que no sé si se dieron cuenta pero han marcado mi vida. A todxs ellxs les estoy siempre agradecida, han sembrado mucho en mí, me han ayudado a crecer, a salirme de mí y reinventarme. Valoro infinitamente su labor y deseo que con mucho rigor pueda honrar lo que ustedes han hecho por mí.

Especial agradecimiento al profesor Eduardo Malagón Borja, sin quien este trabajo no hubiera encontrado pies ni cabeza. Gracias por su tiempo, su trabajo, su constancia y por aguantar vara conmigo de una manera siempre tan comprensiva. Por sus constantes cuestionamientos y su guía sensible y atinada para mi propio proceso. Gracias por escucharme y creer en mí, por enseñarme lo que me faltaba y empujarme a dar por fin los saltos que necesitaba en las narrativas que construyen mi vida, y que a fin han hecho posible este trabajo. Gracias siempre, no me alcanzaría ni con todo el cacao del mundo.

Gracias a la maestra Tanit Serrano Arias por recibirme siempre con cariño, por su tiempo y trabajo dedicado a la consolidación de este proceso. Gracias por sus sugerencias, su empatía, sinceridad, y los impulsos pertinentes en el camino. Gracias a lxs lectorxs y asesorxs por su tiempo dedicado.

Gracias a las mujeres que han luchado, hablado, cuestionado y resistido, en quienes me siento respaldada e inspirada. Gracias Isamar Eslava por el acompañamiento tan especial con el que me has cambiado la vida. Gracias Nene por los lugares y las posibilidades que hemos construido. Gracias a las mujeres que tengo cerca, mi mamá, mis hermanas, mis tías, mis primas, mis abuelas, mis amigas y compañeras, quienes han iluminado mi vida en numerosas ocasiones, en quienes he encontrado fuerza y valentía, a quienes he querido seguir y han acompañado mis pasos. A todas mi eterno agradecimiento.

Sin todxs ustedes no existiría *este* trabajo. Tengan por seguro que entre mi agradecimiento, y el cariño y aprendizaje que me han regalado, viven siempre en mí.

INTRODUCCIÓN

Durante varios años, he aprendido que el cine es más complejo de lo que muchas definiciones suelen contener; pocas realmente parecen hacerle justicia. He ido entendiendo que el cine, dentro de las muchas cosas que puede ser, es también la conjetura y puesta audiovisual que expresa, y resulta de la mirada particular, de las experiencias de cada persona. Es complicado describirlo, se trata de un prisma que parece tener infinidad de bordes y caras, y que cambia dependiendo desde dónde se observe. Es muy interesante la cantidad de posibilidades que permite, tanto para experimentar como para reflexionar. Por la naturaleza de su existencia, y por cómo lo percibimos, abre la puerta a una enorme cantidad de relaciones que vale la pena observar. Relaciones de películas entre sí, las relaciones que hacemos al *hacer cine* o al ver una película, o nuestra propia relación con algún filme.

Fue muy especial mi relación, por ejemplo, con el momento en el que vi *Intensamente*, película del 2015, dirigida por Pete Docter. Del grandísimo e innovador estudio que suele ser Pixar, con Disney de respaldo, provenía una película que presenta una propuesta muy interesante al respecto de la temática y su uso al construir la historia, probablemente el guion. La exploración y representación de la mente humana, de nuestro “interior”, además de ser llamativa, parecía *tener sentido*. La investigación a la que se le da buena parte de los créditos y agradecimientos al final se reflejaba no necesariamente en datos para divulgar, pero en un cuidadoso trabajo de base para el diseño y contexto de la película en general. Sin embargo, por más atractiva que había sido en su presentación, poco a poco me iba invadiendo la sensación de que esa historia *ya la había visto antes*. La manera de estructurar la narración se tornaba tan predecible que terminó por hacer que la película se sintiera aburrida. El guion parecía otro buen ejemplo de los elementos y herramientas que caracterizan la estructura clásica delineada por Syd Field (1979). El camino del héroe, las bóvedas, los guías, las pruebas y los guardianes, todos presentes y cumpliendo su función e influencia en la progresión de la película. La historia siguió de acuerdo a las reglas, pero las imágenes que la construían también. Me di cuenta de que no se trataba solo de repeticiones al nivel narrativo.

Es importante contextualizar que este tipo de situaciones y estructuras, eran aún más recurrentes en los audiovisuales que veía y que tenía más a mi alcance. Contenidos de plataformas digitales, que se encuentran en servicios en México, como Netflix, Prime Video o sitios de piratería en internet. Además de que los estudios tan grandes suelen tener los recursos para diseñar campañas de distribución que pretenden llegar a *todo el mundo*, esos audiovisuales suelen hacerse en el contexto similar de convenciones premeditadas para su distribución masiva. También parece pretenderse una generalidad lo suficientemente amplia para alcanzar tan diversos contextos.

Las constantes repeticiones en diversos audiovisuales pueden generar escenarios en los que es posible prever lo que sucederá a continuación. Suele abogarse por la satisfacción que puede generar acertar el pronóstico sobre las narraciones, sin embargo, me parecía que llegaban a un punto incómodo de repeticiones limitadas, para la diversidad que el cine podría ofrecer por su naturaleza. Parecía más importante darles prioridad a esas reglas y convenciones, y que eso tal vez venía de la manera de escribir, pero probablemente también de cómo se *ven* las películas. Las primeras preguntas que tuve fueron sobre las repeticiones y las estructuras que pueden regir las prioridades en las narraciones audiovisuales. En ese momento, la manera más sencilla de notarlo era en el guion: las historias, sus personajes y los rumbos que tomaban; tenían una aburrida y sospechosa semejanza. No era extraña la escena de la realidad en la que todo el auditorio hace sus predicciones, o van adivinando, haciendo teorías. Me parece una situación común a la hora de la tensión, sobre todo mientras se ven películas o series en grupos.

Me pregunté si yo también estaría condenada a apegarme a esa única manera de escribir mis propias historias. Y me sorprendí mucho al notar que ya lo estaba haciendo. A pesar de no pertenecer a ese contexto de distribución masiva, de no estar inmersa dentro de los *modos* de la Industria, mis historias ya estaban cortadas con esa misma tijera. Y de las historias que acompañaban a las mías dentro del aula, la mayoría -o todas- también. ¿Cómo era eso posible? Entonces comencé una investigación sobre las estructuras de la narración, y la manera de

contar las historias en el cine. Intentando explorar por qué existe esa sensación de repetición, cuáles son esas cosas que se repiten y por qué. Para ello, fue necesario primero poner atención, comenzar a notar los momentos de las repeticiones. Parecía imposible separar los elementos que construyen lo audiovisual de sus contenidos mismos, y por ello empezaba a ser más evidente que las repeticiones sucedían en cuanto a la forma de narrar, y a los contenidos de las imágenes que construyen las películas.

Más o menos en paralelo, tuve el curso de Historia de México con el profesor Eduardo Malagón, crucial para el rumbo de este trabajo. En una de sus clases, famosas por la constante confrontación que le ofrecía a cada quién con sus propias ideas, el profesor Eduardo Malagón preguntó si existía un lenguaje cinematográfico. Así, a secas. La mayoría respondimos con tremenda seguridad que sí. Mientras más íbamos construyendo los "porqués", el salón se dividía en diversas dudas y conclusiones. Se sugirieron lecturas, explicaciones y otros cuestionamientos: Por qué no existía entonces un "lenguaje de la televisión", o uno de la radio y otro de periódico. Por qué era más claro observar los lenguajes de los que se valen esos medios para comunicarse, pero el cine se había apropiado de todo el concepto de un lenguaje propio. Preguntó si alguna vez habíamos reparado en qué decían los lingüistas al respecto de ese "lenguaje". Las lecturas sugeridas fueron mi primer acercamiento a los estudios de Christian Metz (1968), lingüista que argumenta a través de la semiótica sobre la narrativa audiovisual. Encontré que las teorías que observan de manera crítica la estructura del llamado "lenguaje cinematográfico", intentan explicar de alguna forma, las implicaciones de entenderlo erróneamente como un lenguaje. Y parte de esa problemática puede ser que termine por limitar la organización de sus elementos, por percibirse como si fueran palabras, con significados fijos, que se usan para construir un discurso. Para mí tenía sentido que esa estructura fuera en parte la razón de una repetición tan constante, como lo podía ser en comparativa la estructura clásica en el guion. En parte, mis cuestionamientos iban en torno a de dónde vienen las convenciones que ahora forman parte de la escuela de cine en general, y cómo estructuran lo que queremos decir o construir a través de las imágenes.

Una vez poniendo atención a las repeticiones de las formas, de esas “palabras” que construían los discursos, fue inevitable notar otras constantes en los contenidos que enmarcaban esas “formas de discursar”. Intentaba tomar la posición de espectadora para analizar, pero de realizadora para cuestionar también. En medio de esa observación, noté que me era difícil identificarme con personajes femeninos. Como espectadora, era complicado porque generalmente los retratos sobre lo femenino seguían estereotipos con los que no me siento cómoda. Como realizadora me di cuenta de que mis historias no tenían personajes femeninos. Ninguno protagonista. Otra repetición que no es tan difícil de notar como espectadora. Sentía que al escribir, los personajes femeninos conllevan de por sí en su existencia muchos significados e implicaciones bastante particulares que muchas veces parecían no tenían cabida en las historias. Si existían en mis guiones, tenían funciones muy específicas, limitadas. También noté que es más sencillo encontrar referencias a personajes masculinos que sean *cómodas*, incluso para escribir sobre personajes femeninos. Parecía evidente que existe mayor variedad o posibilidades para los personajes masculinos. Además de que los personajes femeninos, casi siempre tenían un *pero*. Incluso los personajes que suponían retratos de liberación femenina terminaban teniendo algún rasgo, actitud o desenlace que anteponía un *pero* a ese *retrato de liberación*. Hablando de ello, me encontré con que a los hombres de mi alrededor parecía no sucederles esto, y que además, a ellos les parecía más fácil encontrar personajes femeninos que les parecieran congruentes o de su completo agrado. En realidad parecía que los personajes estaban *hechos para* su agrado. De alguna forma se iban construyendo ideales sobre las mujeres que me parecían lejanos. Parecía *tener sentido* la carente identificación con esos personajes.

Otra repetición que empecé a notar fue que la nula identificación en ocasiones se convertía en un expreso rechazo, pues los retratos de mujeres *normalmente* se dan en contextos de violencia. No son solamente estereotipos que incomodan, tienden a estar contextualizadas en situaciones donde se les violenta, denigra, oprime u objetiviza. Se repiten historias que de alguna manera justifican la normalización de las imágenes de violencia ejercida sobre las mujeres. La

estructura que se repite en el cine podría explicarse debido al uso del “lenguaje cinematográfico”, pero ¿cómo explicar la repetición en los contenidos? Puntualmente, esa repetición al respecto de la representación de lo femenino. El lenguaje nos permite entender las palabras que usamos, pero lo que decimos, lo que queremos decir lo explican las relaciones sociales. Y es en una sociedad capitalista en la que hemos encontrado un modo de hacer cine, que se ha convertido en una industria, y a su vez en un estándar. Y el cuestionamiento sobre qué es lo que se repite y por qué, puede encontrar explicaciones en las estructuras que organizan a la sociedad, dentro de la cual sucede el cine.

Este trabajo encuentra su argumentación de la conjunción de esos dos ejes principales. Comulgan en la búsqueda de explicaciones al respecto de las repeticiones con las que se construyen los audiovisuales. Las repeticiones específicamente en su forma y en sus contenidos. Las repeticiones en cuanto a la forma, exploran la argumentación crítica a la estructura del “lenguaje cinematográfico”, como una de las principales razones de la limitación en las maneras de organizar los discursos. Las repeticiones sobre los contenidos tienen una profundidad diferente, porque es necesario entender otras estructuras más grandes y antiguas que las que son exclusivas del cine. Lo importante es encontrar la relación entre ambos ejes, pues encuentran una profundidad importante, que aislados es más difícil de observar. Intentando notar las repeticiones, esta vez no podemos dejar de lado qué es lo que se está repitiendo. Es necesario problematizar la normalización y sistematización de la violencia en las imágenes que reproducimos y generamos. En este caso, la que se ejerce en los retratos referentes a las mujeres. Ambas partes conjuntan el carácter narrativo de la historia, una responde a la parte técnica, y la otra está empapada de una constitución social y política. Sin embargo, el punto al que intentamos llegar con este trabajo se encuentra en el espacio que surge a partir de la relación de ambas partes, y que puede dejarse *ver* en los contenidos audiovisuales.

Entendemos entonces que el cine no ocurre aislado de la sociedad, al contrario, es una vez que está organizada una sociedad que se dan las condiciones para su existencia. Y a su vez, lo que observamos *en el cine*, tiene diversas

repercusiones en quienes lo vemos, y a diversas escalas. Usemos, por ejemplo, los retratos de violencia explícita; ¿qué podrían decirnos con relación a su contexto social? Se presenta el cuestionamiento al respecto de un extraño espejo entre el cine y la sociedad. ¿Son los retratos en los audiovisuales, reflejos de nuestra sociedad, o en parte la sociedad es influenciada por los contenidos audiovisuales en donde se ve reflejada? Dentro de la especificidad de los retratos femeninos, ¿cómo es que esto influye en la sociedad, y qué *otras* posibilidades permiten?

La conversación existente al respecto de la aparente crisis del “ocularcentrismo”, sucede alrededor de la idea que en parte la sociedad se rige principalmente por estímulos visuales para la experiencia cotidiana (Úbeda Álvarez, 2016, p. 197-216). El registro de la imagen ha repercutido en la forma de experimentar la *verdad* y la *realidad*; existió la tendencia temprana a su uso como documento fidedigno del registro de éstas. Con el paso del tiempo, la tendencia se ha ajustado a la facilidad con la que puede ser manipulado el registro de la imagen. Sin embargo, su semejanza con la experiencia de la vida cotidiana, la manera de apelar a identificarnos con protagonistas, la sensación de no necesitar decodificar los elementos que lo conforman, pueden generar condiciones o espacios para transmitir ciertas ideologías y que aparezcan desapercibidas o inconscientes.

Mi primer acercamiento a esta investigación fue a través de las estructuras que rigen la escritura clásica del guion. Parecía que podría haber respuestas ahí, pues el guion generalmente funge como una suerte de guía y base para toda la puesta en escena. Sin embargo, es verdad también que puede ser un medio de comunicación entre departamentos, y que sus fines como herramienta pueden ser muy diversos. Además de que sigue siendo un apoyo que sucede en la narrativa escrita, cuando nos competen las creaciones audiovisuales. La teoría del guion parece bastar con referenciarse a las estructuras clásicas, desde Platón, y que han encontrado diversas formas de organizar esa información, como lo hicieron Syd Field (1979) o Robert McKee (2002). Tenía sentido que se sintiera repetitivo, si la industria del cine ha validado una forma dominante de escribir el cine. Pero, como señalé anteriormente, las repeticiones no se daban solamente en las historias y su manera de dosificarse. A pesar del guion, intentar evocar en mayor medida posible

las imágenes que compondrán un filme, las imágenes, la película final encuentra sus estructuras también en otras herramientas, no solo en el guion.

La teoría feminista del cine, como alternativa a diversas *normativas* propone explicaciones y campos de acción que toman en cuenta las relaciones sociales que se dan a lo largo de los procesos de la creación cinematográfica. Annette Kuhn en su libro *Cine de mujeres* (1991), comienza exponiendo una problemática que llama *común*. Describe que las mujeres tendían a tener dificultades para identificarse con personajes femeninos. La autora propone la explicación de que se trata de problemas sistemáticos, y que por eso los compartimos, pero a través de la experiencia y contexto de cada una. Por eso se repiten, y pasan desapercibidos por parecer invisibles como lo son las ideologías y sus manifestaciones cotidianas. El feminismo propone una metodología con estrategias para intentar hacer una observación consciente, basándose en diversas teorías de otras disciplinas como la semiótica o el psicoanálisis. Además de cuestionamientos y puntos de partida que surgen de diversas corrientes del feminismo y el estructuralismo.

En el intento de lograr un análisis no solamente narrativo, elegí una serie de televisión como objeto a observar. Más adelante se argumenta sobre la difusa línea entre lo cinematográfico y lo audiovisual actualmente. A pesar de existir variaciones entre sus estructuras, nos interesa lo que engloba el entendimiento de lo cinematográfico como parte de lo audiovisual, y que no es exclusivo de ello. Al tratarse de una serie televisiva, su estructura narrativa se dosifica respondiendo a fines diferentes, a pesar de contener los mismos elementos y estructuras para narrar con imágenes y la creación de estas mismas. Además de que tiene la ventaja de ser fácil de referenciar por tratarse de un contenido bastante popular. Kuhn describe que “la naturaleza limítrofe y la aprobación social de estas películas nos ayudarán a forjar el carácter problemático que poseen con respecto a sus condiciones de existencia.” (Kuhn, 1991, p. 136). Esto podría resaltar algunas de las contradicciones en ciertas representaciones de lo referente a lo femenino en algunos audiovisuales. Mi primer acercamiento a la serie *Game of thrones* fue en el año 2013, y desde entonces la he visto varias veces de principio a fin. La he elegido también porque me ha parecido un ejemplo de cómo a pesar de ser la misma serie a lo largo de los

años, mi manera de entenderla no es esa *misma* siempre. Además de poder observar activamente de otras maneras - al ya conocer el contenido narrativo -, prestando atención a otros elementos que trascienden del entendimiento de la progresión de la historia. También es importante contextualizarla como *producto* de una de las distribuidoras más grandes del mundo, que responde a modos de producción dominantes, y congruentes al sistema económico dentro del que surge. Es importante porque dicta una serie de convenciones que conforman la normatividad para narrar con audiovisuales. Pues la situación actual del cine no es un caso azaroso, sino resultado de decisiones económicas, políticas y sociales.

Partiendo de que el sistema capitalista se basa principalmente en una cultura de consumo, también son importantes los contextos en los que se reciben los audiovisuales. El momento en el que se observan puede repercutir en la interpretación de estos. En el mismo *Cine de mujeres* (1991), Kuhn narra un curioso ejemplo de esta relación. Al principio, para ver películas era necesario acudir al cine, al espacio físico donde sucedía la proyección, que por compartirse con más personas, tenía el carácter de ser un evento público. Con el tiempo, en los espacios privados (las casas) se fueron normalizando la existencia y uso de televisiones, y podían verse películas también. A pesar de ser parte de lo público, por ser de difusión masiva, el contexto del momento de la observación pasó a ser un evento privado. Algo todavía más interesante, fue que los contenidos tendieron a inclinarse hacia la pornografía, pues los códigos podían atenerse a otros *principios*. Me parece una transición así de importante la forma de *consumo* que permite el internet en la actualidad. Partiendo de que el internet permite una descontextualización, tanto del sujeto como de las imágenes que observa; pues existe en un espacio donde puede suceder la dualidad de proyectar o vaciar enteramente nuestra personalidad, o la completa ausencia de nuestras personas con el anonimato. Esta descontextualización puede ser crucial para los fenómenos que surgen de la observación de la conjunción del cine y lo social. La serie a la que corresponde el capítulo que estaremos analizando, ha tenido cifras muy importantes al respecto de su *consumo* por internet. Sobre todo a través de servicios de piratería o ilegales, que generalmente permiten desaparecer a quien esté detrás de la pantalla, sus

valores o intenciones, dejando una ventana en la que podríamos asomarnos para explorar cómo repercuten estos medios de *consumo* en los textos cinematográficos en la actualidad; con fenómenos como el *fan service*¹. Además de cómo todo esto cabe dentro del *aparato cinematográfico* del que habla Kuhn (1991) al describir un amplio panorama sobre el ambiente de la creación audiovisual contemporánea.

Para lograr avanzar hacia los dos ejes principales de este trabajo, es importante entender sus relaciones, y lo que pueden tener en común los cuestionamientos. Intentamos observar repeticiones, a niveles de forma y contenido en los audiovisuales, analizando el primer capítulo de una serie de televisión. Por la naturaleza del estudio, se proponen las bases de un análisis post estructuralista, ya que pretende seccionar el objeto a observar, para poder mirar sus partes más detenidamente. Para intentar observar su estructura misma.

Primero contextualizaremos al cine dentro de la sociedad, que está organizada bajo un sistema que es capitalista y neoliberal². Explicando que esas condiciones, permiten la existencia de una organización que también es patriarcal. Además de ahondar en el funcionamiento de las estructuras dominantes y cómo repercuten en nuestras vidas cotidianas. Una de esas estructuras dominantes cruciales para este trabajo, es la de la separación social en binomios, específicamente la división social en el binomio hombres/mujeres. Considerados como únicos, dependientes, correspondientes, contrarios y complementarios entre sí. Por ello y otras dinámicas de la organización social, suceden relaciones de poder entre ambos elementos. A lo largo del trabajo, se propone un acercamiento de las estructuras que van de lo más general (como la del sistema económico, político y

¹ Más adelante se abordará el contexto y definición del *fan service*, como respuesta de las productoras, que pretende satisfacer las demandas de la audiencia en pro de su éxito.

² Entiendo el capitalismo como sistema o me refiero a un sistema capitalista, porque no se trata solamente de un modo de producir los bienes necesarios para la satisfacción de las necesidades humanas, sino de una forma de organizar todos los ámbitos de la vida colectiva. Eso significa que el capitalismo incluye un modo de relación con la naturaleza, de entender la propia vida humana, de relación entre los géneros, de organizar la familia, la educación, de consumir, de concebir la cultura y de otorgarle determinados fines. Me refiero a un sistema porque todas las dimensiones o partes de la vida social están interrelacionadas al estar organizadas por la dominación del capital, lo que no quiere decir que todo esté determinado por la búsqueda de una ganancia, sino que todos nuestros conceptos y relaciones están orientados para permitir que la explotación de trabajo asalariado pueda reproducirse una y otra vez.

social), a lo más particular (como las estructuras en la construcción de las imágenes y discursos audiovisuales), que pueden estar influyendo en las creaciones audiovisuales.

Después, se presenta el contexto del acercamiento feminista a la teoría del cine, que pretende ahondar en la base para la observación de las repeticiones en las estructuras del contenido de las imágenes. Propone acercamientos, preguntas y herramientas para configurar la mirada, y lograr la observación de las convenciones que por su naturaleza, suelen pasar desapercibidas.

Respecto a las reflexiones que corresponden a lo cinematográfico, comenzamos por aclarar los puntos de vista y de mirada para matizar la observación, describiendo la diferenciación entre “yo” y “la otredad”, crucial para el proceso de creación de significados que le dan sentido a los audiovisuales. Además, se cuestiona la idea de lo que hace que un audiovisual sea considerado cinematográfico en la actualidad. La conjetura de los ejes centrales resulta inevitable al señalar ciertos mecanismos que suceden en el cine pero que tienen su origen en lo social, como la recreación de estereotipos y expectativas, o el cine como refuerzo de ciertos ideales. Dentro de las estructuras del cine, encontramos una argumentación crítica a la del llamado “lenguaje cinematográfico”. De la mano del lingüista Christian Metz (1968), se construyen cuestionamientos alrededor de la equivocada noción de un “lenguaje cinematográfico”. Se exploran las diversas problemáticas y limitaciones de entenderse como un lenguaje, y a través de la semiótica, se propone una manera diferente de entender los elementos de lo audiovisual en *mensajes*.

La metodología se basa en los estudios de Francesco Casetti y Federico Di Chio (1990) para analizar una película. Esta propone tres momentos principales: deconstruir el texto en sus unidades mínimas, separar los elementos de esas unidades, y reconstruir la estructura con la información obtenida de su separación. Para culminar con el análisis de los datos reorganizados. Se propone realizar una observación activa, y una interpretación dinámica y comprometida, para intentar volver conscientes las repeticiones de las que no nos damos cuenta. Por la naturaleza de la experiencia de los audiovisuales, tomamos como respaldo para

sustentar su observación, herramientas y teorías de otras disciplinas y corrientes como la semiótica, el estructuralismo y el psicoanálisis. Además de dar un especial valor al proceso de construcción de significados, como momento clave para la interpretación del contenido audiovisual. Se propone la segmentación en secuencias que mantengan una congruencia de sentido o de tiempo-espacio, sujeto a la interpretación de la secuencia misma dentro del todo que es el capítulo de la serie. Una vez dividido en escenas, se separan los elementos que componen el texto audiovisual, retomando el instrumento construido por Calderón Sandoval (2012), basándose en la división propuesta por Casetti y Di Chio (1990), al que agregó elementos de la teoría de Deleuze (1984) sobre la imagen en movimiento. Fue necesario ajustar el instrumento para los fines particulares de esta observación, omitiendo y ajustando algunos de los elementos, y su registro. Para estratificar esos elementos, se separan de acuerdo a su forma y su contenido, en códigos, que pueden ser visuales, sonoros o sintácticos. Se registran elementos técnicos y abstractos, como los tamaños de plano o los puntos de vista, los personajes y acontecimientos de la narración.

Después se presenta la recomposición de los datos, acompañados del análisis de estos mismos. Contextualizados en los señalamientos que se desarrollan con anterioridad, al respecto del carácter social del cine, o de las relaciones entre el cine y la sociedad. Ejemplificando dichas situaciones y convenciones dentro del capítulo que se toma como muestra. Se pone especial atención a las repeticiones en la forma de narrar, específicamente a través de las convenciones dominantes del “lenguaje cinematográfico”. Y a las repeticiones en el contenido, específicamente observando los retratos de mujeres, en el contexto de la normatividad de una sociedad sexista. Sin embargo, se propone la observación también de lo masculino, pues bajo la organización en binomios, el retrato de lo femenino no estaría *completo* sin el análisis del retrato de lo masculino. Debido a las relaciones de poder que condicionan la convivencia y representación, la opresión femenina no existiría sin la contraparte que oprime. Podremos obtener un panorama más amplio si intentamos entender la problemática a través de las relaciones sociales, y no observando a los elementos como factores aislados. Los dos ejes

centrales del trabajo se vuelven dos caras de una misma moneda, que resulta casi imposible de separar al momento de la observación. Al observar las repeticiones, es inevitable notar qué es lo que se está repitiendo; que en este caso, son los constantes retratos de violencia de género.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Constantemente, cuando veía algún contenido audiovisual, encontraba una sensación de repetición al respecto de otros contenidos. Lo que me llevó a preguntarme por qué sucedían estas repeticiones tan constantemente en un campo que permite tantas posibilidades y variedad de decisiones. Esta pregunta tomó una relevancia diferente para mí cuando noté en mis propios procesos y textos cinematográficos, algunas de esas repeticiones que había identificado en otros. La exploración de ello me llevó al ejercicio de observar las repeticiones en la forma y el contenido de los audiovisuales que encontraba. Así, fue imposible ignorar qué es lo que se repite, dentro de cada texto, y entre ellos mismos.

La especificidad de la observación reside no solo en cómo usamos el “lenguaje cinematográfico” como estructura de los discursos, si no en cómo se retrata a las mujeres, qué recursos del lenguaje son los que se repiten en ello, e intentar entender por qué. Hablamos de contenidos que tienen un lugar primordial o premeditado en la llamada industria cultural, que responde a las necesidades del sistema capitalista en la actualidad. Es importante no perder de vista que el trabajo busca las relaciones entre la industria cultural, el quehacer cinematográfico, y la repercusión que pueden llegar a tener las ideas o discursos detrás de las imágenes que componen los textos. Partimos de que existen esas relaciones entre el cine y la sociedad, en las que el feminismo³ puede tomar lugares importantes en la búsqueda de alternativas.

No deja de ser impactante que estas cosas son invisibles a nuestros ojos acostumbrados, y cómo pasan desapercibidas solo por la normalidad de una cultura

³ Más adelante se irán presentando diversas precisiones teóricas, metodológicas y políticas para delinear lo que estaremos nombrando *feminismo*.

machista. Elegí analizar la serie *Game of thrones*, porque me pareció un buen ejemplo de cómo esos mecanismos y discursos fueron visibles más fácilmente para mí después de haber realizado la investigación. Después de ver la serie completa un par de veces, pude notarlos gracias a las lecturas y mis primeros acercamientos al trabajo de investigación. ¿Qué otras cosas habían estado ahí que yo no había visto antes? Me pareció un ejemplo que además de haber atravesado mi propia experiencia, se encuentra en un lugar privilegiado, en general y para lo que buscábamos observar para el análisis. Se trata de una serie con un gran impacto en los últimos años, en la audiencia, en los mecanismos de exhibición y distribución, que devienen de las estructuras que nos organizan dentro del capitalismo, y dentro de los mismos contenidos y la forma de narrarse.

Entonces el trabajo reúne las preguntas generales de qué es el “lenguaje cinematográfico”, a qué le llamamos así y por qué. Si limita nuestra creatividad por su forma de conceptualizarse y usarse, referenciando al lenguaje oral, o cómo repercute en nuestra manera de expresar a través de los audiovisuales. Específicamente, en un contexto en el que el sistema es también patriarcal, nos preguntamos si es diferente la manera de retratar cuerpos masculinos a cuerpos femeninos, y los contextos sociales que hay alrededor de ello. Tanto implícitamente, y cómo los refuerzan por sus maneras de accionar ideológicamente. A su vez, el momento del que hablamos, está delineado por el consumo de los textos cinematográficos en el contexto del internet. Nos preguntamos también cómo repercute eso en las formas de contar y en los procesos de construcción de significados. Lo anterior con la finalidad de encontrar alternativas reales a la repetición del éxito del capital que pre escribe los contenidos, y a los repetitivos retratos femeninos que promueven los supuestos de una sociedad patriarcal. El análisis pretende observar específicamente los elementos cinematográficos y su uso, pero es crucial unir las posibles interpretaciones, los discursos y esos otros elementos que pudieran ser más subjetivos, culturales, parte de un análisis que precisa de la relación de lo social. Por más que los elementos y momentos puedan identificarse y clasificarse, el cine y los fenómenos que buscamos observar, son

resultado de la convergencia, de la relación entre esas dos profundidades, lo cinematográfico, y lo cultural, que termina de delinear la complejidad del quehacer.

1.2 OBJETIVOS

A través de la observación de la serie *Game of thrones*, identificar las estructuras que generan repeticiones que se dan en los niveles de forma y contenido, que se depositan en los elementos organizados bajo las lógicas tanto del capitalismo, como del “lenguaje cinematográfico”. Así como analizar las relaciones entre el cine y la sociedad, abordándose con una perspectiva feminista que observa centralmente las representaciones y construcciones normativas de la feminidad, y presenta alternativas en cómo abordar todo el acercamiento, tomando en cuenta los contextos de producción, distribución, y el proceso de creación de significados que implica el visionado de este contenido audiovisual.

La investigación toca los puntos de vista como realizadorx y como espectadorx, pues el principal interés es ser sensible ante la invisibilidad de esos mecanismos ideológicos. Como realizadora, he podido encontrar también esas estructuras en mis propios procesos creativos. Mi intención no es solamente despertar y afinar la sensibilidad al observar, busco alternativas en mis procesos de mirar, de conceptualizar y de expresar para dejar de repetir ciegamente mecanismos incongruentes con mis propias luchas e ideologías. Y que además promuevan la diversidad de la creatividad y la imaginación, como ejercicios necesarios ante la búsqueda de *otros* mundos y sus posibilidades. Como espectadora, quiero poder reconocer las diferencias, señalarlas y celebrarlas; como realizadora me interesa poder mirar hacia otras direcciones, con estrategias que sean realmente caminos alternos a los supuestos por la tradición de la creación cinematográfica.

1.3 HIPÓTESIS

1. El capitalismo y el patriarcado como estructuras dominantes de la sociedad, pueden encontrarse también en estructuras bajo las que se rige el cine, además de poder identificarse dentro de los contenidos audiovisuales. Esto genera la sensación de repetición entre contenidos, y puede ser consecuencia de la forma de percibir y usar el “lenguaje cinematográfico” como estructura dominante para la construcción de audiovisuales. Esa estructura puede limitar los discursos y la manera de discursarlos en los audiovisuales.

2. Son diferentes los criterios bajo los que se retratan a los cuerpos femeninos de los masculinos en sus diversos niveles de representación en los contenidos audiovisuales. Y estas diferencias se deben a criterios que surgen en una sociedad capitalista y patriarcal. Como sucede en el caso de *Game of thrones*, que responde a sus contextos de producción-distribución.

La sensación de repetición puede provenir de que la creación audiovisual se basa en dos principales estructuras, consciente e inconscientemente: el capitalismo patriarcal y el “lenguaje cinematográfico”. Que a su vez responden a dos grandes estructuras de las que obtenemos nuestro bagaje como personas y como creadorxs, las estructuras de cómo discursar en el cine, y las estructuras de cómo funcionan las relaciones sociales en nuestros contextos particulares. Resultan de interés los campos que pueden surgir de la conjunción de ambos bagajes, en su traducción a representaciones, discursos o creaciones en elementos audiovisuales. Partiendo del entendimiento de que el capitalismo existe en las decisiones que se toman en diversos momentos de los procesos de creación.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Partiendo desde dentro del quehacer cinematográfico, puede resultar importante la reflexión crítica al respecto de las estructuras que contextualizan la realización en

el cine. Principalmente por cómo dictan las condiciones de los diversos momentos de las producciones de cine, tanto de sus contextos, como de los contenidos finales. El cine ha sido un medio propagandístico desde sus orígenes, y puede darse la repetición de ciertos ideales y estructuras consciente e inconscientemente, en nuestros puntos de vista como espectadorxs y como realizadorxs.

Partimos de una perspectiva que particularmente se encuentra fuera de los lugares de privilegios que suelen invisibilizar las estructuras que sostienen esos mismos lugares. Intentar entender las condiciones que dictan la realidad que vivimos las mujeres, mantiene la esperanza de proponer otras, en las que dejen de predominar la violencia y opresión que históricamente han regido la cotidianidad. Algunos elementos de las representaciones tienen sus orígenes en las relaciones sociales, y el cine se encarga de reproducirlas en estereotipos, expectativas, o roles específicos de lxs personajes. No podemos ignorar la conjetura de ambos rubros, por cómo se entre tocan y las condiciones que generan esas relaciones. Los estudios con perspectiva de género pueden fungir como parte de la cimentación de esos otros mundos posibles. Al perseguir prioridades diferentes de las tradicionales, ofrecen alternativas en las maneras de aproximarse, de cuestionarse y de entenderse, de los temas que se tocan.

La problematización de los contenidos más populares y de gran impacto en la sociedad y dentro del gremio de los audiovisuales, surge de las repeticiones con las que se construyen. Por sus contextos, permite la relación entre las estructuras de esos contenidos, y de la sociedad, que moldea ciertas tendencias de comportamientos. Que terminan repercutiendo en la sociedad, y en la manera en la que estructuramos y elegimos los elementos de las narraciones. El análisis de la serie *Game of thrones* ejemplifica estas tendencias en las decisiones que construyen la serie, además de contextualizar su producción y distribución al respecto de la industria en la actualidad. Elegimos la observación de una serie de ha fungido como *modelo* por su éxito dentro de la lógica social y económica de la industria; ya que sus repercusiones pueden considerarse a grandes alcances.

Frente a una constante desconexión al respecto de la diversidad de públicos y contextos en nuestras latitudes, es importante buscar alternativas a las formas de

narrar predisuestas por lógicas que se imponen ante la diversidad. El cuestionamiento y profundo entendimiento de los elementos cinematográficos fuera de las estructuras tradicionales, puede permitir una exploración importante que resista a las repeticiones vacías, defendiendo y promoviendo la autenticidad en las miradas, discursos y formas de discursar.

Como bien menciona Karla Ocaña Vallecillo (2021), el lenguaje es crucial en los procesos de identidad; cómo lo usamos puede repercutir “en el momento de crear estrategias si pretendemos cambiar las normas sociales y estereotipos que se han encargado de situar a las mujeres, personas trans y no binarias como ausentes en los espacios políticos” (Ocaña 2021, p. 25). La teoría feminista decolonial busca agrietar las normativas impuestas con la colonización europea, y el lenguaje fue y sigue siendo una vía muy importante para este proceso. Vallecillo (2021) hace mención de cómo el patriarcado impuesto durante la colonia tiene como eje y centro al hombre blanco heterosexual. Dejando en la *otredad* a mujeres y borrando completamente a personas disidentes de la binariedad normativa, que tenían su propio lugar, pues la distinción del género no tenía las implicaciones políticas/organizacionales que tienen en las estructuras coloniales. Esta es una organización en el lenguaje que permea en la actualidad.

Dentro de la precisión de las corrientes feministas a las que se inclina el marco teórico, y una congruencia con la tesis presentada, en el texto se encuentra una conjugación neutra cuando se refiere a quien lee, y cuando se generaliza a un grupo de personas sin especificar su género. Como postura frente a las normas estructurales de la lengua española, que tienen una tendencia a nombrar lo masculino como generalizador, como normativo, y que tiene un trasfondo mucho más profundo que la terminación vocal de las palabras. Elegí usar un lenguaje neutro con terminación “x” porque entiendo las precisiones feministas que señalan lo absurdo de terminar borrando a los sujetos femeninos por estar dentro de una masa gris de *otredades* que el sistema puede agrupar y desechar fácilmente. La manera de funcionamiento de las estructuras políticas, económicas y por ende sociales, se ha encargado de permear a través de la aparente invisibilidad de sus esfuerzos. La “x” permite a quien lee retomar la agencia que le es arrebatada

normalmente, para poder reemplazar la x con la conjugación que le sea más adecuada de acuerdo con su experiencia personal al respecto de sí. Se trata de una decisión política que pretende hacerle frente a dos caras de la misma moneda de dominación: del género masculino en las estructuras normativas, y de la binariedad hombre-mujer como única posibilidad válida de existencia.

Parte de la argumentación de las siguientes páginas, se basa en que la experiencia individual es parte de lo que nos da herramientas para interpretar y experimentar el mundo. Partimos de que cómo se identifique cada quién, tendrá una implicación diferente con su manera de percibir la *realidad*, o de recibir los textos audiovisuales o de los roles/espacios que puede o no ocupar en las representaciones o en la sociedad (espacios públicos, por ende relacionados a lo político). La identidad de género tiene ciertas implicaciones que pueden condicionar ciertos momentos o espacios de la experiencia en la sociedad. Y esto repercute en cómo se perciben los audiovisuales también. Este mismo trabajo versa del cuestionamiento de las instituciones que regulan las maneras de discursar, y apela a que existen otras, que también es posible *entender*, aunque tienen otras *reglas* u otras formas de organizar sus elementos de acuerdo con *otras* prioridades. Además de que se intersecta con la búsqueda de la visibilización de *la otredad*, y las diversas posibilidades que alberga, frente a la construcción de IO único posible en una sociedad patriarcal.

Al hablar de estas estructuras, es importante no concebirlas como entes externos, que tienen vida propia. Estas estructuras viven dentro de las personas, se trata de decisiones que se han tomado en diversos momentos, y que impactan en nuestra vida directamente. Y a las que les podemos hacer frente tomándonos el tiempo de decidir conscientemente.

Intentando permanecer congruente, resulta importante cuestionar las estructuras dominantes en los modos de expresión, a sabiendas de que esta es una postura en respuesta a condiciones que ya existen y *funcionan*. A pesar de ir en contra de, parten de las estructuras contra las que se revelan, de ahí puede encontrarseles un *sentido* para interpretarse, para entenderlas. Son dependientes, contradictorias y necesarias.

Entendiendo que estos sistemas nos borran, al quitarnos agencia, el lenguaje neutro intenta devolver la posibilidad de recuperación de la vida particular de quien lee, y la decisión de cómo posicionarse ante el texto y lo que él contiene. Es este entonces un espacio para imaginar y aceptar otras posibilidades, alternativas, que pueden empezar con un posicionamiento de la experiencia propia frente a la *realidad supuesta*, que nos permita elegirnos, identificarnos o posicionarnos de una manera cada vez más autónoma y consciente. Independientemente de la decisión personal, el proceso en sí mismo es el accionar que podría encontrar espacio para las preguntas y cuestiones que pretenden agrietar la costumbre que recubre el funcionamiento de estas estructuras dominantes.

2. ESTRUCTURAS SOCIALES

2.1 CINE Y SOCIEDAD

El cine precisa de un contexto social para poder ocurrir, no se trata de algún ente independiente que puede suceder en el vacío. Lo hacemos las personas y existe desde la concepción de una idea, hasta el visionado de la obra. Y las relaciones y condiciones sociales y económicas que delinean sus procesos, son tan variadas como importantes de reflexionar.

La forma que ha ido adoptando la sociedad y sus normas, dentro de las que existe el cine, tampoco son eventos aislados o azarosos. Se trata de un conjunto de relaciones que son además de sociales, políticas y económicas, las que van definiendo su camino. En la actualidad, la organización de la forma de vida de la sociedad se basa en un sistema económico capitalista. Retomamos la definición de Immanuel Wallerstein (1998) que propone que para definir al capitalismo, podemos entender cómo es que ha funcionado en vez de solamente describirlo. Así, define al *capitalismo histórico*.

Siguiendo esa descripción de Wallerstein (1998), sabemos que la palabra *capitalismo* se deriva de *capital*. El capital se refiere a la riqueza acumulada que se usa con el objetivo fundamental de su crecimiento, de aumentarla y acumular cada vez más. Convirtiendo esa riqueza acumulada en fuentes de nueva riqueza. En un sistema capitalista, entonces, la acumulación de capital *predomina* regularmente sobre la posibilidad de objetivos por alcanzar. Persiguiendo ese propósito, quienes poseen esa riqueza acumulada, los *capitalistas*, se ven ante la necesidad del trabajo, por lo que atraen o fuerzan personas para que trabajen. El medio para generar riqueza que se convirtiera en capital es la producción de mercancías, a través del uso de trabajo humano. Las mercancías serán vendidas para convertirlas en dinero nuevamente, que a su vez pueda ser invertido en herramientas o instrumentos, materias primas y el trabajo con el que se producirán nuevas mercancías; repitiendo el mismo ciclo sin parar. Para que todo este mecanismo funcione, es necesario *mercantilizar* toda una serie de procesos. Que antes del capitalismo, no estaban mercantilizados. En el proceso de acumular cada vez más

capital, los capitalistas van mercantilizando cada vez más procesos de todas las esferas de la vida social. "Es ese sistema social en el cual quienes se han regido por tales reglas han tenido un impacto tan grande sobre el conjunto que han creado las condiciones, mientras que los otros se han visto obligados a ajustarse a las normas o a sufrir las consecuencias." (Wallerstein, 1998, p. 7). Esto último, es una parte fundamental para el trabajo, pues remarca de qué maneras nos atraviesa, nos sitúa, y nos absorbe. Sus valores, ideales y normativas rigen predominantemente la manera de existir cotidiana de las personas. Dentro de lo que le compete al estudio, observamos que puede generar fenómenos o situaciones que pueden parecer similares en contextos muy diferentes entre sí, posiblemente porque se desarrollan bajo una misma organización, comparten sus características, puntos de partida o prioridades.

El capitalismo se estructura con las relaciones de poder que sostienen el modelo económico, pero que perpetran en otras formas de organización de los grupos que conforman la sociedad; como las relaciones familiares o las de amistad. Como modelo económico, se basa en la explotación de un grupo de la sociedad, sobre otro, para la obtención de riqueza, a través de complejas relaciones entre el valor del trabajo, el valor de los bienes y servicios necesarios para vivir; además de los medios para satisfacerlos. Este sistema, desde los años 70s, ha ido adoptando políticas que además son neoliberales. "El neoliberalismo es, ante todo, una teoría de prácticas político-económicas que afirma que la mejor manera de promover el bienestar del ser humano consiste en no restringir el libre desarrollo de las capacidades y de las libertades empresariales del individuo dentro de un marco institucional caracterizado por derechos de propiedad privada fuertes, mercados libres y libertad de comercio." (Harvey, 2007, pp. 6-7) Aquí el Estado juega el papel de crear y preservar el marco institucional, que sea adecuado para la existencia de este conjunto de prácticas. También debe tener a su disposición las funciones y estructuras defensivas para asegurar los derechos de la propiedad privada. A través de cuerpos militares o policiales, para tener la fuerza que defienda el *correcto* funcionamiento de las condiciones y los mercados. En su carácter dominante, esta teoría se encarga de crear los mercados, muchas veces mediante el mismo Estado,

en áreas en las que en realidad no existe, “como la tierra, el agua, la educación, la atención sanitaria, la seguridad social o la contaminación medioambiental” (Harvey, 2007, pp. 6-7).

Funciona porque se *vende* bajo la idea de que el bien social se maximiza, al maximizar las transacciones de comercios con mayor frecuencia y magnitud. Encontrando un lugar dentro del ciclo mismo del capitalismo. Así pretende seducir a las personas a que sus acciones estén direccionadas al predominio del mercado. “Esto exige tecnologías de creación de información y capacidad de almacenar, transferir, analizar y utilizar enormes bases de datos para guiar la toma de decisiones en el mercado global.” (Harvey, 2007, pp-7-8).

Al tratarse de una estructura dentro de la cual está inmersa la sociedad, y por lo tanto el cine, es importante tenerla en cuenta por cómo puede ir delineando también la manera en la que existe el cine. Al cimentarse la sociedad en un sistema que se basa en la explotación y la dominación, las estructuras propias del cine pueden encontrar cimientos bastante similares para poder funcionar dentro de esa organización. El cine se vale de muy diversas estructuras, sin embargo, poder situarlo en la particularidad del momento histórico, puede dibujar un panorama importante a tener en cuenta en la observación de las estructuras que dan forma a las creaciones audiovisuales predominantemente.

2.2 INDUSTRIA CULTURAL

Durante el siglo pasado, Adorno y Horkheimer (1998) desarrollaron una crítica a la superestructura y cómo impacta en una entonces reciente *industria cultural* en su *Dialéctica de la ilustración*. Albert García Arnau (2019), retoma sus aportaciones y las sitúa en una actualidad casi predilecta por los estudios de los dos frankfurtianos. Esta tesis pretende seguir esa línea de reflexión que busca señalar las estructuras dominantes y cómo se manifiestan en las expresiones artísticas y culturales.

García Arnau (2019), retoma el concepto de la *superestructura*, para referirse al capitalismo. Este conjunto de ideologías que no sólo ha encontrado maneras de inmiscuirse en todos los aspectos de nuestras vidas, se ha encargado de ir las moldeando también. Los campos artísticos no están exentos de ello al estar

inmersos y suceder en la misma sociedad ya organizada. Expone que el arte es ahora una industria también, y tiende a forjarse de acuerdo a las necesidades y prioridades del sistema económico. Sus formas de existir y accionar predominantemente responden a los mismos fines de otras industrias, que suelen perseguir el dinero como sinónimo de éxito. Generando como una de las más grandes prioridades, la rentabilidad de las obras o del artista. Entendiendo esto, podemos partir para buscar las bases de esas estructuras que rigen la creación de imágenes en diversos niveles; y cómo se ven esas repercusiones en ellas. Teniendo en cuenta como primera y crucial estructura, la del sistema económico y político que rige la sociedad.

Partiendo entonces de esa prioridad particular en el sistema, los contenidos encuentran un punto en común. “Su objetivo y razón de ser es la explotación económica, esto es, la generación de un beneficio” (Arnau, 2019, p. 54). Y esto repercute en todos los procesos de la producción, desde la creación hasta la exhibición. Comparten también formas de hacerse o de existir. Probablemente si empezamos por volvernos conscientes de estos procesos, podríamos comenzar a proponer alternativas con prioridades *diferentes*. Además de situar de manera importante, las delimitaciones que el beneficio del capital sugieren o implican en la forma de existir u ocurrir de procesos humanos (como el creativo) que no necesariamente existen para satisfacer la necesidad -no natural y construida- del capital dentro de este sistema. Es por ello que se vuelve relevante también el observar las ideas que se retratan y que se pueden observar en los contenidos. No solo podríamos encontrar qué dice de nosotros y nuestro contexto, sino que permite identificar cosas que en la *normalidad*, suelen pasar desapercibidas.

Intentar explicar el conjunto de decisiones en diversos niveles, que tomamos en grupo, puede dar lugar a la observación o interpretación de la cultura de la que somos parte. La creatividad tiene la capacidad de empujar infinitos límites, sin embargo, la causa del capital es en parte una razón importante de los caminos que se toman después. Y de por qué al romperse las barreras que solían delimitar algunos aspectos del cine -como los modelos de producción, realización o

distribución, o el mismo contenido de las imágenes-, tienden a retomar una forma similar entre todas, la de la rentabilidad y beneficio en una organización capitalista.

“La «industrialización» de la cultura, su inmersión en la lógica del sistema de producción capitalista va minando la autonomía productiva del arte y va sometiendo al nuevo sistema socioeconómico” (Arnau, 2019, p. 52). Esa autonomía mencionada, se somete cuando la prioridad se convierte en la rentabilidad o la obtención del beneficio generalmente económico. Se acotan las posibilidades permitidas dentro de la normatividad que estandariza la industria. Entonces existe el lugar para que se den las repeticiones que buscamos observar.

Tomemos en cuenta las muy diversas relaciones y situaciones que se dan en los procesos del cine. La finalidad del *consumo* está presente no solo en la exhibición, permea en los contenidos, decisiones y demás ramificaciones de la creación cinematográfica. Y así también puede repercutir en nosotrxs en diferentes facetas: bajo el entendimiento de que se trata de una cuestión laboral que nos absorbe activamente en las dinámicas del sistema, obligándonos a verlo desde adentro y con sus propios parámetros; o creativamente como realizadorxs, o como espectadorxs o *consumidorxs*. En algunos casos, es difícil distinguir dónde están las fronteras en la experiencia entre una y la otra, pero tengamos en cuenta que se trata de posiciones, contextos e implicaciones distintas.

Como realizadorxs, una parte del problema sucede al respecto de la libertad para construir, desde los discursos y las historias, hasta las imágenes y la forma de estructurarlas. Nos referimos a los niveles de forma y contenido de las imágenes.

Es en esa consecución de una semejanza total, de la aniquilación del estilo y la unificación estética, donde se aúna cualquier particularismo del arte — como lo sería el aura de Benjamin— a la universalidad «necesaria» que impone la realidad económica. El arte se somete —o, mejor dicho, se incorpora— a la lógica del capitalismo, esto es, a la producción industrial y la sumisión a los principios del mercado. (Arnau, 2019, p. 53)

Adorno y Horkheimer ya se habían topado con la sensación de que los productos de las que llaman “artes de masas” (Arnau, 2019, p. 53), eran previsibles y repetidos. Intentan explicar que los planteamientos estarían estructurados

intencionalmente, orientando incluso las decisiones creativas. La explican con esa sumisión de los procesos del arte, que repercuten en los contenidos y los modos de hacerse.

Podemos plantear, si el objetivo es *vender*, ¿qué es lo que *vende* en la sociedad contemporánea?, ¿cuáles son esas prioridades que impone el sistema, con las que logra los objetivos de rentabilidad o consumo? Retomamos el cuestionamiento del fondo del espejo entre el cine y la sociedad y la relevancia de la problemática de los discursos que existen detrás y dentro de los contenidos audiovisuales. Observando el caso particular de *Game of thrones*, uno de los casos de repeticiones más constantes, son la de los retratos de desnudos y retratos de violencia. Dentro de éstos, lo que más se repite son los retratos de desnudos femeninos, y violencia ejercida hacia mujeres; que a su vez repiten la constante de estar encuadrados en tamaños de plano muy cercanos a sus cuerpos, mostrándolos completamente y muy a detalle. Así también, en las escenas de violencia de género suelen encontrarse frecuentes connotaciones sexuales. Situaciones que no suceden con personajes masculinos. En la especificidad del estudio, exploramos ¿cuáles son las relaciones entre los conceptos de vender, y los cuerpos sexuados femeninos? Y esto ¿cómo se relaciona con la tendencia del pensamiento capitalista de una única manera de validar la existencia de una idea o concepto?

La construcción de las obras audiovisuales a partir del esquema capitalista tiene como una de sus consecuencias una extraña y enorme familiaridad entre contenidos. Esto termina repercutiendo también en los procesos de imaginación y de percepción, que unifican peligrosa y ciegamente las miradas y los mismos imaginarios. Esto termina atentando contra las posibilidades y la libertad creativa que se supone que acompañan al arte, hablando específicamente de las expresiones audiovisuales de este tipo. Además de resultar alarmantes los rumbos específicos que van tomando.

Otra problemática importante de lo anterior, es que termina desembocando en una pretensión de sintetizar una *universalidad* que resulta falsa. Se retrata a esta organización como una condición inherente de lo humano. Es delicado, pues definitivamente se trata de condiciones que la mayoría compartimos, pero que no

debe confundirse con una situación inamovible de la experiencia humana. Es precisamente eso lo que las repeticiones pueden provocar. Además de que muchas veces, los ideales retratados, en realidad son alcanzados por grupos muy reducidos que conforman la punta de la forma piramidal de la organización social. Que *funcionan* al sistema como materialización de sus *ideales*. Esto puede llegar a limitarnos tanto, que a veces ni siquiera podemos imaginarnos cómo serían algunos aspectos de nuestras vidas, fuera de esta organización.

La realización audiovisual, tiende entonces a regirse por formas de producción que responden a expectativas que la misma industria genera. Muchas veces, en la experiencia de recibir el contenido, en este caso, al ver una película o serie. Y que debe cumplir a su vez con la expectativa del sistema que es poder ser explotado y generar capital. Arnau lo resume en que "...la fórmula, prima sobre la independencia creativa, el proceso de producción se organiza mediante los criterios industriales, mediante la «racionalización» productiva. [...] El arte es [...] medio para un fin sistémico" (Arnau, 2019, p. 53). Si bien me parece muy dura la afirmación última, rescato de ello el no perder de vista el hecho de que el arte *puede serlo* también.

Dentro del sistema capitalista, casi todas las necesidades básicas requieren del dinero para ser satisfechas, aunque no es necesariamente el dinero lo que satisface esas necesidades. Es por ello que, ante el quehacer artístico, existe también la consecuencia de la organización de la sociedad, de orillar a monetizar este -y cualquier- quehacer. Eventualmente confluyen con ciertos estándares, y logran entrar en las reglas de ese juego. Puede ser injusto señalar a lxs artistxs como responsables de dicha forma de producción artística, pues apelamos a que se trata de problemas estructurales, que van más allá de la experiencia individual de cada unx. Y que son orilladxs, pues se presenta como una "elección libre", con una sola opción posible; estamos inmersxs dentro de esta dinámica que organiza los aspectos de nuestras vidas.

Lo anterior no solo orilla a la elección obligada de pertenecer a dichas dinámicas, así también puede acotar las posibilidades dentro de la creatividad misma o durante los procesos creativos. Se limitan las formas de discursar, y los

discursos que caben en ellas, simplemente negando a los que no se atengan a la normatividad. Esas limitaciones también suelen ser coherentes con la forma de pensamiento capitalista y las condiciones que mantienen al capitalismo como línea dominante.

2.3 ESTRUCTURA DE LA DOMINACIÓN

El sistema capitalista logra establecerse gracias a diversos mecanismos, que generan situaciones o escenarios en los que se hacen ver como las únicas posibles. No solamente como las *mejores* opciones, si no las *lógicas* o *naturales*. Entran en juego las *ideologías*, que tienen como *labor* ocultar su propio funcionamiento y dispositivos: “El rechazo a declarar sus propios códigos caracteriza a la sociedad burguesa y a la cultura proveniente de ella: ambas exigen signos que no parezcan signos” (Barthes, 1977, pág. 116 citado en Kuhn, 1991, p. 90). Podremos volver más adelante a la idea descrita sobre los “signos que no son signos”, pues se relaciona bastante con la forma audiovisual del cine, al tener códigos y mecanismos que también generan la sensación de mensajes que no es necesario codificar por su similitud con la experiencia de la realidad. Sin embargo, ahora es relevante señalar algunas características de las ideologías.

La ideología “es un sistema de valores, creencias y representaciones” (Silva, 1982, p. 19) que las sociedades crean para sí mismas, en las que históricamente se han dado relaciones de explotación. Justifican su propia estructura de explotación haciéndola parecer como un orden natural.

Tiene su *lugar individual* de actuación en las zonas no conscientes del siquismo, entendidas desde el punto de vista de la dinámica síquica: algunas representaciones figuran en calidad de 'represiones profundas' en la inconciencia”, a través de representaciones inducidas, o de la “preconciencia”, como sitio en donde se albergan ideas que están *dormidas* hasta que se les necesita o estimula y reaparecen. (Silva, 1982, p. 19)

Tienen la característica de pasar desapercibidas, porque es justamente uno de sus mecanismos más importantes, que se hacen pasar por formas de actuar o existir, que podrían parecer *naturales*. Los códigos y reglas se asimilan de tal forma, que dejan de ser *visibles*, se vuelven inconscientes. La relación que nos compete es cómo esta manera de accionar de las ideologías “puede tener sus propios efectos independientes en los productos culturales” (Kuhn, 1991, p. 90).

Los procesos culturales bajo los que sucede la consolidación de la “normalidad” suceden inconscientemente también. Al hablar de las diferencias entre expresión y significación en el cine, Metz (1968) ejemplifica una parte importante del problema de investigación. Explica que un concepto se significa, y una cosa se expresa. Partiendo de ello, problematiza que los conjuntos de significados que denominamos expresivos, motivados o simbólicos, etc. terminan por parecer naturales. Aunque en realidad, por ser culturales, varían de un grupo humano a otro.

Si el usuario, por regla general, no los experimenta como códigos, sino como efectos de sentido naturales, es porque los ha “asimilado” lo suficiente como para dejarlos de llevar en estado de separación. Así, paradójicamente, las codificaciones más profundamente culturales son las que se experimentan como naturales, y lo segundo es consecuencia de lo primero. (Metz, 1968, p. 102)

Al contrario, cuando se presentan codificaciones culturales más superficiales o especializadas, suelen ser identificadas más sencillamente como sistemas separados. Ejemplifica muy atinadamente con la expresividad denominada “expresión del rostro”. No es gracias al llamado “lenguaje cinematográfico” que el espectador consigue entender las expresiones que en el rostro de la actorx figuran. Pero tampoco es por un hecho inerte, *natural*; en realidad las expresiones del rostro tienen diferentes *significados* entre una cultura y otra, o de una época a otra. Entendemos este tipo de expresiones “por efecto de un saber muy antiguo y muy profundamente arraigado en nosotros, que funciona “solo” y que -para nosotros- se confunde con la percepción misma” (Metz, 1968, p. 102).

Podemos hacer mención del juego del espejo, al respecto de cuál es la realidad y cuál es el reflejo, de ciertos comportamientos o situaciones que vemos

en los contenidos audiovisuales. De cierta forma, ese juego puede empezar a vislumbrarse con cómo se construye la *realidad*, con lo *cultural* y lo *ideológico*, al respecto de lo que puede recibirse como *natural*.

Es necesario tener en mente, que los procesos de creación y existencia del cine son muy variados; comprenden desde el desarrollo de ideas, la concepción de historias y formas de narrarlas, hasta los caminos que recorren los contenidos en sus etapas de distribución y exhibición. Las relaciones y contextos, situaciones y necesidades, involucran casi siempre en el modo estandarizado, a muchas personas. No perdamos de vista que todo lo anterior está contenido en formas de organización que responden a modelos particulares y predominantes. Y repercuten en cada uno de los procesos mencionados, complejizando la situación por cómo puede llegar a impactar de maneras tan diversas.

Muchos discursos recorren ese mismo camino, a través del conjunto de repeticiones que construye lo *permitido*, hasta que son apropiados como (re)acciones inevitables. Sin necesidad de ser explícitos en las limitaciones o las maneras de delimitar que usa para lograrlo. Este trabajo surge de la sensación de constante repetición de discursos y formas de discursar, en la mayoría de los contenidos audiovisuales de más fácil acceso; y el cuestionamiento de los valores que se reproducen con esa repetición constante. Problemáticas nada novedosas, pues es interesante que la observación de Adorno y Horkheimer (1998) resulte tan atinada y vigente. Y esas repeticiones terminan por convertirse en estándares que delimitan el comportamiento de una *industria* del cine. Por su implicación social, uno de los puntos a señalar es cómo “[...] la expresión hecha fórmula se convierte en la mejor formalización de un estilo único, esto es, es utilizada como una de las más importantes herramientas de dominación” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 170 citado en Arnau, 2019, p. 54).

La dominación implica la existencia de otros, sin embargo, condiciona su existencia a la periferia del espacio que ocupa la parte dominante. Se entiende entonces, que, a pesar de existir cierta diversidad, existen formas muy específicas que predominan en diferentes niveles, en lo que es, en este caso, el cine. Las

estructuras dominantes pueden verse reproducidas en las formas de representación, pues muchas veces son reproducidas inconscientemente.

Pensemos que, dentro de las organizaciones humanas, el hecho de llevar a cabo una acción y no su contraria, o por lo menos una diferente, tiene que ver con las intenciones de la misma acción. Ya sean individuales o colectivas, dependiendo de qué busquen o de dónde surjan. Lo que conocemos como *cultura* es el resultado y conjunto de esas decisiones con significado. El conocimiento cultural es transmitido entre generaciones, y a veces sobrevive gracias a la diversidad de contextos que permiten su constancia. Siguiendo la argumentación al respecto de las formas de organización, podemos tener en cuenta la importancia de entender las diversas decisiones pasadas que han construido los caminos que ahora andamos. Podemos observar esas decisiones con intención de reflexionar al respecto de sus orígenes y de qué maneras podríamos imaginar *otras*.

En los modelos de producción actuales, el cine tiende a buscar que lo que muestra, encuentre una rápida y eficaz significación. La combinación de una normalidad construida e irreal, aunada al recurrente uso de códigos que la refuerzan a través de diversos medios, termina por consolidar ideas muy específicas. “La significación, como única función de la palabra admitida por la semántica, se realiza plenamente en la señal. Su carácter de señal se refuerza gracias a la rapidez con que son puestos en circulación desde lo alto de los modelos lingüísticos” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 211 citado en Arnau, 2019, p. 54). Además advierten que la repetición universal de éstos elementos premeditados, resultan en generar una sensación de familiaridad crucial en la consolidación de este accionar. La “eterna repetición” que describe Arnau (2019) en su texto, es consecuencia -y a la vez herramienta- del sistema para inmiscuirse y validar la experiencia de la *realidad*, y a su vez, de lo *cinematográfico*.

El cine, por su forma de asemejar la experiencia de la realidad, puede generar expectativas sobre momentos, relaciones o situaciones, al nivel de la narrativa con las historias, los escenarios o personajes que construye. Por la misma repetición de ciertos patrones, se construyen ideales que pueden trascender a fuera de la pantalla también. De igual manera puede generar expectativas a otros niveles, si confluyen

con las ideas dominantes de los sistemas regentes. No se trata solamente de las experiencias estéticas o narrativas de las historias, también de cómo las ideologías de la organización, disponen también códigos y convenciones contenidas en las narraciones, con las que se suele contextualizar a un nivel que pasa desapercibido en nuestro entendimiento. Las convenciones de la normalidad social parecen imprimirse en los contenidos cinematográficos inevitablemente.

Dentro de lo social, es donde se construyen entonces discursos dominantes en torno al *deber ser* en todos los aspectos de la vida. Pueden ser a través de la forma de vestir, de comportarse, en forma de expectativas, roles o trabajos. Pueden versar sobre la identidad cultural, de género, sexual, de organización en las relaciones, etc. El cine abarca y ocupa muchas de esas formas del deber ser, a veces apelando al reconocimiento o la representación. Muchas veces valiéndose de estereotipos y otras formas de repetición que desembocan en la construcción de un referente. Por su naturaleza, termina siendo un momento-lugar en el que es posible depositar múltiples discursos. Y en la actualidad podemos problematizar los discursos dominantes que ocupan la mayoría de los espacios con mayor alcance.

Por ejemplo, tradicionalmente, muchas de las normativas de la sociedad, están organizadas de una forma en la que los elementos generalmente se contraponen o tienen una parte contraria; se organizan en binomios. Salazar Carrasco explica cómo

Los sistemas de oposiciones binarias permiten a la mente humana, según la lingüística estructural, asimilar inconscientemente categorías fundamentales del lenguaje, ya sean de orden fonético (consonantes/vocales, fricativas/africadas, sordas/sonoras, etc.), sintáctico (singular/plural, sujeto/predicado, sustantivo/verbo, etc.) o de cualquier otro tipo (Salazar Carrasco, s.f., p. 61).

Se trata del choque o encuentro de dos elementos que resultan de alguna forma antónimos. Se propone entonces que existe la tendencia a organizar parte de la subjetividad de lo *humano* generalmente en grupos, en los que suele haber una tensión que les hace ser complementarios y contrarios. Llevan a extremos opuestos alguna idea o representación. Así como en la teoría dramática tradicionalmente

existen protagonistas y antagonistas, héroes y villanos, puntos altos y bajos, éxito y tragedia; suele ser una diversidad de blancos y negros exclusivamente.

Muchos aspectos de lo cotidiano se organizan de esa forma, y una muy buena parte de la organización social dominante se ha basado en el binomio construido que separa a las personas de acuerdo a su sexo y género, en femenino o masculino exclusivamente. Ambos se construyen a través de diversos roles, conceptos, expectativas o expresiones. A su vez, también se construyen - dependiendo desde dónde se construyan; esta vez, por ejemplo, desde lo cinematográfico- de otros binomios, (por ejemplo, sujeto/objeto, roles activo/pasivo, héroe/víctima, etc.). Es gracias a esas condiciones, que puede suceder la *ideología patriarcal*, que puede entenderse como un “mecanismo ideológico que representa y crea relaciones de dominación del hombre sobre la mujer” (Kuhn, 1991, p. 213).

Es complejo hablar de la construcción de la normatividad dentro de este sistema, pues la delimita en territorios muy pequeños e irreales en términos de la posibilidad de la diversidad en la experiencia humana. Aún así, apela a normas de carácter social -de organización-, para predicar lo que es permitido y la forma en la que es válido existir. Esto se logra a través de diversos medios e ideologías, que muchas veces suceden de maneras inconscientes. Y por otro lado, las alternativas posibles, tienden a estar acotadas a conveniencia del sistema, para mantener su estatus dominante. “[...]performando la realidad social a través de la palabra -y su insistente repetición masiva-, se intentan domesticar los posibles vestigios de resistencia” (Arnau, 2019, p. 54).

Siempre han existido formas de oposición, no podemos negar la diversidad de discursos que ya existen. Aunque encuentran un lugar dentro del sistema, suele ser fuera de lo *permitido* -y como consecuencia, también, de los espacios *permitidos*-. El mismo sistema logra contener esas otras formas dentro de sí, para poder regularlas también; parte de su esfuerzo es marginar estas *otredades*. Ha encontrado maneras de distinguir los contenidos, nivelando todos a la calidad de *productos*, “[...] para clasificar, organizar y manipular a los consumidores” (Adorno y Horkheimer. 1998 p. 168 citado en Arnau, 2019, p. 52).

Es así posible para la industria cultural llegar más lejos, abarcando un espacio social mayor. Se valida a través de lo que está dentro de su normatividad, pero también rige lo que alcanza a estar en su periferia. O les permite un lugar dentro, una vez que ha encontrado la manera de que *sirva* al cometido del capital. Sin embargo, aún dentro de las contradicciones, es innegable que es posible existir fuera de esos territorios *ideales*. Entendiendo que la forma de pensamiento capitalista se estructura a través de una única manera de validar la existencia de algo, posiblemente una manera de resistirnos a ello podría ser el ofrecer más opciones, pensar en más posibilidades. La inercia nos conduce a la elección prefabricada de una opción única. El no tomar una decisión activa ante ello, se convierte en una decisión también, pues la organización sigue su curso, arrebatando la opción primera; situación en la que habría dado lo mismo elegirla desde el principio. Ante la decisión que muchas veces sucede inconsciente, las alternativas pueden comenzar con conscientizar los procesos de decidir. Podemos ejercitar los esfuerzos hacia las alternativas, para acercarnos a formas diferentes, estructuras que no respondan a los fines tradicionales. Se propone como primer acercamiento, explorar decisiones basadas en otras prioridades, distintas a las tradicionales del sistema actual. Diversas corrientes del feminismo ofrecen formas de acercamiento alternativas a estas problemáticas, pues surgen de la resistencia social de un grupo tradicionalmente marginado, prioriza otros valores y persigue otros objetivos. El carácter decolonial con el que se aborda, permite relacionar el origen de estos sistemas con la dominación europea. Además de problematizar esta realidad patriarcal específica, señala la necesidad de resistir a las formas de dominación que corresponden a la colonización; que se ha esforzado en someter y erradicar violentamente formas de organización y culturales, como métodos de dominación.

3. TEORÍA FEMINISTA

3.1 PUNTOS DE PARTIDA DE LA OBSERVACIÓN

Debido a los ejes centrales del trabajo, es necesario hacer la distinción sobre cómo nos referiremos a lo que vamos a estar observando. Al tratarse de una problemática al respecto de las estructuras tradicionales y que busca señalarse en diversos sitios, nos valemos de la definición de *textos cinematográficos*. Entendiendo un texto como “una estructura y organización interna de un producto cultural o conjunto de representaciones: una novela, un cuadro, una película, un poema o un anuncio pueden ser analizados como textos” (Kuhn, 1991, p. 214). Partimos también del entendimiento de que los textos cinematográficos, cobran significado cuando los vemos y oímos. No sucede que contienen significados impresos e invariables en sí mismos, dependen de la interpretación de cada espectadorx. Y sucede hasta el momento en el que se hace el visionado. A su vez, también inciden elementos como el lugar, el momento, y los contextos bajo los que se hace tanto el visionado como la observación. El visionado entendido como el suceso en sí mismo, y la observación, como parte de los puntos de vista y puntos de partida con que lx espectadorx ve y escucha el texto. La información que le sea referencia para dar sentido a los elementos que se le presenten, dependerá completamente de su experiencia de vida particular. Aunado a que, generalmente, por la manera de existir más común actualmente, se plantea que lxs realizadorxs difícilmente acompañan los visionados para contextualizar sus obras. Esto es muy importante, porque describe cómo sucede la interpretación, qué pueden significar los textos.

Una de las condicionantes más relevantes para el punto de partida de la observación, puede ser el género de lx espectadorx. Para empezar, forma parte del bagaje de la experiencia de vida, y lx posiciona al respecto de las narrativas de la sociedad y de los textos cinematográficos. En mi caso, he vivido ciertas normas que le *corresponden* a los supuestos de los cuerpos sexuados femeninos, que me han construido como una mujer en la sociedad mexicana contemporánea. Ese es parte del contexto de partida de esta observación. En mi experiencia particular, existe la búsqueda constante a cuestionar y buscar alternativas a estructuras rígidas que me

resultan incómodas en mi experiencia cotidiana. Y de las que además puedo percibir repercusiones en mi vida y de otras personas.

Entonces decimos que la instancia narradora⁴ o en términos jakobsianos denominado sujeto de la enunciación (Metz, 1968, p. 47), representa las intenciones y el modo de hacerse del texto. En lx espectadorx se ubican las predisposiciones, expectativas y operaciones de lectura que el filme presupone idealmente, a partir de la disposición de sus elementos y de lx espectadorx mismx.

Sin embargo, existen maneras de posicionar a lx espectadorx al respecto del texto, no olvidemos que en el cine clásico, “el discurso dominante, es casi invariablemente masculino” (Kuhn, 1991, p. 103). Generalmente la narración apela a la identificación con lxs personajes protagonistas. Y su manera de construir el mundo, la narrativa y el texto mismo, depende de eso también. Estas formas de apelar, de representación y el proceso de identificación, también son formas de posicionar a lx espectadorx frente al texto, y repercutirán directamente en su interpretación del mismo.

Al realizar la observación de la serie *Game of thrones* para este trabajo, pude notar diversas situaciones y contextos de violencia que me parecieron alarmantes, y que antes no había podido notar, pues no contaba con las herramientas para identificarlas. A pesar de que ya conocía el texto con anterioridad, me habían pasado desapercibidas también. Cada vez me parecía más difícil de tolerar las escenas de agresiones físicas hacia mujeres, y me parecían muy delicadas las que contenían violencia explícita, que no parecía proponer nada más que posibilidades y situaciones de dónde y cómo *puede* suceder la violencia machista, siguiendo el estereotipo de impunidad que caracteriza los contextos de nuestras realidades. Y con la repetición que muestra a hombres en sitios de poder, ejerciendo los privilegios que las mismas relaciones de poder les confieren. Muchas veces solo por el hecho mismo de ser quiénes son. A pesar de esta vez ahondar solamente en

⁴ Metz en la misma página 47 explica que la figura de unx autorx se trata de una limitación condicionada culturalmente, de una instancia que esta vez se aborda de una manera un tanto más universal, prefiriendo dicha terminología a la de autorx.

el primer capítulo, esta serie en su totalidad puede proveer muchísimos ejemplos de las problemáticas aquí desarrolladas.

La mencionada mirada masculina, tiende no solamente a generar retratos lejanos. Difíciles de adoptar no solo por la nula identificación, sino porque además persiguen características de esa cultura *de dominación* que les rodea a los cuerpos sexuados masculinos en sus sitios de poder.

3.2 CONSTRUCCIÓN Y PARADIGMAS CULTURALES DE LOS GÉNEROS

Socialmente existen muchas diferencias en la construcción de lo masculino y de lo femenino. Existen en la manera de configurarse de los contextos, y a su vez, de las personas, dependiendo de si existen bajo la construcción de *ser* hombres o mujeres. Es posible que existan diferencias al retratarlxs también. Pero es importante observar no solo que son diferentes, también cómo, en qué y por qué pueden estar sucediendo esas diferencias. Porque puede repercutir en nuestras experiencias alrededor de lo cinematográfico, tanto como espectadorxs, como realizadorxs o cineastas. Llegando a repercutir en la normatividad, los discursos y narrativas que *dominan* también socialmente.

La ideología patriarcal, también tiene formas de amoldarse a las paredes de lo que se ha construido como *cinematográfico*. Retomamos la afirmación de Kuhn que señala que “las mujeres están oprimidas no sólo económica y políticamente, sino también en las formas mismas de razonamiento, significación e intercambio simbólico en funcionamiento de nuestra cultura.” (Kuhn, 1991, p. 92) Es muy delicada la profundidad del problema, pues es la descripción sistemática que vuelve tan difícil romper estas estructuras. Sin embargo, los esfuerzos por visibilizar cómo se materializan o las formas que toman los métodos a través de los cuales impera la opresión machista, permiten contribuir a alternativas a los modos de hacer y de pensar, que generen otras maneras de expresión, necesarias para desaprender las que tradicionalmente tienden a violentar a este grupo de la sociedad.

En los años 70s, Laura Mulvey (1975, citado en Kuhn, 1991), teórica feminista del cine, señala tras un estudio sobre las representaciones de las mujeres (*Visual pleasure and narrative cinema*, 1975), que muchas de las formas de representación,

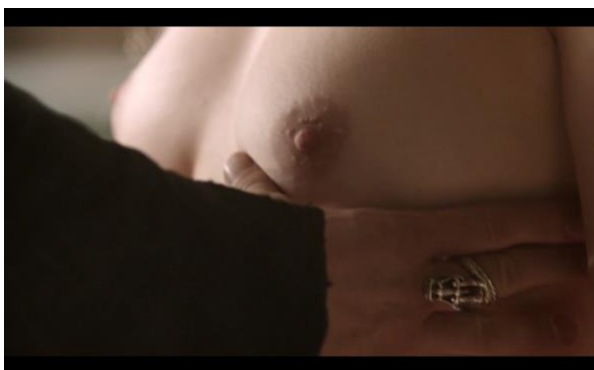
sitúan a lx espectadorx en una evocación de formas de placer y displacer tempranas o incluso infantiles (Kuhn, 1991, p. 93). Si en las películas que están destinadas mayormente a públicos infantiles podemos observar diversas estructuras dominantes de las que hemos señalado, es posible imaginar que este tipo de *educación* nos pase desapercibida porque podría parecer que así ha sucedido *siempre*, y que eso es *normal*. El hecho de que desde temprana edad, las mujeres son re-presentadas como objetos de deseo puede repercutir en los espacios que invariablemente se le designan. Que pueden ser uno de los principios de los comportamientos de la cultura machista. Esto puede observarse, gracias a la relación texto-espectadorx. Partimos de la afirmación de que esa relación entre el texto y lx espectadorx, está condicionada, dentro de muchas otras cosas, por el *momento* de recepción. Es crucial el momento de *observación*, por lo que es igual de importante tomar en cuenta no sólo el proceso mientras sucede, sino a la mirada misma como un elemento que incide en él.

Lo anterior puede formar parte de las tradiciones que designan los lugares en las relaciones de poder entre ambos géneros. Que con el tiempo van pareciendo inevitables, por su manera de perpetrar en casi todos los lugares. Retomando el juego de los espejos con el cine y la sociedad, esta vez podemos usarlo como herramienta para observar los paradigmas que refuerzan las construcciones correspondientes entre hombres y mujeres, a través del uso de estereotipos en la construcción de los personajes⁵.

Retomando a *Game of thrones* como texto muestra para observar, es posible encontrar diversas repeticiones en lo que esos paradigmas designan. Por ejemplo, los cuerpos físicos de lxs personajes, tienden a seguir normativas de estética muy particulares que rigen a la sociedad también. Lxs personajes protagonistas son mayormente blancxs. En cuanto a los cuerpos femeninos, coinciden en que tienden a ser de tez clara, su cabello y ojos son de colores claros también. Su piel suele verse tersa y lisa, sin rastros de vello corporal o facial, brotes o cambios repentinos de coloración. Suelen ser delgadas, con pechos pronunciados y además, tiende a

⁵ Más adelante, se profundiza en el concepto de los estereotipos y se especifica la manera de abordarse en relación a los fenómenos mencionados al respecto de lxs personas y personajes.

retratarse su cuerpo desnudo en algún punto de la narración, a pesar de que algunas son contextualizadas como menores de edad. De los personajes masculinos difícilmente se da a conocer un retrato de cuerpo desnudo equiparable a los numerosos que hay de mujeres. Además, de que la manera de mostrar sus cuerpos es diferente. Los encuadres que muestran partes del cuerpo masculino desnudo, son desde lejos, planos abiertos que dejan ver mucho del fondo donde se encuentran. De las mujeres vemos encuadres cerrados, detalles que enfatizan sus cuerpos o partes específicas de ellos. Las repeticiones dejan ver una tendencia a sexualizar el cuerpo femenino, pues los desnudos ocurren en contextos donde las mujeres son presentadas como objetos de deseo sexual, o para satisfacer placeres de los personajes hombres. Es interesante cómo desde el punto de vista visual, la cosificación se da a través de la tendencia de mostrar poco el cuerpo masculino (en pocas ocasiones, en encuadres pequeños que apenas se vean), en comparación con el femenino (repetidas ocasiones, en imágenes de pantalla completa, grandes, detallados, *en exhibición*).



*Ilustración 1. Captura de pantalla, secuencia 36.
Presentación de lxs hemanxs Targaryen*



*Ilustración 2. Captura de pantalla, secuencia 27.
Preparativos de los hijos Stark para la fiesta.*

A lo largo de repeticiones de las situaciones, las posibilidades de la existencia de lo femenino quedan reducidas a términos muy específicos. Que además suelen resultar como la contraparte necesaria para las relaciones de poder y dominación que se han desarrollado históricamente entre hombres y mujeres. A las mujeres se les suele retratar como personajes sin agencia, dependientes de otrxs, generalmente de sus padres o esposos. Esos personajes que solemos ver en la serie ocupan los lugares que tradicionalmente les son permitidos a las mujeres en

la organización social. Las conocemos *naturalmente* en sus roles como madres, esposas, sirvientas o prostitutas. O en su extremo de ser consideradas objetos, monedas de cambio para otros fines, cosas con qué lucrar o de qué beneficiarse.

Al contrario, los personajes masculinos generalmente cuentan con un mayor tratamiento y/o profundidad, pues tienen el lugar de ser sujetos activos, complejos, protagonistas. Tienen la posibilidad de abordarse desde muy diversos puntos de vista, todos privilegiados en mundos que les permiten el mismo mundo de posibilidades. Se trata de una estructura sistematizada que surge de otras aristas, pero que es la dominante, o la que más al alcance se encuentra. Lo femenino suele carecer de la variedad de puntos de vista, además de surgir también desde una mirada casi siempre desde lo masculino, pues la construcción del mundo -y de la industria-, así como sus necesidades son masculinas, además de machistas.

Kuhn señala que

[...]al pretender dar cuenta detallada de las represiones existentes en un texto fílmico y de cómo se pueden relacionar con las formas de interpelación, el (psico)análisis textual puede conducir al estudio de la represión de lo femenino en el patriarcado, y a concretar algunos de los procesos mediante los cuales funciona esa represión en el nivel inconsciente de los productos culturales (Kuhn, 1991, pp. 119-122).

Priorizamos las decisiones que nos permitan buscar un acercamiento en el que se sustituya lo inherente de los códigos o elementos cuando entre en juego una interpretación más consciente. Es necesario llevar a cabo una observación activa y detallada, para poder separar los elementos de sus significados. Así es posible acercarnos a la observación de los elementos que suelen pasar desapercibidos, como lo que sucede con la manera de accionar de las ideologías.

3.3 ¿CÓMO HACER VISIBLE LO INVISIBLE? EL FEMINISMO COMO ALTERNATIVA

El feminismo puede ser un posicionamiento político, teórico o metodológico. Sin duda figura como alternativa por sus objetivos, “sugiere qué preguntas hacer o la forma de abordar el texto” (Kuhn, 1991, p. 95). Propone deconstruir los textos y

vislumbrar los vehículos y significantes que contienen los significados, esta vez, más específicamente los que construyen lo que significa “mujer” o lo relativo a ello en las estructuras sociales y cómo repercuten en los audiovisuales.

Dentro de la especificidad de los puntos de vista y de mirada, el feminismo configura desde dónde, hacia dónde y cómo observar el texto para este trabajo. Tomaremos la definición de Annette Kuhn, que dice que el feminismo busca la reivindicación de la mujer en cualquiera de los aspectos de los cuales ha sido relegada históricamente.

Es un conjunto de actividades políticas basadas en ciertos análisis sobre la posición histórica y social de las mujeres en cuanto subordinadas, oprimidas o explotadas por los modos dominantes de producción (como el capitalismo) y/o por las relaciones sociales de patriarcado o de dominio masculino. En sí mismo es polifacético (Kuhn, 1991, p. 18).

Un punto de partida importante de este trabajo es la problematización de la manera en la que está organizado predominantemente el mundo, económica y políticamente. Su cuestionamiento surge de, y se considera desde un punto de vista feminista. Este tipo de análisis pretende enfatizar cómo funciona un texto narrativo clásico como ideología. “Si la posición teórica en que se basa la interpretación es feminista, se plantearán cuestiones feministas con respecto al texto, y el resultado será un análisis feminista.” (Kuhn, 1991, p. 108)

La relación entre la normatividad que organiza la vida y lo dominante que la regula, configura de maneras específicas las condiciones en las que nos desarrollamos y desenvolvemos. Se vuelve un elemento importante a observar, que realmente nos ayuda a mirar hacia nosotrxs mismxs y nuestras propias expresiones. Es importante entonces cuestionar eso construido como *normalidad* y cómo configura nuestras vidas.

3.3.1 MUJERES AL CENTRO DE LA OBSERVACIÓN

Abordándose desde un punto de vista que parte de la observación de una sociedad misógina y machista, el sector violentado en cuestión y su forma de resistencia, son

las mujeres y el feminismo respectivamente. Los esfuerzos de la teoría feminista por partir de *otro* lugar del tradicional, pretenden generar justamente un punto de vista que pueda ser crítico ante él. Al intentar resignificar los espacios centrales ocupados mayoritariamente por hombres, se toma como sujeto primario para observar a los personajes femeninos, situándolos dentro de los discursos que contienen las imágenes y sus diversos contextos (entre ellos los de recepción y producción). Para no perder de vista esos objetivos, Kuhn sugiere cuestionamientos específicos como “¿qué funciones tiene el personaje femenino dentro de la estructura narrativa de la película?, ¿cómo aparecen representadas las mujeres desde un punto de vista visual?, ¿qué funciones no ejercen las mujeres?, ¿cómo no son nunca representadas?” (Kuhn. 1991, p. 95).

Es importante proponer un acercamiento que sea más profundo que el narrativo, pues la problemática sucede en la realización de los audiovisuales, en las decisiones que respaldan los contenidos en este tipo de textos. Retomamos los cuestionamientos de Kuhn, pues definitivamente un vehículo importante es la historia que se narra, sin embargo plantea como paralela la importancia del punto de vista visual. Además de terminar de construir sus implicaciones, observando también sus ausencias. Los lugares que les son permitidos con exclusividad y límites, dependen también de los que no les son permitidos. Juega un papel igual de importante a tener en cuenta la construcción global, pues termina de dar sentido al todo.

La perspectiva feminista se encuentra en un lugar periférico de lo dominante, por lo que podría ofrecer un “punto privilegiado de acceso a la ideología” (Kuhn, 1991, p. 95). Al construirse fuera de lo normativo, y dentro de un sector que se sitúa ya en la periferia, “[...]está como el exiliado, en una excelente posición para pertenecer al margen y analizar sus mecanismos”. (Kuhn, 1991, p. 95). Sin embargo, esta teoría feminista del cine, no se ha adherido a ninguna corriente en particular del feminismo, pues se plantea que esas corrientes, confluyen en los esfuerzos de sensibilizarnos a lo que suele pasar desapercibido en una sociedad sexista, “[...] el proyecto fundamental del análisis feminista del cine consiste en hacer visible lo invisible.” (Kuhn, 1991, pp. 86, 87) Y es por eso que retoma diversos

posicionamientos, reflexiones, métodos y formas de pensamiento que son cobijados por el gran proyecto del análisis de carácter feminista.

Desaprender las prácticas normativas, para integrar otras formas de construir las imágenes y las representaciones en los textos audiovisuales, supone una posibilidad importante para proponer narrativas en pro de la diversidad. Es importante no perder de vista las contradicciones que acompañan los cuestionamientos a una estructura en la que estamos y siempre hemos estado inmersxs. ¿Cómo se acciona entonces ante algo que parece ser invisible? La forma de esta *caja* no es *natural*, y tal vez para intentar salir de ella sea importante empezar por observarla con cuidado. Entender los mecanismos, reconocer los significados y sus significantes, cómo repercuten y se expresan en los textos, podría generar caminos hacia imaginar otras formas de representar o de concebir, en este caso, las estructuras dominantes que separan a los géneros en dos grupos exclusivamente, y que a su vez permite las relaciones de poder entre esas dos agrupaciones. Esfuerzos en reforzar las posibles fracturas a las rígidas estructuras que han configurado la normalidad.

En parte, la intención de declarar que la opresión hacia las mujeres resulta en algo profundo y complejo, puede subrayar también la necesidad de los estudios cinematográficos de estar al nivel de profundidad y complejidad. Suelen realizarse análisis sobre las narraciones y las historias, los roles y personajes, sin embargo, esta observación precisa de abarcar más que eso. En función de los mecanismos y escalas a las que funcionan las ideologías que oprimen a las mujeres, en las representaciones audiovisuales contemporáneas. En una estructura más grande que la del aparato cinematográfico, en el cine clásico las mujeres generalmente “funcionan como un significante en un circuito de intercambio donde los valores que se intercambian están ya fijados en y por la cultura del patriarcado” (Kuhn, 1991, p. 105). El feminismo, que encuentra valores diferentes, se enfoca en esos elementos y circuitos, e intentan despegar los que parecieran estar fijos por *orden natural*.

Si bien, pareciera que no todos los textos se prestan a este tipo de análisis, se argumenta que es justamente gracias al accionar de las ideologías. A pesar de que los textos no presenten una *ruptura* evidente a lo tradicional en sus formas o

contenidos, se retoma la argumentación sobre los textos límitrofes, que dejan ver más claramente la aceptación de dichos mecanismos dentro de la normalidad. Buscamos sacar a la luz los procesos mediante los cuales se construyen los significados, en mecanismos dominantes, por lo que la línea de interpretación es aplicable, independientemente de los elementos del texto. (Kuhn, 1991, p. 95)

Ante la sistematización de la experiencia de la vida, la cotidianidad resulta un campo viable para la resistencia, en este caso feminista. Es importante contextualizar al feminismo como eje para los puntos de vista y de partida de la metodología, sin embargo, el método pretende centrarse en la observación de las estructuras en general. Busca respaldarse en métodos que persiguen la deconstrucción de los textos, de tal manera que sea posible observar más conscientemente los elementos que lo componen y sus relaciones. Sin perder de vista que esos elementos no pueden ser aislados completamente, pues funcionan como parte de un todo bastante complejo. No solamente refiriéndonos a los textos cinematográficos, sino también a todo el proceso de construcción de significados que sucede al experimentar un texto audiovisual.

4. TEORÍA DEL CINE

4.1 EL CINE Y LOS AUDIOVISUALES

Es difícil delimitar lo que puede caber dentro de una experiencia cinematográfica, pero en este caso entendemos al *cine clásico* en un contexto histórico muy particular. Kuhn en su estudio, lo define como la época dorada de la producción cinematográfica de Hollywood delineada por los grandes estudios en los años 30s y 40s (Kuhn, 1991, p. 38). A pesar del momento particular, cabe rescatar que en ese momento, se dieron las condiciones de lo que ahora son los antecedentes de los modos de producción y distribución de la industria cinematográfica actual. Lo que caracteriza a ese cine clásico del que habla Kuhn, sigue de alguna manera vigente por los objetivos que persigue y las herramientas que tiene para hacerlo. Así como la manera en la que organiza esos elementos y sus relaciones. También la autora explica que a pesar de haberse dado en ese momento en específico, “una de las características principales del cine clásico es su omnipresencia como modelo para los modos de producción y representación de las industrias cinematográficas del mundo” (Kuhn, 1991, p. 35).

El cine no alberga entidades fijas, y su relación podría dejar ver algunas posibles explicaciones del rumbo que han tomado las instituciones que se encargan de validar la industria del cine, y que repercuten en las películas mismas. Por ejemplo, en sus estructuras y contenidos. Podemos empezar contextualizando lo descrito por Kuhn en un sistema capitalista y neoliberal que justamente le da esa forma y sostén al mismo aparato cinematográfico⁶.

Hablamos del cine específicamente, sin embargo, como menciona Arnau en su artículo, “poco a poco, la cultura se funde con la publicidad e incluso sus lenguajes y formas de expresión se confunden” (Arnau, 2019, p. 54). En la actualidad, más que una confusión, existe una intención activa de generar contenido audiovisual con un corte cinematográfico, y al mismo tiempo, lo cinematográfico se va plagando cada vez más de las formas o prioridades que solían ser más apegadas

⁶ Producto de las interacciones de las condiciones económicas e ideológicas de existencia del cine en cada momento de la historia (Kuhn, 1991, p. 70)

a las de la publicidad. Las fronteras, entendidas como líneas imaginarias, se van volviendo cada vez más ilusorias, desdibujando las formas de creación audiovisual. Que solían estar bastante categorizadas más tajantemente, generalmente en películas, series, videoclips, comerciales o contenidos publicitarios.

En el quehacer contemporáneo, incluso, han surgido combinaciones de varias de esas categorías, como los Fashion Films. Pues combinan la mera imagen estética, y la publicidad de un producto, a través de una propuesta artística que conjunte ambos polos, -lo artístico y lo comercial- a través de una historia o una emoción regente. De alguna forma, es el resultado de la unión de diversos contextos que coinciden en un momento histórico, “los fashion film no son exactamente anuncios, ni cortometrajes, ni vídeos artísticos o musicales, sino una mezcla de todos ellos, respaldados por grandes nombres de directores, fotógrafos y actores de cine” (Kam, Robledo-Dioses, Atamara-Rojas, 2019, pp. 203-224). Su fuerte herencia de la fotografía de moda que ha tomado fuerza desde las décadas finales del siglo pasado, deja entrever cómo se trata de la conjunción de decisiones y condiciones que generan ciertos caminos o posibilidades.

Sabemos que la creatividad puede ser motor suficiente para empujar límites, sin embargo, hay espacio para preguntarnos hacia dónde se empujan, y por qué. En este ejemplo en particular, somos testigos de cómo se entrelazaron elementos que solían ser parte de diferentes categorías, dando lugar a una nueva forma de expresión. Que particularmente, tiene un lugar dentro del mercado. Su carácter comercial, le permite la subsistencia, y le genera muy diversas posibilidades. Los Fashion Films resultan muy interesantes y podría decirse mucho al respecto de ellos, pero en esta ocasión, son ejemplo suficiente para abrir paso a la argumentación al respecto de la diferenciación entre el cine y lo audiovisual. Por la globalidad de los cuestionamientos aquí contenidos, resulta práctico hablar de audiovisuales, porque nos referimos a estructuras que rigen las formas de construir los textos que se valen de imágenes y sonidos para existir. En la actualidad, gracias a la unificación de los contenidos debido a los estándares de la industria y de la globalización, los audiovisuales encuentran en común muchos modos de producción, además de contextos y herramientas similares. Pues se apela a la

unificación de la creación que permita un entendimiento *global*, a través del uso de lo que se conoce como “lenguaje cinematográfico”. Sabiendo que a pesar de irse volviendo cada vez más similares, siguen sin ser exactamente lo mismo.

4.2 EL CINE COMO REFUERZO DE IDEALES: EL RECURSO DE IDENTIFICACIÓN

Mencionamos antes cómo el cine puede ser un vehículo para reforzar ciertos *ideales*⁷, de acuerdo a cómo se presenta la información. Es importante que podamos poner atención a esos mecanismos, así como cuestionar la naturalidad de ciertas representaciones por cómo repercuten culturalmente. Puede surgir esa especie de espejo, en el que -en este caso- las mujeres se presentan de alguna forma en particular, porque es natural para la cultura, y es normal para la cultura porque así suelen representarse.

Por sí mismo, el cine puede generar repercusiones muy particulares y a veces muy diversas; tanto como lo son lxs espectadorxs. Esto no debería pasar desapercibido. Una parte importante de ello se podría explicar a través de los mecanismos de funcionamiento que permiten a lo cinematográfico ser recibido como un *texto*. Metz (1968) habla de la distinción de Rosenkratz entre personajes de teatro como objeto de oposición para lx espectadorx, al contrario de lxs personajes de cine como objeto de identificación (Metz, 1968, p. 39). Una de las herramientas del cine, es que tiende a apelar a la identificación y empatía, además de la proyección de lx espectadorx mismx con su experiencia de vida, para descifrar las imágenes y situaciones que se presentan ante sus ojos. A menos que el objetivo sea distinto. Por su parte, Kuhn ejemplifica con los dramas teatrales de Brecht cómo en los momentos cúspides se busca distanciar a lx espectadorx, como método para destruir la identificación y que se tome una postura crítica al respecto de la representación (Kuhn, 1991, p. 105). Podemos observar en comparación, cómo desde la presentación de la narración, existen formas de evocar a lx espectadorx,

⁷ Ideales entendidos como lo que resulta *ideal* para las condiciones que genera y hacen posible los sistemas bajo los que se organiza la sociedad predominantemente.

de posicionarlx frente al texto, dependiendo de la intención del texto mismo o del realizadorx.

Esos procesos de identificación también influyen en el momento de producción de significados, pues es una parte muy importante de la mirada activa y que recurre a un bagaje personal para leer el texto. El proceso de identificación resulta en direcciones muy diversas. Cuando agregamos los estereotipos y los valores sobre los que se construyen lxs personajes y situaciones, podemos concluir en la importancia de observar con atención tanto las representaciones mismas como los contextos dentro de los que se generan y reciben. Agregando que la apelación a identificarse se combina con la construcción de estereotipos y expectativas a través de repeticiones constantes.

4.3 (RE) CREACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y EXPECTATIVAS

Entendemos que un estereotipo, son “aquellas creencias populares sobre los atributos que caracterizan a un grupo social (por ejemplo, los alemanes, los gitanos, las mujeres), y sobre las que hay un acuerdo básico (Mackie 1973, citado en Galvadón 1999, p. 79). También es señalado por Galvadón (1999), que la función de los estereotipos se remite a la pertenencia y permanencia en un grupo social al aceptar e identificarse con los estereotipos que resulten dominantes en determinados grupos. Así mismo, aclara que son “fieles reflejos de una cultura y una historia, [...] responden a las necesidades que tiene tal contexto de mantener y preservar normas sociales ventajosas para él” (Galvadón 1999, p. 80, 83). Los estereotipos pueden construirnos dentro de muchos ámbitos dentro de las esferas sociales de las que somos parte. Y el cine se vale del uso de muchos de ellos para representar ciertos elementos o ideas en los contenidos. A modo de referencia, muchas veces pareciera que pasan desapercibidos porque se trata de información que forma parte de un contexto donde sucede la narración. “Lo que denominamos el cine no es sólo el lenguaje cinematográfico en sí, son también mil significaciones sociales o humanas que se han forjado en otro ámbito de la cultura, pero que también son parte de los filmes.” (Metz, 1968, p. 98). Por ejemplo, los cuerpos, su

forma de ser retratados, la estética predominante, las relaciones de poder establecidas en la composición de las figuras, son expresiones que pueden contener discursos contruidos en la sociedad, y que se reflejan en las imágenes que componen a los audiovisuales.

Con el planteamiento anterior, se pretende perseguir principalmente dos objetivos en el trabajo. El primero es en dirección hacia la separación de los estudios que se enfocan en un análisis textual predominantemente narrativo, integrando elementos que condicionan la interpretación de los textos y enfatizando las expresiones audiovisuales. El segundo, persigue una interpretación que privilegie los códigos y convenciones establecidos en el texto mismo, alejándose de una observación tradicional que busca significados convencionales en el “lenguaje cinematográfico”.

El cine puede generar expectativas o estereotipos muy específicos, pero también puede reforzar otros, creados en diversos momentos o sitios que pueden no necesariamente pertenecer a lo cinematográfico. La recreación de esos estereotipos y su popularización, pueden generar la normalización de los mismos. Usando de ejemplo la serie de televisión que hemos observado para realizar este trabajo, encontramos ciertas repeticiones que podemos agrupar en estereotipos, que acompañan ambos ejes centrales. Por una parte, estereotipos en la forma de narrar, de las decisiones que construyen las imágenes; y por la otra, estereotipos que existen alrededor de los géneros y sus representaciones, centrándonos en las de mujeres. Debido a los puntos de partida de nuestra mirada, podemos agruparlos de acuerdo a prácticas que identificamos dentro de la cultura machista. Tendencias de comportamiento contenidas dentro de ideales de la estructura del patriarcado, que se reflejan en decisiones dentro y fuera de la pantalla. Pueden verse en situaciones, relaciones, formas de organización, reacciones, diálogos, u otros de los elementos que generan lo social y lo cinematográfico. Que además configuran los discursos que podemos encontrar y sus maneras de discursarse. Teniendo en cuenta que nos esforzamos en poner a los personajes femeninos y lo referente a ellas, en el centro de la observación, retomando las referencias en la experiencia de vida que encontremos.

4.3.1 ROLES DE GÉNERO

La construcción de lo femenino y lo masculino en la sociedad, se lleva a cabo principalmente a través de expectativas, actividades, tareas, entre otras facetas que componen la vida cotidiana. Incluso, en la posibilidad de ocupar ciertos lugares o la limitación de ellos. Se les designan ciertos *roles* dentro de las distintas esferas sociales que pueden ocuparse en una organización, para que funcione el todo.

La cuestión no termina en problematizar *cuáles* son los valores o ideas atribuidas a cualquiera de los géneros. Es importante también darle espacio al cuestionamiento de la acción misma de atribuirle lo *femenino* o *masculino* a otros conceptos también construidos por la humanidad. Dichas construcciones no recaen en una naturaleza invariable, se trata de un mecanismo a través del cual también se sostiene la estructura capitalista y patriarcal configurada en la colonización. Los estereotipos que engloban lo masculino y lo femenino, accionan en la construcción de la *realidad* que muchas veces enmarca lo cinematográfico. Surge una vez más el cuestionamiento mencionado sobre si el cine retrata la realidad, o la realidad puede encontrar otras formas con lo retratado en el cine.

En este primer capítulo de la serie, se presentan múltiples personajes, lugares, espacios, y sobre todo, las relaciones entre cada uno de esos elementos. Por ejemplo, en la primera secuencia podemos observar la ausencia femenina, en una cuestión que trata de defender el territorio geográfico. Las estructuras de la política, y la tradición de valores que enmarcan las guerras, son espacios que se le han designado a los sujetos masculinos a lo largo de la historia.



Ilustración 3. Captura de pantalla, secuencia 1.
Presentación de jinetes

Los hombres tienden a encarnar los valores del patriarcado, fungiendo roles de padres, protectores, esposos o líderes, en esferas públicas y privadas. Ocupan los sitios de poder, sus actividades suelen dirigirse hacia lo público y cumplen con actividades que implican su fuerza física, o el ejercicio de violencia. La toma de decisiones y la amplia variedad de posibilidades para sus vidas, son parte de las tendencias que repiten y consituyen a los personajes masculinos.

Por otra parte, las mujeres suelen tener roles muy específicos que responden a la misma tradición patriarcal. Los significados y funciones de las mujeres suelen estar mucho más delimitados, se trata de observar lo que les es permitido, porque las limitaciones son constantes. Los roles femeninos tienden a situarlas en los personajes de madres, esposas o prostitutas. Y es interesante cómo las infancias femeninas son presentadas solamente como el momento pasado de los roles descritos. Sus actividades son enfocadas hacia lo privado, generalmente se centran en la mítica figura de la mujer como madre. Parte de su responsabilidad son las actividades que se remiten a lo privado del hogar, a lo familiar e interno. Esto dependerá de la clase o grupo social al que pertenezcan y los privilegios de los que gocen. Sin embargo estarán de todas maneras, bajo la dominación de quien sea el patriarca de la familia o del grupo.

En el primer capítulo, la presentación de Ned Stark y sus hijos varones deja claro sus roles de protección, de sujetos que accionan con violencia. Las hijas Stark por otra parte, son presentadas dentro de su labor al respecto de actividades del hogar, de quietud, como lo es el bordado. A Ned Stark se le presenta como el Lord de Invernalía, y a Cat como su esposa. Conocemos a Viserys como un hombre que pretende forjar su destino, y a Daenerys como un objeto de valor con el que pretende hacer negocios que le devuelvan un beneficio. Dentro de las presentaciones de los personajes en lo que es este primer capítulo, podemos vislumbrar la diferencia en los papeles que toman y que ocupan en la narración. Dentro de esa sociedad, vemos valores que han acompañado a la nuestra desde hace mucho tiempo, y que podrían parecer parte de nuestra naturaleza, o que *siempre han estado ahí*. Puede que no ocupen *todos* esos lugares exclusivamente por la construcción del género a la que pertenece cada personaje, pero innegablemente existe la repetición

constante que hace parecer inherentes estas condiciones de género, clase, raciales, entre otros.

4.3.2 DELIMITACIÓN DE ESPACIOS DESIGNADOS

Durante este capítulo también, los personajes masculinos son presentados realizando actividades en lo público, generalmente implicando violencia o el uso de privilegios que se les son otorgados invariablemente. Los personajes femeninos son presentados en actividades privadas, de quietud y paciencia. Se presenta a las mujeres que desarrollan otro tipo de actividades, como excepciones o casos aislados. A los hombres se les suele construir con los valores de la figura del héroe, son valientes, rudos, agresivos, protectores. Suelen encarnar también muchos elementos del patriarcado, en figuras literales que paternalizan a otros personajes, en su mayoría mujeres. Esta forma tiende a estar inscrita de dominación, que se muestra a lo largo del desarrollo de las relaciones de lxs personajes.

Los hombres pueden ocupar esos espacios públicos que les permiten gobernar, tomar decisiones y ser líderes. Mientras que las mujeres tienen un deber con la familia, lo privado; actividades que las mantengan de cierta forma aisladas de los *otros* lugares. En la serie, Ned Stark ocupa ambos lugares, le es permitido posicionarse en cualquiera de los dos, incluso los dos al mismo tiempo. Es el patriarca de su familia, y también el líder de su territorio. A sus hijos les esperan lugares similares, de poder, lugares importantes dentro de la organización social pública. En comparación, a las hijas de la familia se les presentan las posibles aspiraciones a ser madres, o esposas; y su *valor* está directamente relacionado con el lugar que ocupe el hombre del que son *correspondientes*. Depende *de quién* puedan ser esposas o madres, será la satisfacción y plenitud que pueden alcanzar.

Durante el capítulo, la secuencia en la que se retrata a los personajes preparándose para ir de cacería, carece en su totalidad de mujeres. A lo largo de la serie, vemos cómo implícitamente, lxs personajes pueden ocupar espacios o no, de acuerdo a tradiciones que se remiten a creencias sobre los deberes de cada género. Que responden a modos de comportamiento que se construyen –y a la vez se esperan- de hombres y mujeres respectivamente. A las mujeres difícilmente se les

retrata en actividades de destreza física, que no tengan una evocación o connotación sexual. Las actividades que implican fuerza física, o destreza para cierto tipo de violencia o defensa personal, son las que les *corresponden* a los personajes masculinos.

En las secuencias que retratan a lxs hermanxs Targaryen podemos observar cómo Viserys ocupa los espacios públicos, es quien lleva las conversaciones, y hace los tratos. Daenerys tiene incluso pocas intervenciones, pocos diálogos y opiniones, que cuando son expresadas, son respondidas con humillaciones y negativas que la devuelven al lugar en el que fue presentada. Sus posibilidades son acotadas violentamente por la figura de su propio hermano. A través de repeticiones en este tipo de situaciones, es que sin necesidad de ser explícita, existe la tendencia a reducir los espacios que les son posibles a las mujeres, a través de los que son exclusivos para los hombres. Y es información que entendemos, aceptamos, e incluso solemos reproducir; es interesante cómo aparentemente, *pasa desapercibida* o es fácilmente justificada con fines narrativos.

4.3.3 TEMÁTICAS DE LAS NARRATIVAS DE SUS VIDAS

Las vidas de lxs personajes también tienen posibilidades muy distintas dependiendo de su género, así como sucede en la *realidad* que experimentamos. Durante el primer capítulo de la serie, las narrativas en la vida de los personajes masculinos incluyen diversos enfrentamientos, actividades en lo público, al respecto de otros territorios, y situaciones que describen sus vidas dentro de la política, así como constantes situaciones en las que tienen que accionar con violencia. Por su parte, las mujeres en sus vidas presentan narrativas al respecto de la reproducción y la maternidad, el casarse, su estatus social y las posibilidades de mejorarlo, siempre a través de un hombre que se los permita. Los hombres se ven involucrados en situaciones en las que pueden tomar decisiones que impactan en diversos niveles, tanto en sus propias vidas como en las de otros grupos de personas. Además son parte de intrigas, estrategias políticas y acciones grupales de grandes alcances.

Para empezar, encontramos un desbalance en la cantidad de situaciones en las que se puede apreciar este tipo de información en cuanto a los sujetos

femeninos. Son menos los momentos en los que podemos hacer una observación tan detallada como con los personajes masculinos, porque las mujeres no suelen tener ese protagonismo. Sin embargo, en los momentos que podemos observar con detenimiento, encontramos repeticiones al respecto de esas narrativas dentro de las responsabilidades de la maternidad. La figura mártir de la madre, que se presenta como un personaje que encuentra valentía y fuerza en su carácter protector; solo así le son permitidos esos lugares más inclinados a ejercer la violencia. Sus prioridades parecen residir en encontrar un casamiento que les genere alguna plusvalía que por sí mismas no podrían encontrar. Son dependientes de otros hombres a su alrededor, y parece no haber muchas opciones alternas. Aunque se presentan mujeres con privilegios importantes, los tienen por tener el rol de ser esposas de hombres en lugares de mucho poder. Son esposas de reyes, pero no se les construye como reinas, o con las mismas posibilidades que el poder de sus esposos aparenta. Muchas veces, no se trata de poder, sino de un profundo respeto que lxs otrxs sienten hacia sus esposos, no hacia ellas directamente.

Las narrativas constantes de sus vidas, forman parte de las herramientas que rigen las posibilidades de lxs personajes. Que a su vez, encuentran similitudes importantes con narrativas que encontramos fuera de la pantalla, en la vida de las mujeres. Que les remiten a desempeñar los roles de esposas, madres o con un carácter de satisfacer el deseo sexual, como en la serie son representadas con numerosas prostitutas.

Otro momento que ejemplifica la diferencia en los estereotipos, reside en la consumación de la adultez. La repetición conductual de ciertos elementos que *validan* solo a través de esos *rituales sociales* la adultez, se contextualiza de la forma de pensamiento del capitalismo. En el primer capítulo de la serie, atestiguamos cómo se habla de la conversión social de lxs hijxs Stark en diferentes momentos. A Bran Stark, el menor de los varones, le toca experimentar la adultez a través de atestiguar la decapitación de un hombre, excusado en la justicia a manos de su padre. Se hace referencia a través de diálogos que necesita aprender sobre valentía, fuerza y honor, al aplicar la *justa* condena al desertor de un juramento. Por otra parte, durante el festín que se celebra en nombre del rey, a Sansa le toca

experimentarlo cuando la reina le pregunta si ha menstruado ya. Para las adultas alrededor, la señal de la consumación de la adultez será cuando el personaje de Sansa, haya tenido su primera menstruación. No se trata exclusivamente del hecho de menstruar, sino que se habla con un contexto reproductivo exclusivamente. Con sus diálogos, entendemos que la importancia real es la posibilidad de tener unx hijx. Con ello, será *ahora sí digna de ser una mujer*.

Podemos comparar los estereotipos que dan sentido a las narrativas de sus vidas respectivamente. De los hombres se siembra un carácter de fuerza física y honor que típicamente construyen adjetivos como la *hombría*; y de las mujeres se propone una extraña espera en la que son solamente *madres o esposas en proceso*. Los contextos que viven, están muy relacionados con esas finalidades últimas que parecen perseguir con sus vidas. Es curioso cómo a los personajes masculinos a pesar de construirse dentro de los roles de padres, héroes o líderes, no se les delimita de una manera tan tajante o específica como lo hace el rol de una madre. Independientemente de sus implicaciones, podemos observar que a través de los rituales sociales construidos en el subtexto de la narración, existen diferencias en la parte narrativa de la realidad de lxs personajes. Podemos observar una repetición que asemeja condiciones de la vida cotidiana fuera de la serie televisiva.

4.3.4 CARENCIA DE AGENCIA: CULTURA DE LA VIOLACIÓN, NORMALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA ASCENDENTE

Una de las constantes en la construcción de los personajes femeninos que podemos observar en el capítulo analizado, es la tendencia a que las mujeres carecen de agencia en las situaciones y decisiones en sus vidas. Repetidamente las vemos a expensas de decisiones que toman otras personas, generalmente los hombres que las rodean. Por lo menos en el primer capítulo, vemos a diversas mujeres externando sus deseos, límites u opiniones, y cómo son ignoradas repetidamente. Este comportamiento llega a su punto máximo en el capítulo, cuando sucede la violación al personaje de Daenerys.

En la sociedad, debido a la constante repetición de este tipo de comportamientos, y sus repercusiones, pueden agruparse bajo un mismo nombre.

Por la tendencia de la manera de accionar, estos comportamientos se engloban en algo conocido como “Cultura de la violación”. Recalquemos el impacto de lo anterior. Existe esta repetición en la conducta de las personas a tal grado, que hubo la necesidad de nombrarlo, bajo la conceptualización de una *cultura de la violación*. Se trata de comportamientos, condiciones, relaciones y acciones que culminan en el ejercicio de violencia sexual, mayormente -aunque no exclusivamente- hacia las mujeres. La normalización de otros tipos de violencia y de situaciones particulares en las relaciones de poder, desembocan en las repeticiones de situaciones de tal magnitud. La constante representación de las mujeres carentes de agencia, violentadas, sobre las que se ejerce el poder que confiere la relación frente a masculinos, no es una coincidencia. Y la repetición en las historias de mujeres que a partir de una violación o agresión sexual tienen su desarrollo dramático, tampoco.

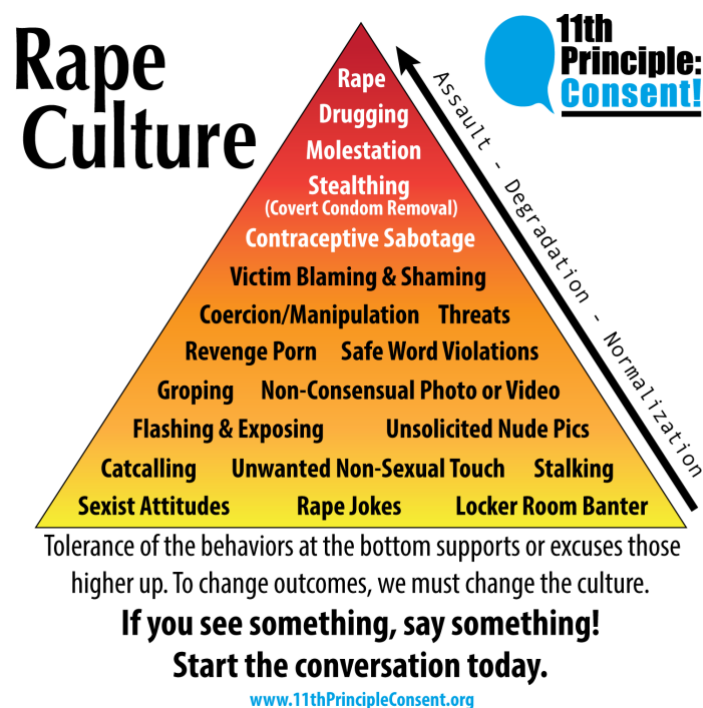


Ilustración 4. Diagrama, pirámide ilustrativa a la "Cultura de la violación"

La cultura de la violación se representa en una pirámide por cómo las agresiones tienden a escalar, de acuerdo con la naturaleza de la agresión y cómo transgrede en la víctima. La repetición de esa estructura piramidal termina

existiendo en los audiovisuales como una representación pictórica, literal y progresiva de lo que describe esa misma pirámide. Podemos observar repetidamente esos elementos de violencia, la progresión violenta en quien la ejerce, en quien la recibe, y en los actos mismos. Y a su vez, descontextualizando esas repeticiones, pueden normalizar esos comportamientos o estructuras. Debería sobrar el hecho de mencionar que son conductas peligrosas y en realidad, delictivas o que desembocan en delitos⁸. Es importante mencionar que estos fenómenos, suceden gracias a que el sistema genera las condiciones para que existan. Son formas que operan dentro de sí mismo de manera más global, y que puede observarse en comportamientos que se repiten. Como la constante en la nula agencia femenina, la hipersexualización de los cuerpos femeninos, las relaciones de poder, la fetichización de la violencia y la impunidad de los delitos de esta naturaleza.

4.3.5 DESNUDOS, RETRATOS SEXUALES, VIOLACIÓN: CUESTIONAMIENTOS NARRATIVOS

A lo largo de la serie, se presentan constantes retratos de cuerpos desnudos. En su mayoría, cuerpos sexuados femeninos. Hemos descrito algunas de las diferencias con las que se retratan los cuerpos, pero es importante relacionarlo con las repeticiones que existen en los retratos de lo sexual. Repetidamente, los desnudos de mujeres son con connotaciones sexuales. A su vez, generalmente están en contextos de violencia sexual. Durante toda la serie, podemos observar tan diversas escenas de violencia sexual, que es posible categorizarlas por la *dureza* del contenido.

En este primer capítulo, cuestionamos centralmente la existencia de la escena de la violación a Daenerys Targaryen. Existen muy diversos motivos para cuestionar la representación de un ritual social tal como “la consumación de un matrimonio”; sumando el contexto de una boda arreglada que sucede contra el

⁸ Por solamente mencionar una, de la enorme variedad de consecuencias y gravedad que pueden tener estas agresiones. Mencionamos la que se supone que es la vía válida propuesta de la organización política, por el gran contraste que puede provocar dentro de la expectativa de las consecuencias frente a un sistema corrupto.

consentimiento de Daenerys. Dicha consumación, *generalmente* sucede mediante una relación sexual, que en este caso, es una violación, pues carece del consentimiento de una de las partes. Sin embargo, en este momento de la reflexión, específicamente señalamos la constante de los cuestionamientos narrativos, que tienden a *justificar* sus contenidos, por el *bien mayor* del desarrollo de la historia. Sabemos que *Game of Thrones*, es una serie que está inspirada y desarrollada a partir de las novelas literarias homónimas. La historia ya contaba con cierto éxito para el momento de la creación de la versión audiovisual, ya *había funcionado* narrativa-y económica-mente. Sin embargo, en la novela, la escena de la consumación del matrimonio, no sucede igual. Debe ser interpretada con cuidado, ya que las condiciones para que exista la violación pueden ser más complejas que el forzarse físicamente sobre alguien más. Sin embargo, en la versión literaria, Daenerys expresa su consentimiento antes de la relación sexual. En la serie de televisión, en el primer capítulo se da la primera de varias veces en las que el personaje de Khal Drogo abusa sexualmente de Daenerys. Con la progresión de la historia, ella termina enamorándose de él, y construyen una relación sólida, que se retrata como una de las más icónicas por el amor que surge entre lxs personajes. Si la progresión narrativa ya funcionaba sin la agresión ¿Por qué es necesario *verla?*, ¿a qué objetivos puede responder esta repetición de violencia?, ¿cómo impacta ese desenlace en la historia?, ¿y fuera de ella?, además de cuestionar activamente desde dónde, quiénes y cómo se generan estos retratos de violencia en particular.

Definitivamente no se trata de la censura total de los retratos de este tipo de situaciones, pero es necesario problematizar desde dónde se generan, qué muestran, y qué alternativas pueden proponer para no caer en la repetición que contribuye a la normalización y esparcimiento de la violencia sexual hacia las mujeres. Y en este caso particular, también cuestionarnos cómo construimos las imágenes con que las retratamos esos momentos.

4.4 ¿"LENGUAJE CINEMATOGRAFICO"?

Afirmamos antes que el cine se vale de diversas estructuras para funcionar, ya sean externas, como el sistema político y económico en el que existe, o internas, como los modos de organización que existen por sus condiciones particulares. Para contar historias existen muchas estructuras de las que se vale la misma progresión de la narración. Por ejemplo, la estructura clásica del guion dosifica la información de la historia, de acuerdo a reglas muy particulares para generar interés, un ritmo *adecuado* a los propósitos de la realización, etcétera. También existen este tipo de estructuras para concebir las imágenes que dan vida a los textos audiovisuales. La estructura *estandarizada* de la industria cinematográfica que organiza los elementos para crear imágenes, es conocida como *lenguaje cinematográfico*. Esta noción surge desde los inicios del cine en el siglo pasado, al ser considerado así, como un nuevo lenguaje. "Este nuevo lenguaje o nueva lengua tiene como característica primordial ser universal" (Castillo Rodríguez, 1988, p. 43). A lo largo de la historia, se han construido argumentaciones alrededor de si debería ser considerado un lenguaje o no. Se apela a que se trata de una forma de expresión que encuentra su existencia, en el conjunto de otros lenguajes que contiene en sí mismo. Metz (1968) construye la argumentación de que se trata de un *lenguaje sin lengua* (Metz, 1968, pp. 70-75), pues al tratarse de un conjunto, no crea realmente un nuevo canal que le sea propio a lo cinematográfico. Explica que en realidad encuentra particularidades que por sus condiciones, no suceden *de otra forma*, y que puede proponer diversos niveles de codificación para los discursos que puede contener. Uno de nuestros ejes centrales es la problematización de la concepción del *lenguaje cinematográfico*, para la construcción de textos audiovisuales, y para su codificación también como estructura predominante. Observamos la importancia de la deconstrucción de esa estructura en los elementos que componen lo cinematográfico, para entenderlos fuera de la estructura dominante del *lenguaje* en el cine clásico.

La comparación de los elementos que conforman lo *cinematográfico*⁹ y su organización como un *lenguaje*, en parte se explica a través de que se plantea que la conjugación particular de ciertos elementos -como si fueran letras- deviene en conjuntos -palabras- específicos. A su vez, combinados de cierta forma, resultarían en discursos. El uso de los elementos en esa *forma* podría explicar la tendencia de repetición de ciertos recursos en determinados momentos o situaciones de algunos textos cinematográficos.

Una importante parte del trabajo de Metz (1968) se esfuerza en separar y alejar las definiciones de lengua y lenguaje del uso para estructurar los elementos que componen lo cinematográfico. Primeramente, argumentando que se trata de una concepción errónea del lenguaje y de lo cinematográfico, además de limitar las posibilidades de construir y pensar lo audiovisual.

4.4.1 SIGNIFICADOS FIJOS

Parte de la estructura del *lenguaje cinematográfico* encuentra su sostén en la forma de referenciar ciertos elementos, entre diferentes textos. Por la manera de usarse y referenciarse a significados específicos, sucede la semejanza a su construcción como palabras, que re combinadas podrán dar lugar a la conformación de discursos. Sin embargo, a pesar de encontrar semejanzas y referencias entre textos, es importante observar que los elementos, no contienen en sí mismos los significados invariables. Es a través de su contexto -la película, por ejemplo-, y del proceso de significación particular de cada espectadorx, que cobra sentido dentro de la narración, *encuentra su significado*. Metz (1968) ejemplifica: “El travelling de avance o retroceso corresponden a dos intencionalidades de la mirada, pero esta mirada tiene siempre un objeto: aquel del cual la cámara se acerca o aleja.” (Metz, 1968, p. 95). Como por ejemplo, la palabra “pero”, no expresa en sí misma una idea

⁹ Cuando hablamos de los elementos o herramientas que conforman lo cinematográfico, nos referimos a la diversidad de decisiones técnicas, narrativas y artísticas que construyen los textos audiovisuales. Pueden ser los encuadres, los movimientos de cámara, o elementos de la puesta en escena, como la dirección, o recursos como leit motifs. Pero también comprenden otros componentes de la *realidad*, como la organización social o la manera de vestirse de lxs personajes. Así como las decisiones que respaldan sus representaciones audiovisuales.

adversativa, sino la relación adversativa entre dos elementos. El travelling *tiene sentido* dentro del todo del texto, por su uso comparativo con otros elementos o por el *contexto* mismo dentro del que sucede. Es posible referenciarlo a otros textos seguramente, pero no es completamente atinado asumir que en ello es que reside su *significación*. Y así, cada texto plantea sus condiciones y normas bajo las que se rigen tanto el mundo como los personajes y su historia, por lo que esta forma de organización, puede acotar o reducir considerablemente las posibilidades para la combinación del uso de los elementos que componen esta forma de expresión.

4.4.2 IMÁGENES: MENOS DIFERENTES QUE ENUNCIADOS

Metz, gracias a su especialización como semiólogo y lingüista, compone una serie de argumentaciones que buscan cuestionar la tradicional concepción del *lenguaje del cine*. Contraria a la noción tradicional del *lenguaje*, enuncia que las imágenes que componen los audiovisuales, no pueden descomponerse como lo hace el lenguaje oral, al que se suele referenciar. Lejos de poder descomponerse en unidades como lo hace el lenguaje, en realidad las imágenes son menos diferentes de un enunciado que de un monema¹⁰, incluso que de una palabra. Sin por eso llegar a ser realmente equivalentes. Comparten por lo menos cinco características fundamentales (Metz, 1968, pp. 138-139):

- 1) Las imágenes fílmicas son infinitas en número, como los enunciados y a diferencia de las palabras; no son, de por sí, unidades discretas.

Las posibilidades para construir las imágenes que componen audiovisuales pueden ser infinitas. Las decisiones que deben tomarse para la construcción de una imagen, conllevan consideraciones de diversos niveles. Las imágenes no equiparan una *unidad* del discurso como las palabras le son componentes. Dentro de esta forma de organización, las palabras son entes finitos, construimos nuestros discursos a través de la combinación de esos

¹⁰ Monema: unidad mínima del lenguaje, según la lingüística estructuralista.

elementos contenidos en las reglas -en este caso- de la lengua española. Y las imágenes no funcionan como una unidad delimitada, con significados fijos, para construir el discurso del texto. En la imagen ya se están construyendo diversos discursos, en diferentes niveles. La significación de las palabras y su uso en los modos de expresión, no son equiparables con los procesos de decodificación y significación que pueden suceder durante el visionado de un texto audiovisual.

- 2) Son, en principio, invenciones de quien “habla” (aquí, el cineasta), como los enunciados y a diferencia de las palabras.

Las imágenes resultan de las decisiones tomadas por una o más personas, parte de un equipo creativo. Se generan propuestas y se conciben esas decisiones tomando en cuenta diversas prioridades. Al hablar no inventamos las unidades con las que hablamos. Podemos transformarlas o partir de ellas para crear otras, pero no las generamos cada vez que nos vemos en la necesidad de expresar algo. Resulta algo más parecido a los enunciados, sin ser completamente equiparable, pues de alguna forma las posibilidades permiten variedad por la diversidad de los elementos que le componen.

- 3) Entregan al receptor una cantidad de información indefinida, como los enunciados y a diferencia de las palabras.

Las palabras pueden tener una cantidad finita de significados. Y las imágenes, por la diversidad en la profundidad de los elementos que las componen, pueden acoger diversos significantes y significados. Se construyen de códigos culturales y sociales, además de los contenidos con propósitos exclusivos de la narración. Es por eso que asemejan una situación más parecida a lo que puede generar un enunciado, que por su abstracción, no tiene límites tan delineados como las palabras.

- 4) Son otras tantas unidades actualizadas como los enunciados y a diferencia de las palabras que son unidades puramente virtuales (unidades de léxico).

Las palabras como *unidades de léxico*, suceden en el espacio imaginario de la abstracción de las ideas. Sin embargo, los enunciados suceden en otro tipo de espacio, que supone otras implicaciones por la diversidad que encuentra en su construcción. Las posibilidades de interpretación son distintas, la propuesta figurativa de las descripciones juega un papel importante en la construcción de significados. Y al respecto de las imágenes, es por ello que se habla de *adaptaciones* del género literario a la pantalla grande, en parte porque no se trata del mismo proceso de significación. Y las relaciones que pueden haber en los procesos mismos para lx espectadorx, son a diferentes niveles también, a pesar de llevarse a cabo cierta apelación por la narrativa.

- 5) Su sentido proviene sólo en pequeña medida de la oposición paradigmática con el resto de unidades que hubiesen podido aparecer en el mismo punto de la cadena, puesto que estas últimas dos son de un número indefinido; también en ello difieren menos de los enunciados que de las palabras, porque las palabras están siempre “atrapadas” en mayor o menor medida en unas redes paradigmáticas de la significación.

Aquí es importante rescatar el planteamiento de que las imágenes se diferencian de las palabras, porque no tienen un significado fijo. Su significado depende del contexto en el que se encuentra en una película, por ejemplo. Puede interpretarse aislada, como una imagen, y entonces puede que encontremos elementos que podamos *significar* aislados de la narración. Pero encuentran su lugar, una suerte de “razón de estar”, cuando se le sitúa dentro de la imagen, y a la imagen dentro del texto audiovisual. Los enunciados dependen también de su lugar y contexto dentro del discurso del que son parte.

4.4.3 DOBLE ARTICULACIÓN

El trabajo de Metz también entrelaza la teoría del cine con la de la lingüística para su reflexión, en sus esfuerzos por cuestionar el uso del término *lenguaje* y cómo se suele entender en esta disciplina. Su argumentación comienza afirmando que lo que es llamado *lenguaje cinematográfico* “no presenta, por sí mismo, nada parecido a la doble articulación” (Metz, 1968, pp. 86-87).

Explica que la doble articulación es un rasgo esencial de la *lengua*. Teniendo en mente que un lenguaje es un sistema organizado de signos y reglas gramaticales; su unidad mínima son los monemas (en algún caso, las letras que conforman las palabras). La primera articulación sucede de la combinación de las unidades mínimas para formar lo que son las *palabras*. La segunda articulación sucede de la combinación de diferentes palabras para construir un mensaje o discurso (Casares Vidal, 2011).

Al albergar en sí mismo diversos lenguajes y relaciones entre los elementos, en el cine no sucede de esa manera. Diversos autores han propuesto que los textos pictóricos, y más específicamente los cinematográficos, suelen tener más de dos niveles de codificación. Umberto Eco, propone una hipótesis en la segunda mitad de los años sesenta, en la que tomando en cuenta al cine como conjunto, contendría en total tres niveles principales de articulación (Eco, 1967, citado en Metz, 1968, pp.86-87). Por su parte, Lévi-Strauss distinguía en la obra pictórica dos niveles principales de organización; por una parte, los objetos representados sobre la tela, por otra parte, la composición propiamente pictórica de la que pasan a formar parte. (Levi-Strauss, 1964, citado en Metz, 1968, pp. 86-87). Lo anterior resulta fácilmente aplicable a los textos cinematográficos por los elementos de los que se compone. Metz propone cinco grandes niveles de codificación, y que cada uno es una suerte de articulación (Metz, 1968, pp. 86-87).

El primero es “la percepción en sí”, que se refiere al “sistema de construcción de espacio”, donde percibimos “figuras”, “fondos”, entre otros elementos que construyen las imágenes. Menciona que es el sistema a través del que logramos entender esos elementos; es adquirido y responde directamente a la “cultura” en la que nos desarrollamos. En la serie *Game of thrones*, podrían ser los procesos

dentro de los que *reconocemos* y le damos significado a las imágenes de castillos, praderas, casas, sitios que contextualizan las acciones.

El segundo, engloba el “reconocimiento e identificación de los objetos visuales y sonoros” que componen la narración. Una habilidad también cultural y desarrollada en nosotrxs, y que nos permite manipular acertadamente esos elementos de las imágenes. Dentro de la serie, podría ser ejemplificado con el proceso de diferenciación de los códigos sonoros en diálogos, onomatopeyas, música de transiciones, etc. O ciertos elementos que pueden formar parte de los contextos, como las camas en las habitaciones, los objetos que encontramos en el espacio de comedor, etc.

El tercero alude al “conjunto de simbolismos” o las relaciones entre los objetos presentados, que suceden incluso fuera de los textos audiovisuales. Es decir, son culturales también. Un ejemplo podría ser la relación entre los objetos de una habitación y su manera de atravesar la narración, como el conjunto de herramientas y objetos que rodean a los hermanos Stark en su presentación en el tiro con arco. Es una especie de complemento del anterior, pues describe la relación entre los objetos reconocidos y el espacio-momento en el que están, lxs personajes, etc. Por ejemplo, la conjetura entre los objetos y cómo se relacionan con el entorno (cómo los objetos cama, tocador, corresponden a una habitación; y una mesa, sillas, platos, cubiertos, corresponden a una sala de comedor; además de sus implicaciones sociales y políticas).

El cuarto son el “conjunto de las grandes estructuras narrativas” que ocurren dentro y fuera de los textos audiovisuales. Se trata de un contexto cultural también, pues dependen del seno de cada una. Este nivel se refiere a la manera de estructurar la narración que no es propia de lo audiovisual. Puede observarse en la existencia de la serie televisiva a partir de la adaptación de una novela. La manera de construir el relato, que existe fuera de las imágenes y sonidos; o la progresión narrativa contenida y desarrollada en las imágenes.

Por último, el quinto se refiere específicamente al “conjunto de sistemas propiamente cinematográficos”, que se encarga a su vez de englobar los cuatro anteriores. Y que está organizado de una forma particular dependiendo de su

discurso. Esto se refiere exclusivamente al conjunto de elementos que componen el cine. Las imágenes, los vestuarios, la puesta en escena, los encuadres, las decisiones sobre qué tomar de la imagen y qué dejar fuera del encuadre, entre muchas otras herramientas que engloba la narración con audiovisuales.

Los posibles niveles de codificación son una parte importante del contexto que supone la complejidad de la construcción y profundidad de los mensajes en el cine. Algo importante que rescatar de lo anterior, es que los autores mencionados buscan explicar la particularidad de la forma de contar y descifrar las experiencias cinematográficas. Proponen -a pesar de no comulgar en la cantidad-, que los niveles de articulación o significación son más de dos, y el cine se construye de maneras muy diferentes al de las composiciones solamente pictóricas. Es interesante imaginar las posibilidades que pueden abrirse si pensamos al cine siendo atravesado por las particularidades culturales, no solo a niveles temáticos o narrativos. Sino también estructurales en la conjunción de sus elementos para la construcción de las imágenes que le componen.

La conversación al respecto de este tema sugiere que se trata de un descalificativo superficial para la noción de lenguaje, al centrarse en un carácter tan exclusivamente formal. Sin embargo, la reflexión sobre los niveles de codificación en la manera de discursar, es importante para su entendimiento y las posibilidades que tiene, en su relación con lo social y lo filosófico; más allá de observarlo como una mera forma de expresión pictórica. Al estar discutiendo sus relaciones e implicaciones que puede tener socialmente, podemos adentrarnos en la reflexión de cómo esa profundidad, al respecto de los niveles de articulación, pudiera funcionar como una muestra de que no *hablamos* de la misma cosa.

4.4.4 MENSAJE CINEMATOGRAFICO

Cuando se reciben los textos cinematográficos, dicho *lenguaje* nunca aparece solo, pues siempre se presenta en medio de otros sistemas de significación, que la mayoría de las veces se remiten al conocimiento cultural de lx espectadorx -así como de lx realizadorx. En el cine no existe una división en sistemas tan preciso como sucede con los lenguajes, y sus unidades no resultan en una forma

equiparable a los fonemas o a los monemas. Sin embargo, a través de los elementos que le componen, se propone que “[...] tiene como efecto incontestable el articular (de otro modo, es decir, en el plano del discurso) el mensaje cinematográfico.” (Metz, 1968, pp. 86, 87). Un *mensaje cinematográfico* podría ser una forma de concebir el conjunto de sistemas y formas de organizar los elementos que componen lo cinematográfico, más que como palabras que componen un lenguaje. Se trata de una denominación que parece tener mayor capacidad para albergar las particularidades del cine. La vía de concebirlo como *mensaje* abre la posibilidad de visibilizar y referir las diversas formas de codificación que ofrecen los textos cinematográficos, a diferencia de los esfuerzos por hacer una traducción o equiparación al lenguaje verbal.

François Jost describe:

A causa del estatuto particular del cine como lenguaje -que toma como unidad mínima la frase, contrariamente a la lengua-, la codificación del montaje conduce a las grandes unidades. Por esta razón, Metz la llama <gran sintagmática>, a semejanza de la dispositivo de la retórica clásica, que “consiste en prescribir ordenaciones fijas de elementos no fijos”. La famosa “gramática” del cine es más bien una retórica (Metz, 1968, p. 18).

Siguiendo el ejemplo con el momento del montaje, entendemos el proceso de la construcción del discurso a través de grandes unidades, como lo pueden ser las escenas en las películas. Sin ser completamente idénticos, asemejan un poco más a los enunciados dentro de los discursos orales. Puede resultar más atinado y provechoso pensar en función de una retórica para entender el discurso. Más que la normativa de la mera organización gramatical, los esfuerzos de la reflexión van en torno a los procesos que depositan significados y discursos en los textos cinematográficos. Por lo tanto, Metz intenta separar incluso de la sintaxis y la morfología al análisis del cine, pues recordemos, se trata de una forma diferente, muy particular de discursar, y a pesar de diferir menos de otras estructuras o raíces, no lo asemeja lo suficiente como para describirlo -o contenerlo- idénticamente. En sus estudios, Pasolini (1966) comparte su visión con la de Lévi-Strauss sobre lo

mencionado sobre *el mensaje cinematográfico* y su manera de constituir los discursos en el medio audiovisual (La lingua scritta dell'azione, parte del Segundo Festival del Nuevo Cine, "Pesaro II", Italia, junio de 1966; reproducido en Nuovi Argomenti, nuova serie, nº 2, abril-junio de 1966, citado en Metz, 1968, pp. 86, 87).

Es importante retomar que a lo que llamamos comúnmente *lenguaje cinematográfico*, es una estructura dominante, que combina diversos sistemas de significación culturales inconscientes, que pueden ir más allá de lo meramente *cinematográfico*. No es necesario insistir en buscar la equivalencia al entendimiento comparativo con el lenguaje oral, pues las metáforas o equiparaciones no siempre son tan correctas o estáticas como para regirse igual. Las comparaciones y recursos hacia el lenguaje pueden ser alumbradoras en algunos casos, a pesar de no siempre surgir de las mismas formas o adoptar estructuras tan similares. Definitivamente existe la posibilidad de trasladar la experiencia de lo cinematográfico a un discurso oral, es posible describir lo que se pretende o lo que se experimenta, pero no es la *única* manera de organizarlo.

Es posible que el uso bajo esta estructura, permita la repetición de ciertos elementos en situaciones particulares. Y las pueden existir por muy diversas razones, sin embargo, nos enfocamos en repeticiones que generan una tendencia en los significados y significantes, por la repetición misma. Además, que por la forma de analizar y experimentar el cine, se han vuelto paradigmas capaces de predominar, o predisponer ciertas ideas o formas de decir las. Es importante observar los discursos que muchas veces acompañan esas formas repetitivas de discursar, intentando notar cómo repercuten tanto en lo que interpretamos del texto, como en la vida cotidiana, ya que sucede consciente e inconscientemente. Separarnos también de las estructuras convencionales que rigen la manera de interpretar y clasificar los textos, podría contribuir al objetivo del estudio de poder vislumbrarlas a través de sus momentos y formas de accionar. Ahora bien, es necesario conocer más profundamente esos elementos de lo cinematográfico, para poder realizar un estudio post estructuralista como el propuesto. Necesitamos poder separar los elementos de la serie, deconstruir *el texto*, y reorganizar la información obtenida en la observación para poder re interpretar la, bajo los puntos de vista y de

mirada antes descritos. Entendiendo que renunciamos a la estructura tradicional del *lenguaje*, aislando sus elementos de acuerdo a la clasificación propuesta por Federico Di Chio y Francesco Casetti en 1990 para analizar un filme.

Pensando en la diversidad de opciones que permite la creación audiovisual contemporánea, nos enfrentamos a una tendencia a la repetición de muy diversos elementos que componen tendencias en lo cinematográfico para discursar. Si los discursos cinematográficos dependen de la mirada y experiencia particulares de lx realizadorx, ¿cómo es que la normatividad organiza los elementos para que se sientan repetitivos? Podemos preguntarnos ¿será la traducción al discursar con imágenes, en *todos lados*, en *todos los momentos*, idéntica, como para referenciarse y unificarse de esa forma?

5. METODOLOGÍA

5.1 DECONSTRUIR EL TEXTO: CASETTI Y DI CHIO, DELEUZE, CALDERÓN SANDOVAL, METZ Y KUHN

Para observar las estructuras que componen el texto, primero debemos deconstruirlo para poder identificar con mayor detenimiento los elementos de lo cinematográfico. Para lograrlo, tomamos la metodología utilizada en la tesis *Feminidad y masculinidad en el cine de Carlos Reygadas* (2012) de Calderón Sandoval. Que se construye basándose en el método propuesto por Francesco Casetti y Federico Di Chio en su libro *Cómo analizar un filme* (1990). Calderón Sandoval incluye algunas definiciones de Deleuze (1984), necesarias para la clasificación de las conjunciones abstractas de imagen-movimiento e imagen-tiempo cinematográficos.

Esta metodología propone tres etapas: deconstruir el texto en lo más semejante a sus unidades mínimas; después enumerar y ordenar los datos obtenidos en un instrumento clasificado previamente; y, por último la interpretación de los datos obtenidos, para un análisis de ellos, que concluya en un reporte. Es entonces que podrá observarse la moda de los datos, qué repeticiones existen o qué podría indicar las formas que toman algunas estructuras para la construcción de las imágenes observadas.

Para llevar a cabo este proceso, es necesario realizar una primera observación del texto para familiarizarnos con él. Después, será necesario realizar una *lectura* con el cometido específico de seccionar el texto en sus unidades mínimas posibles. Éstas, deberán responder a ciertos criterios, además de tener sentido, cohesión y coherencia. Al obtener la división, es posible realizar la observación específica de cada unidad para descomponerla en sus elementos, contextualizándola dentro del texto como un todo. En este caso, la reorganización de esa información, con los criterios específicos del objetivo que pretenden *observar* los puntos de partida y de mirada, puede permitir la interpretación con la que se concluye.

Para ello, hace falta aclarar ciertas particularidades al respecto de los momentos de observación y de interpretación, antes de la descripción literal de los elementos.

5.2 CÓMO OBSERVAR EL TEXTO

Para la forma de este estudio, el contexto de los momentos de interpretación es una parte muy importante, pues termina de delinear la forma de los textos mismos. Se parte de que los textos completan su existencia en el momento de ser descifrados, al ser vistos por un espectador. “Si la interpretación es una actividad dinámica y comprometida, es posible afirmar que los textos se constituyen en y a través del acto de interpretación” (Kuhn, 1991, p. 108). La misma autora lo ejemplifica diciendo que es posible que un mismo texto pueda recibir diversas interpretaciones, dependiendo del lugar y momento en que ocurra el visionado (Kuhn, 1991, p. 108).

Se trata de un ejercicio complejo por diversos motivos. Uno de ellos es que como espectador, se está comprometido en la producción de significados, consciente e inconscientemente (Kuhn, 1991, p. 169). La manera en la que se involucran algunos códigos que forman parte de la normalidad lo convierte en un proceso complicado de vislumbrar. Los elementos en los que se basa la metodología tienen la función de hacerle frente a tal complejidad, teniendo en mente las contradicciones que suponen estar inmersos en el mismo sistema que pretende observarse o desprenderse. Además de la complejidad de intentar reflexionar qué pueden decir de la sociedad esas “normalidades”, a través de qué pueden decir de un espectador, que existe en ese momento particular de la historia y entonces, de la sociedad. La participación de la que habla Metz (1968), resulta crucial para la deconstrucción usada en esta metodología, pues se trata de un involucramiento a partir de la observación activa. Se pretende observar los elementos que componen los textos, a sabiendas de que se tratan de decisiones premeditadas; a no dar por hecho la construcción de la ficción con naturalidad. Se trata de posicionamientos y puntos de vista y de partida, de los cuales podemos sostenernos. Contextualizar a

través de particularidades para afinar los objetivos de los puntos, probablemente permitirá sostenernos aún más.

Para la aplicación del instrumento, será necesaria la observación activa (Metz, 1968) y la interpretación dinámica que menciona Kuhn (1991). De esta forma, se pretende frenar la bola de nieve de significaciones que suelen pasar desapercibidas *normalmente*. Se trata de una postura frente al visionado, y que a pesar de ser descriptivo, puede resultar ambiguo, pues reside en una actitud, que precede a la mirada con la que se lleva a cabo la acción comprometida de observación. Se apela a que la actividad debería suceder en el contexto de la mirada crítica, activamente involucrada, primero en la identificación y registro de los elementos, para después interpretarlos. Tomando la mayor consciencia posible en los momentos de construcción de significados.

5.3 EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS

Metz plantea que los filmes no son necesariamente unidades de comunicación como comúnmente son catalogados, pues no existe una vía posible de respuesta de la misma forma en un sentido contrario (Metz, 1968, p. 99). Los describe en cambio, como formas de expresión, y es importante esta concepción, pues en ellos se participa de una manera distinta.

Entendemos que los textos cinematográficos no contienen en sí mismos los significados para desenvolverse ante nuestras miradas. Y por eso es importante tener en cuenta que contextualizar los textos, puede acotar las posibles interpretaciones que podamos hacer al respecto de ellos. Sin embargo, debemos considerar que independientemente de la intencionalidad que pueda tener la instancia narradora, no siempre es posible llegar a entrometerse con la posibilidad de interpretaciones. Partimos de los cuestionamientos que unifican los significantes y significados, porque proponemos que a través de las repeticiones en diversos niveles, los discursos y sus posibles interpretaciones se van acotando. Muchos de los significados que se le confieren a este trabajo, suceden inconscientemente, y por eso es necesaria la interpretación activa y comprometida.

La relación entre el texto, el espectador y el espacio-momento en el que lo recibe, es donde sucede la real interpretación, la decodificación de los elementos, y donde existe en tiempo real el proceso de creación de significados. Es por lo anterior que es preciso subrayar su importancia porque se refiere al momento en el que existe el espacio para la aplicación del instrumento, y para que los cuestionamientos funjan como grietas en la tela de la normalidad.

5.4 BASES DE OTRAS RAMAS PARA EL ACERCAMIENTO

Por sus formas y las condiciones que genera, “el cine plantea problemas a la psicología de percepción y de la intelección, a la estética teórica, a la sociología del público y a la semiología general” (Metz, 1968, p. 31). Se integra de diversas situaciones, y esto es parte de los niveles a los que debe su complejidad. Históricamente, las formas de analizar el cine para su deconstrucción suelen recurrir a la semiótica, el estructuralismo y al psicoanálisis, pues “todas ellas tienen como premisa la presunción de que los significados, lejos de ser tomados del <mundo real> y simplemente transmitidos a través del medio cinematográfico, se generan en y a través de los mecanismos de los propios textos cinematográficos” (Kuhn, 1991, p.90).

La parte de la metodología que encuentra su base en la semiótica, retoma la observación de los discursos que pueden existir dentro de los textos, pues “permite el examen del funcionamiento independiente de la ideología dentro de los textos.” (Kuhn, 1991, p. 90). Sin embargo, el convertir a la película en el objeto primario, provocó que no se tomara en cuenta lo enmarcado por los momentos de producción y recepción de cada texto; “las cuestiones relacionadas con el contexto quedaron entre paréntesis, o fueron sencillamente ignoradas” (Kuhn, 1991, p. 90). Teniendo éstas últimas un impacto importante, por la manera en la que genera las condiciones, herramientas, entendimientos, y demás procesos que suceden en la particularidad de la percepción, tanto para la realización, como el visionado.

Sin embargo, dicha metodología defiende que el mecanismo de producción de los significados no es siempre discernible, por lo que busca “desenterrar el

mecanismo del proceso de producción de significados [...] Según esto, [...] se desvelará también el funcionamiento textual de la ideología” (Kuhn, 1991, p. 90). Pues las ideologías accionan a través de la naturalidad pasando desapercibidas. Este acercamiento es importante por pretender observar los procesos a través de los cuales generamos significados de los elementos presentados. De acuerdo con la afirmación de Kuhn, es posible acercarnos a una mirada que permita la observación de dichas ideologías, que suelen percibirse como decisiones o elementos “naturales”. Teniendo en mente las ideologías que se sugiere que describen la estructura dentro de la que existen, podríamos intentar reconocerlas en los textos. Para esto es importante tener en cuenta el contexto de recepción, como una conjunción de elementos muy particular. La producción de significado puede verse afectada dependiendo de los elementos que cambien en el contexto. Por ejemplo, el lugar y sus condiciones, el momento histórico, el texto observado, o quién lo observa.

El acercamiento es desde ese momento también estructuralista, pues “el paso previo necesario en cualquier análisis apoyado en la metodología estructuralista es romper el texto, deconstruirlo” (Barthes, 1972 citado en Kuhn, 1991, pp. 90, 91). Sin embargo, las bases filosóficas que se entre tocan con la teoría del cine, pertenecen al post-estructuralismo, pues se terminan de gestar en la ola que devino como respuesta a la teoría estructuralista de Strauss (1995). Ajustando su carácter deconstructivo a las necesidades de una sociedad compleja en niveles y códigos, medios de expresión y diversidad de contextos.

Por otro lado, la parte que se basa en el acercamiento psicoanalista busca agregar precisión a la idea planteada sobre la relevancia del contexto de recepción para el análisis del texto, pues considera a las películas como “procesos dinámicos de producción de significados” (Kuhn, 1991, p. 92). Esto se refiere a que los significados no están encerrados en los textos, listos para ser descifrados y recibidos de una misma/única manera. Se trata de diversos procesos no estáticos, dependientes de muchos elementos, a través de los cuales se busca cómo significar lo que se despliega ante lx espectadorx. Son sucesos que resultan en parte por sus condiciones en la experiencia. Observándolo desde un punto de vista que permita

tener en cuenta la complejidad de que sea una persona quien recibe el texto. Pretendiendo tener en cuenta los fenómenos de lo que puede suceder mientras una *persona* existe en un espacio particular, y qué de esa persona estimulan las imágenes y sonidos que recibe del texto. Los procesos de construcción de significado deberían tomar en cuenta también que el significado surgirá de una persona, y considerarlo para analizar esos significados y sus procesos.

Para este acercamiento, se asemeja la concepción de una película a los discursos de personas en tratamiento psicoanalítico, “de manera que el análisis textual se puede basar en ciertos tipos de métodos analíticos del tipo de los empleados por Freud para la interpretación de los sueños.” (Kuhn, 1991, pp. 91, 92). La actividad onírica es de naturaleza auto creadora, pues retoma elementos particulares, referencias de la experiencia en vigilia, y los recombina de formas originales. Que generalmente pueden *tener sentido*, dentro de la experiencia en vigilia de quien sueña. (Hobson, 2007, p. 30). No sólo eso, toman para su construcción un bagaje que surge de la experiencia misma de alguien en el mundo y lo que implica. Encontramos similitudes con la manera de experimentar los sueños, que, para su interpretación, precisan de una narración de eventos, con un posicionamiento al respecto de esa narración, apelando a cierto grado de identificación con la instancia que protagoniza lo narrado. Las maneras de encontrar los significados y sus significantes en la experiencia individual buscan explorar el inconsciente del individuo, intentando generar un mapa sobre su experiencia y lo que le significa.

Se acude a tal acercamiento, pues se trata de significados que se encuentran ocultos por estar internalizados, o que se han vuelto parte del inconsciente. Este acercamiento, “[...] está también destinado a descubrir significados a primera vista ocultos, [...] por estar insertos en procesos inconscientes. Los acercamientos psicoanalíticos al análisis textual consideran los mecanismos de la ideología en cierto sentido como el <inconsciente del texto>. [...]” (Kuhn, 1991, pp. 91, 92).

Se recurre al psicoanálisis para intentar explicar las relaciones entre el texto y lx espectadorx en el momento de recepción. Para lo anterior, es necesario delimitar los conceptos tanto de lx receptorx, como del momento de recibir el texto.

La metodología que surge de propuestas estructuralistas del psicoanálisis ofrecía “teorías de la subjetividad humana basadas en el concepto del sujeto como instancia productora de significado y producida por él.” (Kuhn, 1991, pp. 92, 93). Que parecían ser capaces de acercarse a una interpretación más completa de lo que comprende lo cinematográfico. Reforzando la importancia de agregar los contextos como uno de los elementos importantes para el análisis que se busca, y por los lugares en los que busca para ser observado.

5.5 EL INSTRUMENTO

En la metodología propuesta por Casetti y Di Chio (1990), la división se genera bajo criterios sobre la naturaleza de los elementos al momento de interpretarlos. Pueden pertenecer a la categoría de Forma o a la de Contenido. Después de identificar de cuál de los dos grupos es parte, la observación pasa a identificar a qué sub categoría de *códigos* pueden corresponder. Clasificándolos en códigos visuales, gráficos, sonoros, sintácticos o de montaje (Calderón Sandoval, 2012, p. 7).

Primero es necesario seccionar el texto en lo más parecido a unidades con las que se construyen los audiovisuales, para lo que retomamos la definición de secuencia de Metz (1968). A través del visionado del capítulo completo, se identifican las secuencias que construyen el capítulo en su totalidad. Después se hace una siguiente observación tomando en cuenta esas *unidades*, usando el instrumento generado por Calderón Sandoval (2012). En el que se encarga de organizar en una tabla para el visionado, las posibles categorías a las que pueden pertenecer los códigos de las imágenes mientras se observan. Agrega también la particularidad de la que habla Deleuze (1984) sobre la imagen movimiento e imagen-tiempo cinematográficos, para formar parte de esa organización, y así lograr cubrir una de las partes abstractas más complejas de la experiencia de lo cinematográfico. Además, se agregan notas específicas sobre la observación contextualizada por el posicionamiento y punto de partida feministas, y que comulguen con los esfuerzos de la observación de los personajes femeninos y lo referente a ellas. Al final, siguiendo esa misma línea rectora obtenemos una

interpretación, se propone una reorganización de los elementos y se reflexiona a partir de lo observado. Teniendo en mente los cuestionamientos alrededor de los ejes principales del trabajo.

Bajo el primero de los dos ejes, nos preguntamos por qué existe una sensación de repetición en diversos niveles de los audiovisuales, qué se repite, y por qué se repite eso precisamente, haciendo énfasis en cómo se estructuran las imágenes. El segundo de los ejes, ofrece cuestionamientos sobre cómo son representadas las mujeres visualmente, cómo no son nunca representadas, qué funciones tienen, entre otros, que problematicen las representaciones visuales y narrativas de las mujeres. Teniendo en cuenta también las relaciones que implican en sus diversos momentos de existencia. Intentando complejizar los discursos que las acompañan, y las repercusiones que pueden tener en diferentes escalas. Existe espacio para cuestionar la elección a la referenciación a estos elementos particulares de la sociedad, teniendo la capacidad de ficción en las manos. ¿Por qué nos seguimos contando las mismas historias?

5.5.1 PARA SEGMENTAR: SECUENCIA Y SINTAGMAS

Comencemos hablando de la división del texto a observar. Para intentar dividir al texto en *unidades* para su observación, tomaremos como punto de partida la definición de Metz (1968) de *secuencias* como:

[...] segmentos autónomos, en tanto que son la primera subdivisión del filme, mientras que los planos de los que constan constituyen una parte de una parte del filme. Las secuencias no son independientes, pues sólo adquieren su sentido definitivo en relación con el filme en su totalidad [...] Cuando cambia el significado, ha cambiado la secuencia (Calderón Sandoval, 2012, p. 49).

Las secuencias pueden estar constituidas de varias formas, elementos o parámetros, pues depende de su punto de partida, puede considerarse ambigua su separación. Además de que el montaje lo convierte en un trabajo de apreciación muy complejo y que depende de la interpretación misma de nuevo. Es difícil

encontrar una delimitación atinada y específica, a la diversidad de situaciones e interpretaciones que pueden darse frente a la división en secuencias. En esta ocasión, las secuencias serán unidades en las que inicia y termina una acción o significado, sin importar la cantidad de cortes de cámara o de montaje existan, o la cantidad de imágenes que le compongan. Pues a su vez, pueden estarse desarrollando dentro de una situación global mayor. Pueden estar separadas en montaje por otros momentos de la narración, por otras secuencias. Sin embargo, deben tener cohesión, coherencia, y las imágenes deben construir el mismo tiempo-espacio, idea o momento.

Metz (1968) también propone que para componer esas secuencias, pueden haber por lo menos ocho diferentes unidades o sintagmas¹¹.

1. Plano autónomo: Formado por un solo plano, expone por sí mismo solo un episodio de la intriga. Tiene cinco subtipos:

>Plano secuencia: unidad de una acción, presentada en un solo plano sin cortes.

>Inserto:

-No diegético: Presenta un objeto exterior a la acción y tiene un valor puramente comparativo.

-Diegético desplazado: Presenta una imagen real que es sustraída de su emplazamiento fílmico normal y es colocada en un sintagma de recepción ajeno (p. ej. una imagen única de perseguidores en una secuencia relativa a perseguidos)

-Subjetivo: imagen ausente para el protagonista de la acción, como recuerdos, ensoñaciones o premoniciones.

-Explicativo: Detalle ampliado, motivo sustraído de su espacio empírico y emplazado en un espacio abstracto con efecto de lupa.

¹¹ Sintagma: conjunto de signos que conforman un significado. En el cine, son conjuntos de imágenes que componen los planos.

2. Sintagma paralelo: el montaje entrelaza dos o más motivos que reaparecen alternadamente, sin que dicho entretuerce asigne una relación precisa -temporal o espacial- entre ellos en el plano de la denotación, pero con valor simbólico directo; por ejemplo, frío y caluroso, ciudad y campo.

3. Sintagma seriado: se compone de una serie de escenas breves que representan muestras típicas de un mismo orden de realidades, sin estar situadas en relación temporal alguna, pero cuyo supuesto parentesco dentro de una categoría de hechos es puntualizado por el cineasta. Funcionan en conjunto.

4. Sintagma descriptivo: Es el único en el que la relación entre todos los motivos presentados sucesivamente en la imagen es de simultaneidad. Ejemplo: la descripción de un paisaje. Con el rebaño de ovejas, con el pastor, con el perro...

5. Sintagma alternado: Pertenece a los sintagmas cronológicos narrativos. Éste, se distingue entre los sintagmas narrativos lineales por el hecho de que entremezcla varias consecuciones temporales distintas (mientras en los segundos, una consecución única enlaza todos los actos de la imagen), sugiere simultaneidad temporal.

6. La escena: puede ser continua o discontinua, la última presenta hiatos diegéticos, elipsis y momentos saltados. Cuando es continua, se trata de una escena, único sintagma semejante a una escena de teatro o incluso de la vida cotidiana, un conjunto espacio-temporal que se experimenta sin fallas. Constituye por medios fílmicos (tomas de imágenes separadas, ajustadas en el raccord) una unidad experimentada como concreta; su significante es fragmentario (diversos planos) pero el significado es percibido de forma unitaria y continua.

A su vez, las secuencias pueden ser ordinarias y episódicas:

7. Secuencia ordinaria: acción tratada elípticamente para eliminar detalles irrelevantes, donde los saltos espaciales y temporales son cubiertos por el montaje en continuidad. Es como cuando el cineasta se salta momentos no relevantes de una acción más compleja, constituye una unidad narrativa más específicamente fílmica que la escena, en tanto que el tiempo de la pantalla (tiempo del significante) no coincide con el tiempo diegético (tiempo del significado).

8. Secuencia episódica: resumen simbólico de las distintas etapas de un desarrollo cronológico fílmico. Es cuando la discontinuidad está organizada. Alinea un cierto número de escenas breves que se suceden por orden cronológico, sin profundizar en ninguna de las evocaciones, pues el filme sólo toma en cuenta el conjunto.

La cita de Metz indica que “cuando cambia el significado, ha cambiado la secuencia”. Para este trabajo, al realizar la estratificación, se buscan unidades espacio-temporales. Dichas unidades pueden estar conformadas por cualquiera de los anteriores sintagmas, sin embargo, el criterio se basa en la interpretación de la acción o el contenido audiovisual: si sucede en el mismo espacio, ocurre una misma idea o se desarrolla en un mismo momento. Lo anterior con la finalidad de tomar no sólo una unidad dramática respecto a la progresión narrativa, sino que contenga una cohesión en la propuesta visual o de la construcción de la imagen.

Para realizar el estudio, se llevó a cabo una primera observación, en la que el objetivo era observar solamente, familiarizarse con el texto, pues creemos que una sola observación puede no ser suficiente para nuestro cometido. Durante el siguiente visionado, se tomó registro de la división del texto en unidades. En una tabla, se asignó un número a cada unidad (secuencia), el record de tiempo dentro del que sucede (minuto del capítulo), un título para cada unidad, además de una breve descripción de lo que acontece dentro de la secuencia. Apuntando los hechos, su unidad y coherencia como secuencia.

No.	Tiempo	Título	Descripción	Notas
1	0:00-0:1:17	Jinetes salen de Castle black	Tres hombres a caballo, desde que están dentro, el recorrido por un túnel y hasta que llegan al exterior.	Desde la 1 hasta 6, estas secuencias componen en sí misma una escena que podría ser tomada como un solo espacio-tiempo y unidad narrativa, pero por ejercicio particular de segmentación, se desglosan para señalar los elementos que las componen más particularmente.
2	1:18-1:33	Uno de los hombres se aparta	De los tres jinetes, uno se va solo, los otros van juntos.	
3	1:34-2:26	Hombre 2 hace una parada	Vemos al hombre que se fue solo detenerse y bajarse de su caballo.	
4	2:27-3:01	Se descubre una tribu asesinada	El hombre apartado horrorizado encuentra un asesinato múltiple. Además de ser muy sangriento, están acomodados en una forma extraña.	
5	3:02-3:08	Hombre 2 huye del lugar.	El hombre muy espantado regresa a toda velocidad en el caballo	
6	3:09-3:14	La tribu asesinada	Punto de vista cenital de la tribu.	Existe audio proveniente de la escena siguiente, pero se asume como parte de la transición, y que las secuencias son dos diferentes.
7	3:15-4:29	Son obligados a volver	El que parece estar a cargo (desde el inicio) los obliga a volver a la escena del crimen. Uno de ellos sugiere volver a Castillo Negro.	Mucha información de los contextos (inmediato y general) a través de diálogos.
8	4:31-7:15	Los jinetes se separan, son atacados	Al llegar al lugar, el asesinato ha desaparecido. Los jinetes se separan como lo habían hecho antes, por separado buscan rastro del suceso. Cada quién se encuentra con caminantes blancos. El que iba solo logra escapar siendo testigo de lo ocurrido.	Secuencias correspondientes entre sí, muestran dos puntos de vista del mismo momento, que para este ejercicio, se toman como una unidad narrativa priorizando el suceso a pesar de retratarse en dos puntos de vista diferentes.
9	7:16-8:56	Créditos iniciales	Conocemos el mapa de este mundo, que presenta algunos lugares que se han presentado a través de títulos en encuadres de fullshot, que generalmente son "establishing shots"	Contexto geográfico y visual, en diversos niveles (temática, tono, diseño, sitios, historia, etc.)
10	8:57-9:27	El jinete sobreviviente es capturado	A lo lejos, otros jinetes encuentran y sitian al ahora desertor que camina solo y desesperado.	Los jinetes se ven muy diferentes, son más de 10, tienen banderas y uniformes.
11	9:28-9:39	Jinete vuelve a Winterfell	Un hombre cabalga hacia "Invernalia", (títulos en la pantalla lo indican). Lo sabemos porque hay títulos que lo indican.	Es el mismo lugar presentado en el mapa de los créditos iniciales.

Ilustración 5. Muestra de la tabla de estratificación del capítulo

5.5.2 PARA ESTRATIFICAR: FORMA Y CONTENIDO

El instrumento de estratificación se divide primero en dos, en Forma y Contenido. La Forma se refiere a las maneras o el conjunto de decisiones que componen la representación visual, desde un punto de vista casi técnico, al respecto de los elementos que componen lo cinematográfico. El Contenido se refiere casi en su totalidad a la carga narrativa de las imágenes, o las relaciones cognitivas entre algunos otros elementos. Se encarga de interacciones y descripciones, de espacios o personajes en cuanto a estilos o criterios de apreciación del conjunto de las puestas en escena y en cámara. Así pues, busca la observación de los componentes de la imagen y sus contextos visibles para su interpretación.

Resulta importante prestar especial atención a la especificidad de las descripciones, observando con énfasis elementos como las apariencias físicas, o las estructuras internas de organización y cómo se relaciona con las prácticas retratadas, entre otras situaciones, remarcando el género de los personajes. Una vez organizados los elementos en sus respectivas categorías pueden analizarse. A continuación se retoma la descripción propuesta por Calderón Sandoval (2012, pp. 38-51) para describir esos elementos señalados por Casetti y Di Chio (1990), y las

posibles categorías que pueden ocupar, de acuerdo a su interpretación. El entendimiento de sus conceptos y condiciones, supondrá una clasificación más detallada.

5.5.2.1 CÓDIGOS VISUALES

-Códigos visuales: Comenzamos definiendo lo que se experimenta a través del sentido de la vista. Estos códigos se dividen en tres grupos:

>Iconicidad: Códigos que regulan la imagen, caracterizan a todos los filmes, pero no son exclusivos del cine, pues son compartidos por expresiones en otras disciplinas como la fotografía y la pintura. Se refiere a la plasticidad de la imagen y la profundidad de campo. Separada en plana y profunda, de acuerdo a la información que se obtenga de cada una de las observaciones al respecto de la profundidad de la imagen y lo que retrata.



Ilustración 6. Captura de pantalla, secuencia 11. Ejemplo de amplia profundidad de campo.

>Fotograficidad: Son generales a todos los filmes, y son compartidos con la fotografía. Su punto de partida es el encuadre. Deleuze (1984) lo define como un sistema cerrado que comprende todos los elementos que aparecen en la imagen (Calderón Sandoval, 2012, p. 28), mismos que pueden ser numerosos o escasos; al analizarlo y para describirlo, cabe distinguir entre angulación, tipo de plano y

espacio fueracampo/off. Mediante el plano, el cineasta modifica constantemente los cuerpos, las partes, los aspectos, las dimensiones, las distancias y las posiciones; es una perspectiva múltiple que divide, trunca y descompone las superficies. Implica una desterritorialización de la imagen.

Los tipos de planos pueden ser gran plano general, plano general, figura entera, plano americano, primer plano, plano medio, primerísimo plano, o plano detalle; de acuerdo a la relación del tamaño que presenta el sujeto a fotografiar con la imagen y el espacio.



*Ilustración 7. Captura de pantalla, secuencia 39.
Ejemplo de Primer plano (Daenerys), y plano americano (Viserys y el maestre)*

La angulación puede ser frontal, picada, contrapicada, cenital o nadir; dependiendo de la fuente principal de luz y el lugar que ocupa respecto al sujeto y al espacio que pretende iluminarse. Esto también al respecto de dónde se encuentra la cámara al respecto del sujeto/objeto iluminado.



*Ilustración 8. Captura de pantalla, secuencia 41.
Ejemplo de angulación en picada.*

El espacio en off o fuera de campo, puede ser no percibido ni reclamado, dependiendo de si muestra alguna relevancia para la composición del todo, o definido, que depende del tratamiento del resto de los elementos que compongan la secuencia, o si se sugieren sonidos o descripciones al respecto de él.

Este grupo abarca también la observación de la iluminación; y sus posibilidades son luz neutra o realista, en contraposición de una más subrayada, antinaturalista, que no se limita al propósito de iluminar solamente.

>Movilidad: Distingue al cine de imágenes fijas. Los movimientos de la imagen pueden ser sobre su propio eje, (paneo o tilt), la cámara puede desplazarse estando fija (dolly o travelling), con grúas o cámara en mano, que se distinguen por el efecto de inestabilidad que pueden dar a la imagen. Además de que pueden haber movimientos técnicos de la cámara misma, como el uso del zoom digital o en objetivos.

5.5.2.2 CÓDIGOS GRÁFICOS

-Códigos gráficos: Pueden ser didascálicos, subtítulos, títulos y textos. Son mensajes que se depositan literalmente sobre la imagen, pero que también están sujetos a otros códigos (idioma, tecnicismos, etc.).



*Ilustración 9. Captura de pantalla, secuencia 21.
Ejemplo de códigos gráficos, en forma de títulos sobre
la imagen*

5.5.2.3 CÓDIGOS SONOROS

-Códigos sonoros: Se pueden dividir en diegéticos o no diegéticos dependiendo del origen del sonido. Abarcan voces, ruidos o música. Los códigos sonoros pueden ser parte de la ficción o ser generados por agentes externos a la ficción de los personajes, como la voz de un narrador. Pueden entonces estar dentro del encuadre, fuera o encima de él. (On screen, off screen y sonido over).

5.5.2.4 CÓDIGOS SINTÁCTICOS

-Códigos sintácticos: Regulan la asociación y organización de elementos que forman parte de imágenes distintas, es la capacidad de amalgamar los elementos

mediante cortes y reasociaciones. Es la observación que hace referencia y engloba las técnicas de montaje.

Los tipos de asociaciones entre las imágenes pueden ser de identidad, analogía, contraste, proximidad, transitividad, o acercamiento. Lo anterior tomando en cuenta la secuencia observada al respecto de sus imágenes inmediatas anterior y siguiente, el lugar que ocupa tanto visualmente como en su significado dentro de la progresión de la historia. Se trata de la interpretación de la relación entre las imágenes que componen la narración, ya sea entre secuencias, o las secuencias para el todo.

5.5.2.5 PUNTO DE VISTA Y FOCALIZADORES

-Punto de vista y focalizadores: Como se mencionaba anteriormente, la narración y la función comunicativa desemboca o se entretoca con el punto de vista particular y el tipo de mirada desde los que se aborda la narración misma. En cine, existen dos puntos importantes: el de la historia o lx personaje, y el de la cámara. Regularmente es un punto que se comparte, desde el cual lx espectadorx experimenta la ficción y la condición de la misma. Esta mirada domina la secuencia o la perspectiva de la situación o acción. “Señala el paso de un mundo filmable a un mundo tal como ha sido filmado” (Calderón Sandoval, 2012, p. 47); desde una perspectiva óptica casi siempre definida -por lo menos para la figura del emisor del texto-.

El punto de vista configura la interpretación en distintos niveles, pues se apela a la identificación de lx espectadorx con quien tiene el punto de vista predominante en la narración.

Se contienen por lo menos tres significados en esta categoría: el literal-perceptivo-ver (lugar desde el que se ve), el figurado-conceptual-saber (conjunto de conocimientos a partir de los que se procede) y el metafórico-de interés-creer

(sistema de valores y convivencias al cual nos adecuamos) (Calderón Sandoval, 2012, p. 47).

En cuanto a la focalización, se refiere al proceso de selección y subrayado que ocurre al tomar en cuenta que un punto de vista concentra la atención, privilegiando algún o algunos elementos sobre los demás. Los agentes focalizadores (cualquier elemento que delimite un punto de vista al interior del texto), pueden ser extradiegéticos u homodiegéticos, que a su vez permiten tres configuraciones, dependiendo de cómo se presenta la información desde el punto de vista que guía la historia en relación a la misma:

>El punto de vista del Autor implícito es superior a la del Narrador. Quien guía el texto sabe más que los personajes, logra un mayor entendimiento, establece reglas, decide qué mostrar. El Narrador es incapaz de reconstruir el cuadro en su totalidad.

>El punto de vista del Autor implícito es equivalente al del Narrador. Quien guía el texto y los personajes tienen juicios, conocimientos y observaciones similares.

> El punto de vista del Autor es inferior al del Narrador. Quien guía el texto se limita a describir o testimoniar los hechos, como en la mayoría de documentales. (Calderón Sandoval, 2012, p. 48)

5.5.2.6 TIPO DE MIRADA

-Tipo de mirada: En función de cómo se presenta o desde dónde se aborda el espacio, el tipo de mirada puede ser objetiva, objetiva irreal, sugerir una interpelación o ser subjetiva. Lo anterior lo delimitará el punto de observación y el objetivo de ella.

La mirada objetiva muestra una parte del mundo real directa y funcionalmente. Es posible identificar ambos puntos de vista: emisor y receptor; se trata de un punto neutro, que pertenece a quien organiza el texto, no a quien lo interpreta.

La mirada objetiva irreal, muestra la porción de realidad de manera diferente, con una intencionalidad comunicativa, dejando un poco a un lado la representación literal.

En la interpelación, el objetivo es llamar directamente al espectador a través de diferentes herramientas (por ejemplo, un voice over). Está más relacionado con el discurso del interpelador que con la diégesis.

En la mirada subjetiva, generalmente la cámara también lo es, por lo que lo que se ve en pantalla coincide con lo que el personaje experimenta. El espectador asume una posición activa. (Calderón Sandoval, 2012, p.48)

5.5.2.7 ESPACIO FÍLMICO

-Espacio fílmico: Es el espacio en el que sucede la acción, y que se ve enmarcado por el encuadre, eligiendo solo una parte de ese espacio global que propone la narración. El objeto/sujeto de la escena, puede estar dentro o fuera del cuadro que compone el espacio fílmico. Éste, existe alrededor de los binomios estático/dinámico y orgánico/inorgánico.

Los binomios anteriores permiten que pueda existir un espacio estático fijo (un encuadre fijo de retratos inmóviles), estático móvil (un encuadre fijo, y lo retratado se mueve dentro del encuadre), dinámico descriptivo (la cámara se mueve en relación con el sujeto/objeto a retratar. Generalmente le enfatiza de esta forma, pues le presenta de maneras más específicas), o dinámico expresivo (la cámara es quien decide qué mostrar, en ocasiones, llega a funcionar a modo de pista o guía para su lectura).

Un espacio orgánico engloba una estrecha conexión y unidad; al respecto de las figuras dentro del cuadro, y su distribución en cualquier disposición (horizontal, vertical). Al contrario entonces, un espacio inorgánico genera poca conexión entre las formas, con barreras internas, “en el que las figuras se disponen en profundidad, generando una imagen discontinua, llena de zonas indeterminadas.” (Calderón Sandoval, 2012, p. 42)

5.5.2.8 TIEMPO FÍLMICO

-Tiempo fílmico: Basándose en el libro de Casetti y Di Chio, Calderón Sandoval explica que “el tiempo fílmico se analiza como un tiempo-devenir, en el que los acontecimientos se disponen según un orden, a través de una duración y presentándose con una determinada frecuencia” (Calderón Sandoval, 2012, p. 42).

Existen diversas maneras de alterar la forma de presentar el tiempo dentro de la narrativa, además de a través de diversas herramientas, por ejemplo, durante el proceso del montaje. Es por ello que se separan en diferentes posibilidades:

>Tiempo circular: Ordena los acontecimientos para que el punto de llegada sea idéntico al de origen.

>Tiempo cíclico: A diferencia del anterior, el punto de llegada resulta análogo al de origen, sin ser el mismo.

>El tiempo lineal se refiere a que el avance de acontecimientos propiciará que el punto de inicio sea siempre distinto al punto de partida. Puede ser vectorial o no vectorial:

>Vectorial: Describe un orden continuo. Puede ser progresivo -si avanza hacia adelante-, e inverso -si la narración sucede hacia atrás-.

>No vectorial: El orden se rompe, fracturando, por ejemplo, con flashbacks o el uso del flashforward.

Cuando se habla del tiempo anacrónico, es porque se rompe por completo el orden cronológico.

La duración puede dividirse en normal y anormal. La primera, resulta de cuando coincide la extensión temporal de la representación con la de la acción fuera del cuadro. El plano secuencia es de una duración natural absoluta, y una escena de una duración natural relativa, por la cantidad y forma de retratar cada uno.

La anormal sucede cuando la duración del acontecimiento no coincide con la de la representación. Puede ser mediante la contracción o dilatación de la acción representada. A su vez, la dilatación puede ser a través de la expansión o de la suspensión (pausa) del tiempo. Pueden darse en la forma de un fotograma fijo, o del uso de la cámara lenta, por ejemplo.

En cuanto a la frecuencia, puede adoptar cuatro formas:

- >Simple: Representa una vez lo que ha sucedido una vez.
- >Múltiple: Representa muchas veces lo que ha sucedido muchas veces.
- >Repetitiva: Representa muchas veces lo que sucedido una sola vez
- >Iterativa: Representa una sola vez lo que ha sucedido muchas veces.

5.5.2.9 EXISTENTES, SUJETOS Y OBJETOS

La subdivisión que es el Contenido, a su vez se puede clasificar en Existentes, Acontecimientos y Transformaciones. Pretendiendo englobar gran parte del panorama que ofrece la interpretación audiovisual. En este caso, al tratarse del primer episodio de una serie conclusa, la categoría de Transformaciones fue descartada, pues no presentaba cambios relevantes en la forma de seccionar o interpretar la construcción de la imagen en este estudio en particular. Su función es

apreciar la progresión de la historia, teniendo en cuenta el todo de la narración cuando inicia y cuando termina en su totalidad. Como observamos una fracción - aunque con su propio inicio y fin-, la apreciación de la historia no responde a esa misma condición como lo fuera analizar una película. Es por eso que se toma en cuenta la progresión de parte de la narración, pero teniendo más presente el hecho de que se trata del primer capítulo. Y que tiende a organizar la presentación de la información o las dinámicas; es difícil apreciar una curva en la progresión en los elementos, por lo que se ha descartado en su categoría específica, sin perder de vista lo que su ejercicio puede aportar a nuestra observación.

Los **Existentes** se dividen en ambientes y personajes. Los ambientes engloban todos los elementos que forman parte del contexto físico de la trama: desde cómo se ve el entorno hasta la situación dentro de la que se desenvuelven lxs personajes.

Lxs personajes, debido a su complejidad y a que no son entes estáticos precisan de más de un punto de partida para su análisis. Al final, asemejan la forma de construirse de una persona, con la diferencia de tener objetivos o roles premeditados, muy específicos. Para intentar hacer un análisis integral con el propósito descrito, se pueden abordar desde tres perspectivas principalmente: como personas a nivel fenomenológico, por sus roles a nivel formal, y como actantes a nivel abstracto.

Desde el punto de vista del personaje como persona, es posible asumirlo como un individuo conformado por una identidad física, un perfil psicológico y un abanico de comportamientos congruentes a ello.

El análisis del rol narrativo toma como punto de partida la tipología de sus acciones y su sistema de valores. En la estructura clásica¹², existe la oposición de lxs personajes protagonista-antagonista, además de la distinción entre personajes activxs y personajes pasivxs, dependiendo de su manera de contribuir a la historia haciendo referencia a su forma de actuar frente a los sucesos que desarrollan la

¹² Hablamos de la estructura clásica del guion cinematográfico, sin embargo, se enfatiza la forma clásica de contar, incluso desde el tiempo en el que Vladimir Propp (1928) lo estudiaba por su cuenta.

trama. Los personajes activos pueden ser influenciadores y autónomos; y a su vez, los autónomos se dividen en modificadores y conservadores.

El tercer modo de acercamiento para el análisis del personaje, consiste en leer su perfil, con sus acciones desde un punto de vista abstracto, buscando nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otros elementos; es entonces un actante, o un elemento válido por su lugar mismo en la narración y su contribución para que avance. Entonces surge la distinción entre **Sujeto y Objeto**:

El Sujeto decide avanzar hacia el Objeto para su conquista; al elegir moverse -además de la dirección al hacerlo-, está actuando sobre el mundo y el contexto que le rodean, lo cual lo encamina a vivir cuatro momentos: inicia un performance (desplazamientos, pruebas, decisiones y cambios), tiene competencias (sabe, puede, debe y quiere hacer algo), acciona basándose en un mandato (algo que le invita al movimiento), y existen consecuencias de sus actos (ya sea en retribución o recompensa, o al contrario, de un castigo).

El Objeto es el punto de influencia de la acción del Sujeto. Es hacia donde se genera el movimiento. Puede tratarse de un Objeto instrumental o un Objeto final, dependiendo del objetivo final que obtenga.

En torno a la relación Sujeto-Objeto, se construyen binomios importantes: de Destinador-Destinario (punto de origen, y punto de recepción); y el de Aduvante-Oponente (pueden entenderse como un acelerador-desacelerador al respecto de su intervención con el sujeto ante el objeto).

5.5.2.10 ACONTECIMIENTOS

Los **Acontecimientos**, son parte del contenido de la imagen, se trata de la sucesión del conjunto de acciones y situaciones que conforman la trama y el avance de la historia. Se pueden dividir en acciones y sucesos. Se trata de una acción cuando es provocada por un agente animado; y de un suceso si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima.

Los acontecimientos también pueden tener tres formas de aproximación, desde su comportamiento fenomenológico, por su función a nivel formal o como un

acto a nivel abstracto. En el nivel abstracto es que se agregan las clasificaciones de imagen-movimiento descritas por Deleuze (1984); y la categoría de imagen-tiempo.

La acción como comportamiento, es una manifestación de la actividad de alguien, su respuesta explícita a una situación o estímulo. Su comportamiento puede ser voluntario o involuntario, dependiendo de la intencionalidad en la acción; también transitivo o intransitivo, si la acción genera nexos con otros o no; plural o singular, depende de dónde surja la acción: de un comportamiento generalizado o aislado; único o repetitivo, consciente o inconsciente, individual o colectivo.

La acción puede ser analizada a partir de su función en la trama. Los estudios de Vladimir Propp (1928) se encargan de enlistar la estructura y los elementos de los relatos tradicionales rusos, pero que han sido un enorme referente para el estudio de la tradición en la narrativa. Resulta similar a lo que sucede con los personajes entendidos como arquetipos, pues podrían reducirse a su rol particular en la trama, para concretar los diferentes objetivos que la componen y promueven su avance.

Pueden interpretarse como funciones cuando se observa al texto como una unidad, como un todo que inicia y concluye en puntos diferentes, y donde ha ocurrido un viaje (físico o psicológico), donde han habido consejos y pruebas para un protagonista, que generalmente cambia a lo largo del viaje. Depende de las situaciones y la relación entre ellas con el sujeto protagonista de la historia, además de las posibles variantes en cada punto, lo que determinará el curso de la historia: si se trata de una historia trágica o alegre, si el final genera esperanza o desilusión, etc.

Una aproximación completamente abstracta, considera la acción como acto, simple realización de una relación entre actantes. Pueden ser de dos tipos dependiendo de si se trata de un contacto, o alguna otra forma derivada de dicho contacto, (enunciados de estado y de actuación respectivamente). Los enunciados de estado describen la interacción entre Sujeto y Objeto. Los de actuación, por su parte, explican el tránsito de un estado a otro gracias al accionar del Sujeto.

Los actos existen bajo por lo menos dos dimensiones: la cognitiva y la pragmática. La pragmática sucede a través de intervenciones efectivas sobre los

existentes (raccords¹³ de movimiento). En la cognitiva se trata de un accionar interior, al nivel de los sentimientos e impulsos (raccords de mirada, por ejemplo).

De acuerdo a las categorías que plantea Deleuze (1984) , siguiendo con la separación anterior, la dimensión pragmática corresponde a la imagen-acción, mientras que la cognitiva puede ser imagen-percepción, imagen-afección, imagen-pensamiento o imagen-tiempo; dependiendo de la relación entre Sujeto-Objeto y toda la interpretación formal de la acción, con la construcción de la trama y el avance de la historia. Deleuze (1984) explica que el cineasta reemplaza los conceptos con imágenes-movimiento o imágenes-tiempo. Esto es observable en las complejas relaciones entre el desarrollo de la narración, la progresión de imágenes, y los posibles significados que puedan surgir en el proceso abstracto y complejo de interpretación entre los elementos y esas relaciones.

5.6 CONTEXTO: GAME OF THRONES

Como ha sido mencionado antes, para realizar este trabajo, fue elegida una serie televisiva, pues su forma narrativa en episodios no corresponde siempre a las estructuras clásicas del guion cinematográfico. Se plantea que, a pesar de no ser la misma estructura tradicional de narrar en el cine, por ser un capítulo, la construcción de las imágenes y los discursos que carga, son comparables. Se trata de un texto que puede ser un ejemplo de cómo las barreras de lo audiovisual en la actualidad se cuestionan cada vez más. ¿Realmente se trata de un texto *cinematográfico*? ¿qué hace a lo cinematográfico ser cinematográfico? Preguntas importantes bajo la cuestión de la tradición del *lenguaje del cine*.

Game of thrones es una serie de ficción, abordada desde los géneros del drama y la fantasía. Ambientada en una época medieval, relata aventuras de los personajes que buscan en diferente medida el poder: del continente, sus territorios, sus casas, sus personas; aunque el principal motor que desata la trama es el del *Trono de Hierro*. Que gobierna el continente “Oeste”.

¹³ Continuidad

La serie consta de 73 episodios de alrededor de 50 minutos cada uno, divididos en 8 temporadas. Se trata de una producción estadounidense, distribuida y financiada por la casa productora HBO. Desde su estreno en el 2011 ha roto diferentes récords, desde ser la serie más pirateada de la historia, la cantidad de premios ganados por su producción y reparto, además de un número inédito de espectadorxs para una serie televisiva en el mundo. Su primer capítulo “Winter is coming” (2011) tuvo una audiencia de 2,2 millones de televidentes en HBO. El episodio final (2019) tuvo 19,3 millones de espectadores en su estreno. La última temporada alcanzó alrededor de los 44 millones de espectadores por episodio, a través de diferentes servicios de streaming de HBO. A partir de 2015 se televisó simultáneamente en 170 países. Es un contenido audiovisual que tuvo notablemente una repercusión, en y fuera de las pantallas, además de involucrar muchas formas de ver y entender el mundo y la producción, por su distribución y públicos tan variados a cubrir, culturalmente.

Es por lo que se toma como muestra, pues ha generado fenómenos interesantes y reveladores en función de la relación con lxs espectadorxs, en el enorme alcance que tuvo, además de qué tan polémica puede llegar a ser, justo por las imágenes que muestra. Se trata de uno de los contenidos más fuertes y más al alcance, además de que es congruente con el propósito de su creación y su modo de producirse. Al tratarse de una serie producida por y para una de las casas productoras y distribuidoras más grandes del mundo, obedece y sostiene modos y filosofías de producción dominantes en la industria; las que buscan observarse.

Por sus modos de producción y distribución, se vale de códigos dominantes que rigen a la sociedad, que pueden ser importantes en nuestra búsqueda de observar la manera *convencional* o *normal* de construir ciertos discursos, principalmente, el de lo que significa, conlleva y retrata el *ser mujer*. Puede ser interesante por la argumentación de Kuhn (1991) al respecto de los textos aceptados socialmente que son los que a veces dejan ver con más facilidad los mecanismos que rigen la *normalidad*.

Se ha analizado el primer capítulo de la primera temporada, aprovechando el carácter informativo que suelen tener por ser una suerte de presentación del todo.

Se dan a conocer las “reglas del juego”, de la realidad y del mundo que se retrata. Se construye la normalidad, y la manera en la que puede ser transgredida de acuerdo con la narración.

Para contextualizar la trama y el capítulo, se propone la siguiente sinopsis:

Temporada 1, Episodio 1: “Winter is coming”.

Dirigido por Tim Van Patten. Escrito por David Benioff y D.B. Weiss. Duración 62 minutos. Emisión: 17 de abril 2011 (Estados Unidos). Producción: HBO (Estados Unidos)

Sinopsis:

En el norte:

Tres exploradores de la Guardia de Noche se dirigen hacia el norte del Muro. Uno de ellos encuentra una tribu asesinada de forma preocupante y salvajemente inédita. Al intentar comunicarlo a sus compañeros, es víctima de burlas. Lo acompañan convencidos de que se equivoca y son sorprendidos por sanguinarios Caminantes blancos. Sólo uno logra escapar y huye del norte del muro, desertando de su juramento como Hermano de la Guardia de Noche de resguardar ese territorio. Llega a Invernalía, y es condenado a muerte por ser desertor. Al informar de los Caminantes blancos se enfrenta a lo mismo: nadie le cree. Por su parte, los hijos Stark encuentran a una loba huérfana que ha muerto luchando con un venado, dejando huérfanos a sus cachorros. Los adoptan, incluso el bastardo de la familia adopta uno.

El rey visita a Ned Stark, Lord de Invernalía, pues ha muerto su Mano derecha y le pide que él sea el reemplazo, pues es el único amigo que le queda y en quien puede confiar. Ned se debate entre su hogar y su familia, y el deber y su honor. Esa noche, Catelyn, esposa de Ned, recibe en noticias de su hermana, que la Mano del rey anterior murió a manos de los Lannister, y que Ned está en peligro. Se presenta a los Lannister como una muy importante familia.

Al día siguiente, Bran encuentra en las ruinas a los hermanos Lannister, Jamie y Cersei teniendo relaciones sexuales. Para mantener la relación en secreto, Jamie avienta desde la torre a Bran.

En Pentos:

Viserys Targaryen pretende obtener el ejército que necesita para atacar el territorio de Desembarco del Rey, cambiando a su hermana Daenerys. Arregla su casamiento con Khal Drogo, líder de una numerosa tribu del continente Cruzando el Mar Angosto, quien es de los mejores guerreros vivos. Además, tiene el control de todo el ejército dothraki que lo sigue. La boda sucede, contra la voluntad de Daenerys. Ella recibe regalos como huevos de dragón petrificados o libros de su continente natal. Los últimos obsequiados por Jorah Mormont, quien le jura lealtad a los hermanos en su búsqueda por el trono que les fue arrebatado. Khal Drogo viola a Daenerys para consumar su matrimonio y cerrar el trato que la intercambia por el apoyo del ejército dothraki.

6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

6.1 SEGMENTACIÓN

Al seccionar el capítulo, obtuve 60 unidades (contando el de los créditos iniciales)¹⁴. Se trata de una narración cronológica que se divide e intercala entre espacios e historias. Las unidades son muy variadas, dependiendo de su función. Algunas están divididas con el montaje aunque engloban un mismo momento, por lo que se toman en cuenta como una sola, a pesar de ser fraccionadas para intercalarse con otras unidades. El criterio ha sido variado, a consideración de la idea rectora de cada escena, teniendo en cuenta el objetivo de la observación de cómo operan tanto el *lenguaje cinematográfico*, como las representaciones de lo femenino o referente a las mujeres.

6.2 ESTRATIFICACIÓN

A cada secuencia obtenida de la segmentación, le corresponde una tabla de forma y una de contenido para vaciar la información que se aprecia en su lectura. Fue necesario llevar a cabo un visionado más, ahora priorizando la observación de los elementos que componen cada secuencia para poder acomodarlos en sus categorías correspondientes. Tomándose en cuenta elementos visuales y sonoros, haciendo especial énfasis en las descripciones respecto a personajes femeninos y sus contextos, integrando una observación de los personajes masculinos como parte del todo. Fue necesario poner atención también en las relaciones entre ambos, para poder notar cómo se retratan elementos más abstractos de la sociedad como su organización política. Hacemos la distinción entre secuencias en las que aparecen mujeres, cómo se retratan, cómo se ven, qué acontece, y cómo impacta en la historia. Sin dejar fuera del todo a la contraparte masculina, y las tendencias que le rodean también.

¹⁴ Véase Anexos.

No. 1		Secuencia: Jinetes salen de Castle Black		Tiempo código: 0:00:00-1:17		
FORMA						
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo				
		Plana: Hay planos en los que las figuras no están separadas del fondo, como en los Medium shot de los tres jinetes				
	Encuadre	Tipos de planos				
		Gran plano general: x	Plano general: x	Figura entera: x		
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x		
		Primerísimo plano: x	Plano detalle: x			
		Observaciones: Algunos encuadres cambian a cuadro con movimientos, como cuando se levanta una puerta y pasa de Plano Americano a Figura Entera.				
		Angulación				
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x			
	Central: x	Nadir: x				
Observaciones:						
Espacio off						
No percibido ni reclamado: x Imaginable: x Definido: x						
Observaciones: Los encuadres muestran el entorno: el túnel de hielo que recorren, aunque no sabemos de dónde vienen. Además de que parte de lo que se revela es en oscuridad total.						
Iluminación		Neutra/Realista: x Subrayada: x				
		Observaciones: Tomando en cuenta que están en un túnel.				
Movimiento de cámara		Paseo: x Tilt: x Dolly: x				
		Traveling: x Crano: x Cámara en mano: x				
		Observaciones: Dolly out al inicio de la primera secuencia. Parece haber cámara en mano.				
		Voz: x		Música: x Ruido: x		
CÓDIGOS SONOROS	Sonido in					
	Sonido off					
	Sonido Over					
	Observaciones:	No hay voces		Más que música, diálogos que son SONIDOS DE LA ATMÓSFERA. Los caballos caminando y todos sus utensilios		
CÓDIGOS SINÁCTICOS	Tipos de asociaciones		Identidad: x Analogía: x Contraste: x			
	Proximidad: x Translucidez: x Acercamiento: x					
Tipo sintagmático		La imagen retomó lo representado en la anterior para construir la idea de la secuencia entera "salen de Castle Black".				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:		Títulos:		Textos:	
	Observaciones:					
ESPACIO FILMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x		Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x		Espacio dinámico expresivo: x		
	Observaciones: La cámara muestra el túnel y fuera de él. El único dolly out que hay es para mostrar a los tres personajes.					
Eje orgánico/inorgánico		Espacio unitario: x		Espacio fragmentado: x		
Observaciones:						
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x		Objetiva irreal: x		Interpelación: x Subjetiva: x	
	Observaciones: Vemos planos generales del lugar. También vemos cómo los personajes ven el lugar desde su punto de vista.					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:		Extradiegéticos: x Homodiegéticos: x			
	Observaciones: Me parece que son extradiegéticos porque son puntos de vista en relación al Autor y el espectador.					
TIEMPO FILMICO	Duración		Natural absoluta: x		Natural relativa: x Contracción: x	
	Dilatación:				Observaciones: Hay cortes que funcionan como elipsis: no vemos su recorrido completo	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo						

Ilustración 10. Muestra de tabla de clasificación de forma de la secuencia 1

Encontramos tendencias en la forma de narrar predominante a través de elementos sonoros, con diálogos que contextualizan y revelan información. Y a través de elementos como el diseño de producción para indicar y referenciar visualmente la ubicación, y ciertas otras ideas en el subtexto. Encontramos códigos gráficos que aportan información que parece congruente con la presentación primera de la serie en su primer episodio. La narración es bastante lineal, y justamente al tratarse de una introducción a la trama, el tono y las diversas propuestas, tiende a ser consistente en ellas. Por la presentación y tratamiento de los personajes y los sucesos, da la sensación de una historia coral, que no aparenta aún una tendencia o claridad hacia un protagonista en particular.

Existen dos grandes bloques que pueden dividir la narración a grandes rasgos, y que describen lo que sucede en dos continentes: "Poniente" y "al otro lado del Mar Angosto". Al inicio, a través de códigos gráficos (títulos en la pantalla), se

No. 1		Secuencia: Jinetes salen de Castle Black		Tiempo código: 0:00:00-1:17	
CONTENIDO					
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente			
		Observaciones: Exterior. Túnel de hielo, tundra o bosque con un clima helado.			
		Personajes			
		Persona		Rol	
		Hombre 1. Joven, al medio de los tres, a caballo, viste ropas grandes abultadas y suaves, todo en negro. Está armado con una espada. Se le ve imponente, serio.		Activo, pues es quien guía a los otros dos, a pesar de que son los otros quienes cargan las antorchas	
		Hombre 2. A la derecha del cuadro, joven, a caballo, viste ropas similares: grandes y oscuras, aunque no parecen tan suaves. Trae una antorcha. Se le ve con menos carácter, un poco más retraído.		Pasivo, sigue órdenes de Hombre 1	
	Hombre 3. A la izquierda del cuadro, parece ser el más viejo de los tres. También va a caballo y porta una antorcha, viste las prendas pesadas y oscuras.		Pasivo, sigue órdenes de Hombre 1		
	Acontecimientos	Sucesos			
		Durante esta secuencia no existen sucesos, solo acciones.			
		Acciones			
Comportamiento		Función		Acto	
Van cautelosos, atentos. Aún es un poco difícil leerles.		Alejamiento: Salir de Castle Black, a pesar de no sabemos por qué aún.		Recorren el túnel hacia la salida que da al bosque	

Ilustración 11. Muestra de tabla de clasificación de contenido de la secuencia 1

indica la existencia de ambos lugares; además de en qué ciudad se sitúa el inicio de cada fragmento.

Una vez que han sido presentados, el montaje intercala los sucesos en cada espacio, y parte de cómo construye la diferencia entre uno y otro, son elementos del diseño de producción. Construyendo espacios particulares, se propone un primer y gran subtexto que indica al espectador dónde se sitúa lo acontecido y sus condiciones particulares.

El Norte es nevado, con praderas extensas, un poco sombrío en su arquitectura. Los vestuarios son pesados, abrigados y en colores oscuros y opacos. Aquí es donde se desarrollan las historias de la familia Stark, una familia honorable y conservadora. En el extremo opuesto, está “Pentos”, donde la vegetación parece ser más tropical, las construcciones más abiertas y decoradas, el clima permite usar prendas ligeras, casi transparentes. Los colores son más intensos y diversos. Es en “Pentos” donde se desarrolla la historia de los hermanos Targaryen. La capital de “Poniente”, llamada “Desembarco del rey”, es un punto medio que muestra a las personas con ropa escotada, aunque un poco más pudorosamente que en “Pentos”; hay una variedad media en la vegetación y la densidad de población es mayor, se presenta como la ciudad más grande. En la capital son presentados los hermanos Lannister. Así, podemos ver cómo se acude a elementos de la construcción de la imagen para complementar la narración. Además, contextualizan cierta normalidad, retratan la cultura del lugar, les diferencian de alguna forma. Contienen diversos discursos en los mismos elementos a los que recurre para construir cada unidad.

A lo largo de la serie, los elementos culturales de comportamiento que rigen la sociedad son congruentes con la forma de retratar cada espacio. No es una coincidencia, por ejemplo, el conservadurismo de ciertos personajes, y cómo se refleja en sus contextos y entornos. Se construyen discursos y se contextualiza la

organización social, a través de elementos que son parte específica de la imagen, como el vestuario o apariencia física de lxs personajes.



Ilustración 12. Captura de pantalla, secuencia 1. Contexto de representación del territorio del Norte



Ilustración 13. Captura de pantalla, secuencia 36. Contexto de representación de Pentos.

6.3 RECOMPOSICIÓN

Al observar los datos obtenidos de la estratificación, fue posible identificar repeticiones en diversas categorías de las tablas. Por ende, se ven diferentes entre sí, abarcan diversos campos, explicaciones, orígenes, etc. Para continuar con los dos ejes principales del trabajo, señalamos los puntos principales que tomamos en cuenta para hacer los hilvanados que tejen la discusión de más adelante. Observamos con especial atención los retratos de mujeres: qué elementos se repiten para y dentro de sus representaciones. Pero observamos también sus relaciones entre sí y con los personajes masculinos. Otro punto importante que observar son las repeticiones que pudieran existir en los elementos que se representan o usan para representar, para intentar observar las tendencias que corresponden al otro eje principal sobre el *lenguaje cinematográfico*.

Los grupos de mujeres que encontramos difieren en edad, posición económica y social, objetivos; pero podemos encontrar similitudes como sus aspectos físicos, sus maneras de comportarse y su contexto social como grupo. Además de los encuadres con los que son retratadas, las situaciones y sus roles

desempeñados. Así podemos identificar imágenes que respaldan la afirmación de que existe la tendencia a que no se retrata de la misma manera a las mujeres que a los hombres. O la afirmación sobre la hipersexualización de sus cuerpos. Lo cual solo es posible cuando existe la observación de los retratos masculinos, y es posible compararlos. Podemos identificar también imágenes que recrean estereotipos en las formas de retratar, de narrar, de construir las imágenes, los contenidos narrativos, y de normas y condiciones sociales.

La observación aislada de los elementos, permitió identificar esa repetición, y reagruparlos bajo los criterios del análisis crítico formal y feminista. Así, permiten su reflexión y re interpretación, tomando en cuenta que son elementos que solían pasar desapercibidos dentro de la narración. Se presenta una serie de argumentaciones que pretende problematizar y abordar esas repeticiones particulares y sus relaciones, tomando en cuenta los diversos niveles de codificación que pueden existir en cada ejemplo particular. Organizándola en grupos que despliegan mecanismos y situaciones diversas, y que podrían conjuntarse por su sentido, repercusión, o construcción. Pretendiendo construir las diversas caras de un amplio panorama, que abarca fenómenos estructurales, necesarios de distinguir cuando se persiguen los esfuerzos de hacerle frente a las estructuras descritas en los capítulos anteriores.

6.3.1 PRESENTACIÓN DE PERSONAJES

6.3.1.1 PRESENTACIÓN DE LOS HIJOS STARK, Y DE LOS HERMANOS TARGARYEN

Al tratarse del primer capítulo, presenciamos la presentación de todos los elementos, escenarios o personajes. Durante las secuencias 12, 13 y 14 sucede la presentación de “Invernia”, uno de los asentamientos ficticios donde sucede la narración. En ella, se introduce a un grupo de personajes principales, todos descendientes del Lord del territorio, Lord Ned Stark. Tres varones acompañan al más joven de la familia, mientras toma lecciones de tiro con arco. La actitud del Lord y padre de los personajes, Ned Stark, parece poner a prueba la habilidad de Bran a través de una mirada y expresión con aires de superioridad. Literalmente lo mira desde un espacio más alto, pues está mirando la escena desde un balcón. La cámara se posiciona en ambos puntos de vista, construyendo el trasfondo que contiene.



Ilustración 14. Captura de pantalla, secuencia 12. Presentación de los hijos Stark.



Ilustración 15. Captura de pantalla, secuencia 12. Presentación de los hijos Stark

La escena sucede en un exterior, rodeado de herramientas y armas, caballos y trabajadores. La única mujer que podemos percibir en la escena es Cat, esposa de Ned, quien solo le acompaña en la observación. La actividad del tiro con arco en el contexto medieval que se representa, puede ser relacionada con la guerra: la protección o la violencia. Durante la secuencia, Bran no logra acertar al blanco ni una sola vez. Entendemos que por eso practica.

Sucesivamente en el montaje, se presenta a las hijas Stark bordando; en un interior tranquilo, sentadas en círculo con un par de mujeres adolescentes más. Una mujer mayor que parece estar a su cargo, es quien alienta a Sansa Stark que demuestra gran habilidad, en comparación con su hermana menor Arya.



Ilustración 16. Captura de pantalla, secuencia 13.
Presentación de las hijas Stark.

La sucesión de imágenes a través del montaje permite una comparación de cierto modo “directa” entre ambas presentaciones, que parecen construirse con elementos que pueden identificarse como contrarios. Además de que la referenciación dentro del mismo texto, permite la interpretación de sus elementos en la manera de conformar el todo.

Durante la secuencia 14, Arya, la hija menor tira por detrás de Bran, acertando al blanco. Sus hermanos se burlan de Bran, que reacciona molesto y persiguiendo a Arya. A pesar de su habilidad no es reconocida, pues a pesar de haber acertado, sigue siendo *una mujer*. Tampoco actúa de alguna forma sobre su entorno, pues carece de la agencia que suele caracterizar a los personajes masculinos -basta ejemplificar el camino del héroe como principal referencia-. ¿De dónde surge la molestia de Bran? Muy pronto deja de recaer en la habilidad misma, y pasa a tomar mayor importancia el contexto de la acción.



Ilustración 17. Captura de pantalla, secuencia 14. Arya acierta en el blanco.

Eventualmente en la serie, a Arya se le va construyendo como fuera de lo *normal*, pues no *encaja* desde su presentación con las expectativas del género femenino. También parece estar construida como un caso aislado, *producto* de ciertas circunstancias; parece no dejar el sitio de objeto en comparación con los sujetos masculinos.

Podemos percibir ciertas ideas implícitas en la presentación de los contextos y situaciones. Los hombres se encuentran en un espacio público, las mujeres en uno privado. Las mujeres realizan una actividad donde prevalece la pasividad del ambiente, mientras los hombres practican una actividad más agresiva. Los hombres tienen agencia en sus acciones, las mujeres parecen más objetos que sujetos. Literalmente, los hombres se presentan con la acción defensiva y agresiva del tiro con arco, y las mujeres con la pasividad y refinamiento del bordado. Se trata de diversos roles que van construyendo la normatividad, la forma de ser y existir tanto del mundo, lxs personajes y sus relaciones. En cierto momento de la re significación, se presenta el hecho de que, más que tratarse de roles que desempeñan, en muchos casos se plantea *que las mujeres son así*. Se presenta a los personajes, pero también se deja ver parte de la organización social, o las condiciones implícitas donde se desarrollan la historia y sus demás componentes. Además de cómo eso repercute en la construcción de las imágenes.

Durante la secuencia 36, cuando se presenta a lxs hermanxs Targaryen, Viserys se muestra desde el inicio en un lugar de poder en la relación con su hermana. Le da ordenes, es quien lleva la conversación, incluso la desviste, la mira lascivamente y la toca sin aparente ni expreso consentimiento.



Ilustración 18. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de lxs hermanxs Targaryen.



Ilustración 19. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de lxs hermanxs Targaryen

Es importante recalcar que esto sucede en la presentación de lxs personajes, y presenta una dinámica de agresión física y sexual. Además de contextualizar su relación en un punto de violencia muy avanzado, deja ver ciertos contextos del retrato de violencia particular que viven estxs personajes. A través de códigos sonoros, Daenerys es amenazada y denigrada a través de diálogos conteniendo agresiones verbales y violencia psicológica. Al conocerla, se le retrata casi inexpresiva. Este retrato es interesante porque a través de la pasividad del personaje, se deja entrever el rastro de violencia ejercida sobre ella, a pesar de no *necesitar* el retrato de todas las veces que se ha aplicado. Se trata de una representación iterativa. A su vez, la elección en los encuadres, muestra detalladamente el cuerpo desnudo ella. A diferencia de la presentación de otrxs personajes, los primeros y primerísimos primeros planos que enmarcan a Daenerys, son detalles a sus senos, nalgas y cara. Además de que los encuadres también muestran las agresiones de su hermano, existiendo la decisión premeditada de contener la violencia explícita gráficamente, encuadrando el acto y la reacción de la víctima. En este caso, los estereotipos subtextuales de la representación parecieran

ser un poco más evidentes que los anteriores ejemplos. A pesar de que a lxs dos se les presenta en un lugar de privilegios (tienen sirvientxs, parecen estar dentro lo que asemeja ser un castillo), a través de diversos mecanismos, se deja en claro el lugar inferior o subordinado de la hermana Targaryen. En el montaje, debido a la sucesión de imágenes, la angulación de la cámara contribuye a remarcar los lugares de cada personaje, al respecto delx otrx.

¿Qué posibilidades podríamos tener si al construir las imágenes no encontráramos la tendencia repetida de la narrativa machista?, ¿con qué imágenes *nos encontraríamos* si nos contáramos *otras* historias?

6.3.1.2 LXS STARK CONOCEN AL REY

En la secuencia 31, el personaje de Robert Baratheon, el rey, conoce a lxs integrantes más jóvenes de la familia Stark. La construcción de lxs personajes y sus relaciones continúa a través de diversos vehículos. Por ejemplo, lo relevante de cada unx para el rey, o cómo lxs reduce a cuestiones muy particulares a cada unx. Estas maneras de sintetizar a lxs personajes, refuerza la construcción de expectativas y aspiraciones, que podrían agruparse en los *roles* que desempeña cada género tradicionalmente en la sociedad respectivamente. Durante la secuencia, al conocer a los varones, los saluda imponente y con fuerza; incluso al menor, le pide mostrar sus músculos, y lo felicita diciendo que será un buen soldado. Por otro lado, a las mujeres se limita a preguntar su nombre y halagar su aspecto físico.

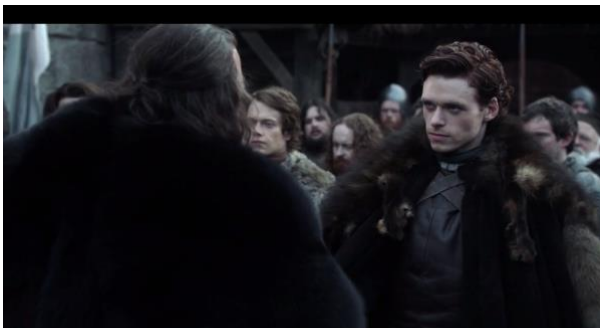


Ilustración 20. Captura de pantalla, secuencia 31.
Robert Baratheon conoce a los hijos Stark



Ilustración 21. Captura de pantalla, secuencia 31.
Robert Baratheon conoce a los hijos Stark



Ilustración 22. Captura de pantalla, secuencia 31.
Robert Baratheon conoce a las hijas Stark



Ilustración 23. Captura de pantalla, secuencia 31.
Robert Baratheon conoce a las hijas Stark

La construcción de lxs personajes, presenta una repetición en los valores a los que se recurre para contextualizar a cada género en particular. En ambos momentos introductorios de personajes, se recurre al retrato con planos medios a cerrados, predominando el plano americano y el primer plano. Observando las repeticiones mencionadas, podemos señalar cómo se construyen los estereotipos en los que los hombres suelen ser el sinónimo de fuerza y agresividad, se espera de ellos que sean soldados, agentes de la violencia. Al contrario, las mujeres suelen ocupar los lugares de objetos. Que tienen el carácter de existir para ser apreciados, no tienen una agencia que les permita construirse fuera de esas delimitaciones. Son dependientes de la condición de hombres a su alrededor, ya sean familiares de sangre o sus parejas. Cat, logra ejemplificarlo a lo largo de la serie, fungiendo los roles primordiales como esposa de Ned o como la madre de Rob, pero no encuentra por sí misma necesariamente *un mismo motor*, -por lo menos equiparable- como lo encuentra al respecto de ellos para actuar.

Encontramos en los sistemas de apelación, cómo subjetivamente, este tipo de características asociadas, que encuentran sentido en la repetición constante, pueden influir en la construcción de ideas o condiciones, que pasan desapercibidas, por estar de alguna manera en segundo plano. Pero que pueden repercutir en esas asociaciones que terminan por unificarse de tal forma, que pueden asemejar los

lugares de significado-significante invariables. Cuando se trata no solo de condiciones culturales, sino de culturas muy específicas.

6.3.1.3 NARRATIVAS O POSIBILIDADES DE VIDAS

El montaje de este capítulo, repite los momentos en los que es posible comparar ciertas secuencias entre hombres y mujeres, porque recurre a situarlas consecutivamente, haciéndolas parecer más evidentes. Por ejemplo, en el capítulo, existe un momento en el que se lleva a cabo una fiesta, que celebra la llegada del rey al territorio de “Invernalía” resguardado por su viejo amigo Ned. El festejo sucede cuando ya han sido presentadxs la mayoría de quienes asisten. Durante la secuencia 46, atestiguamos una conversación entre Ned y su hermano Benjen. Gracias a los códigos sonoros de los diálogos de su conversación, entendemos bajo el subtexto que Benjen está de visita y que su ocupación es ser una suerte de explorador. Le advierte a su hermano de peligros que parecen ficticios en su realidad. En la conversación, ambos hombres refieren temas de violencia, al respecto de homicidios salvajes y la protección del territorio que *les corresponde*.

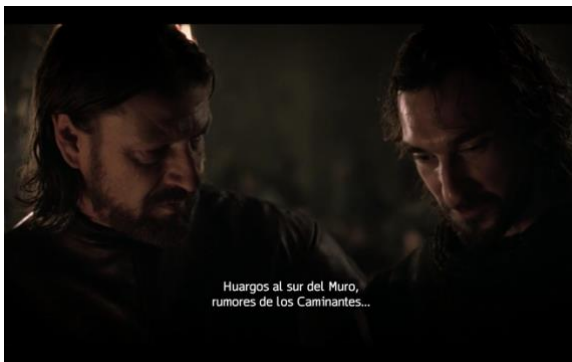


Ilustración 24. Captura de pantalla, secuencia 46.
Conversación entre Ned y Benjen Stark



Ilustración 25. Captura de pantalla, secuencia 47.
Conversación entre Cersei, Catelyn y Sansa

Inmediatamente, en la secuencia 47 presenciamos la conversación entre Cersei y Cat -a la que Sansa se une después. Los temas de conversación entre las mujeres son sobre unir a sus familias en casamiento, habilidades de costura y la menstruación con una perspectiva exclusivamente reproductiva. A pesar de llevarse a cabo en el mismo contexto de poder o privilegios, su conversación es más de

carácter interno, no hablan del carácter político del tema, si no desde un lugar de responsabilidad y deber al respecto del ámbito familiar. Se comienza a construir la tradicional -casi invariable posibilidad- de la mujer en su epítome, con la figura de madre.

La repetición de las situaciones que les contextualizan, pareciera condicionar a lxs personajes de acuerdo a su género. Las posibilidades en sus vidas se ven enmarcadas por las narrativas correspondientes a cada género. Lo que se espera de cada unx, los sitios que pueden ocupar, sus herramientas y oportunidades, están íntimamente relacionados, por la construcción de la *normalidad* que les delimita. Esas narrativas parecen tener la función de acotar las posibilidades, de fungir literalmente como un guion estipulado del que es muy difícil salirse por su rigidez. Y por cómo está correlacionado con otras estructuras que le sostienen, como un montón de engranes. Sus mundos, posibilidades, responsabilidades, espacios, expectativas y demás, están filtradas desde un primer momento por el deber ser de la *normatividad*, dependiendo del género al que pertenecen.

En diversos casos, se ha apelado a la época y la inspiración de la historia en *la realidad*, pues es así como existen estos elementos en la consciencia colectiva. Dentro de la *naturalidad* de las ideologías, es más sencillo imaginar un mundo que desafía las *leyes de la naturaleza* con magia y muertos vivientes, que una organización diferente en la no sea parte de la narrativa histórica las relaciones de poder que oprimen a las mujeres. Puede ser probable que esto encuentre su razón en que tenemos más a la mano la existencia de esas *leyes* (como la de vida-muerte, para desafiarla con muertos vivientes), podemos verlas más fácilmente, lo que nos permite idear cómo desafiarlas. Consideramos la alta dificultad que suele acompañar la existencia de un ambiente adecuado donde surjan cuestiones como la anterior cuando los contextos están condicionados para *otros* fines, sobre todo si uno se encuentra en el lado privilegiado. ¿Por qué ni siquiera la ficción permite la imaginación de *otra historia* a la que ha escrito el patriarcado? La respuesta puede no ser tan complicada si volteamos a ver quiénes son los encargados de seguir escribiendo la-s historia-s.

6.3.1.4 ASPIRACIONES, DEPENDENCIA, FALTA DE AGENCIA

Durante la secuencia 41, Cat está peinando a su hija Sansa, preparándola para la llegada del Rey. En este momento conocemos las más grandes aspiraciones y deseos de Sansa: casarse, específicamente con Jeffrey, pues anhela ser reina algún día. En sus diálogos explica que le preocupa qué pensará él de su aspecto, dejando ver una temprana preocupación por cumplir con la normatividad que rige los cuerpos -en este caso los femeninos-, en la sociedad. Además de que un punto importante de la conversación, es el hecho de construir una vez más a las mujeres como entes pasivos y dependientes. Cuando los personajes masculinos desean ser reyes, tienen la posibilidad de luchar por ello de diferentes formas. En esta escena, se plantea que la forma de lograrlo para este personaje femenino es a través del casamiento con un príncipe. Además de que será decisión de él, arrebatando su agencia por completo. A pesar de ser una escena en la que escuchamos sus deseos o aspiraciones, están configurados profundamente en una relación que le confiere el poder a la otra parte.



Ilustración 26. Captura de pantalla, secuencia 41. Cat peina a Sansa

Lo anterior puede ser ejemplificado también con el personaje de Daenerys más adelante en la narración. No solo es completamente objetivizada, pues se le trata literalmente como moneda de cambio. Se trata de un personaje pasivo, con muy pocos diálogos. Se plantea que su forma de alcanzar cierto “objetivo” es a

través de convertirse en la esposa de Khal Drogo, en la *khaleesi*. En este caso, Daenerys expresa su desacuerdo en que se lleve a cabo su matrimonio pero sucede de todas maneras, pues es un acto que responde a los intereses de todos los hombres que la rodean. Cuando parece tener la iniciativa de retomar el curso de la narrativa de su propia vida, se refuerza la anulación de su propia agencia. Al contrario del caso de Sansa, en esta situación repetidamente se generan las condiciones para aclarar que quien reside en el sitio de poder es su hermano. Se generan además situaciones de dependencia, en las que aparentemente el personaje de Daenerys *necesita* de esos hombres que condicionan su contexto, y que deciden por ella. En una dinámica violenta que la paternaliza como método de dominación.



*Ilustración 27. Captura de pantalla, secuencia 40.
Daenerys expresa su rechazo a la boda con Khal
Drogo*

6.3.1.5 EL RETRATO DE LO MASCULINO, PERSONIFICACIÓN DEL PATRIARCADO: ROBERT BARATHEON, NED STARK Y VISERYS TARGARYEN

Los personajes masculinos suelen a su vez personificar algunos de los atributos de la masculinidad o de la figura patriarcal. Casi antónimo de la construcción o de los valores y roles de las construcciones femeninas.

Robert Baratheon, es el personaje del rey que se coronó a sí mismo tras derrocar al rey anterior en una rebelión. Dentro del binomio que ha conformado lo femenino/masculino predominantemente a lo largo de la historia, es importante no dejar fuera la otra parte, la construcción de aquello que funge exactamente como contraparte de las construcciones que hemos señalado más minuciosamente. Es un hombre blanco no sólo en su piel, pero de tradición, que ejerce tantos privilegios como le han sido otorgados, -como hombre, rey o esposo-. Es importante señalar la contraposición de la agencia que tiende a construir a los personajes masculinos. Los hombres pueden ser reyes por convicción, las mujeres pueden ser reinas por matrimonio, bajo la decisión de los otros personajes, generalmente los masculinos.

Por otra parte, Ned Stark personifica dos características cruciales que constituyen la organización del sistema dominante, la del padre y la del héroe. Es un personaje muy paternalista, se ocupa de educar y acompañar a sus hijos. Por ejemplo, en las secuencias 16 y 17, cuando Bran presencia cómo Ned degüella al desertor; este momento funge como una suerte de ritual donde Bran adquiere cierta "hombria", y Ned acompaña e intenta explicarle racionalmente la situación. Aquí es orillado por el padre y guiado por los hermanos mayores, que le aconsejan, lo acompañan, además de felicitarlo cuando ha *aprobado* la prueba. Ned, bajo la construcción de la figura del héroe -en conjunto con la del padre-, tiene una inclinación a lo bueno, lo ético y el deber. Sus valores son impecables, la tradicional construcción de un ciudadano ideal; o de un héroe, en la narrativa clásica. Lo anterior a través de situaciones e información contenida en los diálogos entre los personajes.

La representación de esta figura de héroe en imágenes sin el apoyo de diálogos es interesante, por ejemplo, en la secuencia 52. Cat acaba de enterarse de la acusación de la verdadera razón de la muerte de Jon Arryn. Cat y el Maestre discuten al respecto de las opciones que tiene Ned para actuar. Por una parte, se retrata a Ned debatiendo la situación en su cabeza.



Ilustración 28. Captura de pantalla, secuencia 52. La representación visual del conflicto de Ned Stark

A nivel visual, se encuentra de frente al cuadro, les da la espalda a los otros dos personajes. Justamente a su espalda, a cada uno de sus hombros y a la altura de sus oídos, los dos discuten en contrapartes, Cat da razones para que no vaya, el Maestre alienta a Ned a irse. Una parte apela a su deber como esposo, la otra a su deber como fiel servidor de la corona, y como amigo. En esta secuencia, es como si la imagen retratará las voces dentro de la cabeza de Ned. Esto logrado a través del encuadre, la posición de los personajes en el cuadro, los diálogos, la situación, (la puesta en escena), la actuación. Es a través de esos vehículos que se logra un concepto más complejo respecto a su indecisión y las implicaciones y significados que podría tener cualquiera de las decisiones que tome. Construye mucho del subtexto del personaje que le retrata con la posibilidad de ocupar ambos espacios, y la elección es suya. Dotándole de agencia, y de la profundidad que suponen el tipo de conflictos a los que se enfrenta, que le obligan a tomar decisiones, plantarse frente a ellas y actuar al respecto de las circunstancias y sus herramientas. Se trata de un sujeto activo de la narración.

Viserys, el hermano mayor de Daenerys, es un hombre adolescente que se presenta como agresivo, principalmente sobre su hermana. La paterna, y a través de distintos tipos de violencia, se posiciona en un sitio dominante. Por su comportamiento, observamos cómo se desempeña en una figura de cuidado, pero

al mismo tiempo que abusa de ella, generando una relación y condiciones muy particulares. En la tradición machista, Viserys se construye con valores tradicionales, al actuar con agresividad y a la defensiva, en su misoginia y abuso de poder. Se construye en un estereotipo que nos recuerda a otros personajes masculinos que, en la superioridad moral, parecen excusar su ausencia de inteligencia emocional -Gregory House de *Dr. House* (2004) y Rick Sánchez de *Rick y Morty* (2013) podrían ser ejemplos, aunque tal vez en otros niveles. Visualmente, es un hombre blanco, del que no vemos su cuerpo desnudo en este primer capítulo, en comparación con su hermana a la que él mismo desviste en su presentación. Se le construye a través de planos en contrapicado, que lo dejan ver desde un punto de vista ligeramente inferior. Lxs personajes a su alrededor son condesendientes y reproducen las relaciones de poder que inscribe sobre Daenerys. Este personaje, encarna los privilegios del patriarcado, es un ejemplo de cómo las estructuras de poder se ejercen con violencia. Este retrato es un ejemplo de varias repeticiones que promueven y sostienen escenarios violentos sobre las mujeres. Que se pintan indiferentes a sus repercusiones, bajo la justificación de una aparente elección por parte de las mujeres a ocupar esos lugares. Cuando en realidad se trata de un sistema que genera esos callejones sin salida, en los que nos obliga a siempre seguir avanzando.

Puede resultar interesante también, el hecho de que lxs personajes son presentados en sus núcleos familiares. La constitución de la familia como una de las esferas sociales más importantes por su repercusión en las infancias, es uno de los ámbitos en los que los sistemas se han inmiscuído también. Se trata de una organización, que responde a criterios organizacionales y de convivencia que son afines al patriarcado. Son los primeros lugares a los que estamos expuestxs, y que nos configuran importantemente. La tendencia a la presentación de la normalidad en los grupos familiares de lxs personajes, es un factor que podemos tomar en cuenta dentro de las repeticiones que consolida la configuración capitalista.

6.3.2 ESPACIOS PERMITIDOS

Durante el capítulo vemos a mujeres de diferentes estatus sociales, con diversos privilegios y lugares al respecto de la organización que se va presentando en el primer capítulo. Sin embargo, existen constantes observables y comparables dentro del texto que terminan por cuestionar esos privilegios.

Durante la secuencia 26, Catelyn se encarga de organizar la preparación de la fiesta para recibir al rey y sus acompañantes. Para este momento hemos visto ya las responsabilidades de su esposo como Lord de Invernalía: sentenciar y ejecutar a un hombre, o ver cómo salvaguardar el país. Es quien se encarga de las situaciones que requieran cierto enfoque al exterior o hacia afuera.



Ilustración 29. Captura de pantalla, secuencia 26. Los preparativos de Cat para la llegada del Rey y compañía.

Tradicionalmente, uno de los posibles sitios delimitados y que le son permitidos a las mujeres, son labores relacionadas al hogar. Además de la mítica figura materna que se encarga de las responsabilidades familiares, se le relega un lugar lejos de lo público. Es sabido que, en diversas culturas antiguas, esto repercutía incluso en las construcciones arquitectónicas. Para organizar la disposición de las habitaciones dentro del hogar, se tomaba en cuenta que existiera una separación física entre la calle y el exterior, la posible mirada pública -que podemos imaginar de quién, tomando en cuenta que tradicionalmente son los

hombres quienes se desarrollan en ese ámbito. Los patios y porches pretendían separar y reafirmar los sitios que son permitidos para el desenvolvimiento de las actividades que se le designa a hombres y mujeres socialmente. A las mujeres suele relegarse el lugar de lo privado e interno, lo familiar. Estos discursos encuentran su similitud en la raíz común de la tradición del patriarcado como estructura organizacional. En el ejemplo de Catelyn, la vemos a cargo, ocupando un sitio de poder, que le es permitido porque se encuentra aún dentro del ámbito privado, y se trata de una actividad referente a lo hogareño y familiar, dentro de lo social. Cuando Ned es parte de la ecuación, entra en perspectiva el lugar que ella puede ocupar, al respecto de él. Se encuentra, a pesar de en cierto lugar privilegiado o de poder, a su vez dentro del círculo más amplio que abarca el sitio de Ned. Visualmente existe el constante retrato de los personajes en determinados espacios, la repercusión más inmediata puede apreciarse en cómo se limitan sus posibilidades de representación, pues esas delimitaciones no permiten mucha variedad. Durante la fiesta, Catelyn no vuelve a ocupar un lugar similar, al contrario, pasa casi desapercibida, ella solamente lleva a cabo su *deber*, sobre todo en comparación con los lugares que ocupan los hombres en la celebración. Literalmente las mujeres permanecen quietas, sentadas, calladas, cuando los hombres pueden moverse entre mesas, platicar, *ocupar cualquier espacio*.

Podemos volver también al citado ejemplo de cómo otro de los sitios socialmente designados para las mujeres, es el de la figura de madre. Específicamente, en la secuencia 47, Cersei, la reina, mantiene diversos diálogos al respecto de la menstruación de Sansa. A través de los códigos sonoros de la escena, gracias al contexto, tanto de la ficción como de la construcción del texto -a través del montaje-, se va reforzando la asociación de la mujer con el rol de madre en sus expectativas. En esta secuencia se continúa construyendo la idea del personaje femenino con la función social de tener hijos.

6.3.2.1 LOS NO PERMITIDOS

Como se mencionaba antes, es importante observar la construcción de esta parte, en relación con la otra. Las preguntas de Kuhn (1991) son principalmente sobre la construcción de lo femenino, y una parte importante de ello también son sus ausencias. Esto puede ejemplificarse con la secuencia 58, en la que no hay ni un solo personaje femenino durante toda la secuencia, pues retrata una escena en la que los hombres se preparan para ir de cacería.



Ilustración 30. Captura de pantalla, secuencia 58. Los personajes van de cacería



Ilustración 31. Captura de pantalla, secuencia 58. La ausencia de lo femenino en la secuencia de la cacería

De acuerdo con los roles que hemos mencionado, la cacería coincide con los referentes a la construcción tradicional de lo masculino. La ausencia de cualquier imagen o personaje femenino refuerza la relación entre dichas actividades particulares y cómo se les atribuyen a los personajes masculinos; pero también se le niega completamente a los femeninos. Se trata de cómo dichos roles se manifiestan en las imágenes también a través de lo que excluyen.

La construcción de las imágenes contiene discursos que pueden comunicarse a través de diversos medios, lenguajes no exclusivos de lo cinematográfico. La puesta en escena precisa de tantos y tan variados elementos y herramientas, como lo dicte cada historia. La repetición constante de situaciones y elementos para discursar resulta relevante por las particularidades con las que existe. Las imágenes que recrean estas normativas, están plagadas de otras normas sociales también. Este ejemplo es importante porque nos permite vislumbrar

cómo podemos apreciar a tan diversos niveles cómo las imágenes que crean el todo del discurso, a su vez contienen discursos en sí mismas. En esta secuencia podríamos pensar que no hay mucho qué decir sobre los personajes femeninos porque *no es posible observarlos*, sin embargo, es importante reflexionar sobre la observación de la ausencia también.

6.3.3 CUERPOS

6.3.3.1 DESNUDOS FEMENINOS Y MASCULINOS. COSIFICACIÓN E HIPERSEXUALIZACIÓN DE LA MUJER Y SU CUERPO

La serie se ha escudado a través de los años en su clasificación para adultos, para justificar una enorme cantidad de desnudos en su contenido. Sin embargo, las repeticiones sugieren que no se trata de retratos imparciales sobre cuerpos desnudos, necesarios para las prioridades del texto. En el primer capítulo, en diez diferentes secuencias son retratadas una o más mujeres desnudas, completa o parcialmente. Generalmente con los pechos y los genitales descubiertos, ya sea en situaciones de connotación sexual o no. Los hombres aparecen con el pecho desnudo en tres situaciones, una con connotación sexual, cuando Jamie mantiene relaciones sexuales con su hermana. Las otras, sin connotación sexual: una muestra a los hermanos Stark siendo afeitados, preparándose para la fiesta con el rey; la otra el pecho de Ned recostado con Caitlyn antes de dormir. Ni siquiera en las secuencias en las que se retratan situaciones sexuales, son retratados los glúteos o genitales de personajes masculinos. Que suelen ser de las áreas más sexualizadas o recorridas para el retrato de escenas sexuales.



Ilustración 32. Captura de pantalla, secuencia 53. Fragmento de la boda de Daenerys y Drogo. Comparación del retrato de los cuerpos femenino y masculino.

Durante la secuencia 34, se retrata a Tyrion en un burdel. Él está vestido con una bata que le cubre el cuerpo hasta los pies, al contrario de la prostituta con quien se encuentra. Ella sólo lleva puesto un collar y un cinturón. Predominan los planos medios, como planos americanos, que permiten ver todo el torso de ella; y en los planos medios cerrados, a pesar de cerrarse para mantener una conversación, privilegian un tipo de encuadre que permita retratar parte de su cuerpo desnudo. El lugar desde donde se posiciona la cámara -puntos de vista y de evocación-, pone en primer plano o en sitios cercanos, al personaje de la prostituta.

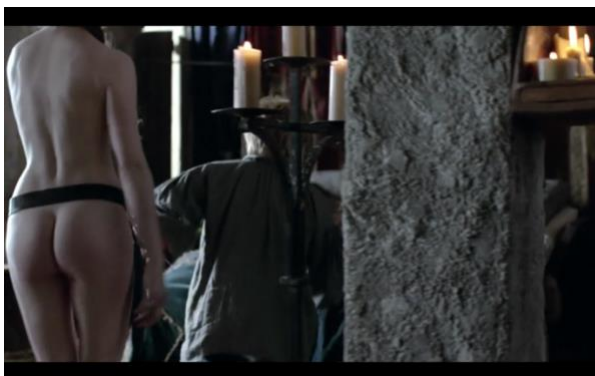


Ilustración 33. Captura de pantalla, secuencia 34. Tyrion en el burdel



Ilustración 34. Captura de pantalla, secuencia 34. Comparación del retrato de los cuerpos femenino y masculino

En la secuencia 39, Daenerys tiene puesto un vestido que le fue obsequiado en secuencias antes, el cual es transparente y deja ver su cuerpo por completo a través de la tela. Durante la secuencia existen múltiples cortes y encuadres que parecen cumplir la función de mostrar la mayor parte de su cuerpo desnudo, el mayor tiempo posible. En ningún momento del capítulo (me atrevería a decir que incluso de la serie), vemos a un personaje masculino en una situación similar, en la que sea siquiera vestido con ropa que deje ver su cuerpo completo a través de él. Los encuadres que retratan una conversación entre los otros dos personajes, ponen a Daenerys en primer plano a pesar de no participar en la dinámica activamente. Percibiendo esa aparente inconsistencia entre la acción que sucede en la que Daenerys no interviene, y su retrato enfático o privilegiado, existe el espacio para preguntarnos a qué se debe esto, o a qué prioridades responde entonces.



Ilustración 35. Captura de pantalla, secuencia 39. Daenerys usa un vestido semitransparente



Ilustración 36. Captura de pantalla, secuencia 39. Comparaciones de retratos de los cuerpos femeninos y masculinos, a través del vestuario.

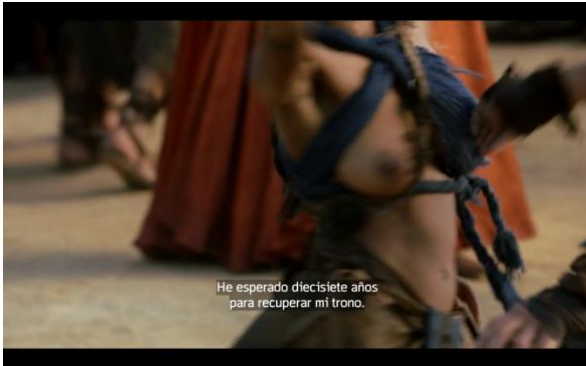
La secuencia 59 muestra a Cersei y Jamie teniendo relaciones sexuales en la torre de Invernalia. A pesar de la naturaleza de la acción, de Jamie es retratado un torso apenas desnudo. Por su parte, el personaje de Cersei es retratado en una posición mucho más sugerente, y con más partes del cuerpo al desnudo, específicamente de los glúteos a los pies. Aquí podríamos apreciar otra inconsistencia al respecto de las decisiones del retrato de esta secuencia. Al tratarse de una actividad sexual, parece que puede hacerse referencia a ello, a través de diversos códigos, como la posición que tienen sus cuerpos, o de que se encuentran

desnudxs. Encontramos que es la mujer quien adopta ambos, y en el personaje de Jamie encontramos solamente la última pieza que completa el discurso, pero sin adoptar completamente ninguno de los dos códigos. Podría sugerir la facilidad con la que suele sexualizarse el cuerpo femenino, en comparación con el masculino. Y cómo existen las tendencias a construirlo desde una aparente mirada masculina inequitativa, que exhibe a las mujeres y protege a los hombres.



Ilustración 37. Captura de pantalla, secuencia 59. Cersei y Jamie mantienen relaciones sexuales. Comparativa en el retrato de los cuerpos femeninos y masculinos

En la boda de Daenerys y Khal Drogo, retratada en las secuencias de la 53 a la 57, vemos numerosos personajes femeninos bailando en la fiesta. Todas tienen al descubierto los pechos, pues sus vestuarios son apenas algunas telas que cubren sus genitales y se atraviesan por su torso sin cubrirlas por completo. Además de que la acción de bailar y mantener relaciones sexuales en la boda con diferentes personas, no les permite conservar el vestuario acomodado siempre de una misma manera. Una vez más, nos encontramos ante una aparente situación de retrato sin pudor del cuerpo humano, sin embargo, encontramos la repetición de que, a pesar de lo retratado en la escena, en ningún momento vemos glúteos o genitales masculinos, todos tienen el cuidado de mantener privadas las partes que la sociedad ha construido como tales.



*Ilustración 38. Captura de pantalla, secuencia 54.
Boda de Daenerys y Khal Drogo*



*Ilustración 39. Captura de pantalla, secuencia 57.
Comparativa de retratos de cuerpos femeninos y masculinos*

Durante la secuencia 36, cuando se presenta a lxs hermanxs Targaryen, Viserys desviste a su hermana, la mira lascivamente y la toca. En comparación, en este capítulo no existe un momento en el que se ejerza violencia equiparable a la que se ejerce sobre Daenerys contra un hombre. Y los contextos bajo los que se presenta su cuerpo desnudo. En una acción que podría suceder bajo el criterio de presentación de lxs personajes, podría parecer más importante conocer el cuerpo del personaje -y la actriz- de Daenerys. Bajo la justificación del retrato -indirecto- de Viserys como un personaje abusivo.



*Ilustración 40. Captura de pantalla, secuencia 36.
Presentación de Viserys y Daenerys*



*Ilustración 41. Captura de pantalla, secuencia 36.
Comparativa de las representaciones en los
cuerpos de hombres y mujeres*

Los cuerpos parecen no retratarse de la misma manera, bajo los mismos criterios. El cuerpo de las mujeres, no solamente se muestra, sino que se exhibe

ante la menor provocación y a la mayor oportunidad. El cuerpo masculino al no tener el objetivo en su representación la del consumo u objeto de placer, se construye de formas que remiten una vez más a lo privado. El cuerpo femenino, en esta ocasión, pasa a ocupar el lugar de lo público, adquiriendo más bien las características de un objeto para ser admirado o consumido. Es solo así que se le designa, este lugar. En este caso no describiremos que se le *permite* porque es un lugar delimitado de una manera tan específica, que no implica una libertad de desarrollo real, pues sigue siendo en función de las prioridades masculinas.

Los desnudos son un primer escalón que normaliza el consumo del cuerpo femenino, mientras lo retrata en condiciones cuestionables. A través de su constante exhibición en esos contextos particulares, y la repetición de las situaciones y sus maneras de retratarse, se va generando la hiper-sexualización del cuerpo femenino y su asociación como objetos sin agencia, y que suelen existir en contextos de violencia donde generalmente son los receptores de ella. La constante connotación sexual, su cosificación y falta de agencia dentro de sus contextos, contribuyen a estas tendencias y su normalización como comportamientos. A su vez, también le van delimitando uno de esos lugares que le son asignados en la sociedad; que es el del consumo sexual para el placer masculino, siguiendo las normativas heterosexuales que también forman parte de la organización social. Estas representaciones pueden mostrar la lógica y prioridades a la hora de elegir las formas de retratar los cuerpos, que son un territorio en constante disputa con el sistema. Es por ello que resulta controversial, pues hay mucho qué decir de los contextos y la forma de retratarles. Además de que se remonta a una larga tradición de explotación sexual que ha acompañado la historia del género *femenino*. Y que aquí, puede evidenciarse a través de las repeticiones que acompañan la construcción de estos audiovisuales.

Por ejemplo, en la secuencia en la que Ned y Cat están recostadxs en su cuarto, podemos comparar el retrato de los cuerpos desnudos, dependiendo de su género. El vestuario de batas para dormir de ambos, además del tamaño del plano, nos permiten ver el pecho descubierto de Ned.



Ilustración 42. Captura de pantalla, secuencia 51. Ned y Cat recostados en su cama



Ilustración 43. Captura de pantalla, secuencia 52. Las heridas de guerra en el pecho de Ned

Tomando en cuenta que ha habido lugar antes para señalar lo inequitativo de los desnudos femeninos y masculinos, y sus connotaciones sexuales, esta vez nos enfocamos en las particularidades visuales de este momento. A pesar de existir mayor pudor para el retrato de cuerpos masculinos, existen ciertas ventanas que *permiten* su exhibición bajo ciertos contextos. El pecho de Ned está lleno de cicatrices. Se ha mencionado por diferentes personajes en el capítulo, que Ned ha estado en el campo de batalla y que es muy bueno. Las heridas como parte de la caracterización del personaje de Ned Stark, contribuyen al estereotipo del hombre rudo, literalmente con heridas de guerra. A diferencia de los personajes femeninos, que no tienen ni una sola imperfección en la piel, y que es la contraparte de esta construcción. Las mujeres suelen ser descritas y retratadas culturalmente a aspirar al aspecto pulcro de la piel, sin *imperfecciones* que pueden resultar más naturales como las arrugas o cualquier tipo de cicatriz. En comparación con ciertas *marcas* que portan los hombres, que parecen llevar como insignias. Los cuerpos se construyen a partir de diversos conceptos, que configuran cómo y desde dónde *pueden* retratarse. Las características que deberían tener respectivamente, que aunque suelen compartir ciertos aspectos que surgen del capitalismo, son diferentes dependiendo del género que se le asigna a cada personaje.

Es igual de importante señalar que esta parte del análisis podría ser no sólo al nivel de la ficción, sino también dirigido a lo que tienen que enfrentarse las mujeres en la industria cinematográfica. Las actrices se ven obligadas a lidiar con desnudos en muy diversos contextos, o con que toquen sus cuerpos en escena. Podemos señalar cómo dichas construcciones de lo cinematográfico o de retratar

repercuten directamente en las mujeres que desempeñan esos roles. Parte de ello, es también cómo las posiciona frente a los demás y frente a la industria misma; que a su vez, tiene diversos alcances y se expone fuera de ella. Observamos que no nos enfrentamos con la misma constancia a retratos de esta naturaleza y con estas condiciones en personajes masculinos. Los desnudos a cuadro dentro de la ficción pueden tener repercusiones muy singulares y diversas interpretaciones, sin embargo, no debemos pasar por alto los contextos bajo los que sucede la creación de esas secuencias. Son cuestionables los escenarios a los que se orilla a las mujeres que conforman la industria en pro de los objetivos capitalistas de la misma. Así como la diferencia en la comparación de retratos de hombres y de mujeres y cómo repercute en esos escenarios a los que se les orilla. Esto también configura la normalidad de sus experiencias. Enfatizamos de igual manera cómo transgrede la ficción, lo que muestra la pantalla, a la experiencia; y cómo el cine encuentra espacios para esos extraños juegos de espejos con la realidad.

Dentro del contexto del internet, es pertinente mencionar la manera en cómo la hiper sexualización de sus personajes -que termina siendo de sus cuerpos, que son parte de sus personas también-, puede combinarse con la descontextualización de las imágenes por completo. Además de que permite el almacenamiento de las mismas, sin necesidad de consentimiento de *poseer* una imagen del cuerpo desnudo de alguna actriz. En estas circunstancias, ¿qué probabilidades hay de que sea la imagen de un hombre, y qué probabilidades de que sea de una mujer?

6.3.4 RETRATOS DE LO SEXUAL

Los retratos de situaciones sexuales presentan repeticiones observables porque repercuten en la construcción de las imágenes y de las mismas escenas. Que a su vez, encajan dentro de diversas ideologías, situaciones o condiciones que suceden desde o por el capitalismo y el patriarcado. Por ejemplo, en la secuencia 54, se retrata una riña a muerte en la boda de Khal Drogo y Daenerys. Los hombres son casi consumidos por el deseo, y tras pelearse a muerte por quién tendría relaciones sexuales con una mujer en particular, las mujeres se abalanzan sobre el vencedor, atraídas por quien ha demostrado ser *más fuerte*.

Al respecto de este momento se señalan diversos puntos a continuación. Primero nos enfocamos en el discurso que se refiere en relación a lo “primitivo” y lo “civilizado”. No podemos dejar de notar que lxs personajes protagonistas de esta parte de la narración, son lxs hermanxs, ajenxs a ese territorio y cultura; son blancxs-como la mayoría de protagonistas en la serie- y ocupan lugares de privilegios que podrían no tener sentido dentro de la organización en la que se ven inmersxs momentáneamente, pero frente a la que aún así se imponen. Podemos señalar la repetición de las narrativas hegemónicas que retratan con referencias a rasgos racializados, bajo adjetivos que describen a esa “otredad” específica, como “primitiva”, en un sentido que parece hacer referencia a que se trata de una versión previa a la suya. Partiendo de que su cosmovisión es “civilizada”, describiéndola como avanzada, pretendiendo alejarse cada vez más de la otredad. Entrando en el juego de la clasificación en binomios de retraso-avance, llegando incluso al grado de una relación entre lo bueno-malo, permitido-prohibido en los discursos coloniales.

Por otra parte, nos enfrentamos a que estas imágenes reflejan las decisiones premeditadas de cómo mostrar y describir al grupo dothraki. En donde encontramos repeticiones como la tendencia a hiper sexualizar el cuerpo femenino, las relaciones sexuales en las que existe una relación de poder-dominación entre lxs sujetxs, que mantienen relaciones heterosexuales, y en las que la mujer es la que suele ser dominada en el encuentro. En donde su agencia podría vislumbrarse en que los personajes femeninos son partícipes de la relación por decisión propia, sin embargo, no les permite realmente decidir con qué hombre tener relaciones, de qué forma, por cuánto tiempo, etc. Cosa que a los personajes masculinos sí se les permite; son quienes *guían* estas dinámicas. Parece retratarse cómo las mujeres son solo depositarios del deseo sexual masculino. Porque como grupo, pudimos haber entendido ciertos adjetivos que lxs describan -como que es un grupo con diversas libertades sexuales, que la sexualidad es algo muy importante para ellxs, que entienden su sexualidad de *otras* maneras, etc.-, a través de códigos o elementos que componen las imágenes. Sin embargo, fueron elegidas estas, en las que *vemos* constantes desnudos predominantemente femeninos, manteniendo relaciones

sexuales con hombres, quienes poseen la decisión sobre el acto, incluso interponiéndose ante otros hombres, en las que las mujeres no participan en ese proceso.

Que además construye un discurso e instrumento muy marcados en la cultura patriarcal en muchos lugares y momentos, en el que pretende borrarse de las relaciones sexuales el placer femenino (desde las mutilaciones femeninas, la estancada investigación sobre el cuerpo femenino, o cómo la práctica del orgasmo femenino ha sido una parte importante de los movimientos culturales de la liberación de las mujeres). A las mujeres se les tiende a construir bajo esa mirada patriarcal, contradictoriamente como deseosas, pero carentes de agencia que les permita vivirse de esa manera libremente; las convierte en esas vasijas de deseo en las que los hombres eligen en cuál depositarse.



Ilustración 44. Captura de pantalla, secuencia 54. Boda de Daenerys y Drogo

Estas grandes estructuras que vemos repetidas en las representaciones de lo sexual, dejan ver que a pesar de pretender retratar diferentes escenarios, las diferencias parecen solamente recaer en las propuestas visuales del departamento de diseño de producción. La manera de abordar las escenas sexuales son similares a lo largo del capítulo. Tengamos en mente que esto puede repercutir de diversas formas, tanto en las expectativas para crear y recibir los textos audiovisuales, como en lxs espectadores. Recordemos las posibilidades que engloba la diversidad de

espectadores, pues la construcción de la normalidad sucede a través del refuerzo de ciertos ideales que funcionan por tener sus contrapartes. Si bien en las mujeres puede no necesariamente generar la interpretación como un “deber ser” a perseguir, en los hombres -no exclusivamente- también puede generar una expectativa de las mujeres, o de las situaciones referentes a lo sexual. Pues existe toda una base de pensamiento y accionar que respalda y genera espacio a la posibilidad en esa dirección predominantemente. No es el único lugar en donde podemos encontrar manifestaciones de este tipo.

6.3.4.1 DOMINACIÓN Y VIOLENCIA SEXUAL A LA MUJER.

Uno de los espacios que le son delimitados a las representaciones de mujeres, son referentes a lo sexual. Más específicamente, existe la tendencia a la construcción de los sujetos en objetos sexuales, contruidos desde, por y para lo masculino. Normalmente es más común observar el retrato de una mujer que de un hombre en un acto sexual. Este tipo de representaciones generalmente cumplen con expectativas construidas que surgen del placer de los sujetos masculinos. Y realmente lo que ha englobado la sexualidad en sí misma, en un contexto capitalista, es un vasto tema para las representaciones dentro de la industria audiovisual. Gracias a la separación que permite la metodología, es posible observar ciertas repeticiones en un nivel técnico a la hora de retratar los encuentros sexuales del primer capítulo.

No perdamos de vista el impacto que pueden llegar a tener estas representaciones en la construcción y delimitación de lo que funge dentro de la normatividad del texto; se están planteando las condiciones de su existencia. Esas estructuras y sus retratos van desde lo audiovisual, lo narrativo, a lo cultural o social. La repetición de los retratos sugiere una normatividad que, retrata parejas heterosexuales, cisgénero¹⁵, que son quienes protagonizan los encuentros

¹⁵ El prefijo *cis* está conectado al prefijo *trans*. “En cuanto a temas de identidad de género, ser cisgénero o ser una persona cis significa que la identidad de género que se te asigna al nacer es la misma con la que te identificas como individuo”. (Glosario Newcastle University, citado en Vallecillo 2021, p. 1)

sexuales. Dentro de esa gran estructura, se enfatiza la observación de los personajes con órganos sexuales femeninos, encontrándose otras diversas repeticiones en sus retratos o su participación en las escenas.

En cuatro de las cinco secuencias que retratan relaciones sexuales, la disposición de los personajes es la misma: las mujeres de rodillas en sus cuatro extremidades son tomadas de las caderas por los varones, detrás de los muslos. Esta posición no permite mucha movilidad de las mujeres, dejando el control casi por completo a la parte masculina.



Ilustración 45. Captura de pantalla, secuencia 59. Cersei y Jamie Lannister tienen relaciones sexuales. La repetición en las representaciones de lo sexual



Ilustración 46. Captura de pantalla, secuencia 59. Los personajes masculinos dominan físicamente a los femeninos durante el sexo



Ilustración 47. Captura de pantalla, secuencia 53. Relaciones sexuales en la boda de Daenerys y Drogo



Ilustración 48. Captura de pantalla, secuencia 57. Khal Drogo abusa de Daenerys. Repeticiones en escenas sexuales.

Además de que, en esas cuatro secuencias en algún momento, el personaje masculino ejerce mayor dominación sobre la mujer, a través de jalarle el cabello, la ropa o alguna extremidad, para controlar la posición del torso de la mujer. Se repite la constante de tomarlas del cuello, los hombros o la boca.

Es cuestionable la manera de abordar las escenas sexuales, pues generalmente contienen altos grados de violencia. La mayor parte de la violencia sexual es retratada llevándose a cabo de hombres a mujeres. Incluso, tomando en cuenta otros diversos momentos de la serie, existen escenas explícitas de retratos de violaciones como castigo, o sadomasoquismo, llevado al extremo de la muerte. El éxito de la serie puede deberse a muchísimos factores, uno de ellos puede ser la manera de saciar el mismo deseo construido por la sociedad, que fetichiza la violencia. Se trata de otro caso en que se hacen presentes los espejos, que hacen difusa la imagen de la relación entre lo que retrata y lo que reproduce su retrato. Cobra aún mayor sentido al recordar que los retratos son contruidos a partir de miradas masculinizadas, que priorizan y surgen de la satisfacción del placer de lo masculino.

6.3.4.2 EL GUSTO POR LA VIOLENCIA: VISERYS Y DAENERYS

Kuhn (1991) explica en su libro, cómo muchos retratos son solamente diversos niveles de los mismos mecanismos para ejercer violencia sistemáticamente sobre las mujeres. Y cómo al tratarse de diversos niveles tiende a ascender; desemboca *lógica o naturalmente* en formas de violencia cada vez más severas en diversos contextos.

En la secuencia 40, cuando Daenerys por fin expresa su opinión al respecto de su matrimonio arreglado con Khal Drogo, el personaje es agredido y humillado por su hermano, en diversos niveles -física y verbalmente. Explícitamente, Viserys deja saber en los diálogos que “dejaría que la violaran cuarenta mil hombres y sus caballos, por obtener el ejército que desea.”



Ilustración 49. Captura de pantalla, secuencia 40. Daenerys expresa su opinión



Ilustración 50. Captura de pantalla, secuencia 40. Las diversas agresiones de Viserys



Ilustración 51. Captura de pantalla, secuencia 40. Escalación de violencia



Ilustración 52. Captura de pantalla, secuencia 40. Fetichización de la violencia sexual a las mujeres

Es importante tomar en cuenta que, de todas las expresiones de violencia por parte de Viserys, siempre existe en algún momento lugar para alguna agresión que implique violencia sexual hacia su hermana. Es interesante por qué ante la amplia gama de la que podría elegir, decide agredirla mencionando una violación múltiple. No debemos pasar por alto este tipo de información, pues sugiere una acotación de conductas posibles, de cierto modo *permitidas* dependiendo del contexto. Parecería obvio que no deberían estarlo en lo absoluto. De alguna manera, *direcciona* hacia dónde va la violencia. Probablemente bajo la argumentación de la necesidad creada por la estructura clásica del guion, ciertos sujetos puedan encontrar justificación suficiente para la constante amenaza y desarrollo de la violencia sexual en el presente de la narración, por su próxima aparición en un futuro cercano. Lo cual refuerza la tendencia narrativa a construir caminos que pueden parecer *lógicos*, presentando y sugiriendo la normatividad de *avanzar* ascendentemente. Presenta ciertas acciones, anticipándolas, generando expectativas frente a ellas para luego

satisfacerlas más tarde. Nombrando que hablamos de la tendencia a cómo escalan las agresiones sexuales, cómo se van empujando los límites en su *curso natural ascendente*, pueden tomar la forma de patrones que *desemboquen* en agresiones sexuales cada vez más graves o invasivas. Esto puede explicar la constante violencia sexual al personaje de Daenerys y la violación con la que se presenta en el primer capítulo.

Sabemos que esto no debe caer en el extremo opuesto de censurar cualquier representación de la diversidad posible de eventos sexuales y relaciones de poder, sin embargo, el cuestionamiento es en parte por la importancia de las implicaciones de este tipo de escenas. Corren el riesgo de quedarse en una mera reproducción de la violencia, que termina por funcionar como herramienta de instrumentación, promoción o normalización. En este caso, de la violencia sexual hacia las mujeres. Cabe resaltar que la importancia reside también al desarrollarnos en un contexto en el que se trata de un problema social muy relevante y delicado en la actualidad. Es aquí donde se abren las ventanas en las que podemos relacionar el cine con lo social para intentar generar una interpretación a partir de un panorama más completo y realista.

En esta secuencia, el personaje de Daenerys es literalmente cosificado para su intercambio; respondiendo a intereses de los hombres a su alrededor -su hermano, el Khal, el consejero. La violencia hacia ella, y la forma de ser ejercida, puede ser un indicador de algo más profundo. La repetición constante de este tipo de situaciones y condiciones, puede también crear un *gusto* o una necesidad que satisfacer ante lxs espectadorxs. Es posible que la existencia de estas representaciones responda a la necesidad de saciar la urgencia que la misma cultura ha creado y normalizado, como la dominación sobre las mujeres, generalmente con una connotación sexual. Pues como lo muestran las imágenes, el retrato de lo sexual, hablando específicamente de los personajes femeninos, va casi siempre de la mano del retrato de la dominación masculina. ¿Sería de *mal gusto* si Viserys ejerciera violencia de otra forma, como agrediéndola físicamente?, ¿por qué es más sencillo tolerar este tipo de agresiones, y eso qué implica? Hasta cierto punto incluso se espera de los contenidos cumplir con estas expectativas. Y

es importante en cómo este tipo de conductas puede repercutir en las decisiones, cinematográficas, que sin duda son personales y políticas.

6.3.5 EXTREMOS POSIBLES DE LOS RETRATOS DE VIOLENCIA SEXUAL: VIOLACIÓN

A lo largo de toda la serie, se retratan diversos abusos sexuales. El primero sucede en este capítulo inicial. Al ocurrir en el capítulo uno, impacta mucho en lo que propone la serie al presentarse así y que realmente permanece en ella a lo largo de las temporadas. Muchos de los retratos de esos abusos son controversiales por su manera de retratarse, sin embargo, éste genera dudas que van más allá de su justificación narrativa o decisiones de realización.

La consumación de la boda de Daenerys y Khal Drogo, retratada en la secuencia 57, muestra un contexto muy particular, que además comparte características de este tipo de sucesos. Los personajes están solos, no hay quien atestigüe el abuso. Las formas de dominación y violencia pueden ser diversas. En esta ocasión Daenerys se encuentra en una posición vulnerable, y responde a una historia de vida violentada. Se generan condiciones específicas que permiten su dominación física. Khal Drogo la desviste lentamente, mientras claramente el personaje de Daenerys se opone a ello. Este retrato por lo menos logra desmitificar la tradición de una violación con golpes, mostrando que la violencia y sus contextos pueden tener diferentes aspectos.



Ilustración 53. Captura de pantalla, secuencia 57. Secuencia de la "consumación" del matrimonio de Daenerys y Khal Drogo

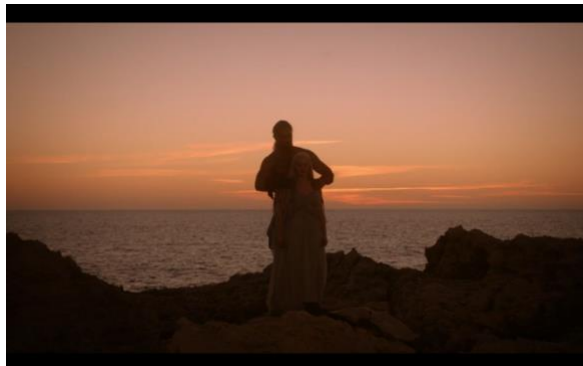


Ilustración 54. Captura de pantalla, secuencia 57. Patronos en situaciones de agresiones sexuales

Durante los últimos segundos de la secuencia, Drogo se coloca detrás de ella, y la inclina, reproduciendo la forma en la que se han retratado casi todas las demás escenas sexuales, y que de por sí implican una forma de dominación. A través del proceso de sutura que describe Annette Kuhn (1991) en "Cine de mujeres"¹⁶, se concluye que la escena culmina con la violación de Daenerys. Pues además, responde a la construcción cultural de que la consumación de un matrimonio, es necesaria y se lleva a cabo únicamente a través de una relación sexual.

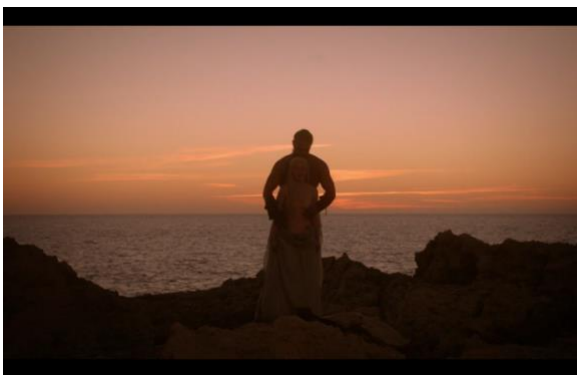


Ilustración 55. Captura de pantalla, secuencia 57. Escalación de la violencia



Ilustración 56. Captura de pantalla, secuencia 57. Construcción de imágenes en los retratos de violencia sexual

¹⁶ (Kuhn, 1991 p., 67-70): La sutura se lleva a cabo cuando en el montaje cinematográfico, existen cortes entre secuencias, que se refieren a sí mismas de alguna forma. Aunque no sean momentos simultáneos, en nuestra mente es posible *suturar* entre una imagen y otra para darles unidad o coherencia. Por ejemplo, en las secuencias de conversaciones, cuando vemos los planos correspondientes de cada personaje, la sutura entre uno y otro nos permite entender que se trata de una conversación, y que los cuadros están relacionados unos con otros de esa manera correspondiente, sin que conozcamos la totalidad del clip (de la información). Sucede también con otro tipo de información al respecto de nuestra propia experiencia con las imágenes que construyen la narración o el texto.

Es necesario visibilizar la violencia que viven las mujeres, y son muy importantes los retratos de la misma. Sin embargo, pueden caer en reproducciones que, en parte debido a los contextos de lectura, pueden pasar a ser parte de la normalización de esas situaciones. Incluso de ilustrar los procedimientos para llevarlos a cabo. Es importante el cuestionamiento de las formas de construirlas y retratarlas.

Resulta importante contextualizar además, que esta escena sufrió de específicas alteraciones. La serie televisiva está basada en las novelas publicadas por George R. R. Martin. El primer libro había sido publicado hacía unos años, y fue pilar del desarrollo de la serie. En él, la escena que narra la consumación del matrimonio de Daenerys y Drogo, es muy diferente. Mantienen una casi conversación estando solxs, y a pesar de seguirse llevando a cabo en un contexto cuestionable por su relación de poder, al final Daenerys da su consentimiento explícito. Retoma su agencia y expresa su consentimiento ante el acto sexual que prosigue. Por otra parte, en la serie, es solamente la primera de varias escenas que retratan cómo él abusa de ella. Además de proponer una relación en la cual ella termina enamorándose de su agresor, después de responder a su *deber* como esposa, se plantea incluso que es su deber como *mujer*.

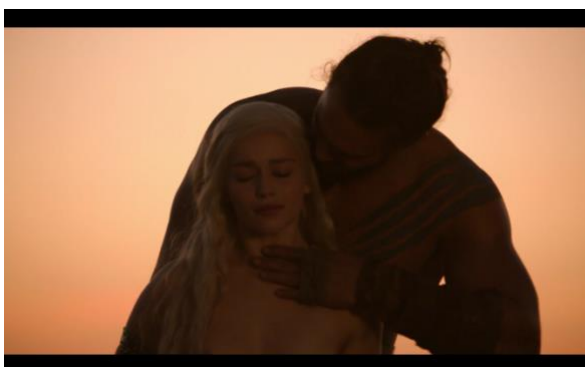


Ilustración 57. Captura de pantalla, secuencia 57. Decisiones para construir imágenes de violencia sexual a mujeres



Ilustración 58. Captura de pantalla, secuencia 57. Significación a través del proceso de "sutura", para el retrato de la violación de Daenerys

¿Por qué es necesario que en la serie *veamos* una relación con un abuso de tal magnitud, que aparentemente no es necesario para la narración? Me parece una situación que puede generar muchos cuestionamientos, algunos de ellos en función

de cómo funciona la industria audiovisual, qué imágenes genera y qué situaciones está reproduciendo (y en su reproducción, normalizando, fomentando, ilustrando). Resulta crucial preguntarnos por qué se generan esas imágenes, por qué *así*, desde dónde y para qué -quién- son. Por qué necesitan existir, y seguir contando esas historias. Se aperturan muchos cuestionamientos en torno a la existencia de esta diferencia en la narrativa base y la *comercial* para un consumo masivo diferente.

6.3.5.1 CULTURA DE LA VIOLACIÓN

La sociedad ha visto sus límites ser empujados una y otra vez con el paso de las generaciones. Dando lugar a fenómenos culturales que pueden ser importantes indicadores de los valores y criterios bajo los que se rige la sociedad predominantemente.

Por ejemplo, la *cultura de la violación* es un término usado para describir un problema social que normaliza la violencia sexual al ignorarla o minimizarla, e incluso fomentarla. El término surge en la sociología en los años 70s tras la segunda ola feminista. En el 2018, la fundación “The 11th principle: consent!” presentó la actualización a un esquema creado varios años antes, que clasifica los comportamientos de la *cultura de la violación*. La fundación tiene el objetivo de crear conciencia alrededor de las expresiones consensuadas, desde contacto físico sexual y no sexual, hasta tomar fotografías de otras personas. Pretende educar hacia el consentimiento explícito, en contraposición de situaciones que promueven comportamientos agresivos, que propician una *cultura de la violación*. Retomemos lo enunciado antes al respecto de qué puede decirnos el hecho de que, ante una repetición tan constante en dichos comportamientos, exista la necesidad de nombrarlos y clasificarlos de esta manera. Es importante reflexionar cómo ha logrado estructurarse hasta convertirse en una *cultura*, que además se sostiene porque todas las personas, indistintamente, tendemos a actuar bajo sus principios. Y sus modos, configuran muy diversos aspectos de nuestros comportamientos.



Ilustración 59. Representación gráfica de las conductas que describe la "cultura de la violación", según la Organización "The 11th principle: consent!" (2018)

A lo largo de la serie, se presencian distintos comportamientos de los descritos en la pirámide. Solamente en el primer capítulo existen numerosas situaciones de desnudos femeninos inequitativos, violencia física, psicológica, verbal y sexual contra mujeres, tocamientos no consensuados e incluso una violación. Tomando en cuenta la pirámide que muestra cómo escalan las acciones, es alarmante la tendencia a llevar a la normalización acciones que corresponden a la categoría última, con ataques o agresiones.

Analizando el registro del capítulo, es posible observar ciertos escenarios y situaciones que caben dentro de la pirámide y que rigen fuertemente el tono que tendrá la serie más adelante, que tiende a ir escalando, *naturalmente*. Es porque se registran repeticiones que podemos observar y analizar estas situaciones.

6.3.5.2 *SOFT PORN*, LA NATURALEZA DE LA VIOLENCIA ASCENDENTE

Retomemos lo narrado antes al respecto de cómo las películas, al poderse ver en el espacio privado del hogar, encontraron la tendencia a que sus contenidos se fueran volviendo cada vez más pornográficos. Siguiendo la argumentación de la continua validación de las narrativas que empujan los límites de manera ascendente, podemos encontrar de nuevo el *desenlace lógico* en que los contenidos serían cada vez más explícitos en su contenido sexual, pero también en su contenido violento. Existen diversas posibles explicaciones para esta tendencia. Kuhn (1991) menciona que Willemen (1980) señala que para esta tendencia “no es un simple resultado del azar su coincidencia con el auge del movimiento de liberación de la mujer” (Willemen, 1980, p. 61 citado en Kuhn, 1991, pp. 135, 136). Reflexiona alrededor del hecho de la actual proliferación de una pornografía dura - por sus contenidos-, así como “su naturaleza cada vez más violenta” (Kuhn, 1991, p. 136). Argumenta la existencia de mecanismos políticos y sociales que se encargarían de los esfuerzos por *devolver* a las mujeres a los lugares de subordinación de los cuales insurrectan con las olas de feminismo cada vez más cercanas y con mayor fuerza que se han popularizado en los últimos años.

Puede ser algo importante que podemos voltear a ver, si contextualizamos lo anterior en la realidad de una región del mundo en la que son cotidianos los delitos sexuales y contra la vida de las mujeres. Son repeticiones observables del día a día que no pueden pasar desapercibidas de la construcción de la realidad, que no deben formar parte de la *normalidad* por más que forme parte de nuestras narrativas. Como lo desglosa Kuhn (1991), estas maneras de violencia - modernamente denominadas como *soft porn*-, tienen un *desenlace lógico* en la violación. Se erigen como un pilar importante donde convergen diversos mecanismos que sostienen esa cultura de la violación; que nos permiten una observación un poco más clara para su reflexión cuando tomamos en cuenta los agentes políticos, sociales, mediáticos y económicos involucrados en la industria de la pornografía y su lugar en nuestra organización social.

Esto puede mostrarnos las posibilidades que abre la observación de las relaciones entre lo que sucede socialmente, dentro y fuera de las representaciones y las formas de expresión audiovisual, que nos permitan interpretar, cuestionar y accionar de una manera más consciente frente a las estructuras que configuran las narrativas, los comportamientos, la *existencia*, a través de la costumbre. Si estos sistemas se sostienen gracias a la configuración de la “normalidad” para pasar desapercibidos, podríamos encontrar alternativas en darle tiempo y espacio al esfuerzo de cuestionarnos y tomar decisiones cada vez más conscientes, autónomas y poniendo al centro *otras* prioridades. Al contrario de lo que *repetidamente* encontramos -o que siempre *encuentra* la manera de encontrarnos a nosotrxs- en los discursos predominantes.

7. REFLEXIONES FINALES

El análisis que surge gracias a la metodología utilizada permite desglosar una serie de reflexiones finales, a partir de los cuestionamientos presentados a lo largo del trabajo. Al poder separar los elementos y encontrar pautas para clasificarlos, es posible obtener diversas posibilidades, combinaciones, o ejercicios de imaginación que generan los puntos alrededor de los que reflexionamos para concluir la conversación.

1. La sensación de repetición puede surgir de la manera de estructurar y de la normatividad que pueda regir las formas de contar y lo que se cuenta, lo que suele surgir de la cultura.

La manera en la que se ha estructurado la industria cultural ha orillado a encontrar el estándar de las historias en las reglas de la normatividad de la cultura dominante. Entendiendo la cultura como parte de los contextos previos e inmediatos del desarrollo de las personas y de los textos cinematográficos.

Puede llegar a ser complicado identificarse con personajes que responden a ideales y estereotipos tan específicos, que se repiten en diferentes niveles. Todxs lxs personajes están sujetxs a estos ideales, pero la diversidad de posibilidades entre personajes femeninos es menor ante las diferencias con las que se pueden construir los masculinos.

Al observar el fenómeno de repetición de estereotipos, surgen una serie de preguntas con especial importancia en qué es lo que se repite, y qué relación tiene con el contexto. Es importante preguntarnos por qué se repite eso que se está repitiendo. Además de cómo se relaciona con lo que le rodea. Estas repeticiones en sí mismas, aisladas, pueden generar una interpretación; que cambia al estar bajo la característica de repetición.

Hablando de términos bastante básicos de la sociedad, ésta tiende a dividirse en binomios muy generalizadamente. Existen muchos elementos que son tratados como opuestos y se presentan de manera que esa es la forma *natural* de

organización. Uno de esos binomios que competen a este trabajo, es la de la división del género con la posibilidad única de la existencia de hombres y mujeres. Se presentan como contrarios e inevitablemente complementarios, y la relación en ello configura parte de las relaciones de poder que rigen la forma en que se vinculan. Los hombres son contraparte en la construcción de las mujeres en la otra posición necesaria para que se den dichas relaciones de poder. Se disfraza de la *naturalidad* de la organización social, como si lx humanxs se comportaran así desde siempre, cuando se trata de ideas que son tan antiguas en nuestros territorios como lo es la colonización europea. Incluso cuando existe evidencia de que, en otros momentos, otras culturas se organizaban de otras formas, tomando en cuenta otros criterios. En los que, por ejemplo, existen formas de organización en el que encontramos más de dos géneros para identificarse, como parte de la *normalidad* (Knowlton-Latkin, 2018). Resultando en un cuestionamiento directo a la “naturalidad” con la que se plantea esta organización en binomios, y en masculinos y femeninos.

Otra estructura que rige los retratos son las relaciones predominantemente heterosexuales. Las formas de concebir a ambos géneros como únicos y opuestos entre sí, pero de alguna manera inevitablemente complementarios, pasa a ser referido a la *naturaleza* de las cosas. Como si las únicas relaciones sociales posibles persiguieran la exclusiva finalidad de la reproducción. Cuando en realidad, parte de las problemáticas de esta naturaleza, radican en que las relaciones y condiciones de las personas, es lo que separa a lo humano de otras experiencias del reino animal.

Es importante que, al pensar en las estructuras, observemos las repeticiones que pueden existir en la construcción de las imágenes y su relación con los discursos que pueden contener. Las decisiones que necesitan tomarse para que exista un texto audiovisual, pueden priorizar ciertos objetivos, conscientes e inconscientes. El sistema capitalista, en la actualidad, existe también a través de las decisiones que tomamos. La manera en la que está organizado el mundo, funciona haciendo que elijamos esa misma organización sin darnos cuenta. La ausencia de una decisión consciente, asemeja a elegir ese mismo sistema por default. Y muchas

veces no nos damos cuenta de cuáles de nuestras decisiones tienen este tipo de repercusiones a escalas globales. Suceden en el campo de lo inconsciente. Las estructuras que rigen la creación audiovisual suceden de una manera similar. Muchas de esas decisiones pueden tener prioridades que se originan en formas que contribuyen al sostén del sistema dominante. Puede que esas estructuras nos pasen desapercibidas, y que sea muy difícil tomar decisiones fuera de ellas. Sin embargo, se propone la posibilidad de que el esfuerzo por su identificación, rompa con el proceso inconsciente de reproducción.

El *lenguaje cinematográfico* como estructura, puede responder a la necesidad de materializar los ideales de la rapidez de la actualidad en los sistemas capitalistas y neoliberales. Persigue prioridades sobre la eficacia de los discursos, o su búsqueda de pertenecer a ese estándar, *predominante*. Encuentra su lógica en lo que pueda ser más fácil y rápido de descifrar, valiéndose de la repetición de formas de discursar. Es posible remitirse a la referenciación de otros discursos que ya han sido dichos -otras películas-. Dejando poco espacio a otras prioridades que no comulguen con los valores que caracterizan la voracidad de las industrias.

2. Todo depende de los contextos, tanto de desarrollo de la persona que observe el texto, como quien lo compone; así también del desarrollo del texto, como de la lectura del mismo; en los niveles históricos (o a más grandes rasgos), y específicos (los de cada individuo o caso particular).

Independientemente de la intencionalidad del autor, la interpretación de los textos puede variar dependiendo de la persona y el momento en el que se les observe. Los significados no se encuentran en los textos esperando a ser descifrados por espectadores. Dependiendo de las vivencias de cada persona y a lo que pueda remitirle, pueden existir diversas formas de entender los elementos que se presentan en los textos audiovisuales. Los procesos de construcción de significados se remiten a la significación que puedan tener los elementos, las estructuras, o los retratos en los textos. En qué momento o bajo qué contexto se presentan los textos también pueden sugerir caminos que estrechen las posibilidades de significación

del texto en su totalidad. Pensar en los textos en un momento histórico permite observar un panorama más amplio, pues las relaciones entre el entorno de los textos y las instancias narradoras, pueden desembocar en las decisiones que preceden la existencia del texto. La diversidad en la construcción e interpretación de los textos es algo que no podemos ignorar y que difícilmente puede ser cuantificada, pues es tan diversa como lo pueden ser las personas. Es por ello que puede ser interesante el panorama cuando buscan observarse las estructuras con las que co-existen.

De alguna forma, somos nuestros contextos, aún más por cómo funciona y se organiza *este* mundo. Pensando en la necesaria recuperación que hacemos de entre las vivencias particulares, cuando se observa un texto audiovisual, lo que interpretamos puede estar contenido de la forma que hemos tomado gracias a nuestras experiencias. Somos nuestras heridas y traumas y lo que más disfrutamos, nuestros anhelos, mucho del pasado, consciente e inconscientemente. Los problemas sistemáticos pueden ser compartidos por muchas personas, porque se desarrollan de maneras que afectan a una cantidad importante de la población. Existen muchas particularidades que permiten la recuperación de experiencias de cada quién, pero ponemos nuestra atención en las repeticiones. Esas repeticiones pueden explicarse por compartir los objetivos que persiguen. Al final de todo, somos seres sensibles, y para recibir el texto necesitamos partir de esa sensibilidad. Es importante tener en mente que para hacer esta interpretación también debemos retomar el hecho de que existen partes conscientes e inconscientes. Y que remarcan la experiencia particular, sin dejar de lado las experiencias que compartimos por ser parte de un grupo social específico.

La importancia del contexto juega un papel particular cuando se trata del internet. Se trata de una herramienta que ha cobrado fuerza y relevancia por muchísimas razones en la sociedad de las últimas décadas. Sobre todo, en los últimos años, el internet como medio de diversas maneras de monetización, le ha dado aún más facetas y posibilidades. La forma de *consumir* o de recibir textos audiovisuales es inmensa, se ha convertido con el tiempo en algo muy común donde situar la mirada cotidiana. No hace falta ver una película para mirar algo con un corte

cinematográfico. Mucha de la observación de los contenidos audiovisuales actualmente, sucede de alguna manera a través del internet. En sí mismo puede ser un tema muy complejo, y cómo puede relacionarse con los textos en la actualidad también. Partimos de la ambivalencia que permite el internet para la elección entre proyectar la personalidad a través de un perfil, o un completo anonimato. Me parece importante resaltar las posibilidades que genera esta herramienta, tomando en cuenta lo cerca que nos sitúa de los audiovisuales. Además del contexto de aparente normalidad que le engloba.

Retomando la investigación de Kuhn (1991, pp. 39-41), podemos asemejar cómo el internet puede ser otro punto de la historia, como el que menciona sobre la influencia de la televisión para ver películas. Al inicio, la única manera de ver películas era en el establecimiento, espacio físico que son las salas de Cine; un espacio público. Con la llegada de los televisores, se adoptó en un espacio privado, sin las normas de lo público. Ahora el internet permite *comodidades* o situaciones todavía más diversas. Gracias a las maneras en las que existe, es posible descontextualizar completamente las imágenes, y a unx mismx de ellas. Como se mencionó al principio, *Game of thrones* tiene récords de piratería y consumo a través de plataformas digitales. Y existe la ventana de posibilidad a una importante cantidad de posibles interpretaciones, que puede relacionarse con los constantes retratos de violencia. Estas posibilidades también responden a la monetización que permite el internet en la actualidad.

De esta forma, los contextos de observación pueden ser infinitamente variados. Puede existir una descontextualización que rebase los límites de los estándares de lo público, lo moral, o realmente cualquier estructura. Resulta importante contextualizar a su vez este cuestionamiento, pues evidencia precisamente a las estructuras que regulan lo *normal* como lo *permitido*. Sin embargo, en el contexto de violencia hacia las mujeres que vivimos -y violencia en general-, es importante mencionar la forma en la que pueden descontextualizarse los textos. En la serie, las violaciones, los castigos y constante violencia hacia mujeres, puede permitirse contextos de normalización, fetichización, o la instrucción en la violencia de género. El anonimato que permite el internet, posibilita una

situación de no consecuencias porque es posible que la interacción o búsqueda, no deje rastros o no exponga a lx consumidorx. El sistema que permite la violencia en la vida cotidiana, se rige por una norma similar de impunidad. Esta es otra repetición en las estructuras dominantes, y que generan y permiten violencias sistemáticas.

3. El “lenguaje cinematográfico” es otra estructura, y puede ser re interpretada, solamente se trata de la dominante. La narrativa y el “lenguaje cinematográfico” son estructuras que difuminan otros discursos que pueden contener los textos.

Existe una amplia conversación al respecto del llamado “lenguaje cinematográfico” y su manera de comunicar a través de imágenes en movimiento y sonidos. Metz (1968) cuestiona la facilidad con que se denomina un lenguaje, sin siquiera cumplir los mínimos para ser considerado uno. El cine se vale de otros lenguajes para construir lo que quiere decir. Las expresiones pueden ser a través de diálogos, gestos o colores, y la conjunción o progresividad de los mismos. Interpretados a través de diversos contextos, siendo uno de los primeros, el contexto mismo que se presenta dentro del texto.

Lo que llamamos “lenguaje cinematográfico” es solamente una estructura que también es dominante sobre otras, y organiza los elementos y herramientas que permiten lo audiovisual para estructurar los discursos. Pensar que la forma de construirse tiene límites en las convenciones del *lenguaje cinematográfico* puede resultar contraproducente y desembocar en lo repetitivo. Además de caer en la situación de buscar referenciar a otros textos por el uso de ciertos elementos en determinados momentos, o para *decir* cierta parte del discurso. Suele repetir las formas de discursar, haciendo estrecha la cantidad de discursos que pueden caber en esas formas tan específicas. En diferentes niveles, esta estructura se ha encargado de delimitar cierta *normalidad*, que puede ser cuestionada por su forma de existir que resulta similar a formas de accionar que se remiten a las del capitalismo. Se presentan como estructuras únicas, naturales y dominantes, que se erigen en una organización vertical sobre las demás. Los discursos dominantes que

se generalizan tienden a responder a las convenciones de esa *normalidad*. De esta forma, podría el cine ser partícipe de las prioridades de la industria cultural.

Para este ejercicio, es necesario señalar otra parte del contexto en el que suceden estas estructuras, pues la globalización juega un papel importante en el panorama de lo que persiguen ciertas estructuras. Específicamente, se relaciona con la parte o el momento en el que se apela a la universalidad en el cine. El “lenguaje cinematográfico” es casi una materialización de esa idea. Se trata de ciertas convenciones que rigen la manera de estructurar las imágenes a través de las que se discursa en el cine. Sin embargo, creo que se ha generado un camino extraño, como un atajo entre las formas de estructurar un discurso, y los esfuerzos por priorizar una lectura rápida, eficaz o eficiente. Adjetivos que caracterizan la contemporaneidad neoliberal. Lo anterior ignora y puede dejar fuera otras maneras de estructurar los elementos, además de delimitar la recuperación del observador en su propia experiencia de vida. Esto se relaciona con la construcción de la *normalidad*, que obedece a contextos sociopolíticos muy particulares, no se trata de una situación azarosa. Los fenómenos de la globalización y la búsqueda de la universalidad del cine en la manera de estandarizar las formas de experimentar y discursar, también homogenizan no solo esas formas sino los mismos discursos. Se pueden ir volviendo genéricas las formas de discursar y sus contenidos, cayendo en una sensación de repetición o de expectativas muy específicas ante los textos.

Esos discursos que pueden cargar ideologías que sostienen las estructuras dominantes, tienen otros mecanismos, por ejemplo, la construcción de expectativas. Lo que pueden generar los contenidos por su manera de asemejar la realidad, de una manera romántica y narrativamente *satisfactoria*, son expectativas de ciertas situaciones, figuras o momentos que se presentan en la narración. Pero también que son parte del trasfondo de ella, como la apariencia de los cuerpos, los roles que se le permiten a cada género en la sociedad, o incluso la manera misma de organizarse de esa sociedad.

Muchas veces estos retratos tienden a normalizar ideas o comportamientos, modas, expectativas, descripciones, etc. No solamente se trata de señalar los contenidos y lamentarlo, podemos entender la manera en la que influye una película

o contenido por su forma de mimetizar una realidad manipulada, y pueden tener impactos muy marcados en la realidad. Como la generación de expectativas en ciertas etapas de la vida, o de la construcción de las relaciones dominantes, que tienden a ser heterosexuales, monógamas, pudorosas, y demás ideales que tienen que ver con el contexto de la sociedad, y que tienen sentido por sostener las bases necesarias para su funcionamiento. Por lo que dice de ella al escribirse, y por cómo puede impactar en ella al observarse.

La estructura que es el *lenguaje cinematográfico* también puede difuminar algunos discursos que pueden contener los textos, valiéndose una vez más de la normalidad. Al contextualizarse en una sociedad sexista, los tamaños de plano, dinámicas de cámara, puestas en escena y situaciones que retratan a los diferentes géneros, son diferentes. Sus repeticiones permiten observar discursos que se configuran de acuerdo con los ideales del patriarcado.

Se propone la exploración del entendimiento de los elementos que componen lo cinematográfico, para la construcción de discursos en diversos niveles, a través de la contextualización de esos elementos dentro del todo que es el texto audiovisual. Intentando recuperar la experiencia personal aunado a la posibilidad técnica, para *traducirlo* a imágenes y sonidos. De esta forma, se pretende alejarse de las estandarizaciones que unifican las formas de contar, atentando contra la posibilidad de creación desde la libertad creativa.

4. Al respecto del fondo del espejo entre la sociedad que se retrata y que se observa.

No creo que exista una respuesta fija y final para ello. Creo que existen ambas posibilidades, en las que se entretocan e influyen una en la otra. El cine y sus textos son un conjunto de muy diversas cosas, y esos dos fondos, o esas imágenes, forman parte del mismo espejo. Realmente no sé si esa sea la pregunta relevante. La respuesta que me sigo encontrando es que depende. Ambas influyen en la otra, en la construcción de las imágenes y en la existencia de la sociedad, y de este tipo de relación creo que se puede encontrar una complejidad mayor, a lo que

explicación del huevo y la gallina pueden acotar. Como por intentar entender qué sucede primero, cuál de las dos influye "más" o "primero" en la otra. Es importante entonces el poder entender los contextos que han sido desglosados en puntos anteriores, pues la relación podría ser mayor que lo que el más grande de los espejos puede contener. Tal vez la importancia del cuestionamiento surge de las posibilidades que ambas explicaciones o situaciones permiten en la observación, en vez de perseguir la respuesta a esos cuestionamientos base que cobijan los demás.

5. Existe una diferencia para retratar a lo construido hacia lo femenino y hacia lo masculino, y los elementos y herramientas de lo cinematográfico dependen de sus prioridades para cada construcción.

Dominantemente, la sociedad se ha dividido respecto al género en hombres y mujeres por razones mayormente anatómicas. La construcción social que denomina lo masculino y femenino respectivamente se remite a otro tipo de razones que repercuten en todos los aspectos que constituyen a una persona. Se regulan las formas dominantes de ser en muchas formas de vivir, que son perceptibles físicamente, como la manera de vestir. Así como otras que no se ven, emocionales o conductuales. También existen roles, expectativas, funciones que corresponden a cada género. La normatividad se ha encargado de construir lo que significa ser hombres o mujeres. Funciona con el mismo sistema de binomios descrito antes.

La forma de retratar entonces a los personajes masculinos y femeninos, tiene sus diferencias; si la manera de concebirlos es como contraria, la forma en la que se representan resultan casi opuestas también. Los lugares que les son permitidos a cada género son distintos, eso parece repercutir en los contenidos audiovisuales que son de más fácil acceso. Históricamente, la relación entre ambos géneros ha sido desigual. En la relación de poder, se sitúa por tradición al género masculino en el lado dominante, en los lugares *poderosos*. Esto se construye en un sistema aparte, pero permitido por el capitalismo. Además de que comparten muchos de sus ideales, o se acomodan para coexistir como engranes del mismo mecanismo.

La estructura que se transmite como *lenguaje cinematográfico*, puede difuminar algunos discursos que puede contener, valiéndose una vez más de la normalidad. Los tamaños de plano, dinámicas de cámara, puestas en escena, vestuarios y acciones que retratan a los diferentes géneros, se repiten de manera que hacen posible su agrupación. Por ejemplo, en el primer capítulo de esta serie, de aproximadamente 58 secuencias narrativas con personajes activxs, existen 7 en las que aparecen una o más mujeres parcial o completamente desnudas. Esto es, exhibiendo todo el cuerpo, o la cadera y las piernas, o los senos. Los hombres aparecen parcialmente desnudos, esto es exhibiendo solamente el pecho o parte de las piernas, en 6 escenas. De estas escenas, en las mencionadas sobre mujeres, se retrata a todas en situaciones de contexto sexual, no siempre consensuado. En todas son tocadas, desvestidas o mostradas manteniendo relaciones sexuales. A diferencia de las mencionadas sobre los hombres, en las que 2 son con una connotación sexual, y 4 muestran sus cuerpos en otras situaciones (siendo afeitados, recostados en su cama, cabalgando). En algunas de las escenas en las que se muestra a las mujeres en contextos sexuales, se muestra e insinúa o sugiere la presencia de un hombre en la relación sexual, pero no tiene el mismo tratamiento, ni tiempo a cuadro. Por ello es que se hace la separación de esa forma. También, los encuadres con los que se retratan son elegidos con diferentes criterios. De las mujeres encontramos muchos planos de medio cerrados (como planos americanos) a muy cerrados (como acercamientos) de sus cuerpos desnudos. De los hombres suelen encontrarse planos abiertos. Los planos cerrados de las mujeres, son a sus pechos, nalgas o caras, además de las que muestran su cuerpo completo. A los hombres generalmente se les puede ver de cuerpo completo por los tamaños de plano elegidos, lejos al respecto de la observación. Van muy de la mano el contenido de las imágenes, con las estructuras que se eligen para contenerlo.

El estudio pretende un análisis de la imagen más que de los elementos dramáticos, y esta serie funciona para ejemplificar esta manera distante de construir a hombres y mujeres por sus repeticiones. Existen en el primer capítulo 4 secuencias que muestran a parejas teniendo sexo. Todas son entre parejas heterosexuales, pues se rigen por esa dominante de la organización social. De las

situaciones sexuales, solo una no es retratada como las otras tres. Las tres primeras comulgan en el retrato de la posición sexual en la que el hombre tiene un rol dominante, parado o de rodillas, por detrás de las mujeres, que se apoyan en cuatro extremidades: rodillas y manos o rodillas y codos/antebrazos. Además, como parte de este retrato de los encuentros sexuales, en algún punto, el hombre tira del cabello, la ropa o la cara de la mujer, pareciendo tomar el control de cada espacio que permite la acción. Vuelven a caber las preguntas al respecto de qué es lo que se repite y por qué.

Siguiendo con el ejemplo solamente del primer capítulo, a los hombres difícilmente se les muestra vulnerables, por el contrario, casi siempre se les muestra ejerciendo violencia de diversos tipos, generalmente sobre mujeres. La representación de la relación de poder entre ambos géneros se puede observar más allá de las circunstancias narrativas. Y la construcción de lo masculino como agentes de la violencia, también precisa de ejercerla sobre sus iguales. Esa estructura vertical sucede dentro del género masculino también, y le atribuye adjetivos similares a la fuerza dominante.

En términos de la imagen, las mujeres tienden a ser retratadas con ciertas normas particulares. Todos los personajes principales son blancos, la mayoría tienen ojos azules o verdes. Son todas de cuerpos esbeltos y delgados, con caderas y pechos pronunciados. Generalmente no tienen vello facial ni corporal, por más que se apela a las condiciones rudimentarias de la vida en la época narrada. Siguen cánones de belleza, que encuentran su base -como la historia y las influencias-, en estándares europeos que son dominantes en la sociedad también. Una vez más, hacemos hincapié en cómo puede ser más fácil imaginar el desafío de la normalidad de otros aspectos que rigen la *normalidad*, pero difícilmente se imagina una posibilidad en la que las mujeres -y qué mujeres- ocupen *otros* lugares de los que históricamente le ha sido relegada en las culturas occidentales. Parte de la investigación sugiere que es porque esas normas son más difíciles de ver. Vuelve a ser crucial la definición de Kuhn sobre los esfuerzos de “hacer visible lo invisible” (1991, pp. 83-98), como primer paso hacia la posibilidad de esas alternativas. Lo que pasa desapercibido más fácilmente, es porque ha sido asimilado como *normal*

o *natural*. Lo que compone esa normatividad va evolucionando a su propio ritmo con el pasar del tiempo. Aunado a la característica del sistema contemporáneo de absorber casi cualquier atisbo de resistencia para hacerlo *funcional* dentro de sí.

En un contexto en el que la violencia de género es un problema *social* tan importante, vale la pena pensar en las relaciones entre las formas en las que se da la existencia de esta violencia. El subtexto de la existencia femenina en la narración, remite a muchas estructuras similares a las de la realidad, presentando muy delimitadas posibilidades para las mujeres. Continuando con el ejemplo de antes, podemos decir que muchas de las construcciones del sexo, tienen mucho que ver con la hipersexualización de la mujer, en su categorización como objetos sexuales, al servicio del placer masculino. Agregando la violencia explícita durante y alrededor de dichas situaciones sexuales. A través de las imágenes, las posiciones de los personajes, y la constante en sus formas de mostrarse. Lo anterior casi siempre queda justificado con la tela de la razón narrativa. Es necesario mostrar a lxs hermanxs Lannister teniendo sexo por la trama, pero cómo *se muestra* que lo tienen puede decir otras cosas del subtexto. Otra forma de accionar puede ser al contribuir a la construcción de expectativas sobre las situaciones de la realidad, en situaciones sexuales. Como desdibujar la línea, y llegar a la idea de que los encuentros sexuales conlleven violencias *normalmente*.

Kuhn (1991) también habla de cómo además de avanzar hacia la tendencia de la hipersexualización gracias a la tendencia pornográfica, la forma que tomaba esa pornografía va cada vez más hacia rebasar los límites de la violencia sexual. Explica que de alguna forma, “en la pornografía actual encontraríamos un grado de satisfacción compensatoria, el deseo de que la mujer aparezca de nuevo como un ser débil.” (Kuhn, 1991, pp. 135, 136).

Podemos encontrar diversas explicaciones a los fenómenos de violencia de género que vivimos en la actualidad, dependiendo de los elementos que tomemos en común. Una constante que probablemente encontraremos, es la de la tendencia a normalizar la violencia, que va de la mano con la hipersexualización de los cuerpos sexuados femeninos. La proliferación de los contenidos explícitos en ello dentro de los espacios dominantes, podría encontrar una relación con la constancia con la que

se vive la violencia hacia el género femenino. Las constantes en ello a diversos niveles, han generado la necesidad de nombrarle y describirle, por ejemplo, en fenómenos como la *cultura de la violación*.

Que los retratos construyan de maneras tan diferentes a cada uno de los géneros, puede responder a las estructuras que los construyen como únicos y opuestos. Pueden contribuir a esas normatividades que promueven las relaciones de poder entre hombres y mujeres. Cómo se construyen las imágenes, con los elementos que construyen lo audiovisual también encuentra sus diferencias en las prioridades de un sistema capitalista y sexista. La posibilidad de dejar de reproducir esos discursos puede empezar con volvernoscios conscientes de ellos y cómo se inmiscuyen en las imágenes con las que se cuentan las historias.

6. La dificultad de identificación puede surgir en la constante repetición de espacios muy específicos y reducidos, a través de maneras repetitivas también. Además de la existencia de la repetición, es importante lo que se repite. Dominantemente, los discursos se construyen desde y para lo masculino, y desde la periferia de la sociedad es más fácil observar esos supuestos que construyen a lo femenino *idealmente*, sobre todo después del esfuerzo de construir la mirada desde el feminismo, en vez de desde lo masculino.

La constante repetición que constituye las normativas de los discursos dominantes puede añadir peso a la dificultad de identificación con personajes femeninos. Pienso que, por la manera de construirse, es más fácil identificarlas con otrxs personajes u otros textos que hemos visto, incluso con versiones anteriores, antes que con una versión actual de una misma. Las convenciones del uso de los elementos de lo cinematográfico terminan por ser tan repetitivas como pueden llegar a ser las líneas narrativas entre sí por encontrar su construcción en la estructura clásica de guion, predominantemente.

Lxs personajes pueden sentirse distantes por construirse desde referencias y en contextos muy diferentes. Los cánones europeos, la tradición machista, los escenarios que proponen esas condiciones particulares de desigualdad, son

situaciones que pueden resultar distantes para depositarse en medio de ellas. Sin embargo, también pueden resultar muy cercanos porque sus maneras de construirse también tienen origen generalmente desde y para lo masculino. Coincidiendo en construcciones al respecto de los roles que desempeñan, los lugares que pueden ocupar, las herramientas que tienen hacia sus metas, y cómo pueden resultar tan limitantes para la otra parte de la construcción. Las posibilidades reducidas permean en las historias y las imágenes que las cuentan, y una vez más resulta necesario rescatar el enfoque de qué es lo que se está repitiendo en ello.

La prioridad de las imágenes suele tener en el centro el placer y protagonismo de los sujetos masculinos. Las mujeres suelen ser objetos de su deseo, o para satisfacerlo. Esto puede relacionarse con lo mencionado sobre la hipersexualización del cuerpo femenino, y los contextos en los que se muestra. Los textos dominantes y los medios en los que esos textos se difunden, suelen regirse por esos mismos ideales que tienden a ser machistas.

Como menciona Kuhn (1991), estando en la “periferia” de esos discursos, puede ser más sencillo identificar esos ideales. Podemos tomar en cuenta además, los esfuerzos activos por desprendernos de esos ideales, a través del feminismo como criterio. Es por ello que teniendo en cuenta lo anterior, va cobrando visibilidad el subtexto de opresión en la existencia de lo femenino, predominantemente en los textos que suelen estar más cercanos a nosotrxs. Y que además vemos repetidos en otros nichos de nuestras vidas.

Resulta complicado el proceso de identificación con los personajes femeninos, porque puede que en realidad, resulte más fácil identificar ciertos elementos o situaciones de violencia por la recuperación de nuestras propias experiencias. Aunada a la tradición sexista que rige la normalidad, o por las situaciones sistemáticas que se retratan con ligeras variaciones. Sin embargo, principalmente contextualizando la mirada desde un posicionamiento feminista, resulta difícil identificarse y proyectar ciertas actitudes, descripciones o preferencias que siguen acotando lo que rige la construcción tradicional de los géneros, de la que buscamos desprendernos.

7. La necesidad de la participación femenina, con esfuerzos desde y hacia el feminismo. La exploración frente a las normatividades vistas, aprendidas y desarrolladas, puede generar una brecha que permite el proceso de desaprender. Entendiendo como parte del proceso, el adoptar o sustituir lo anterior con la posibilidad de algo diferente.

La exploración frente a las normatividades puede ser muy diversa. El proceso de desaprender implica una brecha generada por los cuestionamientos a las normatividades. Y desaprender también implica adoptar nuevas estructuras o ideales en este caso, diferentes de alguna forma de las que se habían aprendido antes. Los ideales del feminismo se esfuerzan en observar esas estructuras, y proponer otras, que cambian a los protagonistas tradicionales. Si en la actualidad, se sitúa a lo masculino generalmente en lugares privilegiados o de poder, lo que puede reemplazarlo son los esfuerzos del feminismo de que sean ahora mujeres las protagonistas. Que no solamente hayan *películas de mujeres*, que puedan tener como prioridad diversas maneras de acercamiento desde y de la experiencia de la *otredad* ante lo invariablemente masculino. Esa brecha permite el espacio para explorar y adoptar otras prioridades.

Para ello es muy importante la participación femenina, sin embargo no es suficiente con eso. Al final del día, todxs estamos inmersxs en esta organización, y nuestras miradas, también se construyen desde y para lo masculino como dominante. Por eso además de la necesaria participación femenina, es importante que exista espacio para darle lugar a los esfuerzos feministas. *Game of thrones* está en su mayoría escrita por hombres, además de que los realizadores casi siempre lo son también. No es necesario ahondar en la inmensa diferencia en la presencia de ambos sexos en -todos- diversos medios, desde la realización de los textos, hasta los lugares de distribución.

Durante la serie, y en algunos textos audiovisuales, generalmente de los que están más fácilmente a nuestro alcance, se presentan guiños que parecen perseguir fines similares a los del feminismo. Sin embargo, en la mayoría esos esfuerzos no se concretan, o parecen existir desconexión o incongruencia entre el discurso que

pretende ser feminista, y la forma de concretarlo. Las estructuras se encaminan hacia cambiar, pero las imágenes de agresiones o los retratos estereotipados reinciden en las mismas estructuras. Al nivel de la narrativa, en esta serie también se presentan numerosos escenarios de falsos empoderamientos femeninos, que terminan por recaer en ideas y situaciones que *devuelven* a las mujeres a esos espacios previamente delimitados. Al final, son muy pocos los personajes femeninos que logran romper realmente con esos estereotipos exitosamente, como generalmente le es permitido a los personajes masculinos.

La perspectiva de género puede contribuir abundantemente a las causas, como los intentos que se ven en la serie por equilibrar esa balanza; pero pienso que debe haber espacio para la mirada, las prioridades o estructuras que es y conlleva el feminismo como lucha y como resistencia. Por lo menos por la apertura a posibilidades fuera de la normatividad tradicional. El cuestionamiento de las convenciones, buscando el contexto cultural que lo explica, puede también ser una herramienta para desprenderse de él. Sobre todo si son contextualizadas desde un punto de vista que pretende tener un origen y prioridades diferentes.

La relación entre los dos ejes principales propuestos es muy estrecha, y es importante para los cuestionamientos planteados explorar el panorama de esta forma. Cómo se entretocan resulta importante pues el cine trata la conjunción de diversos elementos en muchos niveles para su significación. Puede resultar en ideas o experiencias muy complejas, de acuerdo con la configuración de esos y otros elementos que se dan dependiendo de cómo se esté experimentando. Es difícil intentar observar una cosa aislada de otra porque justamente se trata de las combinaciones de todo lo que lo conforma.

Algo en común que podemos señalar entre los puntos anteriores, es cómo pueden influir en los textos las estructuras que rigen su construcción. Además de cómo esas mismas responden a estructuras más grandes, casi siempre terminan remitiéndose al capitalismo que cobija al patriarcado. Tomando en cuenta que el texto que funge de ejemplo, puede considerarse de fácil acceso en determinados contextos. Por ende, se rige por estructuras dominantes de la sociedad. De las cuales, sus prioridades entonces casi siempre son el capital. En ese sistema entre

mayor sea el consumo, mayores son las posibilidades de tener ganancias. El texto analizado sigue estos modelos que terminan delineando los modos de hacerse fuera y muchas veces dentro de la pantalla. Es importante poder observar hacia dónde apunta, pues de nuevo, no se trata de un curso *natural* entendido como inevitable. Deviene de las decisiones de quienes están en los lugares privilegiados, en un contexto social, económico y político muy particular.

Retomando la relación entre la sociedad y su retrato, es importante tener en cuenta cómo se entretocan, como posibilidades. Podemos fijar nuestra mirada en cómo repercuten particularmente dentro de un contexto, los textos que se desarrollan en un momento histórico determinado. Y pensar en función de que tienen una relación y que podemos explorarla, porque inevitablemente están las dos caras del espejo; y podemos hacer imágenes ignorando eso, pero no por eso desaparece, *al contrario*. Si lo consideramos como una posibilidad, esto podría marcar otra vía; en este caso, hacia las luchas feministas. Puede ser un campo posible para esta resistencia, para proponer o buscar alternativas. Las maneras *preestablecidas*, de alguna forma parecen compartir el no tener que tomar en cuenta esas relaciones particulares, solo se hacen sin contextualizarse, se repiten con las prioridades de la industria cultural. Tal vez para dejar de repetir lo que podemos hacer es reflexionar y partir de lugares un poco más críticos para tomar las decisiones que van trazando los bordes de las películas, o del cine, o de nuestros contenidos.

Algo que será importante no perder de vista, es intentar alejarnos en la medida de lo posible de otras estructuras inflexibles que intenten separarse, rígidamente, de las primeras mencionadas. Puede no tener tanto sentido detenernos demasiado en lo objetivo que puede ser el lenguaje; así como puede tener relevancia concentrarnos en lo que puede estar diciendo y las formas en las que el sistema lo *ocupa*. Entonces tampoco vale la pena apegarnos al otro extremo de buscar o proponer otra estructura, u otro conjunto de reglas del que parece que estamos escapando o intentando señalar. Desde luego es relevante la estructura que podría adoptarse entonces, teniendo en cuenta que es importante parar a reflexionar cuidadosamente para evitar que

nuestros esfuerzos se conviertan en intentar construir con el mismo material rígido, usando las mismas bases. Cuando lo que pretendemos sean resultados diferentes.

No será nunca suficiente hablar de la responsabilidad de crear imágenes, específicamente en el contexto audiovisual contemporáneo. La consciencia de qué decimos y cómo lo decimos, es importante por cómo repercute en la pantalla, y en lo que sucede fuera de ella. Además, permite elegir, si pretendemos alejarnos de las repeticiones a las que parecen condenar las mencionadas estructuras. Las imágenes y sus contextos tienen enormes pesos en diversos lugares y momentos al ser observadas y creadas. Es importante que no pase desapercibido el momento de introspección al respecto de lo que implica generar algo que solía no existir. En el caso de la violencia en los contextos actuales, me parece que la responsabilidad recae en las imágenes de otras maneras. Lo anterior no pretende censurar los discursos, sino incitar a la profunda reflexión al momento de crear un texto cinematográfico o audiovisual. Esforzándose especialmente hacia los discursos que se infiltran de maneras inconscientes y que refuerzan sistemas contra los que luchamos de otras formas.

La investigación ha tenido como parte de los objetivos obtener herramientas para poder hacer más consciente el momento de observar. La mirada como espectadora puede ser un ejercicio para la mirada de escritora y realizadora que se persigue. Además de ejercitar el ser crítica ante los textos; buscando herramientas que permitan serlo ante mis propios textos. La búsqueda persigue también el objetivo de desaprender y desmasculinizar mi mirada a través de este espacio tan específico. También, para tener en cuenta las maneras de delimitar lo que quiero decir, aceptando y entendiendo la importancia de que al final lo que *dice* no está completamente en la intencionalidad. Me acerqué a la consciencia de esas estructuras de la normalidad, para más adelante intentar proponer alternativas congruentes a la desmitificación de las estructuras dominantes como únicas. Y así buscar alternativas posibles en cuanto a los modos de producción, realización, distribución y exhibición congruentes con los esfuerzos perseguidos.

La investigación me ha permitido clarificar muchos de los elementos que existen para la construcción de los textos audiovisuales. Poder observar la

estructura dominante con la que se usan me ha permitido tener una claridad diferente para la utilización de esos elementos en función de otras prioridades. La búsqueda de esas otras prioridades también resulta importante, pues me ha enfrentado a las convenciones de la normalidad. Entenderme dentro de este mismo sistema, posicionarme frente y dentro de él, me permite un punto de partida que me parece importante por las posibilidades que genera frente a una normatividad que parece ser invisible, omnipresente y omnipotente. Las alternativas pueden comenzar a tener forma y cobrar fuerza, al situarse en un contexto particular, que me permite identificar otras situaciones sistemáticas, a través de mi experiencia personal. El retrato de la sistematización, la búsqueda de alternativas a las repeticiones del sistema, el posicionamiento feminista y la posibilidad de las otredades, parecen caber mejor en espacios con bordes diferentes a los establecidos. La intención de afinar mi propia mirada como espectadora, encamina mi objetivo de seguir construyendo mi voz como realizadora, así como los espacios que quiero ocupar, y hacia dónde quiero dirigir mi mirada, que sin duda seguirá construyéndose y deconstruyéndose a lo largo de su existencia.

Es necesaria la diversidad en el cine, casi por definición. La homogeneización de las miradas termina por limitar la creatividad y posibilidades. Puede llegar a ser opresiva o ser vehículo de estructuras que lo son. El capitalismo y el patriarcado son estructuras que han sido dominantes por mucho, pues se basan en sistemas que se alimentan a sí mismos. Llevan consolidándose y adaptándose por mucho tiempo, a través de decisiones económicas, políticas, y demás aspectos que recaen en lo social. No resultan inevitables a la existencia, tienen razones generadas en ciertos momentos de la humanidad. Todxs estamos inmersxs y construidxs dentro de ellas. Sin embargo, a través del tiempo y diversos esfuerzos se han forjado herramientas más precisas que nos permiten observar los puntos oxidados de ideas que parecen cada vez más caducas. Resulta relevante enfatizar la distinción sobre dónde encontramos al capitalismo. No debería concebirse como un ente, aparte de nosotrxs y que acciona independientemente. El capitalismo somos nosotrxs. Si se murieran todxs lxs humanxs, se moriría el capitalismo también. Podemos verlo como algo separado de nosotrxs en el sentido de que podemos desprendernos de él, en

la posibilidad de alienarnos de los comportamientos y condiciones que genera. Sin embargo, no perdamos de vista que se trata de un conjunto de decisiones, que en la actualidad pueden parecer muy lejanas a nosotrxs como individuos. Parecieran no estar tan relacionadas con nosotrxs a pesar de atravesarnos a todxs. Pues su origen y mucho de su subsistencia reside en que nuestras decisiones parecen no tener el mismo impacto que las de otrxs sujetos en lugares donde se concentra poder. Sin embargo, es ahí precisamente donde reside la importancia de empezar a tomar las decisiones conscientemente, retomando la agencia que siempre fue nuestra. Podemos esforzarnos en entender cómo miramos, y cómo construimos las representaciones, para intentar acercarnos a alternativas de las prioridades de los sistemas dominantes. El feminismo es un punto importante de conjunción de diversas alternativas ante la opresión actual que vivimos todxs. Reinterpretar las convenciones, la normalidad, las estructuras, con sus criterios, puede acercarnos a alternativas auténticas por su origen en otras, realidades, posibilidades, protagonistas. Puede resultar muy importante ir apuntando la mirada a las grietas, esos puntos que se vuelven cada vez más débiles al cuestionarlos en este tipo de estructuras, pretendiendo que se vuelvan evidentes. Podemos contribuir a la probabilidad de que las estructuras, por más rígidas que sean, con esfuerzos constantes terminen por vencerse.

8. REFERENCIAS

LIBROS

- Kuhn, A. (1991). *Cine de mujeres. Feminismo y cine*. Cátedra. Madrid.
- Metz, C. (1968). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)* (Vol. 1). Paidós. España
- Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos. España
- Casetti, F. Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un filme*. Grupo Planeta (GBS). España
- Deleuze, G. (1984). *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós. Madrid
- Hobson, J. A. (2007). *Los 13 sueños que Freud nunca tuvo. La nueva ciencia de la mente*. Fondo de Cultura Económica. México
- Martin, G. R. R. (2011). *Juego de tronos: Canción de hielo y fuego Vol. I*. Plaza & Janes. México
- Field, S. (1979). *Screenplay. The foundations of screenwriting*. Bantam dell. Estados Unidos de América
- Mckee, R., (2002). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba editorial. España
- Wallerstein, I., (1998), *El capitalismo histórico*. Siglo XXI editores. México
- Silva, L. (1982). *Teoría y práctica de la ideología*. Editorial Nuestro Tiempo. México
- Harvey, D. (2007). *Breve historia del Neoliberalismo*. Ediciones Akal. Madrid

TESIS

- Calderón Sandoval, O. A. (2012). *Feminidad y masculinidad en el cine de Carlos Reygadas*. [Tesis de licenciatura]. México

ARTÍCULOS

- García Arnau, A. (2019). Adorno, Horkheimer y la «industria cultural» La construcción de una crítica de la superestructura. *Tendencias Sociales. Revista de Sociología*, 3.

- Kam, Leslie, Robledo-Dioses, Kelly, & Atarama-Rojas, Tomás. (2019). Los fashion films como contenido particular del marketing de moda: un análisis de su naturaleza en el contexto de los mensajes híbridos. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 17(34), 203-224. <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a10>
- Úbeda Álvarez. S. (2016) Límites y posibilidades de la práctica del cine etnográfico desde la antropología visual. *Revista de Humanidades*, 28. p. 197-216. ISSN 1130–5029
- Casares Vidal, M. (2011) La doble articulación del lenguaje *Revista vinculando* (https://vinculando.org/microblogging/la_doble_articulacion_del_lenguaje.htm)
- Knowlton-Latkin, S. (2018) El género y la sexualidad como herramientas coloniales: lo que significa ser epupillan (dos-espíritu) en contextos mapuche.
- Salazar Carrasco, C. (s.f) El conocimiento cultural. Universitat Oberta de Catalunya
- Castillo Rodríguez, F. (1988) El lenguaje cinematográfico. *Semiosis*, julio diciembre. No. 21, p. 43-75 <http://cdigital.uv.mx/handle/123456789/6352>
- Martínez-Ferro, H. (2010). Legitimidad, dominación y derecho en la teoría sociológica del estado de Max Weber. *Estudios Socio-Jurídicos*, 12(1), 405-427. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-05792010000100018&lng=en&tlng=es.
- Ocaña Vallecillo, K. (2021). Lenguaje, identidad y feminismo: reivindicación del lenguaje neutro-inclusivo desde la teoría feminista. *RAUDEM. Revista De Estudios De Las Mujeres*, 9(1), 23–37. <https://doi.org/10.25115/raudem.v9i1.6449>
- Gavaldón, B. G. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*, (12).

EPISODIO DE SERIE TELEVISIVA

- Van Patten, T. (Director). (2011, 11 abril). *Game of Thrones. Winter is coming* (episodio 1, temporada 1). HBO.

PELÍCULAS

- Docter, P., Pixar Animation Studios. (2015) *Intensamente*. Estados Unidos. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

SITIOS WEB

-*Game of Thrones (TV Series 2011–2019)*. (2011, 17 abril).

IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0944494/>

-colaboradores de Wikipedia. (2022, 29 diciembre). *Game of Thrones*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones

9. ANEXOS

9.1 LISTADO DE IMÁGENES

- *-Ilustración 1. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de lxs hemanxs Targaryen*
- *-Ilustración 2. Captura de pantalla, secuencia 27. Preparativos de los hijos Stark para la fiesta.*
- *-Ilustración 3. Captura de pantalla, secuencia 1. Presentación de jinetes*
- *-Ilustración 4. Diagrama, pirámide ilustrativa a la "Cultura de la violación"*
- *-Ilustración 5. Muestra de la tabla de estratificación del capítulo*
- *-Ilustración 6. Captura de pantalla, secuencia 11. Ejemplo de amplia profundidad de campo.*
- *-Ilustración 7. Captura de pantalla, secuencia 39. Ejemplo de Primer plano (Daenerys), y plano americano (Viserys y el maestro)*
- *-Ilustración 8. Captura de pantalla, secuencia 41. Ejemplo de angulación en picada.*
- *-Ilustración 9. Captura de pantalla, secuencia 21. Ejemplo de códigos gráficos, en forma de títulos sobre la imagen*
- *-Ilustración 10. Muestra de tabla de clasificación de forma de la secuencia 1*
- *-Ilustración 11. Muestra de tabla de clasificación de contenido de la secuencia 1*
- *-Ilustración 12. Captura de pantalla, secuencia 1. Contexto de representación del territorio del Norte*
- *-Ilustración 13. Captura de pantalla, secuencia 36. Contexto de representación de Pentos*
- *-Ilustración 14. Captura de pantalla, secuencia 12. Presentación de los hijos Stark*
- *-Ilustración 15. Captura de pantalla, secuencia 12. Presentación de los hijos Stark*
- *-Ilustración 16. Captura de pantalla, secuencia 13. Presentación de las hijas Stark.*
- *-Ilustración 17. Captura de pantalla, secuencia 14. Arya acierta en el blanco.*
- *-Ilustración 18. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de lxs hermanxs Targaryen.*
- *-Ilustración 19. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de lxs hermanxs Targaryen*
- *-Ilustración 20. Captura de pantalla, secuencia 31. Robert Baratheon conoce a los hijos Stark*
- *-Ilustración 21. Captura de pantalla, secuencia 31. Robert Baratheon conoce a los hijos Stark*
- *-Ilustración 22. Captura de pantalla, secuencia 31. Robert Baratheon conoce a las hijas Stark*
- *-Ilustración 23. Captura de pantalla, secuencia 31. Robert Baratheon conoce a las hijas Stark*
- *-Ilustración 24. Captura de pantalla, secuencia 46. Conversación entre Ned y Benjen Stark*
- *-Ilustración 25. Captura de pantalla, secuencia 47. Conversación entre Cersei, Catelyn y Sansa*
- *-Ilustración 26. Captura de pantalla, secuencia 41. Cat peina a Sansa*
- *-Ilustración 27. Captura de pantalla, secuencia 40. Daenerys expresa su rechazo a la boda con Khal Drogo*
- *-Ilustración 28. Captura de pantalla, secuencia 52. La representación visual del conflicto de Ned Stark*
- *-Ilustración 29. Captura de pantalla, secuencia 26. Los preparativos de Cat para la llegada del Rey y compañía.*
- *-Ilustración 30. Captura de pantalla, secuencia 58. Los personajes van de cacería*
- *-Ilustración 31. Captura de pantalla, secuencia 58. La ausencia de lo femenino en la secuencia de la cacería*
- *-Ilustración 32. Captura de pantalla, secuencia 53. Fragmento de la boda de Daenerys y Drogo. Comparación del retrato de los cuerpos femenino y masculino.*
- *-Ilustración 33. Captura de pantalla, secuencia 34. Tyrion en el burdel*
- *-Ilustración 34. Captura de pantalla, secuencia 34. Comparación del retrato de los cuerpos femenino y masculino*
- *-Ilustración 35. Captura de pantalla, secuencia 39. Daenerys usa un vestido semitransparente*
- *-Ilustración 36. Captura de pantalla, secuencia 39. Comparaciones de retratos de los cuerpos femeninos y masculinos, a través del vestuario.*
- *-Ilustración 37. Captura de pantalla, secuencia 59. Cersei y Jamie mantienen relaciones sexuales. Comparativa en el retrato de los cuerpos femeninos y masculinos*
- *-Ilustración 38. Captura de pantalla, secuencia 54. Boda de Daenerys y Khal Drogo*

- *-Ilustración 39. Captura de pantalla, secuencia 57. Comparativa de retratos de cuerpos femeninos y masculinos*
- *-Ilustración 40. Captura de pantalla, secuencia 36. Presentación de Viserys y Daenerys*
- *-Ilustración 41. Captura de pantalla, secuencia 36. Comparativa de las representaciones en los cuerpos de hombres y mujeres*
- *-Ilustración 42. Captura de pantalla, secuencia 51. Ned y Cat recostados en su cama*
- *-Ilustración 43. Captura de pantalla, secuencia 52. Las heridas de guerra en el pecho de Ned*
- *-Ilustración 44. Captura de pantalla, secuencia 54. Boda de Daenerys y Drogo*
- *-Ilustración 45. Captura de pantalla, secuencia 59. Cersei y Jamie Lannister tienen relaciones sexuales. La repetición en las representaciones de lo sexual*
- *-Ilustración 46. Captura de pantalla, secuencia 59. Los personajes masculinos dominan físicamente a los femeninos durante el sexo*
- *-Ilustración 47. Captura de pantalla, secuencia 53. Relaciones sexuales en la boda de Daenerys y Drogo*
- *-Ilustración 48. Captura de pantalla, secuencia 57. Khal Drogo abusa de Daenerys. La representación de lo sexual*
- *-Ilustración 49. Captura de pantalla, secuencia 40. Daenerys expresa su opinión*
- *-Ilustración 50. Captura de pantalla, secuencia 40. Las diversas agresiones de Viserys*
- *-Ilustración 51. Captura de pantalla, secuencia 40. Escalación de violencia*
- *-Ilustración 52. Captura de pantalla, secuencia 40. Fetichización de la violencia sexual a las mujeres*
- *-Ilustración 53. Captura de pantalla, secuencia 57. Secuencia de la "consumación" del matrimonio de Daenerys y Khal Drogo*
- *-Ilustración 54. Captura de pantalla, secuencia 57. Patrones en situaciones de agresiones sexuales*
- *-Ilustración 55. Captura de pantalla, secuencia 57. Escalación de la violencia*
- *-Ilustración 56. Captura de pantalla, secuencia 57. Construcción de imágenes en los retratos de violencia sexual*
- *-Ilustración 57. Captura de pantalla, secuencia 57. Decisiones para construir imágenes de violencia sexual a mujeres*
- *-Ilustración 58. Captura de pantalla, secuencia 57. Significación a través del proceso de "sutura", para el retrato de la violación de Daenerys*
- *-Ilustración 59. Representación gráfica de las conductas que describe la "cultura de la violación", según la Organización "The 11th principle: consent!"*

9.2 FORMATOS DE SEGMENTACIÓN

TABLA DE SEGMENTACIÓN				
No.	Tiempo	Título	Descripción	Notas
1	0:00-0:17	Jinetes salen de Castle black	Tres hombres a caballo, desde que están dentro, el recorrido por un túnel y hasta que llegan al exterior.	Desde la 1 hasta 8, estas secuencias componen en sí misma una escena que podría ser tomada como un solo espacio-tiempo y unidad narrativa, pero que por ejercicio particular de segmentación, se desglosan para señalar los elementos que las componen más particularmente.
2	1:18-1:33	Uno de los hombres se aparta	De los tres jinetes, uno se va solo, los otros van juntos.	
3	1:34-2:28	Hombre 2 hace una parada	Vemos al hombre que se fue solo detenerse y bajarse de su caballo.	
4	2:27-3:01	Se descubre una tribu asesinada	El hombre apartado horrorizado encuentra un asesinato múltiple. Además de ser muy sangriento, están acomodados en una forma extraña.	
5	3:02-3:08	Hombre 2 huye del lugar.	El hombre muy espantado regresa a toda velocidad en el caballo	
6	3:09-3:14	La tribu asesinada	Punto de vista cenital de la tribu.	Existe audio proveniente de la escena siguiente, pero se asume como parte de la transición, y que las secuencias son dos diferentes.
7	3:15-4:29	Son obligados a volver	El que parece estar a cargo (desde el inicio) los obliga a volver a la escena del crimen. Uno de ellos sugiere volver a Castillo Negro.	Mucha información de los contextos (inmediato y general) a través de diálogos.
8	4:31-7:15	Los jinetes se separan, son atacados	Al llegar al lugar, el asesinato ha desaparecido. Los jinetes se separan como lo habían hecho antes, por separado buscan rastro del suceso. Cada quién se encuentra con caminantes blancos. El que iba solo logra escapar siendo testigo de lo ocurrido.	Secuencias correspondientes entre sí, muestran dos puntos de vista del mismo momento, que para este ejercicio, se toman como una unidad narrativa priorizando el suceso a pesar de retratarse en dos puntos de vista diferentes.
9	7:16-8:56	Créditos iniciales	Conocemos el mapa de este mundo, que presenta algunos lugares que se han presentado a través de títulos en encuadres de fullshot, que generalmente son "establishing shots"	Contexto geográfico y visual, en diversos niveles (temática, tono, diseño, sítios, historia, etc.)
10	8:57-9:27	El jinete sobreviviente es capturado	A lo lejos, otros jinetes encuentran y sitian al ahora desertor que camina solo y desesperado.	Los jinetes se ven muy diferentes, son más de 10, tienen banderas y uniformes.
11	9:28-9:39	Jinete vuelve a Winterfell	Un hombre cabalga hacia "Invernalia", (títulos en la pantalla lo indican). Lo sabemos porque hay títulos que lo indican.	Es el mismo lugar presentado en el mapa de los créditos iniciales.
12	9:40-10:01	Bran practica tiro con arco	Bran practica porque no es muy bueno. Es alentado por sus hermanos mayores y acompañado por sus padres.	Es la presentación de los hijos Stark. Esta es la primera escena en la que sale una mujer en la serie, presentada en sus roles de madre y esposa.
13	10:02-10:30	Arya y Sansa bromeando	Sansa es felicitada por la septa; Arya no tiene la misma habilidad, parece distraída	Es la presentación de los hijos Stark. Por su proximidad, es posible notar cierto contraste entre las presentaciones de los personajes.
14	10:31-11:08	Arya es mejor que Bran con el arco	Arya se escabulle en la práctica de Bran y acierta en el blanco. Sus hermanos se burlan de Bran, pero su padre los regaña. Ned es alentador y comprensivo con Bran.	Es la misma de la 13, y de la siguiente, en cuanto el espacio/tiempo, pero se separa por sus diferencias narrativas y de construcción específica visualmente.
15	11:09-11:50	Ned debe sentenciar al desertor	Ser Rodrik informa y lleva a Ned a enfrentarse al desertor de la Guardia de Noche. Cat le pide que no lleve a Bran, pero Ned lo lleva de todos modos.	
16	11:51-12:08	Cat y Jon intercambian miradas	La mirada de Cat es desaprobatoria, Jon puede notarla. Su punto de vista es en picada al respecto de Jon	Su carga narrativa es importante y se relaciona con la construcción visual

17	12:09-14:09	Ned degüella al sobreviviente/desertor	Ned cumple la sentencia al desertor y Bran es obligado a verlo como lección. El desertor advierte haber visto Caminantes blancos, pero no le creen.	Esto sigue siendo una forma de presentar al personaje, por lo menos el de Ned se presenta completamente al respecto de degollar al desertor.
18	14:10-15:11	Ned habla con Bran	Ned explica a Bran sobre la ejecución de la sentencia, niega la existencia de Caminantes blancos.	
19	15:12-15:39	Encuentran un venado muerto en el camino	Les parece inusual. Ned busca algo más y los demás le siguen.	Parece que el diálogo de Theon es un poco para descubrir que él no conoce Invernaia como los demás lo hacen, pues él es un fugitivo, nacido en otro lugar del continente. Puede tener una interpretación significativa tomando en cuenta el destino de Robert Baratheon, que es representado con un venado por la insignia de su casa.
20	15:40-18:14	Encuentran a los lobos huango	A un lado del camino encuentran cachorros de lobos huango. La madre de los lobos ha muerto, resultado del enfrentamiento con el venado. Proponen sacrificios pero los hijos se oponen, cada uno adopta a un cachorro, incluso Jon Snow que es un bastardo.	Parece que el diálogo de Theon tiene la función de revelar su subordinación ante Ned. A todos les parece extraño el suceso.
21	18:15-18:21	Presentación de Kingslanding	Lo indican títulos en la pantalla. "Desembarco del rey" es la capital de los Siete Reinos.	Establishing shot del lugar, también presentado en los créditos iniciales
22	18:22-18:57	La muerte de Jon Arryn	Desde las campanadas que establecen la situación, hasta su cuerpo con los ojos pintados. Vemos una ceremonia funeraria.	Retrato del ritual o evento social y parte de la cosmovisión de la muerte en ese mundo y organización.
23	18:58-20:14	Presentación Cersai y Jamie	Los gemelos hablan sobre la muerte de Jon Arryn y un secreto que murió con él, y que solía ser la Mano del rey, que ahora debe ser reemplazada. Además hablan de su relación.	Como en secuencias anteriores, mucha de la información contextual de personajes, lugares y situaciones se da en diálogos entre personajes.
24	20:15-20:22	Llega un cuervo	Se desconoce la particularidad del espacio, pero su sentido es más conceptual ilustrativo al respecto del mensaje que llega.	
25	20:23-22:12	Cat lleva el mensaje a Ned	Cat camina rápidamente, atraviesa el castillo hasta encontrar a Ned en el árbol sagrado. Le avisa de la muerte de Jon Arryn, y del viaje del rey a visitarles. También en diálogos se revela la relación de Ned y Cat con Jon y Lysa Arryn, siendo Lysa hermana de Cat.	Con el montaje puede relacionarse la escena anterior del cuervo y la escena de Cat, hacia el significado de correspondencia; el mensaje (cuervo) ahora lo lleva Cat.
26	22:13-22:39	Preparativos para la llegada del rey	Cat se asegura de que todo se organice, pide velas para Tyrion, hacen mención de su enanismo.	
27	22:40-23:08	Afeitán a los hijos Stark	Más preparativos para la llegada de la familia real, de la que hablan y no tiene buena fama. En este caso, los preparativos son sobre los cuerpos de los varones de la familia. Es una actividad que realizan en grupo.	Puede observarse la relación entre el afeitarse y las ideas de pudrición para la presentación con los reyes. Vemos parcialmente desnudos los cuerpos de los hombres en un contexto no sexual, con solamente el pecho descubierto.
28	23:09-23:35	Bran ve la llegada del rey desde la torre	Desde la cima de la torre, ve a lo lejos la llegada de la caravana del rey en el camino. Baja trepando hábilmente por la torre.	
29	23:36-24:26	Cat regaña a Bran	Lo encuentra trepando los muros, le pide que no lo haga más. Él avisa de la llegada del rey	Por los diálogos se revela que es algo que Bran suele hacer, y que ya le había pedido que dejara de hacerlo.
30	24:27-26:30	La llegada del rey	Intercaladas están las secuencias (momentos) en los que la familia real llega y desciende de sus transportes. Sansa coquetea con Joffrey, Arya se escabulle entre la gente para ver al rey, Cat la busca y termina quitándole a Bran de su lugar.	Podemos ver la relación entre algunos personajes, como Joffrey y Sansa, o Bran y Arya. Además del evento social y parte de su organización reflejada en las normas y rituales. Además de a los personajes en sus roles activos y los lugares que ocupan.

31	26:31-28:46	Saludo del rey y la reina	Ned y Robert se saludan como grandes amigos. Presentación de algunos personajes entre sí con diálogos. El rey saluda con confianza. Al final Robert ignora y humilla a Cersai frente a todos.	Lo que el Rey tiene para decirle a los hijos de Ned es: de Robb conoce su nombre, de Sansa que es bonita, le pregunta a Arya su nombre, y a Bran le pide ver sus músculos, le dice que será un gran soldado. Además, a Ned, lo primero que le comenta es que ha engordado, bromeando con él.
32	28:47-30:16	Ned y Robert en las criptas	Hablan de la muerte y memoria de Jon Arryn. El rey nombra a Ned su mano, le pide ayuda para mantener el trono que le ayudó a ganar; le anuncia que de ser así unirán a sus hijos en matrimonio.	Se revela un poco de la relación (contexto) entre los personajes por encontrarse en las criptas, y el significado de unir sus casas en matrimonio.
33	30:17-30:24	Jamie busca	Se escuchan gemidos de mujer (voz aguda) al fondo.	Se presenta un nuevo espacio.
34	30:25-32:26	Tyrrion en el brudel	Tyrrion borracho es interrumpido de su tiempo con Rose por Jamie, quien le invita más prostitutas para que termine pronto y acuda al festín que ofrecen los anfitriones. Se revela en un diálogo que son hermanos.	Rose está completamente desnuda, Tyrrion lleva una bata que le cubre todo el cuerpo. Las otras tres prostitutas que entran, tienen vestidos que se van quitando mientras se abalanzan sobre Tyrrion, dejándolas parcialmente desnudas.
35	32:27-33:15	Robert revela la existencia de Targaryens	En las criptas, Robert muestra respeto a Lyanna, menciona que él debía estar con ella. Revela que no todos los Targaryen están muertos.	
36	33:16-35:47	Presentación Targaryen	En Pentos (los títulos lo indican), se presentan a los hermanos Targaryen. Viserys revela que Daenerys está pronta a casarse, la obliga a desvestirse, la toca, la amenaza. La mira lascivamente mientras le dice que tiene cuerpo de mujer ahora. Ella inmóvil tiene la mirada perdida. Viserys la amenaza. Al final ella entra a la tina con agua hirviendo, pero no se quema.	Aparece en varios planos el cuerpo desnudo de Daenerys, en un contexto de violencia. Quien retira el vestido regalado por el anfitrión Ilirio, es una mujer esclava. Por el corte en el diálogo de Robert, puede ocurrir la relación de que, se refiere al personaje que vemos a cuadro inmediatamente.
37	35:48-36:04	Esperan a los Dothraki	Los hermanos Targaryen y su consejero esperan la llegada de la tribu.	El vestido que usa ella es transparente, dejando ver su cuerpo desnudo por completo. Se construye con varios tamaños de plano diferentes al respecto de su cuerpo.
38	36:05-36:20	Los dothraki llegan	Hablan otro idioma, llegan en caballos, se ven vestidos muy diferente a los demás personajes.	Los dothraki se describen como salvajes o primitivos, como otros; su ropa deja descubiertos sus torsos, tienen el cabello largo y trenzado.
39	36:21-37:52	Daenerys y Khal Drogo se conocen	El magister que los acompaña los presenta, él funge como traductor. Presenta a Viserys como el verdadero heredero al trono de los Siete reinos. Viserys menciona que Drogo es de los mejores asesinos con vida y Daenerys será su reina. Sin decir una palabra, los dothraki se marchan.	
40	37:53-39:35	Daenerys no quiere casarse con Drogo	Es la primera vez que Daenerys expresa su opinión, a lo que Viserys responde con agresividad. La humilla y denigra verbalmente (violaciones múltiples por hombres y caballos). Le hace pensar que su boda es la única forma de lograr volver a casa, lo que desean ambos personajes.	Ella es la moneda de cambio, lista para satisfacer a los hombres a su alrededor. Viserys la toca y mira lascivamente de nuevo. Sus interacciones se construyen en ambientes de violencia sexual. Visualmente se construyen sus lugares físicamente al respecto de las conversaciones, las decisiones y los sitios de poder que la excluyen.
41	39:36-40:26	Cat peina a Sansa	Conocemos el más grande deseo de Sansa en el momento, que es casarse con Joffrey. Le preocupa mucho qué piensa de ella y habla con su mamá al respecto.	También conocemos que uno de los impedimentos de Ned de irse y de Cat de aceptarlo es que él tendría que irse de su hogar.

42	40:27-40:32	Preparativos para el festín	En la cocina cortan carne y acamean cosas	A lo largo de estas escenas contemplamos la cantidad de sirvientes o empleados que tiene la casa Stark, y parte de sus rituales e implicaciones sociales.
43	40:33-40:48	El festín en honor al rey	El rey borracho incita a los demás a beber, frente a todos besa a una mujer que no es su esposa. Vemos las reacciones de Cersi y Cat al respecto.	
44	40:49-42:17	Llegada de Benjen Stark	Jon practica con su espada. Se revela que Benjen es su tío. Benjen Stark intenta quitarle la prisa a Jon Snow por ir al Muro. También Jon revela que Cat se sentiría ofendida de tenerlo en el festín	
45	42:18-43:44	Tyrion se encuentra a Jon	Tyrion aconseja a Jon, explica su empatía por su condición comparándola con la propia del enano. Al final Jon ofendido sigue practicando con su espada, parece que el enojo es su motor y fuerza.	A pesar de llevarse a cabo en lugares cercanos e iguales, las interacciones y cargas narrativas son muy distintas.
46	43:45-44:44	En el festín, Ned y Benjen platican	Discuten sobre el chico al que degolló Ned. Benjen menciona una serie de situaciones que le parecen descabelladas, pero que están siendo reales.	
47	44:45-45:51	En el festín, Cersi y Cat platican. Sansa se acerca.	Ven cómo Robert continúa besando y tocando a otra mujer, Cat comienza la plática con Cersi. Se les une Sansa y hablan de sus vestidos, sus apariencias, o si Sansa ya ha menstruado. Al final Cat y Cersi hablan sobre tener un nieto en común.	
48	45:52-46:03	Sansa y Joffrey coquetean de lejos.	En el festín, intercambian miradas coqueteándose.	
49	46:04-46:37	Jamie reta a Ned	Jamie, reta a Ned a un toreo, pero Ned rechaza con superioridad.	
50	46:38-46:58	Arya le avienta comida a Sansa	Arya divertida le avienta a Sansa una cuhuada de comida a la cara. Sansa loriquea y grita; Cat le pide a Rob con la mirada que intervenga, una Septa ayuda a Sansa	Compuesta de varios cortes, pero que forman parte de una unidad dramática, y espacio-temporal.
51	46:59-47:46	Cat y Ned acostados en su cuarto	Cat reclama su posesión sobre Ned por ser esposos. Ninguno de los dos quieren que Ned acepte ir a la capital, (la cual Ned describe como un nido de ratas). Los interrumpe que alguien toca la puerta.	Vemos el cuerpo parcialmente desnudo de Ned, y de lo poco que alcanzamos a ver, reconocemos que tiene cicatrices, como de guerra. Creo que es de las cosas que construyen el estereotipo o el concepto de lo rudo que se asocia a la masculinidad.
52	47:47-50:00	Llega la noticia de Lysa Arryn	La hermana de Cat avisa que la anterior mano del rey ha sido asesinada por los Lannisters. Se revela otro conflicto de los personajes. Cat y el Maestro Luwin se encargan de ser las dos partes, que revelan las razones para ir, los riesgos que toma, y a pesar de qué toma su decisión. También conocemos al personaje, pues actúa de acuerdo a su honor, a lo que "es correcto". Es la figura del héroe.	Esta escena contiene mucha información de contexto en las relaciones de los personajes por sus diálogos.
53	50:01-51:23	Presentación de la boda de Drogo y Daenerys	Vemos la fiesta, a Drogo relajado, Daenerys perturbada y Viserys desaprobatorio. Viserys desespera por planear el ataque. Hay un banquete, baile y reciben regalos.	A pesar de constituirse de varias secuencias, sigue siendo una unidad espacio-temporal y narrativa. Vemos mujeres parcialmente desnudas.
54	51:24-52:30	Un muerto en la boda dothraki	Entre varias parejas teniendo sexo, un hombre quita a otro hombre de detrás de una mujer para tener sexo con ella ahora. El segundo hombre vuelve por su puesto generando un rifa a muerte. Le explican a Viserys que una boda sin al menos tres muertos es aburrida. Las mujeres se abalanzan sobre el vencedor.	La escena es muy violenta y explícita cuando el personaje muere: sus vísceras salen volando por todos lados, además de que le cortan el cuello. El sexo es explícito también.
55	52:31-53:49	Presentación de Jorah Mormont, y de huevos de dragón.	Entregando regalos, Jorah dice haber servido al papá de Daenerys y reafirma su lealtad, los Targaryen quedan impresionados.	Se presenta parte del mundo mágico, con los huevos de dragón petrificados que le regalan. Vemos mujeres parcialmente desnudas

56	53:50-55:34	Daenerys y Drogo montan sus caballos	Drogo le regala a Daenerys un caballo blanco como su caballo. Viserys le advierte que complazca a Drogo.	Vemos mujeres parcialmente desnudas.
57	55:35-57:17	Drogo abusa sexualmente de Daenerys	Para consumir su boda, la desviste y somete para violarla, durante un atardecer que parece hacer al cielo arder.	Drogo sólo sabe decir "no" en la "lengua común", Daenerys se da cuenta de que será imposible comunicarse. Vemos el cuerpo desnudo de Daenerys, y sexo sin consentimiento.
58	55:18-58:35	Los hombres van de cacería	Lo revelan Tyrion y El Sabueso, casi en plano secuencia, pasamos a Ned y Robert, quien le agradece por aceptar ser su Mano, pues es su último amigo realmente leal. Ned se despide con un pequeño gesto de Bran, que lo mira de lejos. Al final, Bran se va con su lobo.	No hay presencia de personajes femeninos en lo absoluto durante la secuencia.
59	58:36-1:00:28	Bran encuentra a los Lannister teniendo sexo	Bran escala la torre otra vez y sorprende a los gemelos. Cersei preocupada pide que Jamie haga algo al respecto, por lo que avientan a Bran de la ventana para asegurar su secreto.	Vemos el cuerpo de Cersei parcialmente desnudo, y la relación sexual incestuosa.
60		Pantalla a negros. Créditos.	Los principales productores, escritores y el director son hombres.	

9.3 FORMATOS DE FORMA Y CONTENIDO POR SECUENCIA

No. 1	Secuencia: Jinetes salen de Castle Black	Tiempo código: 0:00:00-1:17		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano: Hay planos en los que las figuras no están separadas del fondo, como en los Medium shot de los tres jinetes	Profundo: En otros planos, existe una mayor profundidad en planos con líneas de fuga, como dentro del túnel, así como los personajes suelen estar dispuestos de formas que generan profundidad en el campo.	
	Encadre	Tipos de planos		
		Gran plano general: x	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
Observaciones: Algunos encuadres cambian a cuadro con movimientos, como cuando se levanta una puerta y pasa de Plano Americano a Figura Entera.				
Angulación				
Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x		
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones: Los encuadres muestran el entorno: el túnel de hielo que recorren, aunque no sabemos de dónde vienen. Además de que parte de lo que se revela es en oscuridad total.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones: Tomando en cuenta que están en un túnel.				
Movimiento de cámara	Panor:	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones: Dolly out al inicio de la primera secuencia. Parece haber cámara en mano.				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in		x	x
	Sonido off			
	Sonido Over			
Observaciones:	No hay voces	Más que música, drón que son SONIDOS DE LA ATMÓSFERA .	Los caballos caminando y todos sus utensilios	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	La imagen retoma lo representado en la anterior para construir la idea de la secuencia entera "salen de Castle Black".			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones: La cámara muestra el túnel y fuera de él. El único dolly out que hay es para mostrar a los tres personajes.			
Eje orgánico/irregular e	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva moral:	Interpelación:	Subjetiva: x
	Observaciones: Vemos planos generales del lugar. También vemos cómo los personajes ven el lugar desde su punto de vista.			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones: Me parece que son extradiegéticos porque son puntos de vista en relación al Autor y el espectador.		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción: x
		Dilatación:	Observaciones: Hay cortes que funcionan como elipsis: no vemos su recorrido completo	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 1	Secuencia: Jinetas salen de Castle Black	Tiempo código: 0:00:00-1:17	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Túnel de hielo, tundra o bosque con un clima helado.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Hombre 1. Joven, al medio de los tres, a caballo, viste ropas grandes abultadas y suaves, todo en negro. Está amado con una espada. Se le ve imponente, serio.	Activo, pues es quien guía a los otros dos, a pesar de que son los otros quienes cargan las antorchas
		Hombre 2. A la derecha del cuadro, joven, a caballo, viste ropas similares: grandes y oscuras, aunque no parecen tan suaves. Trae una antorcha. Se le ve con menos carácter, un poco más retraído.	Pasivo, sigue órdenes de Hombre 1
	Hombre 3. A la izquierda de cuadro, parece ser el más viejo de los tres. También va a caballo y porta una antorcha, viste las prendas pesadas y oscuras.	Pasivo, sigue órdenes de Hombre 1	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Durante esta secuencia no existen sucesos, solo acciones.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	Acto
Van cautelosos, atentos. Aún es un poco difícil leerles.	Alejamiento: Salir de Castle Black, a pesar de no sabemos por qué aún.	Recomen el túnel hacia la salida que da al bosque	

No. 2	Secuencia: Uno de los hombres se aparta	Tiempo código: 1:18-1:30		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: La profundidad se construye con elementos del espacio como los troncos, que dotan de dinámica el cuadro, separando a los personajes del fondo.	
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal:	Picada:	Contrapicada: x	
	Cental:	Nadr:		
Observaciones: La cámara parece estar a la altura de una persona, los personajes al estar en caballos, quedan ligeramente en contrapicada.				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Es el resto del bosque al que van entrando.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones: Es correspondiente con el entorno.				
Movimiento de cámara	Paneo:	T.E:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones: Cámara fija				
CÓDIGOS SONOROS	Var:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:		x	
	Sonido off:			
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Solamente jadan o se escuchan sus respiraciones en el entorno helado.	Se va atenuando, al punto de desaparecer	De los caballos y el cabalgar despacio. Se escuchan magnificados. También del ambiente, como el viento y cierta reverberación.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	Se mantienen avanzando, se adentran en el bosque al que se dirigen en el cuadro anterior.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FILMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones: Ellos se mueven dentro del cuadro fijo.			
Eje orgánico/in-orgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:	Los vemos a ellos avanzar		
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones: Me parece que son en la relación del espectador con el autor.		
TIEMPO FILMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones: Pienso que es relativa porque es una escena y no un plano secuencia.	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 2	Secuencia: Uno de los hombres se	Tiempo código: 1:18-1:33	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Nevado, es un bosque en el que los árboles tienen troncos muy frondosos.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Hombre 1. Se va por un camino al fondo con el Hombre 3	Activo
		Hombre 2. Se aparta de los otros dos.	Activo
	Hombre 3. Acompaña al que parece que está a cargo.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Los hombres avanzan lento, exploran el rededor. Uno de ellos se aparta y los otros dos siguen avanzando juntos.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Se separan en sus caminos pero siguen avanzando, adentrándose al bosque. Parecen buscar algo.	Avanzar, entrar al bosque, explorar.		

No. 3	Secuencia: Hombre 2 hace una parada	Tiempo código: 1:34-2:26		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo:		
		Piana:	Profundidad: los árboles y la dinámica del viento en el cuadro y su composición, además de los puntos de fuga, generan profundidad en la imagen.	
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general: x	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x		
Cental:	Nadir:			
Observaciones: La cámara está a la altura del hombre todo el tiempo, pero al estar le montado en un caballo, queda levemente en contrapicada.				
Espacio off				
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones: Vemos que algo llama la atención del personaje pero no alcanzamos a ver qué es, a pesar de que se nos ha sido revelado el entorno: el mismo bosque nevado.				
Illuminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones: Coincide con el entorno				
Movimiento de cámara	Paneo:	Til:	Dolly:	
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones: Seguimos al personaje en el caballo. También lo acompañamos como para descubrirlo entre los árboles, me parece una intención entre de composición, y dinámica en la puesta en cámara y puesta en escena.				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:			
	Sonido Over:			
Observaciones:	Le dice una frase al caballo para calmarlo.	Parece parte del ambiente	Del caballo y de lo que lleva de vestuario y utilería.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	El personaje avanza, hasta que algo llama su atención y se baja del caballo para acercarse, sigiloso caminando.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones: La cámara acompaña al personaje en su acción de recorrer el bosque.			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 3	Secuencia: Hombre 2 hace una parada	Tiempo código: 1:34-2:28	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Bosque, está nevando, el lugar está cubierto. Se ven árboles viejos.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Hombre 2. Tiene ojos azules y cabello claro, ligeramente largo. Está bien abrigado. Tiene en la cara manchas oscuras	Activo. Avanza, se detiene cuando algo llama su atención
	Acontecimientos	Sucesos	
		Hombre 2 que se ha apartado, sigue explorando el bosque por su cuenta con mucho sigilo.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Se le ve tímido, dudoso, se acerca sigiloso. Sabemos que le llama la atención solamente porque se acerca con más cautela al bajarse del caballo.	Avanzar, investigar. Busca algo, no sabemos qué

No. 4	Secuencia: Se descubre una tribu asesinada	Tiempo código: 2:27-3:01		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano:	Profunda: x	
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano: x	Plano detalle: x	
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x		
Central:	Nadir:			
Observaciones: En un momento, vemos al personaje ligeramente en contrapicada, pues es un contraplano de cuando ve el cadáver de la niña clavada en el árbol. Sin embargo, el resto de la acción sucede a la altura de los ojos del hombre?				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones: Vemos su reacción, pero también a detalle ante qué reacciones.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Plano:	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones: Algunos movimientos acompañan la acción del personaje, otros descubren el entorno. Además de agregar cierta inestabilidad al cuadro.				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in:			
	Sonido off:			x
	Sonido Over:		x	
	Observaciones:	No hay voces, solo los sonidos que generan los personajes por sus respiraciones y reacciones.	Acompaña los cortes que descubren la masacre, se acentúa en imágenes de cuerpos o cabezas. Se toma tensión, acompaña la reacción del personaje.	El caballo se escucha agitado a lo lejos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x Proximidad: x	Analogía: Transitividad:	Contraste: Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Los planos detalle de los cuerpos en conjunto, además del plano más abierto que muestra el asesinato completo, construyen la idea de que es una tribu que ha sido asesinada y no cuerpos aleatorios.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Tipos orgánicos/inorgánicos	Observaciones:		
		Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
		Observaciones:		
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva real:	Interpolación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 4	Secuencia: Se descubre una tribu	Tiempo código: 2:27-3:01	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALE S DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. La iluminación es un poco más lúgubre. Hay una fogata aún humeante. Descubrimos un montón de cuerpos mutilados en el suelo y el cuerpo de una niña clavado en un árbol.	
		Personajes	
		Persona	Rol
	Hombre 2.	Activo.	
	Acontecimientos	Sucesos	
		El hombre encuentra un asesinato múltiple, se trata de una tribu. Las personas fueron descuartizadas y el cuerpo de una niña fue clavado a un árbol, en una posición que le deja observar la forma circular en la que han dejado los restos de los cuerpos. El hombre huye atemorizado.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Hombre 2. Se horroriza, huye del lugar atemorizado.		Dar a conocer los asesinatos desconocidos, violentos y preocupantes, de agrupaciones salvajes, además de todo ser desconocido y misterioso. Se presenta la presencia de los sucesos extraños de más allá del Muro.	

No. 5		Secuencia: Hombre 2 huye del lugar		Tiempo código: 3:03-3:08	
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:		Profunda: x	
	Enquadre	Observaciones: Se usan elementos y estrategias usadas anteriormente al respecto de las dinámicas y los objetos y sujetos, como los árboles entre los que corre el personaje.			
		Tipos de planos			
		Gran plano general:		Plano general:	Figura entera: x
Plano americano: x		Plano medio:	Primer plano:		
Primerísimo plano:		Plano detalle:			
Observaciones:					
Angulación					
Frontal: x		Picada:	Contrapicada:		
Cental:		Nadir:			
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:		Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Podemos imaginar el resto del bosque con lo que se ve en los planos, aunque no se descubra del todo, y es parte de lo que imaginamos lo que podría explicar el suceso, pues no se revela para el espectador.					
Iluminación	Neutra/Realista: x		Subrayada:		
	Observaciones: A pesar de ser ligeramente diferente, no es del todo marcada o "artificial", tal vez sólo más intensa o dramática.				
Movimiento de cámara	Paseo:		Til:	Dolly:	
	Traveling: x		Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones: Acompaña al personaje.					
CÓDIGOS SONOROS	Voz:		Música:	Ruido:	
	Sonido in:			x	
	Sonido off:				
	Sonido Over: x		x		
Observaciones:		Acompaña al jinete, es rápida e intranquila.	El caballo galopa y va agitado.		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipo de asociaciones		Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Tipo sintagmático		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:
Sabemos que es la agrupación que se mostró antes, es el lugar del que huye, después de habernos mostrado que hula y de qué.					
CÓDIGOS GRÁFICOS	Diseñáticos:		Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:		Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:		Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Espacio unitario: x		Espacio fragmentado:	
		Observaciones:			
Objetiva: x		Objetiva inest:		Interpelación:	Subjetiva:
Observaciones:					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x		Homodiegéticos:	
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:		Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:		Observaciones:	
		Observaciones:			
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 5	Secuencia: Hombre 2 huye del lugar	Tiempo código: 3:02-3:08		
CONTENIDO				
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente		
		Observaciones: Es lúgubre, se ve más oscuro que otros momentos presentados en la misma locación.		
		Personajes		
		Persona	Rol	
	Sucesos		Hombre 2.	Activo
			Hombre 2 huye horrorizado a reencontrarse con sus compañeros.	
	Acontecimientos	Acciones		
		Comportamiento	Función	
		Huye a toda velocidad, asustado por la escena de la tribu asesinada.	Volver al grupo, comunicar lo que ha pasado/visto, alejarse de la escena.	

No. 6	Secuencia: La tribu asesinada	Tiempo código: 3:09-3:14		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano: x	Profunda:	
	Observaciones: El plano es más descriptivo, no pretende mucha profundidad.			
	Enquadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones: Vemos la totalidad de la escena ocurrida.		
		Angulación		
	Frontal:	Picada:	Contrapicada:	
Cental: x	Nadr:			
Observaciones: Aunque parece no serlo completamente, pero casi llega a un ángulo recto con el piso.				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones: Se vio anteriormente, es de donde venía, este solo es otro punto de vista de la escena de la que huye.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones: Es un dolly out.			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:			
	Sonido off:			
	Sonido Over:	x	x	
	Observaciones:	Entra el diálogo del Hombre 1 de la siguiente secuencia, como elemento para transición. No muestra sorpresa.	Se para de golpe, ensordecida, los únicos sonidos que componen el ambiente son penetrantes a los oídos.	Viento, que además funciona como overlap con el ambiente del bosque en la siguiente escena.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático: Es otro punto de vista de las imágenes del asesinato de la tribu que se presentó con planos más cerrados la vez pasada.				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Desecóicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FILMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva	Objetiva irreal: x	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones: Tiene un punto de vista de un lugar que podría ser irreal, por lo menos desde el Hombre 2, puede ser más ilustrativo a lo espectador.			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FILMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones: Aunque en realidad esta secuencia es una unidad, pero no cuenta como plano secuencia, por su duración y contenido.	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 6	Secuencia: La tribu asesinada.	Tiempo código: 3:09-3:14	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. El bosque helado, continúa la nevada, ahora parece más sombrío.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		En este caso, podría tratarse de un objeto retratado, más que un sujeto. Se trata del asesinato de la tribu.	Desencadenante para sucesos futuros, es una escena obligada, que repercute importantemente en la trama central de la serie.
	Acontecimientos	Sucesos	
		Son sucesos, ya que el agente es un tercero, desconocido por nosotros aún. Además son los Caminantes Blancos, que en este punto son presentados como un conjunto. Se muestra "la totalidad" del asesinato desde otro punto de vista.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
			Verlo desde este punto de vista particular permite la relación a la particularidad del crimen, además de que después se hace referencia a qué significa esa forma particular. Desde el principio se presenta como un suceso desagradable y brutal.

No. 7	Secuencia: Son obligados a volver.	Tiempo código: 3:15-4:29		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones: Se usan elementos usados antes, que logran la profundidad en las perspectivas empleadas.			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada:
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Es el mismo espacio.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo: Traveling:	Til: Crane:	Dolly: Cámara en mano: x	
Observaciones: Es sutil y suave, con estabilización.				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		x
	Sonido off			
	Sonido Over			
	Observaciones:	Las voces de los tres Hombres, Hombre 1 los obliga a ir de vuelta y seguir investigando. Los Hombres 2 y 3 dan otras opciones de a dónde acudir; terminan obedeciendo y regresando.		Viento del bosque, es suave y al fondo, de ambiente. Con lobos y relinchidos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x Proximidad:	Analogía: Transitividad:	Contraste: Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Los tres personajes discuten. El Hombre 1 demuestra superioridad amenazando a los otros dos.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Diseñados: Observaciones:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones: La cámara acompaña el movimiento de los personajes			
	Tipos orgánicos/irregulares:	Espacio unitario: x Observaciones:	Espacio fragmentado:	
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x Observaciones:	Objetiva irreal:	Interpolación:	Subjetiva:
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x Observaciones:	Homodiegéticos:	
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Observaciones:		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 7	Secuencia: Son obligados a volver.	Tiempo código: 3:15-4:29	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Es el mismo bosque lúgubre y nevado.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Hombre 1	Activo
	Hombre 2	Pasivo	
	Hombre 3	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Hombre 1 obliga a los otros dos a volver al asesinato para investigar más, no parece convencido con el testimonio de su compañero. Los diálogos con los que sus compañeros le discuten, revelan información sobre su contexto y su objetivo.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Hombre 1 demuestra superioridad. Los otros dos, a pesar de dar argumentos, son amenazados por Hombre 1. Sabemos que son hermanos de la Guardia de noche y no pueden desertar de ella.	Volver al sitio, escuchar la advertencia de Hombre 2 y 3, obtener más pruebas/información del asesinato. Obtener información sobre sus contextos en la Guardia de noche y lo que pretendían con su búsqueda.		

No. 8	Secuencia: Los ínter se separan, son abarcados	Tiempo código: 4:31-7:15			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Enquadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x	
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x	
Cental:	Nadir:				
Observaciones:					
Iluminación	Espacio off				
	No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
	Observaciones: Siguen recorriendo la misma parte del bosque.				
Movimiento de cámara	Paralelo:	Til: x	Dolly: x		
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x		
	Observaciones: La cámara en pocos momentos permanece quieta, los movimientos acompañan las acciones o recorridos de los personajes.				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:		Música:	Ruido:	
	Sonido in:			x	
	Sonido off:	x		x	
	Sonido Over:		x		
	Observaciones:	Hombre 2 tose y camapea cansado.	Es misteriosa, da un ambiente suspendido, se toma de un ritmo más violento y rápido cuando el personaje corre. Enfatiza la emoción de persecución y la compañía.	in: De su vestuario y utería. Off: Los caminantes blancos emiten sonidos amenazantes.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x Proximidad:	Analogía: Transitividad:	Contraste: Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Se cumple el destino que advirtieron Hombre 2 y 3 en la secuencia anterior. Culmina esta unidad narrativa, tomando en cuenta que la siguiente son los créditos iniciales.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
ESPACIO FILMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Eje orgánico/ineorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Objetivo: x	Objetivo inreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
TIEMPO FILMICO	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
Observaciones:					
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 8	Secuencia: Los linetes se separan, son	Tiempo código: 4:31-7:15	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		<p>Observaciones: Los sonidos se convierten en parte importante del suspense, así como del manejo de la tensión en la narración. El ambiente exterior a pesar de ser el mismo bosque, parece más sombrío de nuevo al acercarse a la escena del asesinato.</p>	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Hombre 1	Activo
	Hombre 2	Pasivo	
	Hombre 3	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		<p>Hombre 1 ordena a Hombre 2 a investigar más alrededor. Encuentran vísceras en el suelo. Luego Hombre 1 es atacado, Hombre 2 y 3 huyen del lugar en direcciones contrarias. Se encuentran y un caminante blanco degüella a Hombre 3. Hombre 2 logra escapar.</p>	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
<p>Los hombres son atacados, aunque intentan defenderse, sólo uno logra sobrevivir.</p>		<p>Atestiguar el asesinato, y al sobreviviente, que encuentran un lugar importante en el resto de la historia, en este capítulo, en lo que sigue en Invernia.</p>	

No. 9	Secuencia: Créditos iniciales	Tiempo código: 7:16-8:58			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones: El recorrido por el mapa y sus diferentes ítems se genera con				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano: x	
		Primerísimo plano: x	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:	
Cental: x	Nadir:				
Observaciones:					
Iluminación	Espacio off				
	No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
	Observaciones: Deja ver todo el mapa del mundo propuesto como real.				
Movimiento de cámara	Neutra/Realista: x				
	Subrayado:				
	Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo: x	Til: x	Dolly: x		
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano:		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:		x		
	Sonido off:				
	Sonido Over:	x			
	Observaciones:	No hay voces	Canción instrumental, con sonidos medievales, dramáticos y	De la combustión del sol, de los muros cuando salen del suelo, de la lupa que se	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Es un mapa del continente, con sus castillos, casas y emblemas, que sitúan a la ficción en el mundo real que sucede.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos: Indican los nombres de sitios y castas en el mapa. Créditos de los creadores de la serie y del capítulo.	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:		
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo: x		
	Observaciones: La cámara va llevando al espectador.				
	Orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
		Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva:	Objetiva real:	Interpelación: x	Subjetiva:	
	Observaciones: Es como revelarle al espectador cierta información del resto de la serie.				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:	
		Distorsión:	Observaciones: A pesar de tener cortes, es un plano secuencia por su unidad y la manera de construir los cortes.		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 9	Secuencia: Créditos iniciales	Tiempo código: 7:16-8:56			
CONTENIDO					
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente			
		Observaciones: Es un mapa, entonces tiene diferentes ambientaciones, dependiendo de la zona geográfica. Es muy descriptivo al respecto de los asentamientos y los lugares en donde están.			
		Personajes			
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="711 974 927 1001" style="text-align: center;">Persona</td> <td data-bbox="927 974 1377 1001" style="text-align: center;">Rol</td> </tr> <tr> <td data-bbox="711 1001 927 1029" style="text-align: center;">No hay</td> <td data-bbox="927 1001 1377 1029"></td> </tr> </table>	Persona	Rol	No hay
	Persona	Rol			
	No hay				
	Acontecimientos	Sucesos			
		Avanzamos a través del mapa del mundo en el que se desarrolla la narración, conociendo contextos sociales y organizacionales, a través de espacios y construcciones. También se presentan a los creadores de la serie.			
		Acciones			
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="711 1226 927 1253" style="text-align: center;">Comportamiento</td> <td data-bbox="927 1226 1377 1253" style="text-align: center;">Función</td> </tr> <tr> <td data-bbox="711 1253 927 1281"></td> <td data-bbox="927 1253 1377 1281" style="text-align: center;">Informativa, contextualizar.</td> </tr> </table>	Comportamiento	Función	
Comportamiento		Función			
		Informativa, contextualizar.			

No. 10	Secuencia: El jinete sobreviviente es capturado	Tiempo código: 8:57-9:27			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
		Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:	
Primerísimo plano:		Plano detalle:			
Observaciones:					
	Angulación				
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x		
	Cental:	Nadir:			
	Observaciones: Al situarse la cámara a la altura de los caballos, el personaje que camina lo encuadra ligeramente en picada. Con el movimiento de cámara termina siendo frontal, y logra una angulación de contrapicada.				
	Espacio off				
	No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
	Observaciones: No se presenta o contextualiza el sitio más allá de lo que acompaña a los personajes.				
	Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
		Observaciones:			
	Movimiento de cámara	Panor: x	Tilt:	Dolly: x	
		Traveling:	Crane: x	Cámara en mano:	
	Observaciones: Los movimientos son fluidos y no tan precisos, acompañando a los personajes.				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:				
	Sonido off:				
	Sonido Over:		x		
	Observaciones:	Con fuertes tambores, se acompaña el porte de los caballos y abanderados que rodean al personaje.	Jinetes se acercan, someten al personaje con lanzas.		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	El Hombre 2, parece desorientado, asumimos que viene escapando de la escena antes de los créditos iniciales.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Onescritos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:		
		Observaciones:			
	Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 10	Secuencia: El jinete sobreviviente es	Tiempo código: 8:57-9:27	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: El lugar parece más cálido que el bosque de antes, es una gran pradera	
		Personajes	
		Persona	Rol
		11 jinetes a lo lejos. Con estandartes, bien armados.	Activo
		2 jinetes interceptan. Con armas, escudos y lanzas.	Activo
	Hombre 2. Parece traer menos ropa encima, está desorientado.	Pasivo, ya que es sometido por los soldados a caballo.	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Jinetes armados y con banderas apresan al Hombre 2, que parece caminar desorientado.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Los jinetes se encargan de aprehender a Hombre 2.	Capturar al desertor y condenarlo. Comunicar lo que sabe del asesinato.		

11	Secuencia: Jirafa vuelve a Winterfell	Tiempo código: 9:28-9:39			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Enquadre	Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nada:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
	Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:		
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:		x		
	Sonido off:				
	Sonido Over:		x		
	Observaciones:	No hay voces	Con un platillo, solemne acompaña la presentación del lugar.	El caballo que galopa a toda velocidad.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Se presenta Winterfell, que fue presentado de otra manera en los créditos iniciales.					
CÓDIGOS GRÁFICOS	Odeascóicos:	Subtítulos:	Títulos: "Winterfell", indican el lugar que se retrata. ("Invernalia")	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Tip orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
	Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 11	Secuencia: Jinete vuelve a Winterfell	Tiempo código: 9:28-9:39	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Se ve más cálido que el bosque. Se trata de una gran pradera, a lo lejos hay un castillo. Al rededor de él, personas parecen trabajar o acamear cosas.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jinete. Con armadura	Activo
	Acontecimientos	Sucesos	
		Un jinete a toda velocidad se dirige a Winterfell	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Avanza hacia el castillo.	Establecer el lugar que es Invernalla, presentar dónde sucederán los eventos que siguen.

No. 13	Secuencia: Bran practica tiro con arco	Tiempo código: 9-40-10:01			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x			
Observaciones: Hay un establishing shot que muestra el entorno y qué lugar de él ocupan los personajes.					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo:	Tilt:	Dolly:		
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano: x		
Observaciones:					
CÓDIGOS SONIDOS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x	x		
	Sonido off:		x		
	Sonido Over:				
	Observaciones:	Jon Snow alerta a Bran a seguir practicando, pues su padre (de ambos), y la madre de Bran los miran		In: Las flechas que dispara Bran. Off: Ambiente de gente trabajando y caballos en el castillo.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	En el plano anterior vimos la presentación de Invernala por fuera, ahora la vemos por dentro, nos vamos adentrando en lo que sucede en ese lugar.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Gráficos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo:		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpolación:	Subjetiva:	
	Observaciones: Aunque de acuerdo a cada personaje, los puntos de vista y sus correspondientes hacen que varíe, podría parecer irreal, pero sólo es cambiante.				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 13	Secuencia: Bran practica tiro con arco	Tiempo código: 9:40-10:01	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. La parte de afuera del castillo. Es rústico, nublado, parece frío, en algunos lugares incluso hay nieve. Hay herramientas, sillas para montar y demás elementos necesarios para entrenar y trabajar.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jon Snow. Adulto joven. Cabello negro rizado, ojos oscuros, tez clara y voz ronca. Viste en café y negro.	Activo
		Robb Stark. Adulto joven. Pelirrojo, rizado, ojos claros, barba tupida, tez clara, nariz recta y pronunciada. Viste en café y negro.	Pasivo
		Bran Stark. Niño. Cabello a la barbeta, oscuro y lacio. Tez clara. Viste de negro.	Activo
	Catelyn Stark. Adulta. Tez clara, pelirroja, cabello largo y lacio. Viste de negro y verde pastel.	Pasivo	
	Ned Stark. Adulto, tez clara, cabello claro, lacio, a la altura de los hombros. Viste una capa significativamente más grande, con pieles y decorados de cuero.	Pasivo	
	Rickon Stark. Niño. Cabello claro, ligeramente largo. Viste de negro, ojos claros, tez clara.	Pasivo	
Acontecimientos	Sucesos		
	Bran practica el tiro con arco pero no es muy bueno. Jon Snow lo alienta a continuar, sus padres los miran. Bran parece nervioso.		
	Acciones		
Comportamiento	Función		
Bran entrena. Jon lo persuade. Sus padres los miran.	Presentar a los hombres y cabezas de la familia Stark. Contexto: son una familia pudiente, pues los hijos están recibiendo educación, tienen la infraestructura para entrenar, etc. Además de que el diálogo de Jon Snow, revela que el padre de los dos es el mismo, pero su madre no. (Jon es un bastardo).		

No. 13	Secuencia: Anya y Sansa bordando	Tiempo código: 10:02-10:30		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano:	Profundic: x	
		Observaciones:		
	Encaadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada:
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Iluminación	Espacio off			
	No prohibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x	
	Observaciones: El movimiento de cámara revela el espacio a su alrededor.			
Movimiento de cámara	Plano:	Tilt:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:			
	Sonido Over:		x	
	Observaciones:	Diálogo de la Septa y Sansa. La Septa la felicita por su bordado. Sansa es modesta al respecto.	No hay	Risas de hombres y rechas disparándose. Son en overlap, pues pertenecen a la siguiente secuencia.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Al respecto de la secuencia anterior, podemos comparar la presentación de los hijos Stark.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Ómniscópicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 13	Secuencia: Arya y Sansa bordando	Tiempo código: 10:02-10:30	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, un cuarto vacío a excepción de los bancos en los que se sientan las niñas, con muros de piedra, sobrio.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Septa. Viste una suerte de uniforme azul grisáceo, con la cabeza cubierta. Solo se ve su cara, de tez blanca. El vestido es ajustado aunque no remarca su figura completamente. Parece ser abrigado.	Activo
	Sansa Stark. Niña, pelirroja, con cabello lacio y a los hombros. Delgada, ojos claros. Viste un vestido abrigado, azul grisáceo, se ve muy bien confeccionado.	Activo	
	Arya Stark. Niña, cabello oscuro, largo y lacio. Tez clara, ojos claros, vestido azul grisáceo, las costuras no son tan limpias.	Activo	
	Dos extras. Niñas, tez blanca, cabello oscuro, vestidos oscuros.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Sansa y Arya están bordando junto a otras niñas. Arya ve a Sansa con una mirada pesada cuando es felicitada por la Septa.	
Acciones			
Comportamiento		Función	
La Septa felicita a Sansa, que responde responde modesta. Arya la mira incómoda y se distrae con los sonidos de afuera.	Presentar a las hijas de los Stark, haciendo una actividad bastante diferente. Determina la diferencia de la educación que reciben los niños y las niñas en Winterfell. Además de presentarlas, da a conocer el desempeño de ambas en dicha actividad.		

No. 14	Secuencia: Arya es mejor que vivir con el arco.	Tiempo código: 10:31-11:08		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones: Los objetos, personajes y ambientación, confluyen en las dinámicas de cámara para generar profundidad en la imagen.			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano: x	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones: Los movimientos de cámara lo definen.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo: x	Tilt: x	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		x
	Sonido off	x		x
	Sonido Over			
	Observaciones:	In: Rosas. Ned regaña a los demás, alienta a Bran. Jon y Robb le dan instrucciones a Bran. Off: Se mojan de Bran		In: El arco y las flechas. Off: Diferentes animales. Ambiente del castillo.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Seguimos en la presentación de los hijos Stark, la relación entre las imágenes anterior y siguiente tienen una progresión lógica de los hechos que van anticipando en diálogos.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrásicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos:	Homodiegéticos:	
		Observaciones: El paseo descubre a Arya al mismo tiempo que los personajes cuando voltean.		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 14	Secuencia: Arya es mejor que Bran con	Tiempo código: 10:31-11:08	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo. Hay diferentes talleres y grupos de gente trabajando.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Bran. Se frustra al no mejorar. Se siente humillado de que su hermana sea mejor que él en esta actividad.	Activo
		Robb y Jon. Se burlan de Bran, pero también lo aconsejan.	Pasivo
		Rickon. Se burla de Bran	Pasivo
	Arya. Tira una flecha al centro de la diana.	Activo	
	Ned. Alienta a su hijo.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Bran sigue practicando, su padre desde arriba lo anima, sus hermanos mayores le dan consejos, pero Arya sorprende a todos dando en el blanco y dejándolo en ridículo. Bran come tras ella enojado.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Bran falla la flecha. Jon, Robb y Rickon se ríen, lo alientan. Arya por detrás de él da en el blanco. Bran se enoja y come tras ella.		Arya destaca en otras actividades, diferentes a las de Sansa. Jon y sus hermanos son guías para Bran, que demuestra no ser tan bueno en tiro con arco	

No. 15	Secuencia: Ned debe sentenciar al desertor	Tiempo código: 11:09-11:50		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:		Imaginable: x	Definido:	
Observaciones: Era visible desde planos anteriores, pero no a detalle.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		
	Sonido off			x
	Sonido Over		x	
	Observaciones:	Diálogo entre Ned y Ser Rodrik. También entre Cat y Ned.	Entra en fade hacia el final. Es tensa y tenue.	Ambiente del castillo. Caballos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático		Relación directa con la secuencia anterior, en cuanto a la delimitación del espacio y la sucesión temporal.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estético/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/ineorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 15	Secuencia: Ned debe sentenciar al	Tiempo código: 11:09-11:50	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. En una galera dentro del mismo patio del castillo, en la que permanece la luz de resolana.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Ned.	Activo
	Cat.	Pasivo	
	Ser Rodrik. Adulto mayor, con una barba larga atada al medio de su mentón. De tez y y cabello blancos, con ropa similar a la de Ned.	Activo, pues a pesar de estar acatando órdenes, su rol incide en la trama.	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Ser Rodrik llama a Ned. Tras darle la noticia del desertor, pide que lo acompañen, también Bran. Cat intenta impedirlo pero no lo logra.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Ned cambia su actitud cuando Ser Rodrik le informa del desertor. Cat le pide que no lleve a Bran pero Ned se niega. Cat se queda callada.		Se va desarrollando la situación que revela las funciones de Ned como Lord, además de más información del desertor de Castle Black. Presentación de Ser Rodrik. Conocemos las posiciones en las relaciones entre Cat, Ned y Ser Rodrik, y de cada uno en al respecto de la sociedad que son parte. Se van construyendo las relaciones.	

No. 16	Secuencia: Cal y Jon intercambian miradas	Tiempo código: 11-51-12:08		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido: x		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor:	Til: x	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in			
	Sonido off		x	
	Sonido Over	x		
	Observaciones:	No hay voces	Tensa, continúa de la secuencia anterior	Ambiente del castillo.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrásicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/in-orgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpolación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 18	Secuencia: Cat y Jon intercambian	Tiempo código: 11:51-12:08	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Exterior del castillo, el mismo patio y galera de antes.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cat.	Pasivo (dentro de la trama del capítulo)
	Jon.	Pasivo (dentro de la trama del capítulo)	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Cat se queda sola y mira a Jon desde arriba en la galera, él siente la mirada e incómodo prefiere irse.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Cat mira con superioridad y desdén a Jon, quien prefiere irse enérgicamente.		Cat y Jon no tienen una buena relación. Refuerza la secuencia anterior donde Jon hace alusión a que no es su madre.	

No. 17	Secuencia: Ned despierta al sobreviviente/desertor	Tiempo código: 12-09-14-09		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
Primerísimo plano:		Plano detalle:		
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x		
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Algunos encuadres muestran el resto de la pradera, pero no vemos todo el entorno.				
Iluminación	Neutra/Realista:	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Paseo:	Tilt:	Dolly:	
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	El desertor acepta su destino, clama haber visto Caminantes blancos. Ned dicta la sentencia. Jon aconseja a Bran	No hay	In: Caballos y armaduras. Off: Viento, animales al fondo. Espadas, caballos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Avanza la historia, al respecto de lo anticipado en diálogos de la secuencia anterior.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
Observaciones:				
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
		Observaciones:		
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizaciones:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distensión:		Observaciones:
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 17	Secuencia: Ned desfiló al sobreviviente/desertor	Tiempo código: 12-09-14:09	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, gran pradera donde sólo hay montañas y piedras. Parece ser frío, corre mucho el viento.	
		Personajes	
		Personaje	Rol
		Hombre 2. Va detenido entre un par de guardias, se ve desgastado físicamente, con los labios partidos y la piel maltratada.	Pasivo.
		Ned Stark. Imponente en su vestuario y presencia. Porta una espada enorme, incluso para su tamaño.	Activo
		Ser Rodrik. Va con el mismo porte, detrás siguiendo órdenes.	Pasivo.
		Theon. Delgado, cabello corto, vestido con pieles también en color café. Siguiendo órdenes, casi todo el tiempo mantiene la cabeza agachada.	Pasivo.
		Robb, sólo observa y aprueba el comportamiento de Bran.	Pasivo.
		Bran. Solo observa, está a prueba.	Activo, por cómo se involucra en la narración de la secuencia
Guardias. Algunos a caballo, algunos con yelmos, todos con con armas y armaduras, son varios. Acompañan y escoltan a los Lords.	Pasivo.		
Acontecimientos	Sucesos		
	El desertor acepta su error, pero advierte que la gente debe saber de los Caminantes Blancos. Ned dicta y ejecuta la sentencia del Hombre 2. Jon aconseja a Bran a que no aparte la mirada.		
	Acciones		
	Comportamiento	Función	
Ned escucha al desertor, lo sentencia y degüella ante los ojos de sus hijos y los guardias. Bran parece nervioso o temeroso, es sorprendido por el movimiento de la espada.	Funciona como una suerte de ritual para que Bran "alcance la hombría", es obligado por su padre y guiado por sus hermanos mayores. Además revela información al respecto de Ned y de las "reglas del juego", (cuando Ned dicta la sentencia, lo que le dice el desertor, la forma de aconsejarlo de Jon, entre otros).		

No. 18	Secuencia: Ned habla con Bran	Tiempo código: 14:10-15:11		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición técnica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
		Observaciones:		
	Enquadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada:
Cental:	Nadir:			
	Observaciones:			
	Espacio off			
	No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:	
	Observaciones:			
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Pánico: x	Tilt:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		
	Sonido off			x
	Sonido Over		x	
	Observaciones:	Diálogo entre Ned y Bran	Hacia el final, instrumentos de cuerdas tensan cuando hablan de Caminantes blancos.	Caballos y equipamiento de los guardias, animales al fondo.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Relación directa de tiempo y espacio con la secuencia anterior.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrásicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
		Observaciones:		
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 18	Secuencia: Ned habla con Bran	Tiempo código: 14:10-15:11	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, la pradera en la que eventualmente viaja la neblina.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Ned Stark. Siempre imponente, superior, en altura, posición, encuadre.	Activo, es paternal.
	Bran Stark. Pregunta, se le ve la curiosidad que caracteriza a la infancia.	Activo, es correspondiente al lugar de Ned narrativamente	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Antes de partir de vuelta, Ned se acerca a Bran para explicarle la situación racionalmente.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Ned paternalista, se acerca a terminar de enseñarle a Bran la lección que pretendía. Bran parece alterado, le responde y pregunta al respecto de lo que sucedió.		Conocemos más sobre Ned Stark y su arquetipo, al aclararle dudas a Bran. Se construye como padre, y como héroe.	

No. 19	Secuencia: Encuentran un venado muerto en el	Tiempo código: 15:12-15:39		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:		
Cental:	Nadir:			
Observaciones: El encuadre comienza en picada, pero el movimiento hace que el encuadre final sea más o menos a la altura de los ojos.				
Espacio off				
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones: Al rededor hay árboles, pero estamos en una especie de puente o construcción que no habíamos visto antes.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:	
	Travelling:	Crane: x	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:			
	Sonido Over:	x	x	
	Observaciones:	Todos hablan sobre el venado muerto	Es dramática, no desaparece del todo, como un susurro que mantiene tensa la búsqueda.	Viento, animales del bosque, un cuerpo de agua que corre.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía: x	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	Sucesión de la secuencia anterior, solamente en tiempo, aunque no es claro cuánto ha pasado.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Íconicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distensión:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 19	Secuencia: Encuentran un venado	Tiempo código: 15:12-15:39
CONTENIDO		
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente
		Observaciones: Exterior. Parece estar cubierto de árboles. Una construcción que parece ser un puente, parece un camino cerrado a diferencia de los escenarios anteriores.
		Personajes
		Persona Rol
	Ned. Jon. Theon. Robb. Ser Rodrik.	Ned es realmente el único activo, ya que su accionar es el que influye en la trama
	Acontecimientos	Sucesos
		El grupo de antes que viene de vuelta encuentra un venado con las vísceras de fuera. Investigan más sobre qué le pudo haber pasado.
		Acciones
Comportamiento Función		
Theon se equivoca sobre qué le sucedió al venado, Ned sigue la búsqueda y sale de cuadro.	Theon no es de Winterfell, todos obedecen a Ned, además de que de alguna forma revela más sobre su personaje en su construcción como héroe.	

No. 20	Secuencia: Encuentran a los lobos huigo	Tiempo código: 15:40-16:14			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Enquadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picado: x	Contrapicado: x	
Cental:	Nadir:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:		Imaginable: x	Definido: x		
Observaciones: Al final vemos un plano general del lugar, con el puente y el río.					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Panor: x	Til: x	Dolly:		
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x	x		
	Sonido off:		x		
	Sonido Over:	x	x		
	Observaciones:	Díálogos entre Ned, Theon, Robb, Bran y Ser Rodrik.	Se mantiene misteriosa, suave al fondo.	In: Los lobos bebés. Off: El río corriendo. Over: Campanadas, overlap con la siguiente secuencia.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x Proximidad:	Analogía: x Transitividad:	Contraste: Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Continuación de la búsqueda que inicia en la secuencia anterior. Los significados abstractos toman forma cuando se unen ambas secuencias con el montaje.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Ómniscálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
Observaciones:					
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 20	Secuencia: Encuentran a los lobos	Tiempo código: 15:40-18:14	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior. Debajo del puente, es todavía entre el bosque, corre un río que suena abundante.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Theon. Retador	Pasivo. Su accionar no influye en la trama
		Robb, prepotente	Activo, aunque no se respetan sus órdenes.
		Jon. Sumiso	Pasivo. Espera órdenes.
		Bran, es casi ignorado.	Pasivo
		Ned. Superior, al mando, tiene las respuestas.	Activo
	Ser Rodrik y el otro acompañante. A la espera de órdenes.	Pasivo.	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Encuentran al lobo responsable de la muerte del venado, quien ha dejado huérfanos a 5 lobos bebés. Bran ruega por sus vidas y son obsequiados, uno a cada hijo Stark, pues son la insignia de su casa. Al final, hay un lobo para Jon también, a pesar de ser su medio hermano	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Theon dice que son monstruos, Ned responde que son lobos. Ned está al mando, es frío y sugiere matarlos. También es compasivo, pues acepta la petición de Bran y Jon de darle uno a cada hijo.	Sigue siendo informativa: Theon no pertenece (ahí, a ellos) además de mencionar que recibe órdenes de Ned, Jon revela no ser parte de la familia, mencionan que es rara la presencia de lobos al sur del Muro. Conocemos más de los personajes y sus relaciones. Al final hay un lobo también para Jon.

No. 21		Secuencia: Presentación de Kingslinding		Tiempo código: 18:15-18:21	
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plano: x	Profunda:		
	Encuadre	Observaciones: A pesar de existir cierta profundidad de campo, el encuadre muestra una imagen plana.			
		Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No prohibido ni reclamado:	Imagnable:	Definido: x			
Observaciones: Es un plano que presenta la ciudad.					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:		
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:		
Observaciones: No hay					
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in				
	Sonido off			x	
	Sonido Over				
	Observaciones:			Diferentes campanadas, gaviotas y aves del mar.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Se presenta otro lugar, y otro momento, que no está enteramente definido al respecto de los anteriores en Invermala.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascólicas:	Subtítulos:	Títulos: "Kingslinding", indican el lugar que se muestra. ("Desembarco del rey")	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo:		
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:		
		Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones: Al ser un solo encuadre, no es un plano secuencia, pero es de la duración que toma dar el vistazo a la ciudad.		
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 21	Secuencia: Presentación de	Tiempo código: 18:15-18:21	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Exterior. Ciudad a la orilla del mar. Visualmente existe una brecha entre la construcción del castillo y el resto de la ciudad. El castillo se ve imponente y elegante. La ciudad se ve amontonada y descuidada.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		No hay	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Observaciones: Presentación con plano abierto de la ciudad Kingslanding.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Plano extremadamente abierto	Presentar la capital del continente.

No. 22	Secuencia: La muerte de Jon Arryn	Tiempo código: 18:22-18:57			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Enquadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:	
Cental:	Nadir: x				
Observaciones:					
Iluminación	Espacio off				
	No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
	Observaciones:				
Movimiento de cámara	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
	Observaciones: Está al borde de ser marcada, pues el lugar es oscuro y las velas dan esa sensación.				
	Plano:	Til:	Dolly: x		
CÓDIGOS SONOROS	Movimiento de cámara	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano:	
		Observaciones:			
	Observaciones:	Voz:	Música:	Ruido:	
		Sonido in:		x	
		Sonido off:		x	
		Sonido Over:	x		
	Observaciones:		No hay	Ahogada, se mantiene al fondo, para a ser casi como cantos gregorianos.	In: Campanas, potas, pasos de las septas, cadenas. Off: Campanadas.
	CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Observaciones:		Conocemos de dónde provienen las campanadas, se relaciona el lugar presentado antes con el sitio donde está el cuerpo de Jon Arryn.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Observaciones:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva:	Objetiva irreal: x	Interpolación:	Subjetiva:	
	Observaciones: Tiene puntos de vista que resultan extraños, pero construyen el lugar y la situación.				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
	Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 22	Secuencia: La muerte de Jon Aryn	Tiempo código: 18:22-18:57	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior. Oscuro, con humo, hay muchos grupos de velas que alumbran el lugar. Un cuerpo al medio, inmóvil. Parte del fondo es el Trono de Hierro.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jon Aryn. Adulto. Es el cuerpo que yace al medio del cuarto.	Activo en la narración
	Septas. Varias, adultas. Sus vestuarios cubren todo su cuerpo, menos su cara. Tienen telas frente a ellas con estrellas de siete picos.	Pasivo en la narración	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Campanadas y rituales acompañan al muerte de Jon Aryn. El cuerpo yace en medio del salón del trono.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Las septas caminan y hacen reverencias al rededor del cuerpo, parece un ritual o celebración funeraria.		A alguien ha muerto, aunque aun no se revela información al respecto. Conocemos contextos sociales de las personas que desarrollan la trama.	

No. 23	Secuencia: Presentación Censel y Jamie	Tiempo código: 18:58-20:14		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Pana:	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
	Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:		Imaginable: x	Definido: x	
Observaciones: Ya fue definida una buena parte del lugar que se ve al fondo, y también se van descubriendo otros sitios del mismo lugar.				
Iluminación	Neutra/Realista: x		Subrayada:	
	Observaciones: Es realista porque corresponde al entorno, pero en sí, es ligeramente pronunciada por la situación.			
Movimiento de cámara	Pana: x	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x	x	
	Observaciones:	Diálogo entre Jamie y Censel.	Remarca el final dramático de las palabras de Jamie, con cuerdas.	In: Pisadas de Jamie. Off: Campanadas, el ritual. Over: Truenos, en overlap de la siguiente secuencia.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático		Puede relacionarse con la secuencia anterior porque se desarrollan consecutivamente y en el mismo espacio.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva íreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 24	Secuencia: Llego un cuervo	Tiempo código: 20-15-20-22		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido: x		
Observaciones: Establece el cambio de lugar y tiempo, se muestra de nuevo Invernala.				
Illuminación	Neutra/Realista:	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones: No hay			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in		x	
	Sonido off		x	
	Sonido Over	x		
	Observaciones:	No hay	Se acentúa la emoción con la que termina la secuencia anterior, mantiene cierta tensión.	In: Las alas del cuervo, el cuervo. Off: Truenos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	No tiene una relación directa con lo sucedido en la secuencia anterior. Cambiamos de escenario		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo:	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: X	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: X	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 24	Secuencia: Llega un cuervo	Tiempo código: 20:15-20:32
CONTENIDO		
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente
		Observaciones: Exterior. Castillo de Winterfell, el clima y el ambiente vuelven a ser oscuros y fríos, la construcción también lo es.
		Personajes
		Persona Rol
	No hay	
	Acontecimientos	Sucesos
		Observaciones: Un cuervo llega directamente al castillo. Trae un papel atado a su pata.
		Acciones
Comportamiento Función		
El cuervo llega al castillo.	Llevar un mensaje a Invernalia.	

No. 25	Secuencia: Cat lleva el mensaje a Ned	Tiempo código: 20:23-22:12		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición isométrica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana: x	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general: x	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones: El gran plano general está ligeramente en picada.				
Iluminación	Espacio off			
	No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x	
Movimiento de cámara	Observaciones:			
	Panor: x	Tilt: x	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
CÓDIGOS SONOROS	Observaciones:			
	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Observaciones:	Diálogo entre Cat y Ned.	Continúa de la anterior. Traslada al momento bajo el árbol y ahí cilla.	In: Gente trabajando en el castillo. Off: Agua fluyendo, animales del bosque.
	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía: x	Contraste:
CÓDIGOS GRÁFICOS	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Observaciones:	Vemos a Cat con el papel que tenía el cuervo en la secuencia anterior. Se construye la idea de que el mensaje sigue su camino.		
ESPACIO FÍLMICO	Desescalcos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
Eje estático/dinámico	Eje estático/fijo:	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
	Eje estático/móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
Eje orgánico/inorgánico	Observaciones:			
	Eje orgánico:	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
TIPO DE MIRADA	Observaciones:			
	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración:	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
	Observaciones:			
Notas sobre orden y/o frecuencia. Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 25	Secuencia: Cat lleva el mensaje a Ned	Tiempo código: 20:23-22:12	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo. Exterior en el bosque, bajo el árbol sagrado. De tronco blanquizado y abundantes hojas color maple. Se encuentra a la orilla de un lago cristalino.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Ned. Siempre acompañado de su espada.	Pasivo porque sólo escucha las noticias.
	Cat. Con su vestido de mangas largas y cálidas, de textura suave.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Cat busca Ned, al encontrarlo le da las noticias que venían en el cuervo: la muerte de Jon Aryn y que el rey viene en camino con toda la corte.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Ned, que limpiaba su espada, se desanima por la noticia y se preocupa por los motivos del rey. Cat angustiada comparte las noticias, lo alienta a decir que no.		Cat es de otro lugar. Revela las relaciones entre Cat y Jon Aryn, (era esposo de su hermana). Cat no quiere que Ned acepte la propuesta de Robert, siendo un héroe, no responde pensando en sí. Los diálogos informan sobre las intenciones e intereses de algunos personajes, así como el suceso de la visita del rey.	

No. 26	Secuencia: Preparativos para la llegada del rey.	Tiempo código: 22:13-22:39		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picado:	Contrapicado:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: El movimiento de cámara no revela lo suficiente del salón				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Panso: x	Tilt:	Dolly:	
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		x
	Sonido off			
	Sonido Over			
	Observaciones:	Cat y el maestro repasan lo necesario para la llegada del rey		Pelotas, cómo cuelgan los candelabros.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	La relación entre las secuencias sucede más por la información de la visita del rey, no necesariamente sucede inmediatamente de la conversación entre Ned y Cat.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones: Pues no hay cortes, a pesar de ser una acción de un solo cuadro. Pero que no muestra toda la preparación.	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 28	Secuencia: Preparativos para la llegada	Tiempo código: 22:13-22:39	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior. Es oscuro, entre humo, hay muchas velas. Se prepara el lugar para recibir a muchas personas.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cat. Es honesta, no grosera.	Activo
	Acontecimientos	Sucesos	
	Cat y el maestro caminan por el castillo, supervisan los preparativos para el festín de bienvenida. Cuelgan candelabros, acamean cosas, etc.		
	Acciones		
	Comportamiento	Función	
	Cat demanda lo necesario para los invitados. El maestro le hace preguntas.	Se avecina la llegada del rey. No conocen a los invitados.	

No. 27	Secuencia: Atacan a los hijos Stark.	Tiempo código: 22:40-23:08			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
		Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x	
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
Observaciones:					
Iluminación	Angulación				
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
	Cental:	Nadr:			
	Observaciones:				
Movimiento de cámara	Espacio off				
	No prohibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
		Observaciones: Es subrayada pero se convierte en realista por el entorno.			
	Movimiento de cámara	Pánico: x	TII:	Dolly: x	
		Travelling:	Crane:	Cámara en mano:	
		Observaciones:			
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x		x	
	Sonido off:			x	
	Sonido Over:				
	Observaciones:	Diálogo entre Jon, Robb y Theon.	No hay.	In: Tjeras, navajas rasurando. Off: Ovejas, gente trabajando en el castillo, caballos.	
CÓDIGOS GRÁFICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:	
ESPACIO FÍLMICO	Tipo sintagmático	Por el contenido y proximidad, se construye la idea más completa de los preparativos, a pesar de no ser tan relevante en qué momento suceden ambas secuencias.			
	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Eje estético/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
		Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Eje orgánico/ineorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 27	Secuencia: Afeitan a los hijos Stark.	Tiempo código: 22:40-23:08	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, se ve un lugar en el que se hacen otras actividades, como de camicería. La iluminación tan puntual evita que sea distinguible mucho del fondo.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Robb. Siempre con un porte imponente.	Activo
		Jon, que es víctima de burlas.	Pasivo
	Theon, de actitud agresiva.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Afeitan a Robb. Luego le pide al barbero que le corte el cabello a Jon entre burlas con Theon.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Robb y Theon se burlan de Jon, que no hace nada por ello. Rumorean sobre los reyes y el príncipe.	Lo que se dice de los invitados, que no los conocen, su forma de relacionarse, que Jon es el más introvertido de los tres. Sigue siendo bastante informativa la manera de construir los diálogos.		

No. 28	Secuencia: Bran ve la llegada del rey desde la torre	Tiempo código: 23:09-23:35			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
Observaciones:					
Angulación					
Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x			
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:		Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Los cortes y movimientos del personaje hacen que imaginemos la torre y los espacios que recorre trepando, y aunque los movimientos y encuadres revelan sitios, no son tan ilustrativos como otros. Es imaginable pues se han mostrado diferentes partes del castillo y del entorno antes.					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly: x		
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano:		
Observaciones:					
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in: x		x		
	Sonido off:				
	Sonido Over:	x			
Observaciones:	Quejidos de Bran.	Una percusión acompaña el corte, música solemne, propia de un rey, anuncia su llegada.	Pisadas, caídas		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Forma parte de la construcción de la idea de la vista del rey, en este caso, la completa o termina de comarla.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Ómnico:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo: x	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:	
Observaciones: Algunos puntos de vista son extraños, pero sigue siendo un punto de vista que revolea al espectador.					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 28	Secuencia: Bran ve la llegada del rey	Tiempo código: 23:09-23:35			
CONTENIDO					
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente			
		Observaciones: Exterior, en la cima de la torre, el viento fuerte pega en la cara de Bran.			
		Personajes			
		<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="727 949 954 982">Persona</th> <th data-bbox="954 949 1414 982">Rol</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="727 982 954 1010">Bran.</td> <td data-bbox="954 982 1414 1010">Activo</td> </tr> </tbody> </table>	Persona	Rol	Bran.
	Persona	Rol			
	Bran.	Activo			
	Acontecimientos	Sucesos			
		Bran está trepando por fuera de una torre del castillo. Desde la cima, ve la llegada del rey y trepa de vuelta al suelo.			
Acciones					
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="727 1173 954 1207">Comportamiento</th> <th data-bbox="954 1173 1414 1207">Función</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="727 1207 954 1335">Con confianza baja, todos sus pasos caen donde deben.</td> <td data-bbox="954 1207 1414 1335">Bran es muy bueno escalando, en comparación con el tiro con arco.</td> </tr> </tbody> </table>		Comportamiento	Función	Con confianza baja, todos sus pasos caen donde deben.	Bran es muy bueno escalando, en comparación con el tiro con arco.
Comportamiento	Función				
Con confianza baja, todos sus pasos caen donde deben.	Bran es muy bueno escalando, en comparación con el tiro con arco.				

No. 29	Secuencia: Cat regaña a Brian.	Tiempo código: 23:36-24:28			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x	
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x	
Cental:	Nadir:				
Observaciones:					
Iluminación	Espacio off				
	No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Plano:	Tilt: x	Dolly: x		
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x			
	Sonido off:			x	
	Sonido Over:	x			
	Observaciones:	Diálogo entre Cat y el maestro. Cat regaña a Brian.	Continúa de la secuencia anterior, se atenta cuando hay diálogos.	Gente trabajando en el exterior del castillo. Perros y animales.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Puede relacionarse directamente con el anterior, por su consecución en tiempo y espacio.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
Observaciones:					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
Observaciones:					
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 29	Secuencia: Cat regaña a Bran.	Tiempo código: 23:36-24:26	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo. Hay gente trabajando, el lobo atento a Bran.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Bran. Su vestuario adecuado, con un diseño en particular, en colores oscuros.	Activo
	Cat. Con vestido verde, acolchado para el frío.	Activo	
	Maestre. Con su uniforme y cadenas de maestre.	Pasivo	
	Demás gente que trabaja en el castillo. Tienen ropa adecuada para el frío pero no se ve tan estilizada y pulcro como la de los personajes principales. Sus apariencias en general tienen esas diferencias.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
	En su camino, Cat y el maestre encuentran a Bran trepando. Él informa que ha visto la caravana del rey. Cat le hace prometer que no va a escalar más, pero acepta una falsa promesa. Le pide que informe también a su papá.		
Acciones			
Comportamiento	Función		
Cat. Se ve preocupada, pero bromea con Bran, que se ve aún confiado.	La relación de Cat con su hijo es muy pacífica y de confianza. Ambos confían en las habilidades de él para escalar. Anunciar la llegada del rey y su caravana.		

No. 30	Secuencia: La llegada del rey	Tiempo código: 24:27-28:30			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:		
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		x	
	Sonido off:				
	Sonido Over:		x		
	Observaciones:	Diálogos de Cat, Ned y Arya.	La misma, ceremoniosa, es tenue cuando hay diálogos.	Caballos galopando.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad: x	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Ahora si vemos la representación literal de la idea construida en las secuencias anteriores al respecto de la llegada del rey.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idioscálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 30	Secuencia: La llegada del rey	Tiempo código: 24:27-28:30	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, parece haber neblina, hay grandes antorchas, además de muchos utensilios de la época como baulles, palas, lanzas, etc. Todos están aquí.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Los Stark están formados en línea, solemnes.	Pasivo
	Arya desafiante.	Pasivo	
	En la caravana del rey, todos los que van a caballo son hombres, las mujeres bajan de las carrozas.	Activo	
	Robert. Imponente, con el ceño fruncido, viste una capa color guinda con piel negra. Tez clara, cabello a los hombros, lacio, color café claro.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Arya se sube a una carreta para ver la llegada de los personajes que acompañan al rey. Su madre nota su ausencia, van entrando el príncipe, los escuderos, las carrozas, el rey. Se coquetean Sansa y Jeffrey. Ned regaña a Arya y la trae de vuelta a formarse.	
Acciones			
Comportamiento		Función	
Todos se arrodillan ante el rey, lo reciben con solemnidad,	Establecer la jerarquía que existe, el poder que tiene Robert, parte de qué significa ser rey, la llegada del rey. La relación entre los personajes: entre las reglas sociales y la intimidad de sus vínculos.		

No. 31	Secuencia: Saludo del rey y la reina.	Tiempo código: 26:31-28:46		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	Observaciones:
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio:	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicado:	
	Cental:	Nadir:		
Observaciones: Algunos frontales son más bajos que la altura de los ojos, pero considero que siguen siendo, o no parecen tener la intención de reencuadrar realmente.				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x	Observaciones:	
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:	Observaciones:	
Movimiento de cámara	Panor: x	Til: x	Dolly: x	
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Diálogos entre Robert, Ned, Cersai y los Stark	Continúa el mismo motivo de la legada real.	In: Caballos, armaduras, carrozas. Off: Caballos, murmullos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
La secuencia es consecutiva a la anterior narrativamente, no sucede en el mismo momento o espacio, pero es lo que sigue, pues la caravana del rey ya llegó a su destino.				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Detallados:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 31	Secuencia: Saludo del rey y la reina.	Tiempo código: 26:31-28:46	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo, el mismo que el anterior, cada vez van llegando más miembros de la caravana y "desempacando".	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Robert. Todo el tiempo se ve imponente.	Activo
		Cersei. Con pieles color café y el cabello mal peinado. Se le ve antipática.	Pasivo
		Jamie. Con el cabello impecable, con yelmo y armaduras color dorado.	Pasivo
		Jeffrey, con una capa de piel oscura y rojiza, vestido de negro, cabello rubio, tez clara, mirada arrogante.	Pasivo
	Lxs Stark son anfitriones respetuosxs y de pocas palabras.	Activo	
	Todxs lxs presentes están entre a la espera y haciendo lo posible por atestiguar lo más que puedan.	Pasivo	
Acontecimientos	Sucesos		
	Dos personas ponen escalones para que baje el rey. Le indica a Ned que se levante y todxs lo hacen. Lo saluda y también al resto de su familia. Al final, Robert va a las criptas ignorando a su esposa.		
	Acciones		
	Comportamiento	Función	
Robert saluda con fuerza a Robb, con cariño a Cat, a Sansa le dice que es bonita, a Arya le pregunta su nombre, a Bran le pide que le muestre sus músculos y le dice que un día será un soldado. Robert ignora a Cersei cuando le pide no ir a las criptas. Cersei pregunta por su otro hermano y le pide a Jamie que vaya por él.	Denota la forma de ver a ambos géneros por el interés de Robert al conocer a lxs hijxs Stark. También la jerarquía entre lxs personajes, de Robert como rey incluso sobre la reina. La ignora frente a todxs, incluso hay cuadros de la reacción de lxs demás. Mostrar la llegada del rey y su amistad con Ned.		

No. 32	Secuencia: Ned y Robert en las criptas	Tiempo código: 28:47-30:16		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Enquadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaguable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones: La iluminación natural de las criptas es subrayada: completamente oscuro con montones de velas a la altura del horizonte. Pero es correspondiente al lugar, y el ambiente que genera.			
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:		x	
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	Diálogo intenso de Ned y Robert	No hay	In: Pisadas. Off: Goteras.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	Continuación narrativa de la secuencia anterior, pues Robert anuncia su deseo de visitar las criptas del castillo. No sabemos cuánto tiempo pasa ni dónde se encuentran al respecto del lugar anterior.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/ineorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distensión:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 32	Secuencia: Ned y Robert en las criptas.	Tiempo código: 28:47-30:18	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: interior, las criptas son oscuras, parecen húmedas. Hay sólo tumbas y montones de velas.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Robert.	Activo
	Ned Stark.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Robert y Ned hablan de Jon Aryn, Robert nombra a Ned mano del rey, le pide ayuda para mantener el trono que ganaron. Robert habla del deseo de haberse casado con la hermana de Ned, pero que unirán sus casas mediante sus hijos.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Los dos discuten enérgicamente, pues tratan temas muy íntimos, importantes y complejos.		Se deciden ciertos caminos en la historia: Ned será la mano del rey pues es el único en el que puede confiar; Sansa se comprometerá con Joffrey.	

No. 33	Secuencia: Jamie busca	Tiempo código: 30:17-30:24		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano: x	Profundo:	Observaciones:
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Iluminación	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:
		Cental:	Nadir:	
Observaciones:				
Espacio off				
Movimiento de cámara	No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in		x	
	Sonido off	x		
	Sonido Over			
	Observaciones:	Gemidos de mujeres (voces agudas) al fondo.	No hay	Caballos y fierros que chocan.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Su relación con la secuencia anterior inmediata podría ser de contemporaneidad, ya que podemos interpretar que sucede al mismo tiempo de ésta, pues es lo que le pide Censel a su hermano cuando Robert se va con Ned a las criptas.				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Odeoscálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:
		Distensión:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 33	Secuencia: Jamie busca	Tiempo código: 30:17-30:24	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, hay construcciones de piedra, muros y casas. Hay movimiento de hombres detrás.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jamie Lannister. Siempre con el armadura y cabello dorados.	Activo
	Acontecimientos	Sucesos	
		Jamie camina buscando, reconoce el caballo de Tyrion, que lo dirige a su hermano.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Camina despreocupado. Al encontrar el caballo de Tyrion, relaja el rostro, hace una casi sonrisa y se dirige hacia él.	Busca a Tyrion, tal como lo pidió Cerséi.

No.	Secuencia:	Tempo código:		
34	Tyrion en el burlal	30:25-30:28		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
	Cental:	Nadr:		
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista:	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Doly:	
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	In: Tyrion bebe y gime. Diálogo con Rose. Diálogo de Jamie con Tyrion. Risas de mujeres. Off: Petición de Tyrion.		Besos, lamidas y sonidos similares de la boca. Diferentes gemidos de mujeres.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Se relaciona directamente con la secuencia inmediata anterior, narrativamente, en tiempo y espacio.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 34	Secuencia: Tyrion en el burdel	Tiempo código: 30:25-32:26	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior del burdel, hay una cama, velas, telas en las paredes, es rústico pero se ve más costoso de lo normal.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Tyrion Lannister. Tez clara, cabello rubio, es el enano del que hablan, viste una túnica que le cubre todo el cuerpo, color verde olivo, la tela parece fina.	Activo
	Rose. Tez clara, pelirroja, completamente desnuda, a excepción del cinturón que lleva en la cadera. Su maquillaje está corrido y conserva sus alhajas.	Pasivo	
	Jamie, conserva las cualidades de la secuencia anterior.	Activo	
	Las tres prostitutas que Jamie invita a Tyrion, tienen ligeros vestidos con los mismos cinturones que Rose. Se van desvistiendo, las vemos rítmicamente.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Tyrion charla con Rose, una prostituta, es interrumpido por Jamie, que le pide asistir al festín en nombre de su hermana. Para convencerlo y apresurarlo, le invita tres prostitutas más.	
Acciones			
Comportamiento	Función		
Jamie interrumpe a Tyrion, le da una nalgada a las prostitutas cuando entran. Ellas se van desvistiendo mientras ríen y se abalanzan sobre Tyrion.	Jamie cumple la orden de Cersei, se anticipa la presencia de Tyrion al banquete. Conocemos a Tyrion, el enano desobligado del que tanto hablan, el otro Lannister, en el contexto del burdel. Sabemos que no es parte de la caravana del rey.		

No. 35	Secuencia: Robert revela la existencia de Targaryens	Tiempo código: 30:27-30:15		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición técnica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda:	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle: x	
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones: Lo hemos visto, a pesar de que los movimientos y encuadres podrían no ser suficientes para conocerlo todo.				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paneo:	Tilt:	Dolly:	
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Diálogo entre Robert y Ned.	Cuerdas que suenan tristes al fondo, con nostalgia.	Goteos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Su relación no es directa con la secuencia inmediata anterior, pero es continuación de la 32, pues Robert y Ned siguen hablando en las criptas		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Distorsiones:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 35	Secuencia: Robert revela la existencia	Tiempo código: 32:27-33:15	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior de las criptas, oscuro, húmedo.	
		Personajes	
		Persona	Rol
	Robert.	Activo	
	Ned.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Ned y Robert continúan su plática. Robert hace mención de que todavía existen Targaryens en el mundo, a lxs que quiere asesinar.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Ned todavía solo escucha. Robert clama que el lugar Lyanna es junto a él, es aferrado y se ve enojado.	Conocemos de la historia pasada de los personajes y su relación, Robert revela la existencia de Targaryens en el mundo, esto abre una nueva trama, pues habla de haber querido matarxs a todxs.		

No. 36	Secuencia: Presentación de los Targaryen	Tiempo código: 33:16-35:47		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano:
		Primerísimo plano: x	Plano detalle: x	
		Observaciones: De él los primeros planos son de su mirada lasciva cuando la desnuda. De ella hay primeros planos de su cuerpo desnudo. En primerísimo plano él la toca desnuda. Hay 8 planos de ella desnuda. Él está completamente vestido todo el tiempo.		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Central:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paneo:	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x	
Observaciones: Acompañan los movimientos de los personajes. En una ocasión				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:	x		
	Sonido Over:		x	
	Observaciones:	In: Viserys habla mucho, Daenerys apenas responde. La esclava de ambos advierte sobre la temperatura del agua. Off: Viserys llama a Daenerys	Es más dramática al inicio, viene la escena anterior. Culmina cuando entra Viserys.	Off: Insectos como grillos, animales como de selva al fondo. Over: Gaviotas en overlap, pertenecientes a la siguiente secuencia.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	La relación con la secuencia anterior es narrativa, pues ilustra la información que revela Robert. Se presenta un nuevo lugar y contexto, pero no sabemos en qué momento sucede al respecto de la escena en las criptas.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos: "Penthos, Across the Narrow Sea", indican el lugar que se presenta. ("Mis años del Mar Angosto")	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 36	Secuencia: Presentación de los Targaryen	Tiempo código: 33:16-35:47	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		<p>Observaciones: El fondo se ve montañoso, árido y cálido. La construcción por dentro tiene telas delgadas y porosas, hay plantas y flores, murales y una tina al medio con agua humeante. Los techos son muy altos, las paredes parecen cantera verde, los pilares son verdes también.</p>	
		Personajes	
		Persona	Rol
	<p>Viserys Targaryen. Adulto. Tez blanca, cabello blanco-plateado a los hombros. Delgado, vestido de negro, de una tela que se asemeja al lino, con detalles de metal de pequeñas cabezas de dragón. Siempre está por encima de Daenerys en los encuadres, en posición, cantidad de diálogos, postura, etc.</p>	Activo	
	<p>Daenerys Targaryen. Adulta joven, de tez clara, cabello blanco-plateado. Hermana de Viserys. Ojos verdes, su vestido tiene casi toda la espalda descubierta, es color rosa, poroso y ligeramente traslúcido. Tiene la mirada perdida, es completamente sumisa, es muy rígida al moverse y habla siempre muy bajito en volumen, se le ve apagada, como muerta en vida.</p>	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		<p>Viserys interrumpe a Daenerys que tenía la mirada perdida. Le muestra un vestido que le regaló Illyrio, su anfitrión. La desviste y toca para corregir su postura, le pide que sea perfecta, que ahora está comprometida. Completamente desnuda, entra a la tina de agua, que le advierten está hirviendo. Parece no inmutarse.</p>	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
<p>Daenerys tiene la mirada perdida en el horizonte, lo interrumpe Viserys. Él le habla de planes sobre su vida, la desviste, la mira lascivamente, la toca; ella mantiene la mirada perdida, entre la casi aparente falta de reacción. La vemos desnuda, él la presiona y amenaza con despertar al dragón. Cuando él se va, ella se mete a la tina de agua, parece no sentir nada.</p>	<p>Presentación de las hermanas Targaryen, su relación abusiva en la que ella parece estar resignada a sus formas de violentarla. Ella se va a casar, él pretende ser rey, se siembra la trama de que ella no se quema con el agua hirviendo. También se presenta Penthos, cruzando el Mar Angosto, antes presentado en el mapa de los créditos iniciales. Existe un cambio en el entorno, parece ser más cálido, la fauna es diferente, no habían habido flores así en otros espacios.</p>		

No. 37	Secuencia: Esperan a los Doñaki	Tiempo código: 35:46-36:04		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición técnica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Pana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encaadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada:	Contrapicado:
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:		Imagable: x	Definido:	
Observaciones: El establishing shot no es suficiente pero da elementos para construir el lugar en off				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Pana:	Tilt:	Dolly: x	
	Travéling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	Diálogo entre Viserys y quien lo acompaña	No hay	Gaviotas, aves del mar, insectos
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	La relación es narrativa, porque no sabemos cuánto tiempo ha pasado entre la secuencia anterior y ésta, pero continúa la narración anticipada por Viserys.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Desvícticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 37	Secuencia: Esperan a los Dothraki	Tiempo código: 35:48-36:04	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, con jardines, telas que mueve el viento, en un lugar que casi podría ser un castillo. Es soleado, el clima parece cálido, tropical.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Viserys. Vestido de negro, completamente, con adornos de dragones, armado con una espada.	Activo
	Daenerys. Cabello suelto, viste el vestido que le fue obsequiado, el cual es una tela transparente color lila, completamente traslucido, dejando ver su cuerpo completamente. También tiene adornos de metal en forma de dragones.	Pasivo	
	Illyrio. Viste de color ladrillo, con telas que asimilan el lino, con mangas claras y holgadas. De tez clara rojiza, cabello ligeramente largo y barba tupida y trenzada	Pasivo pues está bajo el mando de Viserys, funge como intermediario.	
	Ambos guardias detrás de los tres personajes, están inmóviles, con el torso descubierto, armados con lanzas.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Daenerys, Viserys y su anfitrión esperan con guardias en la puerta de una gran construcción, casi un castillo.	
Acciones			
Comportamiento		Función	
Viserys impaciente. Illyrio le dice que los dothraki no son puntuales. Daenerys está al fondo, entre los dos, sólo esperando temerosa, como un objeto esperando a ser entregado.	Avanza la trama de que Daenerys se va a casar, esto con la finalidad de que su hermano conquiste de vuelta los 7 reinos (para lograrlo necesita un ejército).		

No. 38	Secuencia: Los dotraki llegan	Tiempo código: 36:05-36:20		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Enquadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x
	Cental:	Nadir:		
Observaciones: Por los puntos de vista, existen ligeras inclinaciones.				
Iluminación	Espacio off			
	No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:	
Movimiento de cámara	Observaciones: Recorren pasillos desconocidos antes de llegar al espacio antes presentado.			
	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Paralelo: x	Til: x	Dolly:	
		Traveling:	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
	Voz:	Música:	Ruido:	
Sonido in:	x		x	
Sonido off:				
Sonido Over:		x		
Observaciones:	Sonidos de los personajes, no hay diálogos.	Ligeramente al fondo, por momentos parece que ha desaparecido por completo.	Caballos cabalgando	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipo de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
CÓDIGOS GRÁFICOS	Su relación es directa en espacio, tiempo y narrativamente.			
	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Observaciones:		
		Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
	Espacio estático móvil:	Espacio dinámico expresivo:		
	Eje orgánico/inorgánicos	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Observaciones:		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 38	Secuencia: Los dothraki llegan	Tiempo código: 38:05-38:20	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, pasillos con construcciones llenas de plantas. Hay personas reunidas, todas vestidas similar a Illyrio.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		El grupo de dothrakis apenas es reconocible por los vestuarios que son diferentes a lo que se ha mostrado. Con pieles y con el torso descubierto, cabello en coletas y trenzas largas por la espalda, todos montan sus caballos como si fueran una extensión de ellos. Son rudos y toscos en sus formas, imponentes.	Activo
	Acontecimientos	Sucesos	
		Los Dothraki, cabalgando a toda velocidad, llegan a la cita.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Cabalgan a toda velocidad, llegan haciendo alboroto, son toscos.	Presentación de los dothraki. Avanza la trama necesaria de este lado del mundo con el acercamiento al ejército que necesitan para cruzar el Mar Angosto.

No. 39	Secuencia: Daenerys y Khal Drogo se conocen	Tiempo código: 36:21-37:52		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano:	Profunda: x	
	Enquadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x	
Cental:	Nadir:			
Observaciones: Daenerys siempre es retratada en picada, vista hacia abajo, y				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paneo:	Tilt: x	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	In: Diálogos entre Viserys y Daenerys. También entre Illyrio y Viserys. Los dothraki hablan otro idioma. Off: Diálogo de Illyrio.	Hace una cama de tensión que sostiene la incomodidad de Daenerys. Cuando ella y Drogo se ven, comparten momentos de música, casi como leit motifs, con percusiones que le dan intensidad al momento de sus miradas.	In: Caballos. Off: Caballos
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior. Continúa la narración inmediata del momento.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 39	Secuencia: Daenerys y Khal Drogo se	Tiempo código: 36:21-37:53	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, el mismo con jardines y gente con sombrillas de colores amarillo canario y ladrillo.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Illyrio. Se muestra ceremonioso y respetuoso ante la ceremonia.	Pasivo
		Daenerys, semidesnuda, hace lo que le piden. Insegura	Pasivo
	Viserys. Imponente, hace su voluntad. También se muestra infantil hacia el final.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Illyrio le da la bienvenida a los dothraki, Viserys amedrenta a Daenerys, quien es llamada al frente. Drogo la ve y sin exclamar una palabra se va a toda velocidad.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Viserys jala a Daenerys para susurrarle sobre su futuro esposo. Ella lo conoce, se muestra y él solo la acepta al no asesinarla.	Información importante es revelada: es uno de los mejores asesinos vivos. Qué significa la coleta larga de los dothraki. La ceremonia fue exitosa y se casarán. Conocemos a los dothraki.		

No. 40	Secuencia: Daenerys no quiere casarse con Drogo	Tiempo código: 37:53-38:35		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Enquadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal:	Picada: x x	Contrapicada:	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista:	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Panor: x	Til: x	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	Diálogos entre Daenerys, Viserys y su acompañante.	No hay	Animales e insectos al fondo.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
CÓDIGOS GRÁFICOS	Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior, aún pertenecen al mismo espacio tiempo, y congruencia narrativa.		
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
TIPO DE MIRADA	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
		Observaciones:		
PUNTO DE VISTA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 40	Secuencia: Daenerys no quiere casarse con Drogo	Tiempo código: 37:53-39:35	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, otra parte de los jardines de la construcción, con muchas flores, vistas al mar, y mucha vegetación	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Daenerys, con el mismo vestido transparente, camina detrás de los dos todo el tiempo. Habla con la voz apagada	Pasivo
	Viserys habla con su acompañante, que muestra su respeto cuando Viserys se siente cuestionado o retado.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Viserys le dice lo que está dispuesto a que le pase a ella (violaciones múltiples por hombres y caballos) para conseguir el ejército para cruzar el mar. Le hace pensar que su boda es la única forma de lograr volver a casa, lo que desean ambos personajes.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Daenerys alega que no quiere casarse. Viserys le dice que no tiene otra opción, la humilla y después le besa la frente y toca sus labios con el pulgar.	Cosifica una vez más a Daenerys, ella es la moneda de cambio, para satisfacer a los hombres a su alrededor. Viserys la toca y mira lascivamente de nuevo. Ella no tiene voz ni voto: va a casarse y Viserys espera un ejército a cambio.		

No. 41	Cat para a Sansa	Tiempo código: 38:36-40:26		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Dilogo entre Sansa y Cat	Entra en fade al final de la secuencia, para hacer overlap con la siguiente.	El fuego de la chimenea.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	La relación no es directa con la secuencia anterior. Sucede en otro lugar, y no sabemos en qué momento exactamente al respecto de lo visto inmediatamente antes.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Detascáticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 41	Cat peina a Sansa	Tiempo código: 39:36-40:26	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, es un cuarto, hay una cama, un fogador, chimenea y montones de velas. Sansa está sentada, su madre está parada detrás de ella al alcance de su cabello.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cat. Vestida en los mismos colores verdes, con vestido abrigado, holgado. Peinada con trenzas y flequillos en la frente.	Activo
	Sansa. Vestida abrigada, con un vestido azul y una pechera blanca. Su madre le hace un peinado recogido con trenzas, no tan similar al de ella.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Sansa le pide a su mamá que convenga a su papá de aceptar los dos tratos con Robert, pues lo que más desea en la vida es casarse con Jeffrey y ser reina algún día.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Sansa se mira al espejo y parece emborrachada. Cat reacciona preocupada y un poco fastidiada.		Conocemos el anhelo de Sansa, se construye la superficialidad del personaje. Sabemos sus intenciones. en la estructura clásica, es un momento clave para el personaje, pues conocer sus anhelos nos llevará a acompañar su camino por ellos, lo que se lo impide, etc. Uno de los impedimentos de Ned para irse y de Cat de aceptarlo es que tendría que dejar su hogar.	

No. 42	Secuencia: Preparativos para el festín.	Tiempo código: 40:27-40:32		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Enquadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones: Es subrayada porque el espacio es oscuro y se ilumina con velas, pero es correspondiente a la descripción del entorno.			
Movimiento de cámara	Paseo:	T.E:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:		x	
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Risas, conversaciones al fondo.	La música cobra fuerza, es más festiva, el ritmo es andante y alegre.	In: Cortan carne con cuchillos, acarrean cosas. Off: Golpeteos y trabaos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	La relación no es directa porque no es necesariamente sucesiva a la secuencia anterior, pero sí continúa la progresión narrativa anticipada.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje equívoco/in-equívocos	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 42	Secuencia: Preparativos para el festín.	Tiempo código: 40:27-40:32	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, oscuro, alumbrado con velas, parece ser húmedo y no tan limpio. A semeja una cocina, o la parte de atrás del salón donde ocurre el festín.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cocineros y trabajadores, no alcanzamos a ver sus caras, solo las acciones que desempeñan.	Pasivo, pues no toman parte en la trama directamente.
	Acontecimientos	Sucesos	
		Se corta carne, se cocina, acarea y prepara todo para el festín.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
		Se trabaja, mientras la élite al fondo ríe y disfruta.	Contrastes que dan a conocer el mundo que se presenta, es la realidad (muy parecida a la nuestra) de las brechas entre trabajadores y patrones. Se lleva a cabo el festín y todxs en el castillo están ocupadxs con ello.

No. 43	Secuencia: El festín en honor al rey	Tiempo código: 40:33-40:48			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Enquadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:	
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada:		
Cental:	Nadir:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo:	T.E:	Doty:		
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x	x		
	Sonido off:	x	x		
	Sonido Over:				
	Observaciones:	In: Diálogos del rey, conversaciones. Off: Conversaciones indistintas	Alegria la fiesta.	In: Platos y vasos chocando, el festín ocurriendo. Off: El festín ocurriendo.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Relación directa, vemos el desarrollo del festín que se presentó en la secuencia anterior con los preparativos.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Observaciones:			
		Distensión:			
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 43	Secuencia: El festín en honor al rey	Tiempo código: 40:33-40:48	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, salón bien alumbrado, muy	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Robert. Borracho, desprecupado.	Activo
		Cerseil. Pulcro, recatada, sentada en su lugar de la mesa, mira molesta a Robert a lo lejos.	Pasivo
	Cat. Igual de recatada, sentada a la mesa, se le ve incómoda.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		El rey borracho incita a los demás a beber, frente a todos besa a una mujer que no es su esposa. Vemos las reacciones de Cerseil y Cat.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Robert borracho, sirve bebidas a todos. Se besa con otra mujer, y de lejos su esposa lo mira molesta. Vemos su reacción y la de Cat.	Conocemos los valores en los que el rey basa su comportamiento, es mujeriego, no le importa la reina, es prepotente. La reacción de las mujeres es importante.		

No. 44	Secuencia: Llegada de Benjen Stark	Tiempo código: 40-49-42: 17		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly: x	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		x
	Sonido off	x	x	x
	Sonido Over			
	Observaciones:	In: Diálogo entre Jon y Benjen, quejidos de Jon. Off: Benjen le habla a Jon	La música del festín suena al fondo.	In: Espada que choca. Caballo cabalgando. Off: Caballos, madera quemándose.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Relación directa, sin embargo, es algo que sucede durante la acción del festín, aunque no sabemos en qué momento exacto al respecto de la secuencia anterior		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idescrípticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/ineorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 44	Secuencia: Llegada de Benjen Stark	Tiempo código: 40:49-42:17	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo. Noche, alumbrado con velas, parece ser frío.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jon. Practica con su espada, está vestido de cuero color café.	Pasivo
	Benjen Stark. Adulto, tez blanca, cabello oscuro a los hombros. Viste completamente de negro.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Jon practica con su espada. Se revela que Benjen es su tío. Benjen intenta quitarle la prisa a Jon por ir al Muro.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Benjen, tío de Jon asume una figura de cuidado ante el joven ansioso. Jon menciona que Cat no lo quiere en el festín.		Jon no es bienvenido en la familia por Cat. Benjen sabe que los invitados no son los más cordiales. Jon desea ir al muro, pero para ello debe hacer un juramento. Es informativo al respecto de la dinámica del Muro y la hermandad de la Guardia de Noche.	

No. 45	Secuencia: Tyrion se encuentra a Jon	Tiempo código: 42:18-43:44		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	Observaciones:
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Psicó: x	Contrapicada: x	
	Cental:	Nadir:		
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:	Observaciones:	
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:	x		
	Sonido Over:			
	Observaciones:	In: Diálogo entre Jon y Tyrion. Off: Tyrion le habla a Jon	La música del festín al fondo	El sonido y el movimiento acompañan el corte, que además acentúa la música y nos lleva a dentro del festín. In: Espada golpeándose.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior que sucede inmediatamente el momento antes.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didácticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 45	Secuencia: Tyrion se encuentra a Jon	Tiempo código: 42:18-43:44	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior del castillo de noche, el mismo de la secuencia anterior.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Jon. Se desanima, ahora está molesto.	Pasivo
	Tyrion. Ligeramente borracho, se le ve vestido con ropa elegante en negro, guinda y dorado. Aconseja con aires de superioridad, pero con mucha empatía.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Tyrion habla con Jon y al llamarlo bastardo lo ofende. Hace referencia a que son similares porque Tyrion es un enano. Al final Jon vuelve a practicar con su espada.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Tyrion aconseja a Jon, pues son similares. Jon se ofende.		Reafirmamos la fama de Tyrion, conocemos una debilidad de Jon. Además de seguir conociendo la forma de ser de Tyrion, altanero y sabelotodo. Un poco engreído, que se asoma una pizca de humanidad. Jon parece tomar como motor para practicar con la espada su enojo y lo ofendido que se siente.	

No. 46		Secuencia: En el festín, Ned y Benjen		Tiempo código: 43:49-44:44	
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x	Observaciones:	
	Encadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picado:	Contrapicado:		
	Cental:	Nadir:			
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:	Observaciones:		
Movimiento de cámara	Paseo:	Tilt:	Dolly:		
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x			
	Sonido off:		x	x	
	Sonido Over:				
	Observaciones:	Canta ris y celebra, conversa. Diálogo entre Ned y Benjen.	La misma música ameniza el festín	Conversaciones, el festín sucediendo.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
	Tipo sintagmático	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
CÓDIGOS GRÁFICOS	Declarativos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:	Relación con la secuencia anterior, pues es el retrato de la acción consecutiva: Benjen llega al festín.			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estético/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:	
Observaciones:					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:		Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 48	Secuencia: En el festín, Ned y Benjen	Tiempo código: 43:45-44:44	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, salón del festín, que continúa como antes, sólo un poco más animado.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Ned. Vestido formal, parece disociado, no se divierte como Robert, por ejemplo.	Activo
	Benjen. Llega a molestar a su hermano. Se saludan fraternalmente	Activo por la información que lleva	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Discuten sobre el chico al que degolló Ned. Benjen menciona una serie de situaciones que le parecen descabelladas, pero están siendo reales.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Benjen y Ned discuten sobre los hechos recientes, rien sorprendidos. Al final Robb saluda a su tío con respeto y cariño.		Conocemos la inocencia del Hombre 2 ahora degollado, más de su relación, y de cómo se sienten al respecto de los sucesos particulares.	

No. 47	Secuencia: Censel y Cat hablan, se une Samsa.	Tiempo código: 44-45-51		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane:	Cámara en mano: x	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	In: Diálogo entre Samsa y Censel, y Cat y Censel. Off: Conversaciones indistintas de la celebración	La música del festín al fondo	El festín ocurriendo.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior, observamos más de cerca otra escena del momento que es el festín.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 47	Secuencia: Cersel y Cat hablan, se une	Tiempo código: 44:45-45:51	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior del salón donde ocurre el festín.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cersel. Mantiene la mirada clavada en Robert. Se le ve molesta.	Pasivo
		Cat. Parece incómoda.	Pasivo
	Sansa. Todavía bien arreglada, se acerca con el mismo recato de las madres.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Miran cómo Robert continúa besando y tocando a otra mujer, Cat inicia una conversación. Se une Sansa, hablan de la apariencia de Sansa, y de si ha menstruado, además de sus habilidades de costura. Cuando Sansa vuelve a su lugar, Cat y Cersel hablan sobre compartir un nieto.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Cersel y Cat hablan superficialmente. Sansa se apena al aceptar que no ha menstruado aún. Cersel cambia el tema halagando su habilidad para confeccionar vestidos.	Las mujeres tienen otras preocupaciones y cosas a qué darles valor, no les queda más que distraerse porque sus roles son pasivos al respecto de los sucesos y de la narración (aún).		

No. 48	Secuencia: Salsa y Joffrey coquetean de lejos.	Tiempo código: 45:52-46:03		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano:	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:			
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:			
Observaciones:	Conversaciones indistintas de la celebración	La música que acompaña el festín	El festín continúa	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	Relación directa, pues sucede inmediatamente después.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Diseñados:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal:	Interpelación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Distorsión:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia. Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 48	Secuencia: Sansa y Joffrey coquetean de	Tiempo código: 45:52-46:03	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: interior, salón donde ocurre el festín.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Sansa parece conforme con su interacción con la reina.	Pasivo
		Jeoffrey viste en colores similares a los de Tyrion: guinda y dorado.	Pasivo
	Acontecimientos	Sucesos	
		Al volver a su lugar, Sansa mira a Joffrey, que le sonríe y se miran constantemente. Las miradas que intercambian parecen coquetearse.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
	Sansa parece nerviosa, Joffrey muy seguro.	Continúan los planes de que Sansa y Joffrey se comprometan. Hay indicios de esa relación por parte de ambos.	

No. 49	Secuencia: Jamie reta a Ned.	Tiempo código: 46:04-46:37			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Panor:	Til:	Dolly:		
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x		
	Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x			
	Sonido off:	x	x	x	
	Sonido Over:				
	Observaciones:	in: Diálogo entre Ned y Jamie. Off: El festín ocurriendo.	Música del festín	El festín	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Análoga:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	Relación directa, sigue sucediendo dentro de la narración del festín.				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Ómnicoicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Distensión:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 49	Secuencia: Jamie reta a Ned.	Tiempo código: 46:04-46:37	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, el mismo salón del festín	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Ned. Se ve incómodo	Activo
	Jamie, con aires de superioridad.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Jamie, reta a Ned a un toreo, pero Ned rechaza con superioridad.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Jamie intenta burlarse de Ned, pero logra responder con superioridad, impresionando a Jamie.	Rivalidad entre los personajes, y sus actitudes ante ello: Ned siempre honorable, Jamie burón.		

No. 50	Secuencia: Anya le avienta comida a Sansa.	Tiempo código: 46:38-46:58			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plano:	Profunda: x		
		Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
		Frontal:	Picada:	Contrapicada: x	
Cental:	Nadir:				
Observaciones: Ligeramente angulado					
Iluminación	Espacio off				
	No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
	Observaciones:				
Movimiento de cámara	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
	Observaciones:				
	Paseo: x	TE:	Dolly:		
CÓDIGOS SONOROS		Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x	
		Observaciones:			
		Voz:	Música:	Ruido:	
		Sonido in:	x		
		Sonido off:	x	x	
		Sonido Over:			
	Observaciones:	In: La comida impacta su cara, Sansa grita. Robb regaña a Anya. Off: El festín ocurriendo. Sansa quejándose.	La música del festín	El festín	
	CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
			Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
		Tipo sintagmático	Relación directa, sigue sucediendo en el festín, aunque desconocemos si es inmediatamente después de la secuencia anterior.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Onescálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo:		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
		Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpolación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos:	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 50	Secuencia: Arya le avienta comida a Sansa.	Tiempo código: 46:38-46:58	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, el mismo salón del festín	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Arya, aún vestida y arreglada para el festín	Pasivo
		Sansa, vestida y arreglada para el festín.	Pasivo
		Cat, que lo mira todo desde su asiento	Activo
	Robb, una figura de autoridad capaz de reemplazar a su madre ante Arya	Activo, aunque es bajo el mando de su madre.	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Arya le avienta comida a Sansa, Robb se ríe. Al notar lo, Cat le hace señas a Robb con la mirada para que tome acción en la travesura. Robb termina llevándose a Arya a dormir.	
Acciones			
Comportamiento		Función	
Arya le avienta comida a Sansa en una travesura. Sansa grita y lloriquea. Cat pone un límite que ejecuta Robb.	Arya no cumple con el recato del resto de las mujeres, al contrario de su hermana. Robb puede tomar sitios de autoridad como el que le concede su madre.		

No. 51	Secuencia: Cat y Ned acostados en su cuarto	Tiempo código: 46:59-47:46			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera:	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano:	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo:	Til:	Dolly:		
	Traveling: x	Crane:	Cámara en mano:		
Observaciones:					
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x			
	Sonido off:	x			
	Sonido Over:		x		
Observaciones:	In: Diálogo entre Ned y Cat. Off: El maestro Ludwin llama a la puerta	No hay	Tocan la puerta		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	No hay una relación tan evidente. Podemos interpretar que sucede después del banquete, pero no es explícito.				
CÓDIGOS GRÁFICOS	Onescrípticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
Observaciones:					
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:			
	Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:	
	Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
		Observaciones:			
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones: Es un plano secuencia aunque es un solo plano realmente		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 51	Secuencia: Cat y Ned acostados en su cuarto	Tiempo código: 46:59-47:48	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, noche, cuarto de Cat y Ned Stark. Está oscuro, lo alumbran montones de velas por todo el cuarto. Hay una cama muy cobijada, una chimenea, está bastante decorada.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cat. Viste un camión verde oscuro de manga larga, mantiene un peinado flojo.	Pasivo
	Ned. Tiene el pecho descubierto, tiene heridas de guerra en el pecho. Viste un camión verde olivo, trae el cabello en media coleta.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Ned no quiere dejar su hogar, Cat reclama su posesión sobre Ned por ser esposos. Ninguno de los dos quiere que Ned acepte ir a la capital, (a cual Ned describe como un nido de ratas) Al final tocan la puerta.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Cat y Ned hablan sobre la decisión de dejar Invernalia para cumplir su deber con Robert.		Conocemos su relación, es cariñosa y tranquila. Además de cómo se sienten al respecto de la situación	

No. 32	Secuencia: Llego la noticia de Lysa Arny	Tiempo código: 47:47-50:00		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle: x	
		Observaciones:		
	Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Paneo: x	Til: x	Dolly:	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	in: Diálogo entre Cal, Ned y el Maestro. Off: El maestro Luwin pide entrar	Ea tensa, con violines y otras cuerdas. Dramática y suena al fondo.	Brasas del fuego.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	Relación directa con la secuencia anterior, en tiempo y espacio.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Diseñados:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánicos	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpelación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta: x	Natural relativa:	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 52	Secuencia: Llega la noticia de Lysa Aryn	Tiempo código: 47:47-50:00	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Interior, al mismo cuarto de Ned y Cat.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Cat y Ned que son interrumpidos	Activo
	Maestre Luwin, vestido aún con túnica de maestro, gris con un cuello voluminoso de tela. Sin decoraciones, es muy simple y sobrio.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Lysa envía en un cuervo su sospecha de que los Lannister asesinaron a su esposo. Ned se debate si tomar el puesto de la Mano del rey. Cat y el maestro Luwin discuten al respecto.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Cat nerviosa aboga la posibilidad de Ned de rechazar el trabajo. El maestro Luwin argumenta que no puede rechazarlo. Ned parece tener el mismo conflicto internamente.		Es una secuencia con una gran carga informativa: se revela el conflicto de Ned, Cat y el Maestro Luwin se encargan de revelar las razones para ir, los riesgos que conlleva, y a pesar de qué toma su decisión, se habla del pasado de Ned y Robert.	

No. 53	Presentación de la boda de Drogo y Desirys		Tiempo código: 50:01-51:23		
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Piana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera: x	
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x	
		Primerísimo plano: x	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picado: x	Contrapicado:		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo:	T.E.: x	Dolly:		
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x		
Observaciones:					
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x			
	Sonido off:	x	x	x	
	Sonido Over:				
	Observaciones:	in: Diálogo entre Yserys y el acompañante. Off: Voces, gritos, la celebración	Música de tambores en la fiesta	El mar, las serpientes obsequiadas.	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	La relación no es directa con el espacio tiempo del contexto anterior. Presenta el retrato de la boda anticipado en secuencias anteriores.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
		Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest: x	Interpelación:	Subjetiva:	
Observaciones:					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
Observaciones:					
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Distensión:	Observaciones:		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 53	Presentación de la boda de Drogo y Daenerys	Tiempo código: 50:01-51:23	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, a la orilla del mar, entre montañas y clima cálido y árido. Repleto de gente que baila y convive en la boda. Drogo y Khaleesi están sentados en un lugar desde donde pueden ver toda la fiesta	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Khal Drogo. Con el torso descubierto, tiene pintura azul de los hombros al pecho, los ojos pintados de negro, su larga coleta cae por la espalda, lleva la barba amarada similar.	Activo
	Daenerys, con un vestido lila vaporoso, cin adornos en metal con forma de dragones.	Pasivo	
	El acompañante viste siempre los mismos colores, ladrillos y amarillo.	Pasivo	
	Viserys. viste de negro y guinda.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Vemos la fiesta, a Drogo y Daenerys recibiendo regalos exóticos. Viserys los observa recibidos y sus reacciones. A los ojos de Daenerys todo es extraño y grotesco. Viserys desespera por su tono. La fiesta sucede entre parejas teniendo sexo, tambores, bailes y mucha comida.	
Acciones			
Comportamiento		Función	
Daenerys observa con desagrado e incomodidad, Drogo parece emocionado o satisfecho. Viserys se mantiene atento e irrespetuoso.	La boda sucede, conocemos la cultura Dohraki a través de su fiesta, música, bailes, prácticas, etc. que construye cierta otredad a los ojos de Daenerys. Viserys es irrespetuoso y egoísta.		

No. SA	Secuencia: Un muerto en la boda dolinski	Tiempo código: 51:24-52:30		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Flexibilidad de la Imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	Observaciones:
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
		Frontal: x	Picada:	Contrapicada:
	Cental:	Nadir:		
Observaciones:				
Iluminación	Espacio off			
	No prohibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x	
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Parco: x	Til: x	Dolly:	
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS		Voz:	Música:	Ruido:
	Sonido in	x		x
	Sonido off	x	x	
	Sonido Over			
	Observaciones:	In: Gemidos de las parejas teniendo sexo. Off: Gemidos de las parejas teniendo sexo. La fiesta sucediendo entre pláticas y gritos.	Los tambores festivos.	Espadas, los golpes, cadenas chocando.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
	Tipo sintagmático	La relación espacio/tiempo es directa y correspondiente a la secuencia de la boda antes planteada.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Idiosincrasias:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/irregular	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal: x	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Fo-calizadores:	Extradiegéticos:	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 54	Secuencia: Un muerto en la boda dothraki	Tiempo código: 51:24-52:30	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, aún a la orilla del mar en la misma	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Khal Drogo. Se le ve satisfecho	Activo
		Daenerys, es completamente ajena, todo lo mira con incomodidad.	Pasivo
	Las mujeres dothraki están semidesnudas todo el tiempo, casi siempre con los pechos descubiertos. Los hombres a pesar de también estar bastante descubiertos, parecen tener atuendos más enteros.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Entre varias parejas teniendo sexo, un hombre quita a otro de detrás de una mujer para tener sexo con ella ahora. El segundo hombre vuelve por su puesto, generando un riña a muerte. Le explican a Viserys que una boda dothraki sin al menos tres muertos es aburrida. Las mujeres se abalanzan sobre el vencedor.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Vemos cómo el sangriento asesinato de un asistente. Viserys se nie de la tradición. Al final las mujeres se abalanzan sobre el vencedor.	Seguimos conociendo la cultura dothraki, que se construye muy extraña, salvaje. Vemos otra forma de representar la cosificación de las mujeres, su cuerpo y su existencia para satisfacer a los hombres alrededor, en un contexto diferente.		

No. 55	Presentación de Jonah Mormont y de huevos de	Tiempo código: 52:31-53:49		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Encuadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano: x	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle: x	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nada:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista:	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til: x	Dolly: x	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x	
	Observaciones:			
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in	Diálogo de Jonah y Drogo en dothraki. Diálogo de Daenerys con Jonah, y con el máster.		
	Sonido off	Gritos y conversaciones de la fiesta, que al final se van desvaneciendo.	La música de la fiesta, que poco a poco se acorta hacia el final.	Las olas del mar cobran volumen e importancia.
	Sonido Over		La música se torna misteriosa hacia el final, acalando los tambores de la fiesta.	
	Observaciones:	Al final, queda un silencio extraño, después de que toda la escena de la boda se ha presentado con mucho ruido, gritos, tambores. La parte de los huevos de dragón es particularmente silenciosa, tiene música tensa con agudos, y al final el único ruido es lo que queda la música extradiegética y las olas del mar.		
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	La relación continúa, se retrata otro momento de la boda.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Oníscopos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
	Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo			

No. 55	Presentación de Jorah Mormont y de huevos de dragón.	Tiempo código: 52:31-53:49	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: El exterior a la orilla del mar, continúa la boda.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Drogo, imponente.	
	Daenerys, se le ve genuinamente curiosa por fin.	Pasivo	
	Jorah Mormont, hombre adulto, cabello castaño, barba tupida pero recortada, tez y ojos claros, compleción media. Viste de colores oscuros, con una larga capa gris. Está armado con una espada.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Se presenta a Jorah, que también es de Westeros, dice haber servido a su familia y su deseo de seguir haciéndolo. Le regala libros de historia de su continente. El mágister le regala tres huevos de dragón convertidos en piedra por el tiempo.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Drogo saluda a Jorah, los Targaryen le ven curiosos. Le regala libros de historia a Daenerys. Cuando ella recibe los huevos de dragón parece hipnotizada, Viserys sólo chismea de lejos.	El tratamiento hacia el final de la escena, que es cuando le regalan los huevos de dragón a Daenerys, por la música, la ausencia del ruido, y la forma de retratarla en su actuación, dan el indicio de alguna particularidad. (después sabremos que es porque son huevos reales)		

No. 38	Secuencia: Daenerys y Drogo montan sus caballos	Tiempo código: 03:50-05:38		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plano:	Profundo: x	
	Encuadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picado:	Contrapicado: x	
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panico: x	Tilt:	Dolly: x	
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:		x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	Pisadas. Diálogo de Jonah y Daenerys, y Viserys.	La música pasa de ser misteriosa a tensa mientras se desarrolla la secuencia. Dejando largos silencios armados.	Las olas del mar.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
	Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
Tipo sintagmático	La relación continúa, pues es continuación de la anterior.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Onescálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
Observaciones:				
Eje orgánico/inorgánicos	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpelación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Observaciones:		
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo inreal vectorial progresivo		

No. 58	Secuencia: Daenerys y Drogo montan sus caballos	Tiempo código: 53:50-55:34	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, a pesar de ser el mismo lugar, el recorrido los lleva a una zona más despejada, donde sólo hay personas.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Viserys, se ve amenazante.	Activo
		Drogo es agresivo en su lenguaje corporal, pues no puede comunicarse con palabras.	Activo
		Daenerys permanece con la sumisión angustiada en su rostro.	Pasivo
	El resto de los asistentes observa la escena en silencio.	Pasivo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Drogo se para, Daenerys va tras él, quien le regala una yegua de cabello plateado. No sabe cómo agradecerle. Viserys le advierte que lo haga feliz y la pareja sale en sus caballos.	
Comportamiento		Función	
Drogo tiene una posición y actitud dominantes. Viserys demuestra su poder sobre Daenerys.	Daenerys está solo para seguirlo, él ni siquiera le hace señas o le habla para pedirselo. Los dothraki no dicen gracias: sigue siendo informativo sobre la cultura. Una vez más, Viserys pasa sobre Daenerys, hablando de la consumación de su matrimonio (otra construcción misógina de la cultura de la serie, justificada en la tradición).		

No. 57	Secuencia: Drogo abusea sexualmente de Daenerys	Tiempo código: 55:35-57:17			
FORMA					
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo			
		Plana:	Profunda: x		
	Observaciones:				
	Encuadre	Tipos de planos			
		Gran plano general: x	Plano general:	Figura entera: x	
		Plano americano: x	Plano medio:	Primer plano: x	
		Primerísimo plano:	Plano detalle:		
		Observaciones:			
		Angulación			
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada: x		
Cental:	Nadr:				
Observaciones:					
Espacio off					
No percibido ni reclamado: x	Imaginable:	Definido:			
Observaciones:					
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:			
Observaciones:					
Movimiento de cámara	Paseo: x	Til:	Dolly:		
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano: x		
Observaciones:					
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:		
	Sonido in:	x	x		
	Sonido off:		x		
	Sonido Over:	x			
	Observaciones:	Escasos diálogos entre Daenerys y Drogo. Daenerys solloza	Es densa, profunda. Se vuelve más dramática y con mayor volumen mientras avanza la escena, con el momento más tenso y fuerte al final.	In: Drogo desvistiendo a Daenerys. Off: Olas del mar	
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:	
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:	
	Tipo sintagmático	Se trata de una continuación en la narrativa inmediata, aunque no corresponden en espacio-tiempo necesariamente.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Didascálicos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:	
	Observaciones:				
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x		
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:		
	Observaciones:				
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
Observaciones:					
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva irreal: x	Interpolación:	Subjetiva:	
Observaciones:					
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:		
Observaciones:					
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:	
		Dilatación:	Observaciones:		
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo					

No. 57	Secuencia: Drogo abusa sexualmente de Daenerys	Tiempo código: 55:35-57:17	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, atardecer, el cielo parecer arder en llamas. A la orilla de un acantilado, no hay nada más que piedras, el mar y el sol metiéndose a su alrededor.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Daenerys, con su vestido de novia. Tiene la mirada perdida.	Pasivo
	Drogo, curioso, como un gato con un juguete nuevo.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Como si el cielo ardiera, Daenerys solo mira al horizonte, Drogo la ve a lo lejos. Daenerys descubre que Drogo habla una sola palabra en el idioma de ella. Para consumar su boda, la desviste y somete.	
		Acciones	
		Comportamiento	Función
Drogo parece no sentir más que su deber. Daenerys llora y se cubre mientras él la desviste y la toca, para al final ponerla en una posición sobre sus cuatro extremidades, como generalmente se retratan las escenas sexuales en el capítulo.	Drogo abusa sexualmente de Daenerys bajo la tradición de "consumar" su boda. Daenerys es sometida de otra manera a cuadro, escalando en los contextos de violencia con que se retrata a su personaje.		

No. 58	Secuencia: Los hombres van de cacería	Tiempo código: 55:16-56:35		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición icónica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Observaciones:			
	Enquadre	Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general:	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio:	Primer plano:
		Primerísimo plano:	Plano detalle:	
		Observaciones:		
		Angulación		
	Frontal: x	Picada:	Contrapicada:	
Cental:	Nadr:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable:	Definido: x		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
Observaciones:				
Movimiento de cámara	Panor: x	Til:	Dolly:	
	Traveling:	Crane: x	Cámara en mano:	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x		
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:			
	Observaciones:	In: Diálogos entre El Sabueso y Tyrion, y entre Ned y Robert. Off: Robert hablando	A lo lejos, soplan un cuerno	Gente trabajando en el castillo, conversaciones y caballos.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x	Analogía:	Contraste:
		Proximidad:	Transitividad:	Acercamiento:
Tipo sintagmático	Cambiamos drásticamente la acción de lugar y momento. No existe una relación directa con el momento-lugar anterior.			
CÓDIGOS GRÁFICOS	Onescrípticos:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
	Observaciones:			
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
	Observaciones:			
	Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:	
Observaciones:				
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inreal:	Interpolación:	Subjetiva:
	Observaciones:			
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
		Observaciones:		
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones: Es casi un plano secuencia,	
		Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo		

No. 58	Secuencia: Los hombres van de cacería	Tiempo código: 55:18-58:35	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior, castillo de Invermaria, hay gente trabajando, todo se ve en tonos grises, con construcciones de madera.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Tyrion, se ve con resaca, está completamente cubierto con su capa negra.	Pasivo
		El sabueso, vestido de negro, con varias armas.	Pasivo
	Theon, Robb y Benjen, al fondo, montando caballos, alistándose para la cacería.	Pasivo	
	Ned, vestido en tonos café, con pieles.	Activo	
	Robert. Viste de negro, con pieles claras, está armado. Va sobre su caballo.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Tyrion y el Sabueso hablan sobre ir de cacería. Robert le agradece a Ned por aceptar ser su Mano, pues es su último amigo realmente leal. Ned se despide con un pequeño gesto a Bran que lo mira de lejos. Al final, Bran se va con su lobo.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Robert agradece a Ned su amistad incondicional. Ned se muestra con remordimiento.	Los hombres son los que llevan a cabo esta actividad; no vemos a ninguna mujer en la secuencia. Ned ha aceptado ser la Mano del rey.		

No. 59	Bran encuentra a los Lannister teniendo sexo	Tiempo código: 58:36-1:00:28		
FORMA				
CÓDIGOS VISUALES	Composición técnica	Plasticidad de la imagen/Profundidad de campo		
		Plana:	Profunda: x	
	Encadre	Observaciones:		
		Tipos de planos		
		Gran plano general:	Plano general: x	Figura entera: x
		Plano americano:	Plano medio: x	Primer plano: x
		Primerísimo plano:	Plano detalle: x	
Observaciones:				
Angulación				
Frontal: x	Picada: x	Contrapicada: x		
Cental:	Nadir:			
Observaciones:				
Espacio off				
No percibido ni reclamado:	Imaginable: x	Definido:		
Observaciones:				
Iluminación	Neutra/Realista: x	Subrayada:		
	Observaciones:			
Movimiento de cámara	Panso: x	Til: x	Dolly: x	
	Traveling: x	Crane: x	Cámara en mano: x	
Observaciones:				
CÓDIGOS SONOROS	Voz:	Música:	Ruido:	
	Sonido in:	x	x	
	Sonido off:	x	x	
	Sonido Over:	x		
	Observaciones:	in: Diálogo entre Cersei, Jamie y Bran. Gemidos de Cersei y Jamie. Off: Gemidos de un hombre y una mujer.	La música comienza alegre, andante, con cuerdas suaves. Hacia el final, los instrumentos de cuerdas se vuelven dramáticos y pesados.	in: Summer, el lobo de Bran. Off: Aves, el viento del bosque.
CÓDIGOS SINTÁCTICOS	Tipos de asociaciones	Identidad: x Proximidad:	Analogía: Transitividad:	Contraste: Acercamiento:
	Tipo sintagmático	La relación con la secuencia anterior encuentra lugar dentro de la progresión narrativa a grandes rasgos, más que con la inmediatez y unidad espacio-temporal.		
CÓDIGOS GRÁFICOS	Diseñados:	Subtítulos:	Títulos:	Textos:
ESPACIO FÍLMICO	Eje estático/dinámico	Espacio estático fijo:	Espacio dinámico descriptivo: x	
		Espacio estático móvil: x	Espacio dinámico expresivo:	
Eje orgánico/inorgánico	Espacio unitario: x	Espacio fragmentado:		
	Observaciones:			
TIPO DE MIRADA	Objetiva: x	Objetiva inest:	Interpolación:	Subjetiva:
Observaciones:				
PUNTO DE VISTA	Focalizadores:	Extradiegéticos: x	Homodiegéticos:	
Observaciones:				
TIEMPO FÍLMICO	Duración	Natural absoluta:	Natural relativa: x	Contracción:
		Dilatación:	Observaciones:	
Notas sobre orden y/o frecuencia: Tiempo lineal vectorial progresivo				

No. 59	Bran encuentra a los Lannister teniendo sexo	Tiempo código: 58:36-1:00:28	
CONTENIDO			
EJES ESTRUCTURALES DE LA NARRACIÓN	Existentes	Ambiente	
		Observaciones: Exterior-Interior. Día. Comienza en el exterior de la torre, con el bosque de fondo y el viento corriendo fuerte. Termina en el interior de la torre, abandonada, entre heno y maderas.	
		Personajes	
		Persona	Rol
		Bran. Lleva un vestuario similar: con botas y algo similar a una pechera color café. Se ve confiado	Activo
	Cersai. Con un vestido color rosa y durazno, holgado Tiene el peinado alborotado.	Pasivo	
	Jamie, lleva una túnica beige solamente.	Activo	
	Acontecimientos	Sucesos	
		Bran trepa con gran habilidad la torre. Summer, parece estar preocupado. Al escuchar gemidos, se asoma a la ventana por fuera de la torre. Descubre a Jamie y Cersai teniendo sexo. Cersai lo mira y entra en pánico, le pide a Jamie que haga acúe al respecto. Él lo hace, tirando a Bran de la torre.	
		Acciones	
Comportamiento		Función	
Cersai entra en pánico, Jamie parece más tranquilo, le hace un par de preguntas a Bran, por lo que Cersai desespera. Jamie se asegura de mantener su secreto, empujando a Bran de la torre.	Se refuerza la habilidad de Bran para escalar. Descubrimos el secreto de Jamie y Cersai. Por la actitud de él, parece que el final será otro, pero termina siendo el peor para Bran. Se cosecha la muerte de Jon Aryn (los hermanos están dispuestos a matar para mantener su secreto, entonces lo aceptamos). Conocemos más a Jamie con el diálogo "las cosas que hago por amor", que es bastante informativo al respecto de la construcción del personaje (ama a su hermana, está dispuesto a hacer lo que sea por ella, pero además es vital mantenerlo en secreto).		