



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia

**La Batalla de los Bastardos
La historia como recurso de la fantasía**

Antonio Alberto González Morejón

Tutor: Enrique Gavilán Domínguez

Curso: 2017-2018

La Batalla de los Bastardos: La historia como recurso de la fantasía:

Resumen:

Juego de Tronos es la serie de fantasía más relevante de la historia televisiva. La trama se desarrolla en *Westeros*, un mundo irreal, construido sobre el modelo de la Edad Media Europea. El presente trabajo estudia cómo la serie aprovecha los elementos históricos para dar verosimilitud a su universo quimérico. Se centra en el episodio conocido como "*La Batalla de los Bastardos*". Muestra cómo se aprovechan en él encuentros históricos, como Cannas y Agincourt, para hacer más "real" un choque que el espectador sabe que es puramente fantástico.

[Palabras clave]: Juego de Tronos, historia medieval, historia antigua, fantasía, Agincourt, Cannas.

The Battle of Bastards: history as a resource of fantasy:

Abstract:

Game of Thrones is the most relevant fantastic series of television history. The plot takes place in *Westeros*, a unreal world, inspired by the european Middle Ages. This dissertation studies the way this series uses historical references in order to make realistic a fantastic universe. It focuses on the episode "*Battle of the Bastards*", on wich historical episodes like Cannae and Azincourt are leveraged to reinforce the fantastic element.

[Keywords]: Game of Thrones, medieval history, ancient history, fantasy, Azincourt, Cannae.

Índice:

1-Introducción.....	Pág.4
2-Juego de Tronos y la fantasía audiovisual.....	Pág.6
3-Trasfondo de la <i>Batalla de los Bastardos</i>	Pág.8
4- La <i>Batalla de los Bastardos</i>	Pág.11
5-Influencias de la Guerra de los Cien Años.....	Pág.17
6-La batalla de Cannas dentro del episodio.....	Pág.22
7- Las armas de la <i>Batalla de los Bastardos</i>	Pág.26
8-Conclusiones finales.....	Pág.29
9-Bibliografía.....	Pág.32

Juego de Tronos es la serie televisiva de fantasía más popular e influyente de la historia y sin duda una de las más seguidas en la actualidad. Esta obra encaja dentro del género fantástico, un género que hasta hace unos años era considerado de “nicho”, es decir, que contaba con un público reducido y no formaba parte de la cultura popular o cultura pop.

El objeto de este trabajo de fin de grado no es otro que el de analizar las bases históricas de las que se sirve la serie para construir su original universo fantástico y a través de ese análisis trataré de dar respuesta a numerosas incógnitas:

¿Por qué los autores de fantasía usan la historia como inspiración? ¿A qué se debe el realismo presente en la fantasía contemporánea? ¿Qué es lo que hace tan popular a una obra fantástica? y enlazando con lo anterior ¿Por qué triunfa *Juego de Tronos*? Para responder a estas cuestiones analizaré en profundidad uno de los episodios más famosos, el noveno de la sexta temporada, titulado *La Batalla de los Bastardos* (*Battle of the Bastards* en la versión original). Hablaré del particular universo fantástico de la serie y de cómo tanto George R.R. Martin, autor de los libros en los que se basa la serie y los creadores de la misma, David Benioff y D. B. Weiss, se apoyan en numerosas referencias medievales europeas y asiáticas para generar un mundo creíble y solvente.

Uno de los grandes atractivos, tanto de la serie como de los libros es que a pesar de desarrollarse en un mundo fantástico donde tiene cabida la magia, la trama no se fundamenta en los elementos fantásticos sino que las relaciones políticas y emocionales entre los personajes hacen las veces de catalizadores para que la historia avance, quedando la fantasía relegada a ciertos momentos.¹

Sin duda la principal causa de la sensación de realismo que transmite *Juego de Tronos* subyace en la inspiración histórica, y es que al igual que no se puede entender la Tierra Media sin las vivencias de Tolkien en la Primera Guerra Mundial, *Westeros* surge de mezclar

¹ Raya Bravo, Irene, « Juego de Tronos, una fantasía realista» perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013. Pág. 145. Las citas bibliográficas siguen el sistema de citas de la revista *Edad Media. Revista de historia* del Departamento de Historia Medieval de la Universidad de Valladolid.

elementos contemporáneos con elementos históricos.² El propio George R.R. Martin afirma que la Guerra de los Cien Años (1337-1453) fue su referente a la hora de escribir *Canción de hielo y fuego* (nombre que recibe la pentalogía de libros en los que está basada la serie televisiva).³ Pero no se quedan aquí las referencias históricas, hay evidentes paralelismos entre la disputa por el *Trono de hierro* y la Guerra de las dos Rosas (1455-1485). Los *Stark* serían el equivalente a los Lancaster y los *Lannister* el equivalente a la casa de York. *El Muro* que separa los *Siete Reinos* de las tierras de los salvajes está claramente inspirado en el Muro de Adriano, que separaba Inglaterra de lo que sería Escocia siglos después, y (desde el punto de vista romano) la civilización de la barbarie.⁴

Las hordas Dothraki, jinetes seminómadas de piel cobriza y pelo oscuro que se organizan en grupos denominados *khalasares* dirigidos por un *Khal*, una especie de jefe guerrero. Estos jinetes tienen mucho en común con las tribus mongolas que se unificaron bajo el mando de Gengis Khan (1162-1227) y que durante los siglos XIII y XIV forjaron un extenso imperio a lo largo de Europa y Asia. Por último, al igual que hizo en la serie Jorah Mormont para la casa *Targaryen*, numerosos europeos fueron enviados a la *orda* (corte de los khan) para relatar lo que allí veían, fue el caso de Juan de Plano Capini, enviado por el Papa Inocencio IV en 1245.⁵

Numerosos personajes de la serie se asemejan a los retratos de monarcas del pasado. Robert Baratheon nos recuerda a Enrique VIII, un personaje despótico y obeso, con gran carisma y voluntad voluble. Cersei Lannister que guarda cierto parecido con Ana Bolena, ejecutada bajo la acusación de incesto y traición, rasgos que se repiten en Cersei. Sin dejar la Inglaterra medieval, se pueden apreciar semejanzas entre Peter Baelish y Thomas Cromwell, que logró ascender en la corte a pesar de ser de origen humilde y otros tantos secretarios reales y funcionarios de la corte que se sirven de los mecanismos del poder para medrar social

² Miller, Laura, *Juego de tronos: un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata Naturae, 2012. Pág.57.

³ Raya Bravo, Irene, «Juego de Tronos, una fantasía realista» perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013. Pág. 147.

⁴ Miller, Laura, *Juego de tronos: un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata Naturae, 2012. Pág.58.

⁵ Larrington, Carolyne, *Winter is coming: el mundo medieval en Juego de Tronos*, Madrid, Desperta Ferro, 2017. Pág.222.

y económicamente. Los matrimonios por conveniencia, para lograr un objetivo político o una alianza entre reinos también son un elemento común en la serie, así el Rey Robert se casó con Cersei para lograr el apoyo económico de los Lannister, lo mismo se aplica al compromiso entre Joffrey Lannister y Sansa Stark, y posteriormente con Margaery Tyrel, para obtener por un lado el poder militar de los Stark y por otro el trigo y el oro de los Tyrel.⁶

La lista de elementos comunes entre la historia y Juego de Tronos, es enorme. A lo largo de este trabajo me centraré en los elementos bélicos y en el Norte, para ello utilizaré el ya mencionado noveno episodio de la sexta temporada *La Batalla de los Bastardos*. Pero antes hablaré brevemente de las características generales de *Juego de Tronos* y recorreré el panorama de la fantasía audiovisual en los últimos tiempos.

Juego de Tronos y la fantasía audiovisual:

Para explicar la fantasía audiovisual se puede utilizar la definición de Sánchez Noriega: “cine fantástico será aquel que se distancia del mundo experimentable para poner en pie otro con leyes propias”⁷. Es decir, películas que contienen elementos que atentan contra la lógica, que no pueden ocurrir en la realidad.

Es posible rastrear los orígenes del género fantástico en el mundo del entretenimiento audiovisual hasta el siglo XIX, la etapa inmediatamente anterior al nacimiento del cine. En esos años aparecieron numerosos aparatos capaces de generar ilusiones ópticas con el objetivo de emocionar y sorprender a los espectadores. Lo mágico, lo sobrenatural siempre ha estado presente en el séptimo arte. Como artilugio de la época, destacan las fantasmagorías, una especie de linterna mágica que proyectaba fantasmas. En los primeros años del cine la cinta de Méliès *Viaje a la luna* (1902) logró cautivar al público de la época. La fascinación por lo fantástico se remonta a los inicios del cine, una época en la que el interés por lo mágico era

⁶Raya Bravo, Irene, « Juego de Tronos, una fantasía realista» perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013. Págs.148-149.

⁷ Sánchez Noriega, José Luis, *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza, 2006. Pág.153.

superior al interés por la narrativa, ya que la inclinación por lo narrativo tardaría unos años en desarrollarse.⁸

En base a lo anterior y considerando únicamente el género, la serie *Juego de Tronos* puede describirse como una fantasía realista, donde los elementos fantásticos constituyen una parte más de una obra que busca un fiel reflejo de las emociones humanas. De ahí, que el peso de lo fantástico en la narrativa sea un tanto irregular. La serie se desarrolla en un periodo dominado por la violencia, una época en la que los reinos no tienen el poder suficiente para controlar su territorio, donde los señores territoriales están enfrascados en una continua lucha por el poder. Este marco nos recuerda a un mundo a medio camino entre Roma y la Edad Media, a esto el autor añade una serie de temas contemporáneos como el sexo o la obsesión por la información, pero si hay que señalar dos temas predominantes, estos son la violencia y el poder.⁹

Juego de Tronos es un perfecto ejemplo de cómo ha ido evolucionando la narrativa fantástica en la ficción audiovisual del siglo XXI. Las películas, series y en menor medida los libros de fantasía, entraron a formar parte de la cultura de masas a partir del estreno en el año 2001 de la cinta *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* del director neozelandés Peter Jackson. Esta película marcó un antes y un después en el género fantástico, tanto en el aspecto cinematográfico como en la clase de público que consume este tipo de obras. La irrupción de *La Comunidad del Anillo* significó para el cine fantástico y para la fantasía en general el equivalente a lo que le sucedió a la ciencia-ficción tras el estreno de *La guerra de las Galaxias* en 1977, esto es, que un género hasta ese momento considerado como algo reservado para los intelectuales o el público friki, se populariza y pasa a formar parte de la cultura de masas. En palabras de Alberto Hermida: “las temáticas de lo extraordinario

⁸ García García, Pedro José; Raya Bravo, Irene, « El camino hacia Juego de Tronos. Nuevas tendencias en la fantasía cinematográfica y televisiva del nuevo milenio » perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013. Págs.35-36.

⁹ Miller, Laura, *Juego de Tronos: un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata Naturae, 2012. Págs.58-60.

atraviesan por un momento de auge, en su transición de la discreción al fenómeno de masas”¹⁰.

Los avances tecnológicos, especialmente en el campo de las imágenes generadas por ordenador (CGI o *computer generated images*), han permitido una representación realista de mundos irreales a la par que han abaratado enormemente el coste de producción de estas cintas. No obstante, no es la tecnología la que ha de llevarse el mérito de la popularidad de la que goza el género, esto hay que atribuirlo a la gran aceptación popular del género literario del que beben estas obras.¹¹

Juego de Tronos, siguiendo la línea épica del *Señor de los Anillos* pero añadiendo temas maduros y actuales a la ecuación ha logrado acercar la narrativa fantástica al público adulto, desterrando la vieja concepción que se tenía del género como algo infantil.

Antes de comenzar a analizar el capítulo nueve de la sexta temporada de *Juego de Tronos*, resumiré el trasfondo tras la batalla.

Trasfondo de la *Batalla de los Bastardos*:

El noveno episodio de la sexta temporada de *Juego de Tronos* ha sido aclamado por la crítica¹² y el público; se trata de un capítulo magnético, poderoso, que no deja a nadie indiferente. Logró ganar seis premios *Emmy*: dirección, guion, maquillaje, efectos visuales,

¹⁰Hermida, Alberto, «La omnipresencia de lo sobrenatural. Representaciones del no-cuerpo en las series de ficción televisiva» perteneciente a Gordillo Álvarez, Inmaculada; Guarinos, Virginia (coord.), *Todos los cuerpos: el cuerpo en televisión como obsesión hipermoderna*, Córdoba (Argentina), Babel, 2010.Pág.224.

¹¹ García García, Pedro José; Raya Bravo, Irene, « El camino hacia *Juego de Tronos*. Nuevas tendencias en la fantasía cinematográfica y televisiva del nuevo milenio » perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo *Juego de Tronos**, Madrid, Fragua, 2013.Pág. 33.

¹² Obtuvo una puntuación de 98 sobre 100 en *Rottentomatoes* y de 9.9 sobre 10 en *Imdb*, los dos grandes portales estadounidenses dedicados a la crítica audiovisual. Sendas puntuaciones pueden ser consultadas en los siguientes enlaces:

https://www.imdb.com/title/tt0944947/episodes?season=6&ref_=tt_eps_sn_6; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:25 h.

https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones/s06/?#desktopEpisodeList; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:29 h.

edición y mezcla de sonido¹³, lo que demuestra las altas cotas de calidad de esta producción audiovisual.

La fascinación que despierta este episodio se debe, en gran parte, al exhaustivo trabajo de investigación histórica que hay detrás de todos los elementos militares que componen la parte más espectacular del capítulo. Miquel Sapochnik, director de este episodio, ha reconocido en varias entrevistas a medios estadounidenses, que para filmar este capítulo se inspiró, principalmente en las batallas de Agincourt y Cannas, entre otras referencias históricas y filmicas¹⁴ que analizaré más adelante.

La *Batalla de los Bastardos* recoge el clímax del conflicto por el control del Norte, una guerra entre dos casas norteñas recientemente descabezadas: Los Stark y los Bolton, al frente de las cuales se encuentran sendos bastardos, de ahí el nombre del episodio.

La casa Stark ha sido desde siempre la casa preponderante en el Norte, su emblema es un lobo huargo gris sobre un fondo blanco y su hogar es *Winterfell*. Son una familia que ha dominado a los norteños con mano firme durante miles de años, hasta que cayeron en desgracia tras rebelarse contra la corona. Los principales Stark han muerto debido a la guerra civil que sacudió *Westeros*, por lo que el control de la casa ha recaído en el bastardo Jon Snow¹⁵. Su hermanastra Sansa Stark, le ayuda a legitimarse como heredero mientras él comanda un ejército compuesto por salvajes de más allá del muro, que le siguen al considerarle su salvador y un dios¹⁶, además de este contingente, Jon cuenta con el apoyo de los restos del ejército de Stannis Baratheon.

Al término de la batalla se unirán al combate los caballeros del valle, antiguos aliados de los Stark y ahora controlados por Peter Baelish, un plebeyo salido de los barrios bajos de la

¹³ Ruiz de Elvira, Álvaro; Marcos, Natalia disponible en: https://elpais.com/cultura/2016/09/20/television/1474369325_915695.html; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:13 h.

¹⁴ Hiberd, James, disponible en: <http://ew.com/article/2016/06/19/game-thrones-battle-director/>; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:52.

¹⁵ *Snow* (Nieve) es el apellido que reciben todos los bastardos norteños en la serie, si el bastardo nace en el sur se recibe el apellido *Sand* (Arena).

¹⁶ Esto se debe a que Jon salvó a parte del Pueblo Libre del ataque de los caminantes blancos (unos seres sobrenaturales) en el episodio 8 de la quinta temporada, tras lo cual fue traicionado, asesinado y poco después resucitado mediante un rito mágico, por lo que ahora es temido y venerado por las gentes de más allá del Muro.

capital, que sirviéndose de su ingenio y de las intrigas de la corte ha conseguido una holgada posición social. Su ayuda es requerida por Sansa Stark, a pesar de que él la traicionó, echándola en brazos de Ramsay Bolton.

Por el lado de los Bolton, nos encontramos con que el bastardo Ramsay Snow, ahora Ramsay Bolton ha asesinado a su padre y se ha hecho con el control de *Winterfell*, y por ende del Norte. Ramsay es el antagonista de la serie durante dos temporadas (la quinta y la sexta). Es un psicópata sádico que disfruta torturando a los demás; en una ocasión captura a Theon Greyjoy un antiguo aliado de los Stark y lo tortura de tal manera que le anula como persona. Ramsay no duda en utilizar cualquier medio para lograr sus objetivos, ya sea asesinar a su padre o a su hermanastro recién nacido. Más adelante en el apartado dedicado al desarrollo de la batalla hablaré de cómo tiene preso a uno de los últimos Stark, Rickon Stark (hermano pequeño de Sansa y Jon) y como lo utiliza a su favor.

Situados los contendientes, detallaré algunas de las características particulares del Norte.

El Norte tiene una idiosincrasia particular. La arquitectura de *Winterfell* evoca la de un castillo concéntrico normando. Es el núcleo de la casa Stark, allí han ejercido desde tiempos remotos como guardianes del norte. El castillo es el eje de todo el territorio, se trata de una fortaleza provista de una doble línea de muros separados entre sí por un foso. Los castillos que construyó Eduardo I (1239-1307) en Gales: Baumaris, Caernafon, Harlec o Conwy son los modelos en los que se basó *Winterfell*.¹⁷

La sociedad norteña se aferra a las tradiciones en lo religioso y en lo político. El Guardián del Norte gobierna sobre su castillo y sus tierras de una manera muy similar a la de un conde anglosajón, a diferencia de los usos típicos de la capital, *King's Landing*, donde la forma de gobierno es más parecida al modelo monárquico medieval. Los vasallos más allegados del señor de *Winterfell* viven con él en el castillo, pero siempre que lo necesite puede solicitar la ayuda de multitud de nobles norteños que le han jurado fidelidad, estableciendo una compleja red de alianzas. Junto al señor del castillo encontramos la figura del maestre que se encarga de aconsejar al gobernante, sin que ello conlleve la existencia de un aparato burocrático en *Winterfell*.

¹⁷ Larrington, Carolyne, *Winter is coming: el mundo medieval en Juego de Tronos*, Madrid, Desperta Ferro, 2017. Pág.55.

El Norte es una tierra de guerreros, no de caballeros¹⁸, no se celebran torneos ni otros rituales de caballería. Los guerreros del Norte utilizan cota de malla o una coraza de cuero en vez de armadura, más típica del sur. La esgrima norteña no se basa en la estocada sino en el corte.

La Batalla de los Bastardos:

El día antes de la batalla hay un parlamento entre los líderes de ambos bandos:

Por el lado de los Stark y abriendo la comitiva, Sansa Stark y Jon Snow, tras ellos se encuentran sus principales aliados; por un lado *ser*¹⁹ Davos Seaworth, apodado el Caballero de la Cebolla, antiguo almirante de Stannis Baratheon, Tormund, un afamado guerrero salvaje del pueblo libre y Lyanna Mormont, la joven heredera de la casa Mormont, los más fieles vasallos de los Stark.

En el bando contrario, Ramsay Bolton aparece pertrechado por sus dos comandantes.

Ramsay trata de amedrentar a los Stark, para que se rindan y le juren lealtad ya que él parte con ventaja²⁰, pero Jon, lejos de achantarse, le reta a un combate singular. Aquí la serie quiere contraponer los dos tipos de caudillos militares que se van a enfrentar en batalla, uno que lucha al frente de sus hombres y otro que los comanda en la lejanía; esta diferencia se acrecienta a medida que avanza el capítulo.

Jon es el prototipo de rey guerrero, un gobernante que dirige la batalla desde la primera línea, algo no solo propio de la épica, si no que también es común en la historia. Tenemos el caso de los reyes vikingos que comandan a sus tropas desde la primera línea, mientras que Ramsay procede de manera similar a los generales contemporáneos, que dirigen las operaciones desde la retaguardia.

La comparación entre ambos está presente a lo largo de toda la batalla, Jon es un guerrero y aunque tiene conocimientos tácticos, se deja llevar por sus sentimientos y siempre

¹⁸ Ídem. Pág.56.

¹⁹ En *Juego de Tronos* tanto en los libros como en la serie los nombres de los caballeros no van precedidos de la fórmula “sir” si no de “ser”; cambiar una letra en ciertas palabras es un recurso habitual en las obras del escritor George R.R. Martin, otros ejemplos de esto serían: *Master/Maester, Marjorie/Margaery*.

²⁰ Ramsay posee la poderosa fortaleza de *Winterfell* y dobla en número de tropas a los Stark.

lucha en primera línea, mientras que Ramsay es calculador y un gran estratega, no confía en su ventaja numérica, siempre trata de lograr la victoria con el menor número de bajas, para ello emplea tácticas de personajes de la talla de Aníbal Barca y dirige el combate desde la seguridad de la retaguardia. Desde antes de la batalla, Ramsay trata de provocar a Jon porque conoce su carácter y sabe que si lo enfurece puede matarlo más fácilmente.

Rotas las negociaciones, esa misma noche, en el campamento de los Stark los dirigentes del ejército discuten sobre la estrategia. Su situación es precaria ya que se acerca el invierno, apenas tienen provisiones y sus números son muy inferiores a los del enemigo, un enemigo que además de la apabullante superioridad numérica, es conocido por sus tácticas brillantes y cuenta con la fortaleza de *Winterfell*. En esta escena se aprecian las diferentes concepciones de la guerra que tienen los hombres de *Westeros* y la gente de más allá del Muro, Tormund se muestra muy preocupado por potencial de la caballería enemiga, ya que cuando los salvajes se enfrentaron a los caballeros de Stannis Baratheon, fueron barridos con gran facilidad. Jon y Davos replican que cavarán trincheras para así evitar un ataque en pinza, Tormund se queda atónito ante la terminología militar que emplean al sur del Muro.

El uso de la caballería y más aún, las medidas para contrarrestarla utilizando el terreno o modificándolo son un claro reflejo de como la guerra en *Westeros* está basada en la Guerra de los Cien Años (1337-1453), pero esto lo desarrollaré más adelante, en otro apartado.

Tras unas cuantas discusiones estratégicas más, Tormund y *ser* Davos se retiran quedándose Sansa y Jon en la tienda. Sansa le advierte a Jon del carácter ladino de Ramsay y de cómo les será imposible rescatar a su hermano Rickon ya que para los Bolton mantener a un Stark con vida es un peligro, pero Jon hace oídos sordos en una actitud arrogante.

La noche da paso al día y ambos ejércitos se despliegan en una planicie. Se presenta un plano aéreo de las filas de los Stark con la caballería al frente y los arqueros detrás. Estos portan tres tipos distintos de arco. Se subraya que este es un ejército en el que se mezclan distintas culturas. Por un lado se pueden ver los arcos largos ingleses que predominan en el norte, por otro lado, los arcos turcos o arcos recurvos y por último, se aprecia el arco estándar europeo que se comenzaría a usar en tiempos de Carlomagno²¹. En las armas y armaduras de este lado se aprecia una amplia variedad, que analizaré más adelante.

²¹ Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005. Pág.111.

Los Bolton, por el contrario, tienen un ejército más normalizado, todos sus arqueros portan el arco largo inglés, característico de la Guerra de los Cien Años y se percibe una uniformidad en todos sus soldados, que visten armaduras de cuero y portan los mismos cascos. La formación en este caso, sitúa a los arqueros en la vanguardia, delante de la caballería y en la retaguardia, a unos lanceros con escudos. La formación se dispone en forma de media luna, y a continuación el general, Ramsay Bolton se adelanta a caballo llevando consigo prisionero a Rickon Stark. *Lord Bolton* desmonta y el bando de los Stark aguarda preocupado.

El director trabaja la tensión de manera magistral y utiliza una sucesión de planos y contraplanos²² para representar el duelo entre ambos generales antes de que la propia batalla empiece. Ramsay saca un cuchillo y lo levanta, Jon desmonta del caballo y da varias zancadas en dirección al enemigo, finalmente *Lord Bolton* libera a su prisionero y le anima a correr para encontrarse con su hermanastro, mientras dice esto, saca un arco y se dispone a disparar. A partir de aquí comienza una escena que evoca a la película *Apocalypto* de Mel Gibson, pero no voy a entrar en la escena en sí, si no en la táctica que encierra: al poner en peligro la vida de Rickon, Ramsay logra aprovecharse de la personalidad de Jon y consigue que este abandone la seguridad de sus propias filas y se aventure en tierra de nadie para salvar a su hermanastro, sin conseguirlo.

Rickon muere asaeteado y Jon, cegado por la ira, avanza aún más rápido en dirección al ejército enemigo. Ramsay aprovecha esta circunstancia y ordena a sus arqueros disparar, logrando con ello que el bastardo Stark se caiga de su caballo muy cerca de las filas de los Bolton, lo que les brinda la posibilidad de acabar con el general enemigo antes incluso de empezar la batalla. Hay precedentes históricos en los que se ha usado la ejecución de prisioneros como arma contra el enemigo. El ejemplo más famoso sería el de Ricardo I de Inglaterra “Corazón de león”. Durante la tercera Cruzada, la de los reyes, tras el asedio de Acre y la consiguiente caída de la ciudad en manos cristianas, ordenó la ejecución de 2700 prisioneros musulmanes por razones estratégicas²³.

²² Se trata de un recurso cinematográfico, es un encuadre simétrico, generalmente empleado en el diálogo de dos personajes, de forma que cada uno de los actores aparezca en orientación contraria respecto al anterior.

²³ Runciman, Steven, *Historia de las Cruzadas. 3, El Reino de Acre y las últimas Cruzadas*, Madrid, Alianza, 1973. Pág.63.

Ante la inminente caída de la plaza de Acre, para evitar mayores bajas, la guarnición musulmana que defendía la ciudad pactó la rendición, sin el consentimiento de Saladino. Las condiciones fueron las siguientes: a cambio de que se garantizara la vida de los defensores, de sus esposas y de sus hijos, se pagaría un rescate de 200.000 dinares, además de la liberación de 1.500 prisioneros cristianos y la devolución de la Vera Cruz.²⁴ Para cuando Saladino se enteró de estos términos, la ciudad ya estaba en manos cristianas. El sultán tuvo que resignarse y abrir negociaciones con los nuevos gobernantes del lugar.

Ricardo I se convirtió en la máxima autoridad en Acre, y por tanto fue el encargado de negociar con Saladino. Se exigió el pago de las reparaciones en el plazo de un mes tras la caída de la ciudad, sin embargo, el sultán tenía sus propios problemas, no solo se trata de que 200.000 dinares es una cantidad elevada, si no que además Saladino había exigido demasiado a sus emires y no le sería fácil recaudar la suma. Tras mucho discutir, los cristianos aceptaron un primer pago consistente en la Vera Cruz, la mitad del dinero acordado y todos los prisioneros.

Al presentarse los cristianos en el lugar convenido para el intercambio, el sultán les exigió una garantía que podía ser o bien la liberación de todos los prisioneros de Acre, o bien la entrega de rehenes cristianos, los cruzados se negaron a aceptar estos términos. La desconfianza entre ambos bandos es evidente. Ninguna de las dos partes quería conceder garantía alguna de que cumplirían lo acordado.²⁵

Conforme pasaban los días surgía una inquietud entre los líderes cristianos; se temía que Saladino estuviera dilatando los plazos a propósito con la intención de frenar el avance cruzado, a esto se sumó el rumor de que el sultán había ejecutado a los rehenes cristianos, por lo que el día 20 de agosto de 1191, los comandantes de Acre capitaneados por Ricardo I ordenaron la ejecución de 2.700 prisioneros, salvándose tan solo unos pocos notables y algunos hombres fuertes, útiles para el trabajo manual.²⁶

²⁴ Gillingham, John, *Ricardo Corazón de León*, Madrid, Sílex; Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 2012. Pág.261.

²⁵ Ídem. Págs. 266-267.

²⁶ Runciman, Steven, *Historia de las Cruzadas. 3, El Reino de Acre y las últimas Cruzadas*, Madrid, Alianza, 1973. Pág.63.

¿Para qué sirvió esta ejecución? ¿Por qué se zafaría Ricardo de tan importante baza? La principal razón, es que estos prisioneros eran un lastre enorme para el avance cruzado, a la vez que constituían un importante gasto de recursos, tanto humanos como alimenticios, a esto hay que sumarle cierto espíritu revanchista por las pérdidas humanas sufridas durante el asedio. Cronistas cristianos como Ambrosio hablaban de “la venganza de la cristiandad”²⁷. Por último, hay que pensar en el impacto que causaría este hecho en las tropas musulmanas, sembrando el terror en la soldadesca y la ira en los mandos, lo cual podría llevar a acciones precipitadas por parte de los caudillos musulmanes. Este aspecto constituye el paralelismo más evidente con la estrategia de Ramsay en la batalla, pues con la ejecución del hermanastro del comandante enemigo, logra hacer que este pierda los estribos y se ponga a tiro de los arqueros de los Bolton.

El episodio continúa. Jon Snow está en el suelo, su cabalgada se ha visto frenada por las flechas enemigas y ahora se encuentra en tierra de nadie, a merced de la caballería de los Bolton, Ramsay no desaprovecha la oportunidad y ordena a sus hombres cargar. Jon se levanta para enfrentarse a los caballos enemigos, desenvaina la espada y se pone en guardia, en un plano claramente inspirado en la película *El Señor de los Anillos: El retorno del rey*²⁸. Justo en el instante en el que la caballería se cierne sobre el comandante de los Stark, aparecen por detrás sus propios caballeros y ambos ejércitos chocan en lo que, sin duda, es uno de los grandes aciertos del episodio, ya que en vez de utilizar una música épica y alejar la cámara, como es típico del género fantástico, tan solo se escuchan los ruidos de la batalla, creando un efecto caótico que le da apariencia de realismo a la situación.

Tras unos instantes caóticos, los arqueros de ambos bandos se preparan para disparar y efectivamente los arqueros de los Bolton sueltan las flechas, sin embargo en el lado de los Stark, *ser* Davos anula la orden de disparar pues existe el riesgo de que las flechas maten a sus propios hombres. Esta escena refuerza la personalidad cruel de Ramsay, a quien no le importa matar a sus propios hombres con tal de ganar. También se puede apreciar el papel fundamental de los arcos en esta contienda, un aspecto inspirado en la batalla de Agincourt (1415), que analizaré en el próximo apartado.

²⁷ Gillingham, John, *Ricardo Corazón de León*, Madrid, Sílex; Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 2012. Pág.271.

²⁸ Ver anexo página 2.

La cámara alterna entre planos del caos que se está viviendo en las líneas frontales de la batalla con planos de los arqueros soltando flechas sin parar, el director no pierde la oportunidad de enfrentar a un Jon ensangrentado luchando desesperadamente con un Ramsay pulcro y tranquilo, dando órdenes desde la seguridad de la retaguardia. A medida que las flechas van haciendo mella en ambos ejércitos, se va formando una montaña de cadáveres y sobre ella la gente sigue luchando hasta su último aliento, en este punto apenas quedan caballeros y la infantería toma el protagonismo absoluto del enfrentamiento.

La montaña de cadáveres tiene unas dimensiones exageradas. El director se fijó en batallas de la guerra civil americana²⁹ donde los muertos dificultaban el avance de los vivos.

Los arqueros de los Stark se unen a la batalla espada en mano, hartos de contemplar los combates sin poder intervenir. En este preciso momento Ramsay Bolton decide activar su estrategia para sentenciar la batalla, y ordena a sus lanceros tomar posiciones alrededor del enemigo, formando un semicírculo que deja encerrados a los Stark entre las lanzas enemigas y la montaña de cadáveres. Esta táctica está directamente inspirada en la que utilizó Aníbal Barca en la batalla de Cannas³⁰ contra los ejércitos romanos comandados por Cayo Terencio Varrón y Lucio Emilio Paulo en el año 216 a.C³¹.

La estratagema cartaginesa de Ramsay funciona a la perfección, y pone a Jon contra las cuerdas. A medida que los lanceros van presionando al enemigo, este se ve obligado a escalar el montículo de cadáveres, pero *Lord* Bolton lo tiene todo planeado, ha situado hombres en la cima de esa elevación para impedir cualquier escapatoria.

Los lanceros, parapetados tras los escudos de sus compañeros, avanzan sin pausa, a la vez que los hombres situados en lo alto de la montaña de cadáveres comienzan a bajar. La situación de los Stark es más precaria a cada minuto que pasa, pronto cunde el pánico entre sus filas y todos tratan de escapar de aquella ratonera. Jon cae al suelo y es aplastado por sus compañeros. Tras unos angustiosos segundos, logra zafarse y se levanta para respirar, en una

²⁹ *Juego de Tronos - Detrás de las cámaras: La Batalla de los Bastardos* disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=krAWxd7lmhY>; visitada por última vez el 16/05/2018 a las 20:39.

³⁰ Ver anexo página 3.

³¹ Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008. Pág.233.

escena autoreferencial dentro de la propia serie³², remite al décimo episodio de la tercera temporada, donde en un plano idéntico, Daenerys Targaryen se encuentra rodeada por numerosos libertos que la aclaman como su salvadora, es una escena cálida que representa la vida, en contraste con esta escena fría y apagada que simboliza la muerte.

Cuando todo parece perdido se oye un cuerno en la lejanía, y como si de Gandalf y Eomer se tratase³³, llegan Sansa y *Lord* Peter Baelish comandando a los Caballeros del Valle, tradicionales aliados de los Stark, los cuales barren a los Bolton con una carga de caballería por la retaguardia y cambian decisivamente el curso de la batalla. Evidente referencia a la batalla del *Abismo de Helm* en la segunda entrega de *El Señor de los anillos*.

Ramsay Bolton se bate en retirada hacia *Winterfell*, pero apenas entra en la fortaleza es alcanzado por Jon y capturado. Al final del episodio Sansa se vengá de Ramsay arrojándolo a una jauría de perros. Los pendones de los Bolton caen y las enseñas de los Stark se alzan de nuevo en su hogar.

Influencia de la Guerra de los Cien Años:

Como ya he mencionado, la Guerra de los Cien Años es una de las principales fuentes de las que se sirve *Juego de Tronos* a la hora de diseñar su propia dimensión militar, y el episodio de la *Batalla de los Bastardos* no es una excepción. A lo largo de este apartado analizaré las influencias que tiene este periodo en la serie, y sobre todo en este capítulo.

El término Guerra de los Cien Años se acuñó en el siglo XIX³⁴ para designar a una serie de conflictos entre los reinos de Francia e Inglaterra, que se prolongaron desde 1337 hasta 1453. Esta larga guerra se debió principalmente, a las posesiones que tenían los reyes ingleses en Francia, unos territorios que se extendían desde Normandía, pasando por Maine,

³² Ver anexo página 7.

³³ Ídem. Páginas 4-6.

³⁴ Hooper, Nicholas; Bennett, Matthew, *La guerra en la Edad Media 768-1492*, Madrid, Akal, 2001. Pág. 118.

Anjou y Turena hasta llegar al ducado de Aquitania, este último territorio se logró gracias a la boda entre Enrique II Plantagenet y Leonor de Aquitania.³⁵

Había una dualidad rey-duque en cada nuevo monarca inglés, lo cual traía problemas al ser el rey de Inglaterra un vasallo del rey de Francia y no uno cualquiera, ya que debido a una serie de eventos en los que no voy a entrar, los reyes ingleses estaban atados mediante un juramento ligo a los monarcas franceses, este vínculo debía ser renovado por cada nuevo monarca inglés. Este homenaje ligo implicaba la prestación de *auxilium* militar cuando este fuera solicitado.³⁶ Pronto se produjeron conflictos de intereses entre ambos monarcas y las relaciones entre ambos reinos se fueron tensando cada vez más hasta que Carlos IV de Francia murió sin descendencia en 1328, subiendo al trono Felipe VI, quien en 1337 confiscó el ducado de Aquitania a consecuencia de numerosos actos de rebeldía cometidos por el rey inglés del momento, Eduardo III, esto desencadenó el conflicto, Eduardo tenía derechos sobre el tono francés por vía materna, derechos que intentaría hacer valer a lo largo de la guerra. A lo anterior hay que sumar una problemática feudal, ya que numerosos señores se pusieron del lado inglés al considerar que el trono estaba aplicando una política excesivamente centralizadora.

Al comienzo de la contienda, los ingleses no tenían fama de grandes guerreros. Esta impresión cambiaría rápidamente, debido a las innovaciones tácticas que desarrollaron durante las guerras escocesas. La principal baza inglesa consistía en hacer desmontar a los hombres de armas y apoyar su avance con el de los arqueros situados en los flancos.³⁷

Es un periodo en el que el mundo militar va evolucionando hacia una infantería cada vez más preponderante. A lo largo de este conflicto, los ingleses descubrieron la utilidad de sus arcos largos, un arma tremendamente versátil, que en un terreno desfavorable a la caballería daba resultados muy satisfactorios³⁸. Volviendo a las guerras entre ingleses y escoceses que venían librando desde 1296, durante estas contiendas los escoceses usaron el terreno a favor y una táctica de guerrillas para anular a la caballería pesada inglesa.

³⁵ Allmand, Christopher, *La guerra de los cien años*, Barcelona, Crítica, 1989. Pág.25.

³⁶ Ídem. Págs. 25-26.

³⁷ Hooper, Nicholas; Bennett, Matthew, *La guerra en la Edad Media 768-1492*, Madrid, Akal, 2001. Pág. 118.

³⁸ Allmand, Christopher, *La guerra de los cien años*, Barcelona, Crítica, 1989. Págs.91-92.

Ante las dificultades geográficas de Escocia, los ingleses tuvieron que innovar. A fuerza de experimentar, lograron combinar exitosamente caballería ligera con arcos largos, una táctica que brillaría en terreno francés años más tarde. De las guerras escocesas surgiría el *hobilar*, una unidad de caballería ligera especializada en incursiones de saqueo.

El arco largo se convirtió en el arma por excelencia de los ingleses, prueba de ello es que en 1415 Enrique V desembarcaba en las costas francesas con un ejército de 10.500 hombres, de los cuales tres cuartas partes eran arqueros.³⁹ La gran movilidad de los arqueros era una ventaja innegable.

Por el contrario los franceses solamente disponían de ballesteros genoveses, mercenarios como tiradores, unas fuerzas difíciles de concentrar debido al sistema de guarniciones, un método lento y poco flexible en comparación al aplicado por los ingleses.

Al contrario que la creencia popular, las grandes batallas no eran lo habitual en la Guerra de los Cien Años y es que ningún bando quería enfrentar un encuentro de grandes proporciones ya que significaba una importante pérdida de hombres y recursos. El número de grandes batallas es muy bajo, los grandes choques en casi 120 años de guerra no superaron la decena.⁴⁰ Las batallas que cuentan con miles de combatientes en cada bando, como Crécy (1346) y Poitiers (1356) fueron hechos aislados dentro de esta larga contienda. Al ser derrotados en estos dos encuentros, los franceses aprendieron la lección y comenzaron a rehuir el enfrentamiento directo.⁴¹ Por lo que estos choques serían, aún si cabe, más infrecuentes, por ello no es extraño que estos hechos se documentaran con todo lujo de detalles, debido a su excepcionalidad.

Una de estas extraordinarias batallas campales, ha servido de inspiración directa a la hora de escribir y dirigir el episodio televisivo sobre el que versa este trabajo. Se trata de la batalla de Agincourt (1415), que enfrentó a Enrique V de Inglaterra contra las tropas francesas

³⁹Hooper, Nicholas; Bennett, Matthew, *La guerra en la Edad Media 768-1492*, Madrid, Akal, 2001. Pág.130.

⁴⁰ Mitre Fernández, Emilio, *La guerra de los Cien años*, Madrid, Historia 16, 1990.Pág.80.

⁴¹ Hooper, Nicholas; Bennett, Matthew, *La guerra en la Edad Media 768-1492*, Madrid, Akal, 2001. Pág.118.

comandadas por Juan le Maingre y Charles d' Albret, que a su vez estaban supervisados por un triunvirato de duques.⁴²

Los 60.00 soldados ingleses se veían superados por tres a uno, pero contaban con la ventaja de estar bien comandados por su rey, algo de lo que no podían presumir los franceses. El rey Carlos VII llevaba años enfermo y no podía ejercer como comandante. El ejército inglés llegó unido, organizado y bien dirigido, mientras que el francés dividía el mando entre dos comandantes, que a pesar de ser brillantes estrategias estaban coartados por la supervisión de tres duques.

Enrique V dispuso a sus arqueros en los flancos y en el centro de la formación situó a su infantería. El ejército inglés se encontraba en unas condiciones pésimas ya que no habían parado de luchar desde su desembarco en Calais. Mientras tanto, los franceses pretendían barrer a los temibles arqueros ingleses utilizando la caballería, pero Enrique tomó medidas para evitar esto. Hizo que los arqueros levantaran una cerca de estacas, tras lo cual les ordenó disparar para tratar de atraer a los caballeros enemigos. Un observador avisado se puede dar cuenta de que preparar y levantar unas estacas en un campo de batalla, frente al enemigo no es algo sencillo ni rápido, por lo que surge la pregunta ¿Dónde estaban los caballeros franceses? El ejército francés no solo adolecía la falta de un mando unificado, si no que su propio tamaño jugaba en su contra. Mientras que el reducido número de las tropas inglesas les permitía transmitir información con rapidez, el nutrido y amplio ejército francés tardaba mucho tiempo en hacer llegar una orden desde el alto mando hasta la vanguardia y viceversa, por lo que cuando quisieron organizar una carga de caballería, los ingleses ya estaban preparados para rechazarles.⁴³

Los franceses perdieron la oportunidad de barrer a los arqueros enemigos rodeándoles por los flancos, ahora solo les quedaba la opción menos deseable, la de un ataque frontal. El campo de batalla estaba completamente embarrado, lo que dificulta el avance de los caballeros y de la infantería, además el ejército francés sufría una importante falta de disciplina, por lo que no avanzaban unidos en filas apretadas, un requisito básico para lograr una carga de caballería efectiva.

⁴² Ídem. Pág.132.

⁴³ Barker, Juliet R.V, *Agincourt: el arte de la estrategia*, Barcelona, Ariel, 2009. Pág.345-346.

El pronóstico de esta carga no era nada halagüeño para el bando francés, y los resultados no hicieron si no confirmarlo; los caballeros que no cayeron por las flechas quedaron empalados por las estacas. Pero la desgracia no solo se cernió sobre la caballería, si no que la peor parte se la llevaron los hombres de armas que avanzaban detrás de los caballeros, que al quedar atrapados en la huida de estos, fueron asaeteados sin piedad. La táctica militar dicta que ante un ataque de estas características, lo mejor es responder con flechas, pero, al igual que ocurre con los Stark en el episodio, los ballesteros y arqueros franceses se encontraban en la retaguardia y no podían disparar sin arriesgarse a matar a sus propios hombres, por lo que no lo hicieron.⁴⁴

Aquí se aprecian las influencias más claras de Agincourt en la *Batalla de los Bastardos*, los arqueros barriendo a la caballería y a la infantería, un campo embarrado y los Stark al igual que los franceses, incapaces de responder a las saetas enemigas por miedo a matar a sus hombres. Las similitudes no terminan aquí, pues cuando ambos ejércitos chocaron, la ventaja numérica de los franceses jugó en su contra, ya que el campo de batalla era demasiado estrecho, los hombres apenas tenían espacio para blandir sus armas y cuando se produjo el choque, los soldados se aplastaban entre ellos, quien caía al suelo era hombre muerto y pronto comenzaron a surgir pilas de cadáveres, la superioridad numérica resultó totalmente contraproducente.⁴⁵

En el capítulo de *Juego de Tronos* se aprecia un hecho similar, cuando los Stark han sido acorralados por los lanceros Bolton y comienzan a quedarse sin espacio, en el momento en el que Jon cae y es aplastado por sus compañeros⁴⁶, esos momentos angustiosos tienen una base claramente histórica sin la cual seguramente ni se hubieran concebido.

Si bien es cierto que la vertiente histórica de la batalla de Agincourt es la inspiración principal de Sapochnik, no por ello hay que obviar la influencia de la obra *Henry V* (Enrique V) del dramaturgo inglés William Shakespeare y sus versiones filmicas, la primera de Lawrence Olivier en 1944 y la más reciente de Kenneth Branagh estrenada en 1989. En lo tocante al apartado más técnico y sobre todo en las escenas de caballería, la influencia

⁴⁴ Ídem. Págs.346-351.

⁴⁵ Ibidem. Pág.355.

⁴⁶ Ver anexo página 7.

principal viene de la mano de *Ran*, cinta de Akira Kurosawa que adapta *El rey Lear* de Shakespeare al Japón feudal.

Influencia de la batalla de Cannas dentro del episodio:

La batalla de Cannas se encuadra dentro de la Segunda Guerra Púnica (218-202 a.C.) que enfrentó a romanos y cartagineses. Tras la Primera Guerra Púnica (264-241 a.C.), los cartagineses necesitaban recursos, por lo que atacaron Saguntum (Sagunto) para aumentar su control sobre el mediterráneo. La ciudad se encontraba dominada por los romanos y el Senado no tardó en reaccionar, por lo que en el 218 se reanudaron las hostilidades.⁴⁷ De entre todas las batallas de esta larga guerra, la más sangrienta y célebre fue la de Cannas, un enfrentamiento que quedó grabado a fuego en la memoria de los romanos, a la vez que sentó cátedra en el ámbito de la estrategia militar, sirviendo de inspiración a numerosos militares a lo largo de la historia, como a Alfred von Schlieffen, el creador del célebre plan Schlieffen⁴⁸. También es una influencia directa de la *Batalla de los Bastardos*.

El senado exigía una confrontación directa con Aníbal, por lo que los cónsules Terencio Varrón y Lucio Emilio Paulo no tuvieron más remedio que enfrentarse a los cartagineses cerca de Cannas, el lugar exacto de la batalla es incierto, lo que si se conoce con exactitud son las tácticas empleadas en el combate.⁴⁹

El ejército de Varrón y Paulo constaba de ocho legiones, se trataba de ejército romano más grande hasta la fecha, con ochenta mil soldados de infantería y seis mil soldados de caballería que se enfrentarían a diez mil jinetes y cuarenta mil soldados de a pie cartagineses.⁵⁰

⁴⁷ Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008. Pág.169.

⁴⁸ Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008. Pág.231.

⁴⁹ Ídem. Págs.233-234.

⁵⁰ Íbidem. Pág.234.

En la primavera de 216 a. C., Aníbal, que se encontraba en Apulia⁵¹ asedió y tomó la fortaleza en ruinas de Cannas, que hacía las veces de depósito de víveres para los romanos. Polibio comenta que la captura de Cannas:

“causó no pequeña consternación en las fuerzas romanas. Pues con la toma por el enemigo de la plaza mencionada se encontraron en gran dificultad, no sólo debido a la pérdida de avituallamiento sino también porque la ciudadela tenía una posición que dominaba convenientemente la comarca circundante”.⁵²

La toma de Cannas fue decisiva para precipitar el enfrentamiento, ya que se trataba de un enclave fundamental para los suministros romanos, especialmente en este momento, cuando el ejército dirigido por Varrón y Paulo tenía unas dimensiones nunca antes vistas, por lo que garantizar el avituallamiento era la tarea más complicada que tenían los dos cónsules. Aníbal, a pesar de haberse hecho con el control de la fortaleza de Cannas, también se enfrentaba a dificultades similares. La batalla se convirtió en un mal necesario para ambos bandos.⁵³

Los campamentos principales de ambos ejércitos, se encontraban frente a frente a una distancia de 10 kilómetros aproximadamente, sin embargo la batalla no se desarrollaría en la llanura que separaba ambos campamentos, si no que probablemente, el combate se celebró al otro lado del río Aufido, en una llanura más estrecha que la que mediaba entre ambos campamentos.⁵⁴

El 2 de agosto del 216 a.C. Varrón izó la *vexillum*⁵⁵ roja en el exterior de su tienda, señal tradicional de que se iba a entablar un combate. Las tropas romanas se movilizaron con presteza, cruzando el río, uniéndose a otras tropas apostadas en esa orilla y formando un frente único, con el río a la derecha, flanco en el que colocaron a la caballería, unos dos mil cuatrocientos jinetes romanos. El flanco izquierdo estaba orientado hacia la fortaleza de

⁵¹ Apulia (*Puglia* en italiano), se trata de una región ubicada en el sur de Italia.

⁵² Polibio, *Historias. 3, Libro III*, traducido por Alberto Díaz Tejera, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1989.(107,4-5), Pág.161.

⁵³ Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008.Págs.237-238.

⁵⁴ Ídem. Págs.235-237.

⁵⁵ Bandera romana cuadrada que llevaba el cuerpo de guardia de cada cónsul.

Cannas, contaba con tres mil seiscientos caballos, todos ellos latinos y aliados. En total sumaban seis mil efectivos de caballería. En el centro se encontraba el punto fuerte del ejército romano: sus cuerpos de infantería. Según Goldsworthy la infantería pesada se componía de cincuenta y cinco mil hombres, apoyados por quince mil *velites*⁵⁶, Polibio habla de “unos ochenta mil infantes”⁵⁷, sea como fuere el hecho es que se trata de unos números colosales para la época. La formación adoptada por los romanos respondía a una cuestión de espacio (la llanura era demasiado estrecha para tan amplio contingente de tropas) y de falta de preparación ya que esas legiones carecían de experiencia conjunta, que no habían combatido ni realizado maniobras con anterioridad a esta batalla. La formación estaba diseñada para ejercer presión hacia delante, aprovechando la superioridad numérica para barrer a los cartagineses.⁵⁸

Los Stark no cuentan con la superioridad numérica de la que gozaban los romanos, pero tampoco tenían otra alternativa que seguir a su comandante, de ahí que repitan el mismo error que cometieron los romanos en Cannas.

La táctica romana era simple, avanzar en línea recta confiando en la potencia de su infantería pesada para romper el centro de la formación cartaginesa. Esta estrategia trataba de repetir lo logrado en Trebia y Tesino, batallas en las que la caballería romana había sido superada, pero no así la infantería, que en el primer caso había abierto una brecha en el centro de la formación enemiga al verse rodeados, mientras que en Tesino los soldados romanos lograron resistir e incluso repeler a los cartagineses. La caballería en Cannas solo debía defender los flancos para permitir que la infantería ganara la batalla. Los cónsules se pusieron al frente de sendas unidades ecuestres para reforzar la moral de sus jinetes ante un enemigo que había demostrado ser superior. Esta estrategia confía enteramente en la fuerza de los números, aspecto muy criticado por Polibio, que a la larga demostró ser fatal para el ejército romano.⁵⁹ A pesar de esto, los cónsules poco más podían hacer con un ejército de este

⁵⁶ Tropas de infantería ligera, generalmente gente humilde o demasiado joven para poder alistarse en la infantería pesada.

⁵⁷ Polibio, *Historias. 3, Libro III*, traducido por Alberto Díaz Tejera, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1989. (113,5). Pág.170.

⁵⁸ Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008. Págs.239-240.

⁵⁹ Ídem. Pág.241.

tamaño, además contaban con la ventaja de haber escogido el terreno, por lo que no esperaban ni elefantes ni ninguna emboscada en la retaguardia, sorpresas habituales cuando uno se enfrentaba a Aníbal.

A pesar de haber desplazado el grueso del ejército, Paulo consideró prudente dejar diez mil hombres protegiendo el campamento principal. No está claro por qué destinó tantos recursos a una tarea como esta, quizás pretendía atacar el campamento cartaginés, una vez que Aníbal lo hubiera abandonado, para evitar que los púnicos se recuperaran tras el combate.⁶⁰

Aníbal no tardó en cruzar el río, lo que indica que estaba preparado de antemano para presentar batalla. Envío una avanzadilla de honderos y lanceros, tras lo cual el grueso del ejército vadeó el río dividido en dos columnas. Situó en el ala izquierda a los jinetes iberos y galos, a su lado se posicionaron los libios y el centro lo ocuparon iberos y galos, a la derecha de estos otra vez libios y por último la caballería nómada cerrando el flanco derecho. Las tropas cartaginesas formaron una especie de media luna creciente.⁶¹

En cuanto a los números Aníbal contaba con cuarenta mil soldados de infantería y diez mil jinetes. La diferencia entre ambos ejércitos era inmensa, los romanos tenían una ventaja abrumadora y sin embargo esa fue su perdición.

Al comienzo de la batalla la caballería romana fue superada con facilidad, no ocurrió lo mismo entre los hombres de a pie, los infantes latinos se abrieron paso entre las tropas galas, pero el entusiasmo inicial dio paso a la desesperación; justo cuando creían tener la victoria al alcance de la mano, cuando las líneas cartaginesas se combaron, pasando de una formación convexa a una cóncava, en ese momento las columnas libias situadas en ambos flancos comenzaron a atacar. Se desconoce cómo se coordinaron pero el hecho es que tuvieron éxito, en parte por el caos reinante en las filas romanas y porque los libios portaban el mismo equipamiento que estos últimos, generando así una mayor confusión. En el medio de esta algarabía, los galos y españoles se reagruparon y comenzaron a presionar.⁶²

⁶⁰ *Ibidem*. Pág.242.

⁶¹ Polibio, *Historias. 3, Libro III*, traducido por Alberto Díaz Tejera, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1989. (113, 6-9). Págs.170-171.

⁶² Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008. Págs.246-247.

Asdrúbal se encontraba al frente de la caballería, habiendo barrido a los latinos en ambos flancos reagrupó a sus hombres en tiempo récord y los dirigió contra la retaguardia romana.⁶³ La trampa estaba cerrada, los romanos al igual que los Stark estaban en una ratonera sin salida, completamente rodeados por el enemigo. Polibio sentencia:

“Los romanos mientras combatían cara a cara y se volvían contra los que los cercaban, resistían ciertamente. Pero dado que las unidades del exterior iban cayendo sucesivamente y porque aquellos se veían encerrados cada vez en menor espacio, al fin, allí, todos perecieron”.⁶⁴

Tito Livio hace el recuento de bajas y cifra las pérdidas romanas en 45.000 hombres⁶⁵, este número quedaría grabado en la memoria colectiva de los latinos, Cannas fue para Roma lo que el Somme para Francia.

Esta batalla fue una de las mayores influencias de Sapochnik a la hora de dirigir el episodio, la sensación que le transmite al espectador es sobrecogedora, asfixiante. Sin duda este efecto no debe ser atribuido por entero al trabajo de cámara, sino que la clave para incluir al espectador, para generar emociones, es su realismo. Un realismo que solo se logra utilizando una base histórica.

Las armas de la *Batalla de los Bastardos*

La obsesión de la serie por lograr una representación realista de algunos aspectos del pasado se nota especialmente en el episodio que nos ocupa. Tras exponer los principales referentes históricos del capítulo, toca analizar las armas y armaduras de cada bando. Tommy Dune fue el artesano encargado de esta área. Ha basado sus diseños en distintos periodos de la Edad Media europea, desde las espadas largas de los siglos XIV y XV hasta armas típicas de los vikingos y los normandos.

Los Bolton tienen un ejército regular, muy estandarizado y semiprofesional, debido a que son las tropas que sirven directamente al *Lord* de esa casa, por lo que llevan su símbolo

⁶³ Ídem. Pág.248.

⁶⁴ Polibio, *Historias. 3, Libro III*, traducido por Alberto Díaz Tejera, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1989. (116, 10-12). Pág.175.

⁶⁵ Livio, Tito, *Ad Urbe Condita*, libros XXI al XXX (22.49.1-18) extraído de Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008.Pág. 250.

en los escudos, los cascos y la pechera. La indumentaria es similar con ligeras diferencias, dependiendo del rol que ocupe cada soldado.

Los arqueros de este bando portan el arco largo inglés, un arma de origen galés, que fue adoptada en 1250 por Eduardo I como el arma estándar en su ejército. El arco se fabricaba en madera de tejo y la cuerda en lino o cáñamo. Medía en torno al metro ochenta de altura y las flechas rondaban el metro de longitud. Era un arma que alcanzaba objetivos situados a 182 metros y tenía la capacidad de atravesar cotas de malla, pero esto era una ventaja accesoria, la principal virtud residía en el ratio de disparo, ya que un arquero experimentado podía disparar entre diez y doce flechas por minuto, una capacidad muy superior a la de un ballestero que tan solo alcanzaba a lanzar dos flechas en el mismo lapso de tiempo. Otra ventaja de este arma es la capacidad de concentrar los disparos en un mismo área, ya que los arqueros pueden disparar juntos, tal y como lo hacen en el episodio, debido a que es un arco que se dispara verticalmente. Este arco revolucionó la guerra de los Cien Años y permitió a los ingleses superar con facilidad a los ballesteros enemigos y provocar verdaderos quebraderos de cabeza a los jinetes franceses.⁶⁶

Las lanzas utilizadas en el episodio son del tipo *lengua de buey*⁶⁷, consiste en una hoja de doble filo clavada en el extremo de un palo largo⁶⁸, el diseño utilizado en este capítulo⁶⁹ está inspirado en las lanzas normandas del siglo XI⁷⁰. Las formas de estas armas eran muy diversas, ya que los soldados solían fabricarlas ellos mismos usando como filo un cuchillo, una daga o una espada.

Al ser un arma fácil de fabricar proliferó rápidamente. Muchas eran inicialmente aperos de labranza modificados⁷¹, otras se fabricaron basándose enteramente en las lanzas que

⁶⁶ Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005.Pág.222.

⁶⁷ *Langue de boeuf* en francés, *ox tongue* en inglés.

⁶⁸ Ver anexo página 8.

⁶⁹ Hay que tener en cuenta que es muy difícil clasificar con exactitud los subtipos de cada arma del periodo medieval, hay infinitas variantes regionales, por lo que normalmente se especifica el tipo general y se intenta afinar con la variante regional.

⁷⁰ Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005.Pág.49.

⁷¹ Ver anexo página 8.

se venían empleando desde tiempos antiguos en la caza y la guerra. La mayor desventaja de este tipo de arma es que requiere el uso de ambas manos, por lo que los soldados debían luchar con un compañero que les protegiera con un escudo. Las lanzas, sin embargo podían ser muy útiles contra la caballería, pudiendo incluso repeler una carga. Para este fin, en ocasiones se incorporaban al mango del arma pequeñas campanas con el objetivo de espantar a los caballos enemigos.⁷²

En cuanto a las espadas, en este capítulo la mayor parte son espadas bastardas o espadas de mano y media. Esta denominación engloba una amplia variedad de espadas largas europeas, que pueden ser blandidas a una mano o a dos manos. Se trata de un arma de hoja recta y doble filo, que tiene una cruz más amplia que las demás espadas medievales a una mano y su empuñadura permite (normalmente) acomodar las dos manos. La longitud de las hojas suele estar entre los 85cm y los 105cm, que sumado al resto del arma alcanza longitudes que oscilan entre los 1,08 y los 1,30 metros. Los pomos, inicialmente solían tener forma de disco, posteriormente adquirieron perfiles diversos con el fin de ampliar la superficie de agarre, impulsar las estocadas y lograr una esgrima fluida. La Empuñadura solía tener forma de botella, aunque hay una gran variedad. Las guardias en origen eran rectas, simples barras de acero, pero con el tiempo fueron evolucionando y adquiriendo numerosas formas.⁷³

En el episodio no se aprecia una gran variedad en este apartado debido a que la acción está centrada en Jon Snow que porta una espada bastarda con el pomo en forma de lobo blanco⁷⁴, las espadas de los figurantes están cortadas por un mismo patrón muy estandarizado. La única variación la encontramos en los guerreros del pueblo libre que portan o bien un hacha o una espada a una mano y en algunos casos utilizan ambas al unísono. Estos norteños de más allá del muro comparten muchos rasgos con los vikingos, el armamento es uno de ellos.

⁷² Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005.Pág.103.

⁷³ Torres Carrasco, Oscar, *La Espada de Mano y Media* disponible en: <http://www.esgrimaantigua.com/content/la-espada-de-mano-y-media>

⁷⁴ Ver anexo página 9.

Conclusiones finales:

Llegados a este punto del trabajo, habiendo expuesto los principales datos, toca retomar las preguntas que hice en la introducción: ¿Por qué los autores de fantasía usan la historia como inspiración? ¿A qué se debe el realismo presente en la fantasía contemporánea? ¿Qué es lo que hace tan popular a una obra fantástica?

Cuando uno encara *La Batalla de los Bastardos* por primera vez, se maravilla del realismo que desprende el metraje, todo lo que sucede parece realista, verosímil. No hay elementos que rompan la suspensión de la incredulidad, sentimos la violencia en cada choque de la caballería, la efectividad de las flechas, el caos de la infantería y la desesperación de los soldados atrapados en una maniobra de pinza. Esto se debe, como ya he expuesto al trabajo de investigación histórica que hay detrás de la batalla, cada elemento presente en la misma le es familiar al espectador, aunque este no sea un medievalista. Percibe lo que está viendo como algo plausible. La dimensión histórica de la batalla no se queda únicamente en el apartado táctico, sino que permea cada aspecto, incluidas las armas y las armaduras.

A la hora de diseñar un universo fantástico, es tan importante ser imaginativo como ser comedido, la exageración desmedida puede alienar al público, distanciarlo de lo que está viendo. Esta es una de las claves de *Juego de Tronos* y de cualquier fantasía que pretenda ser realista y adulta. Por ello la serie tiene dragones, gigantes, espectros y magia, pero se cuida mucho de que estos elementos dominen el discurso, sino que sólo lo aderecen, que enriquezcan la historia. Por ello el director solo recurre a estos ingredientes fantásticos de manera limitada. Comparándolo con *El Señor de los Anillos*, influencia principal en la serie y los libros, para los habitantes de la *Tierra Media* los monstruos y la magia forman parte de sus vidas cotidianas, en cambio, en *Westeros* esos elementos forman parte de los cuentos y leyendas, pertenecen al terreno de la ficción y prácticamente nadie cree en ellos, ya que pertenecen a un pasado remoto. El universo de *Juego de Tronos* tiene los pies en la tierra, sus gentes viven y mueren por el acero, no están sujetos al control de fuerzas superiores.

Puede parecer contradictorio que una fantasía restrinja los elementos fantásticos, pero sin duda es una práctica necesaria. Para suplir la ausencia de estos ingredientes, la serie se sirve de la historia. George R.R. Martin y los directores de la serie toman elementos del pasado para construir su relato y en esta recreación histórica se encierra uno de los grandes

atractivos de la serie: la fascinación por el pasado, por ese “país extraño” como decía Lowenthal.

La Edad Media es quizás uno de los periodos históricos más mitificados en la cultura popular. Son incontables los productos culturales ambientados en esa época. La fascinación por lo medieval no es un fenómeno nuevo, las novelas de caballería que parodia *El Quijote* y el romanticismo son claros ejemplos de atracción por el medievo. De ahí que este género goce de tan buena salud no solo en el cine y las series, si no que incluso el mundo de los videojuegos se ha sumado a esta tendencia, con títulos como *Dark Souls*, *Skyrim* o el reciente *Kingdom Come Deliverance*: Todos ellos adaptan La Edad Media desde una óptica distinta.

El periodo medieval es algo presente en nuestras vidas, en palabras de Manuel González Jiménez:

“cuando imaginamos el final de nuestro mundo y de nuestra civilización —cosa que hoy, más que nunca, es posible considerar como una amenaza real: cambio climático, guerra nuclear, agotamiento de las fuentes convencionales de energía, choque de civilizaciones— la Edad Media se nos presenta, ciertamente, como un modelo de crisis y reconstrucción, lo mismo que el final del mundo antiguo se nos antoja una especie de profecía de lo que puede suceder con nuestro mundo”.⁷⁵

La Edad Media es percibida como un periodo similar a la contemporaneidad, por eso cuando alguien se enfrenta a *Juego de Tronos* lo hace embargado por un constante *déjà vu*, por una sensación de familiaridad. Esa cercanía con el mundo imaginario de la serie hace que el espectador vea personas antes que personajes en las gentes que pueblan *Westeros*.

Los mundos fantásticos resultan verosímiles en la medida que el espectador se reconoce en ellos, de ahí que haya que incluir todos los elementos necesarios para crear un universo diegético lo más realista posible.⁷⁶ La serie no solo se sirve de las complejas relaciones entre sus personajes ni de las referencias históricas para reforzar el realismo, otro elemento a tener en cuenta es el de las localizaciones. *Winterfell* está situada en los lluviosos

⁷⁵ González Jiménez, Manuel, « La Edad Media, hoy» perteneciente a Solórzano Telechea, Jesús Ángel; González Morales, Manuel Ramón (Coords.), *II Encuentro de Historia de Cantabria*, Santander, Universidad de Cantabria-Parlamento de Cantabria, 2005, págs.233-234.

⁷⁶Sánchez-Escalonilla, Antonio, *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Barcelona, Ariel, 2009. Pág.38.

y grises parajes de Irlanda y Escocia, los terrenos gélidos y salvajes de Islandia⁷⁷ sirvieron para emular los dominios de los misteriosos Caminantes Blancos, las escalinatas de la bilbaína San Juan de Gaztelugatxe hacen las veces de la subida hacia *Dragonstone* y lo mismo sucede con todos los escenarios de *Juego de Tronos*, que al igual que los parajes de Nueva Zelanda en *El Señor de los Anillos*, mezclan realidad y ficción para lograr un universo coherente y creíble, conectado con lugares reales y a épocas concretas.

Es tal el grado de verosimilitud y realismo que se han dado casos como el del ejército turco, que tras las protestas de un soldado censuraron la serie por considerar que retrataba al pueblo turco como unos “bárbaros de perversas costumbres”.⁷⁸ Claro ejemplo de lo delgadas que son las fronteras entre realidad y ficción en *Juego de Tronos*.

Las referencias históricas, las localizaciones, los personajes y las inquietudes modernas se unen para crear la ficción audiovisual más relevante de la actualidad.

⁷⁷ Raya Bravo, Irene, « Juego de Tronos, una fantasía realista» perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013, pág.150.

⁷⁸ López Arangüena, Blanca, *El Ejército turco reprime por indecente 'Juego de Tronos'*, Estambul, El País, 2012 disponible en: https://elpais.com/sociedad/2012/07/05/actualidad/1341486830_265098.html visitada por última vez el 02/06/2018 a las 18:22 h.

BIBLIOGRAFÍA:

- Allmand, Christopher, *La guerra de los cien años*, Barcelona, Crítica, 1989
- Barker, Juliet R.V, *Agincourt: el arte de la estrategia*, Barcelona, Ariel, 2009.
- García García, Pedro José; Raya Bravo, Irene, « El camino hacia Juego de Tronos. Nuevas tendencias en la fantasía cinematográfica y televisiva del nuevo milenio » perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013, págs. 33-60.
- Gillingham, John, *Ricardo Corazón de León*, Madrid, Sílex; Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 2012.
- Goldsworthy, Adrian, *La caída de Cartago: las Guerras Púnicas, 265 - 146 a.C.* Barcelona, Ariel, 2008.
- González Jiménez, Manuel, « La Edad Media, hoy» perteneciente a Solórzano Telechea, Jesús Ángel; González Morales, Manuel Ramón (Coords.), *II Encuentro de Historia de Cantabria*, Santander, Universidad de Cantabria-Parlamento de Cantabria, 2005, págs.233-252
- Hermida, Alberto, «La omnipresencia de lo sobrenatural. Representaciones del no-cuerpo en las series de ficción televisiva» perteneciente a Gordillo Álvarez, Inmaculada; Guarinos, Virginia (coord.), *Todos los cuerpos: el cuerpo en televisión como obsesión hipermoderna*, Córdoba (Argentina), Babel, 2010, págs. 209-227.
- Hernández Cardona, Francesc Xavier; Rubio Campillo, Xavier, *Breve historia de la Guerra antigua y medieval*, Madrid, Nowtilus, 2010.
- Hooper, Nicholas; Bennett, Matthew, *La guerra en la Edad Media 768-1492*, Madrid, Akal, 2001.
- Larrington, Carolyne, *Winter is coming: el mundo medieval en Juego de Tronos*, Madrid, Desperta Ferro, 2017.
- Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005.

Miller, Laura, *Juego de Tronos: un libro afilado como el acero valyrio*, Madrid, Errata Naturae, 2012.

Mitre Fernández, Emilio, *La guerra de los Cien años*, Madrid, Historia 16, 1990.

Polibio, *Historias. 3, Libro III*, traducido por Alberto Díaz Tejera, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1989

Raya Bravo, Irene, « Juego de Tronos, una fantasía realista» perteneciente a Lozano Delmar, Javier; Raya Bravo, Irene; López Rodríguez, Francisco J. (Coord.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*, Madrid, Fragua, 2013, págs.145-170.

Runciman, Steven, *Historia de las Cruzadas. 3, El Reino de Acre y las últimas Cruzadas*, Madrid, Alianza, 1973.

Sánchez-Escalonilla, Antonio, *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Barcelona, Ariel, 2009.

Sánchez Noriega, José Luis, *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza, 2006.

WEBGRAFÍA:

Hiberd, James, disponible en: <http://ew.com/article/2016/06/19/game-thrones-battle-director/>; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:52.

Imdb: https://www.imdb.com/title/tt0944947/episodes?season=6&ref_=tt_eps_sn_6 visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:25 h.

López Arangüena, Blanca, *El Ejército turco reprime por indecente 'Juego de Tronos'*, Estambul, El País, 2012 disponible en: https://elpais.com/sociedad/2012/07/05/actualidad/1341486830_265098.html visitada por última vez el 02/06/2018 a las 18:22 h.

Ruiz de Elvira, Álvaro; Marcos, Natalia disponible en: https://elpais.com/cultura/2016/09/20/television/1474369325_915695.html; visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:13 h.

Rottentomatoes:https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones/s06/?#desktopEpisodeList visitada por última vez el 11/05/2018 a las 12:29 h.

Torres Carrasco, Oscar, *La Espada de Mano y Media* disponible en:
<http://www.esgrimaantigua.com/content/la-espada-de-mano-y-media>



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia

**La Batalla de los Bastardos
La historia como recurso de la fantasía**

Anexo

Antonio Alberto González Morejón

Tutor: Enrique Gavilán Domínguez

Curso: 2017-2018



79

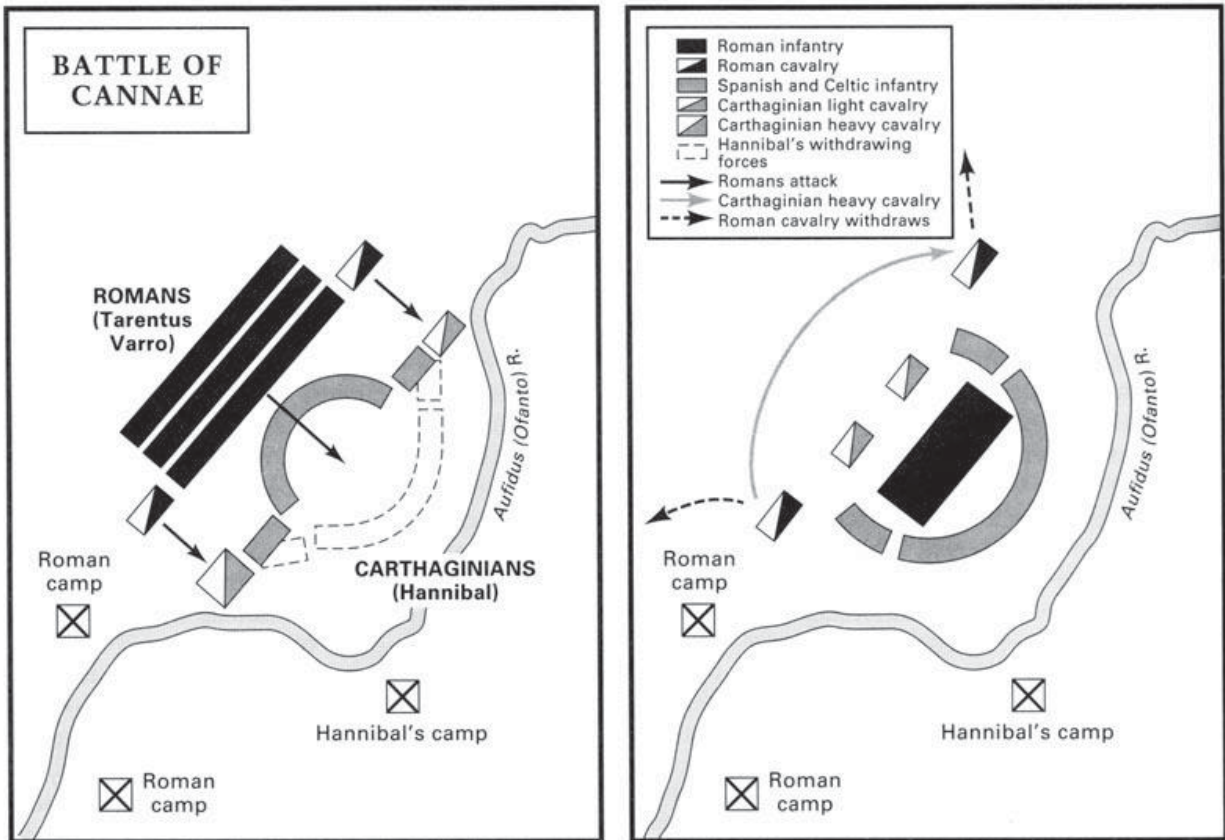


80

Comparación Jon/ Aragorn.

⁷⁹ <https://atarcade.files.wordpress.com/2014/12/momento-cinefilo-el-retorno-del-rey-original.jpg?w=768&h=317>

⁸⁰ <http://eranuestroplaneta.com/wp-content/uploads/2016/06/jonsnowcavalrycharge-678x381.jpg>



VANTAGE ART

81

⁸¹http://1.bp.blogspot.com/-W_Ct_D3MXKc/T9_3PMMKA8I/AAAAAAAAAhA/fxE-VH46-sw/s1600/cannae08.jpg



82

Estrategia de Aníbal y su equivalente en la serie.

⁸²https://vignette.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/f/fb/Game_of_Thrones_6x09.jpg/revision/latest?cb=20160620180324



83



84

De derecha a izquierda: Gandalf y Eomer llegando al abismo de Helm y sus contrapartes en el episodio, Sansa y Peter.

83

https://4.bp.blogspot.com/-vESkheWz8II/U39_x9sNKII/AAAAAAAAAGN8/LibUk2HQIgk/s1600/EL+SE%C3%91OR+DE+LOS+ANILLOS+-+LAS+DOS+TORRES+-+GANDALF+Y+EOMER+EN+EL+ABISMO+DE+HELM+-+EL+FANCINE.jpg

⁸⁴ Benioff ,David; Weiss, D. B. (productores), *Game Of Thrones*, HBO, 2016. Temporada 6 ep.9. « Battle of the Bastards»



85



86

La carga definitiva tanto en el Abismo de Helm como en la Batalla de Los Bastardos.

⁸⁵ <https://i.pinning.com/236x/a5/48/99/a54899c86e1b380340b4b3460bc85c30--gandalf-lord-of-the-rings.jpg>

⁸⁶ Benioff ,David; Weiss, D. B. (productores), *Game Of Thrones*, HBO, 2016. Temporada 6 ep.9. « Batlle of the Bastards»



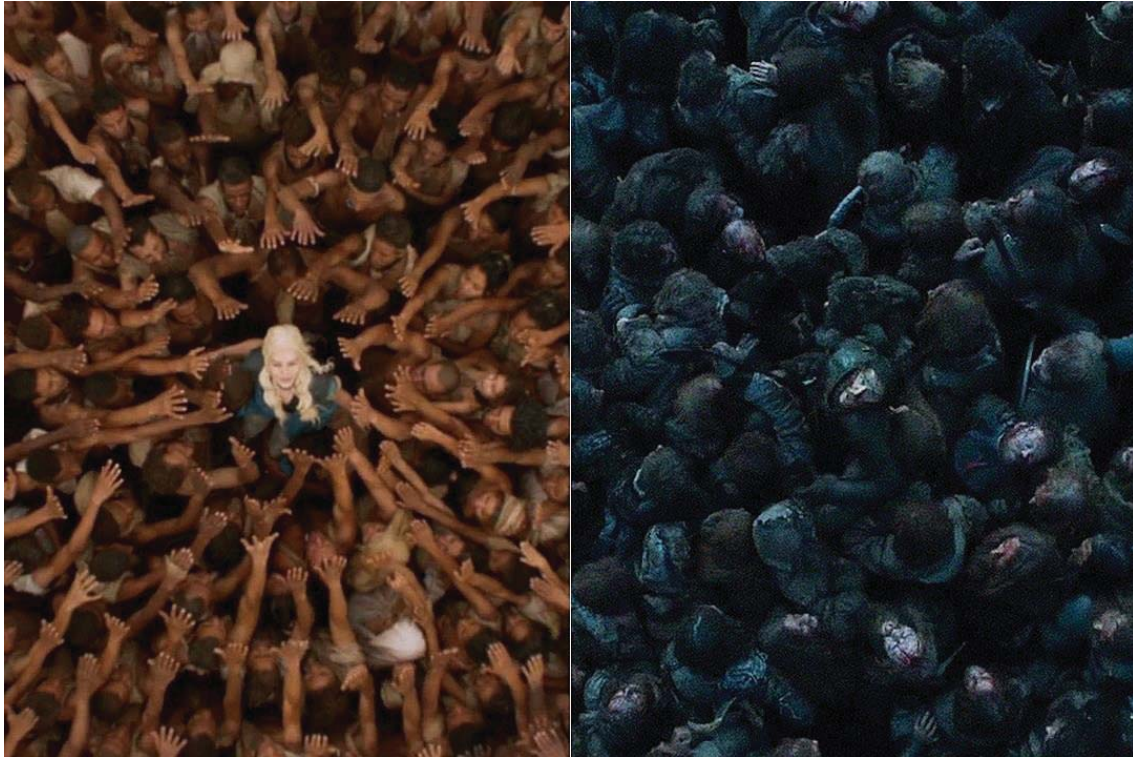
87



88

⁸⁷ https://cdn-images-1.medium.com/max/2000/1*6gv9Ouy5XjXPG9LikVShRg.jpeg

⁸⁸ Benioff ,David; Weiss, D. B. (productores), *Game Of Thrones*, HBO, 2016. Temporada 6 ep.9. «
Batlle of the Bastards»



89

Imagen autoreferencial. Temporada 3 episodio 10 y temporada 6 episodio 9 respectivamente.

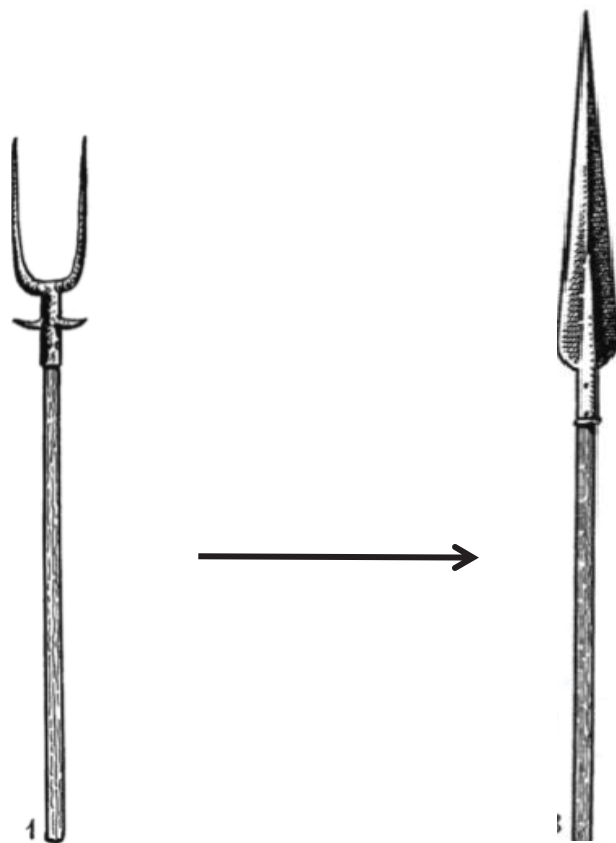


90

Jon salvándose de la asfixia.

⁸⁹ <http://screencrush.com/files/2016/08/got-jon-snow-daenerys-shots-pic.jpg>

⁹⁰ <http://www.aldiadallas.com/wp-content/uploads/2016/06/GOTBattle.jpg>



Evolución de la lanza en la Edad Media. De apero de labranza a *lengua de buey*.⁹¹



92

Para las lanzas utilizadas en el episodio, el artesano ha utilizado una variante normanda de la lanza *lengua de buey*.

⁹¹ Lepage, Jean-Denis G.G. , *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, Jefferson (Carolina del Norte, Estados Unidos), McFarland & Co Inc, 2005. Pág.106.

⁹² Benioff ,David; Weiss, D. B. (productores), *Game Of Thrones*, HBO, 2016. Temporada 6 ep.9. « Battle of the Bastards»



Garra, la espada de Jon Snow.⁹³

⁹³ <https://f.ptcdn.info/983/031/000/1433158424-5-o.jpg>