

# — JUEGO DE TRONOS —

UN DIÁLOGO CON LA HISTORIA  
(Y LAS HUMANIDADES)



ANTONIO MÍGUEZ SANTA CRUZ (ED.)

Juan 7 smac Dint Gocin

**Título:** Juego de Tronos: Un diálogo con la Historia  
(y las Humanidades)

**Dirección:** Antonio Míguez Santa Cruz

**Diseño y Maquetación:** Macarena Torralba García

**Diseño de Portada:** Fran Ismael Díaz García

**Edición:** Antonio Míguez Santa Cruz

© de los textos: los autores

ISBN: 978-84-18709-07-4

Depósito legal: CO-366-2021

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra se halla protegido por la ley, que establece penas de prisión y/o multa, además de las correspondientes indemnizaciones a los autores por daños y perjuicios, para quienes reproduzcan, plagien, distribuyan o comuniquen públicamente, en todo o en parte, la presente obra académica. Lo anterior también se extiende a su transformación, interpretación, o ejecución fijada en cualquier tipo de soporte, e incluso a una eventual comunicación oral a través de cualquier medio sin la preceptiva autorización.



Dirigido por Antonio Míguez Santa Cruz



*A la última Girl Scout.*

El libro que está leyendo nace en un esfuerzo combinado de *Imagen y Memoria* y *Luckia.es*. Probada entonces su naturaleza bastarda, así como la participación de autores de la más diversa procedencia y sensibilidad, hemos facilitado ciertas directrices de uniformidad editorial, pero cada quién tendrá libertad de anotar, citar y escribir como le pareciere. Esa capacidad de elegir se extenderá también al lenguaje inclusivo, pues estimamos que no somos usuarios de la lengua, sino sus absolutos soberanos. Las expresiones y formas lingüísticas mutan y permean, adaptándose a los contextos y las nuevas circunstancias. La RAE pasaría a ser, simplemente, la fotografía momentánea de un proceso de evolución imparabile y, por tanto, si algún autor decide transgredirla estará en su pleno derecho.

En conformidad con la política editorial de *Imagen y Memoria* (<http://imagenymemoria1026.es/>), este libro ha superado una evaluación por pares de doble ciego realizada por revisores externos a la Universidad de Cádiz.

# JUEGO DE TRONOS

## UN DIÁLOGO CON LA HISTORIA (Y LAS HUMANIDADES)

**13** *Juego de Tronos. La historia dentro de una historia*

Antonio Míguez Santa Cruz

**19** *Winter is coming: los Stark a través de la historia y del mito*

Marcos Rafael Cañas Pelayo y Víctor A. Torres-González

**53** *Casus Belli. Batallas de Cine en Juego de Tronos*

Juan Carandell Rojo

**75** *Aguasnegras y Constantinopla: el asedio del siglo VIII a través de Poniente*

Ángel Vilches Cabello

- 87** El bien arqueológico del Muro de Adriano como inspiración del Muro en *Game of Thrones*  
Miguel Dávila Vargas-Machuca
- 105** Salvajes, vikingos y monstruos: la construcción de la barbarie en Juego de Tronos  
Alberto Robles Delgado
- 123** Representaciones simbólicas de las otredades y la construcción del espacio. Aproximaciones a un análisis comparativo de *Game of Thrones*, *Shingeki no Kyojin* y *One Piece*  
Mailén Pacios Puche y Analia Lorena Meo
- 141** Dos leviatanes para una tierra destruida: nueva legitimidad y buen gobierno en el final de la serie *Game of Thrones*.  
Jonathan Emanuel Muñoz
- 159** Huellas en la nieve. Los caminantes blancos y su relación con el terror cinematográfico.  
Mercedes Iáñez Ortega
- 183** Un caso de análisis de traducción audiovisual en *game of thrones*: de 'hold the door' a 'aguanta el portón'  
Sergio Paterna
- 196** De Boromir a Eddard Stark: Sean Bean como bisagra de dos universos.  
Antonio Míguez Santa Cruz







# Prólogo





# Juego de Tronos

## La historia dentro de una historia

La fragua de este libro comenzó allá por otoño de 2019. Durante una inesperada sobremesa, comentando los pormenores del polémico final de la serie con mi jefe de Departamento, surgió la idea de publicar un libro colectivo donde quedara patente el íntimo vínculo entre Juego de Tronos y la Historia. El hecho pudiera resultarle más o menos evidente a cualquiera, si bien el espectador medio no podría conocer hasta qué punto hablamos de una medida cosmética o algo estructural. Como era esperable, nosotros defendemos la segunda de las opciones, e incluso decidimos orientar gran parte del contenido hacia el campo de la didáctica y las múltiples posibilidades que “Juego de Tronos” proporcionaría dentro de las aulas. Desgraciadamente, después de emitir el *call for papers* y seleccionar los primeros textos, el proyecto se enquistó en plena pandemia, para meses después resultar inviable por diversos gastos imprevistos derivados del *cuasi distópico* 2020. Es decir, se me prometió un presupuesto para publicar, los profesionales invirtieron tiempo y esfuerzo en función de esa promesa, pero justo a la hora de entrar a imprenta se me retiraron los fondos. Lo confieso, pocas veces en mi trayectoria profesional me vi en una encrucijada tan embarazosa.

Y es que en el mundo del covid-19 y de Messi en el PSG cada vez resulta más difícil publicar un libro sin autoeditarlo. Comentaba no hace tanto con alguien que vivimos en la época del instante, de los *reels* de *tik tok*, la narrativa de video-

juego, o las relaciones de *Tinder*. Si algo no gusta, se sustituye, y si de nuevo nos genera incomodidad, al menos durará poco. Vaticino que esta dinámica ha herido de muerte al mundo editorial, que ya está perdiendo el tiempo si desea subsistir como modelo de empresa, pues perdurará lo que perduren aquellos lectores con más de cuarenta años. Aunque quizá ya se observen las nuevas estrategias de mercado y este libro sea otra de sus primeras víctimas. Si el compendio de textos que tiene entre sus manos se hubiera escrito a finales de 90's -al calor del primer libro de G.R.R. Martin- doy por hecho que hubiéramos podido descartar opciones de publicación. Eran otros tiempos: el inicio de la burbuja inmobiliaria empezaba a asomarse por doquier, y la cultura empezó a asentarse como una elegante manera de evacuar el dinero negro de diputaciones, ayuntamientos, corporaciones energéticas, etc.

— *Señores de Cajasxx, quiero publicar un libro sobre un cura. ¿Podría subvencionarlo?*

— *El del cura y otros dos más, si quiere.* Hubieran contestado.

Más de un par de décadas después toca agradecerle a Oscar Lapeña su mecenazgo sobre la antología. Somos cuatro miembros del Grupo *Imagen y Memoria* los que colaboramos en esta obra, y nuestro director -Oscar- ha tenido a bien apostar por ella sin que en origen estuviera previsto. He de confesar que este tipo de gestos altruistas, sin esperar la más mínima retribución a cambio, aún alimentan mi rescoldo de pasión por el mundo universitario. Lo mismo, exactamente, han conseguido los varios articulistas que participan aquí, a los cuales llamarlos héroes sería poco menos que blasfemo. Todos y cada uno de ellos se han visto obligados a lidiar con circunstancias especiales, cuando no con desgracias inesperadas, a las que han conseguido sobreponerse por ser profesionales extraordinarios.

Desfilan primero los profesores Marcos Cañas Pelayo y Víctor A. Torres-González, quienes mediante su capítulo son capaces de establecer no solo vínculos entre algunos de los hechos clave en *Got* y la Historia tangible, sino también de relacionar concretamente varias personalidades históricas con personajes esenciales del *roster* creado por Martin. Algunos de ellos se nos antojan sencillamente brillantes por representar arquetipos elementales aunque difíciles de decodificar, tales como son los casos del Rey Baratheon y su Mano, Eddard, emparentados con los ociosos Habsburgo y sus respectivos validos.

Siguiendo la misma explotación de la realidad por parte de la narrativa, Juan Carandell coloca frente a un espejo varias batallas bélicas vistas en nuestra ficción fantástica con otras que sí sucedieron siglos atrás, y que a su vez han sido ampliamente plasmadas a lo largo del Séptimo Arte. Ahí están para constatarlo la “Batalla de los Bastardos”, un trasunto de la acaecida en el puente de Stirling,

o la “Batalla del Aguasnegras”, que según apunta Ángel Vilches no deja de ser la reinterpretación del “Asedio a Constantinopla” del s. VIII. El impulso bélico ha desempeñado tradicionalmente una función catalizadora entre aficionados a la Historia y series de acción, por lo que estos dos capítulos poseen el potencial de ganar para la causa a jóvenes alumnos si se trabajasen dentro de las cátedras.

La realidad soterrada en el fantástico se extiende más allá de los procesos, erigiéndose en forma de columnatas, cantidad de efluvios artísticos y demás elementos patrimoniales. El Dr. Miguel Dávila trae a colación el caso de “el Muro”, ese lugar de vigilancia perpetua para la Guardia de la Noche, y que sostiene un fértil diálogo con su homólogo de Adriano, lo cual ha supuesto un inesperado incremento turístico en el norte de Inglaterra incluso en tiempos de pandemia. Así pues hablamos de beneficios económicos y culturales, fundiéndose al calor del éxito narrativo y audiovisual.

Precisamente, la popularidad alcanzada por los fenómenos televisivos puede conseguir -y de hecho consigue- instaurar fenómenos *trendy*, a fe del entusiasmo hacia los bárbaros sexualizados de *Vikings* (Michael Hirst, 2013) o su serie de explotación *The last Kingdom* (Bernard Cornwell, 2015). Ergo sería recomendable que especialistas consumados como Alberto Robles aborden el *barbarismo* desde un prisma más centrado y cerebral, poniendo el énfasis en la amplia subjetividad de los conceptos *otro* y *salvaje*, *bárbaro* y *civilizado*, cuyas líneas parecen diluirse, según el *limes* planteado por G.R.R. Martin y su transducción televisiva.

Hasta ahora hemos hablado de muros construidos en aras de separar la civilización y lo extraño, un tema en el que indagarán también las investigadoras Mailén Pacios y Analia Lorena Meo, para la ocasión extrayendo analogías con las series *manganime*, *Ataque a los Titanes* (Tetsuro Araki, 2013) y la celeberrima *One Piece* (Eiichiro Oda, 1999). El factor relevante aquí es preguntarnos si la muralla es una separación simplemente física o prevalece la psicología sobre ella, así como las sensaciones de pertenencia, clasismo o poder de cada individuo, situado a un lado u otro de la barrera. El texto es valioso porque apunta a la fecunda intertextualidad de *Canción de Hielo y Fuego*, además de proponer ideas complejas que subyacen en la ideología de la saga.

También desde Buenos Aires nos llega el aporte del profesor Jonathan Emanuel Muñoz, quien se toma la molestia de analizar desde la teoría política los mecanismos estatales y gubernativos inherentes a Poniente, adecuándolos a patrones históricos y proponiendo, inclusive, un hipotético *status quo* posterior al fin de la ficción escrita. Quedaría un nuevo Estado que surge tras el colapso, si bien estaría en cuestión porque se erigió sobre los mismos cimientos legitimarios de antaño: la nobleza. Así las cosas, tan solo la capacidad civilizatoria de los Stark, junto a una

eventual democratización del poder, podrían sustentar un orden que se quebraría nuevamente con la muerte de Bran y el acceso al Trono del resto de Casas.

Pero Clío no ha sido únicamente la delineadora de las estructuras y soportes narrativos disfrutados en “*Juego de Tronos*”. Tanto los clásicos pertenecientes a la Alta Literatura -insértense aquí las intrigas de *Dune* o la épica tolkieniana- como el terror cinematográfico se entretajan hábilmente a través de las palabras escritas y las imágenes de Poniente, al estilo del homenaje que Martin le brinda a *El Señor de los Anillos* por medio de Sean Bean, o a través de la influencia de los mitos y el Cine en la recreación de los Caminantes Blancos, según resalta la investigadora Mercedes Iáñez. Dicha profundidad referencial nos habla de una epopeya disfrutable a través de varias capas, pues si la acción y su exuberancia visual contentan al *target* más generalista, las distintas referencias, figuraciones o *easter eggs*, constituyen verdaderas perlas a descubrir para aquellos con la suficiente voluntad de hacerlo.

El versátil traductor Sergio Paterna será el encargado de cerrar la batería de artículos abordando la controvertida solución dada al enigma *Hold the door*; probablemente la peor de todo el panorama europeo, incluyendo el hispanohablante, mas de difícil solución con base en el sustrato romance de la lengua española. Naturalmente, los traductores de raíz germánica tuvieron mejores expectativas a la hora de resolver el juego sonoro planteado por Martin, en una carrera contrarreloj donde unos salieron mejor parados que otros.

Cerrando el círculo, y más allá de la admiración de cada uno de estos autores hacia la obra del novelista neojerseíta, espero como editor y coordinador haber estado a la altura de las circunstancias. Porque de verdad siento que no estamos ante un ciclo cerrado; el público concebirá que el rapto de las historias, el juicio sumario al que “*Juego de Tronos*” ha sido sometido, sencillamente no fue justo. Entiendan que el deseo de cada fan no es plausible. Y, sobre todo, admitan que desde un punto de vista narratológico y de construcción de guion, la historia, aunque apresurada, se cierra con sentido y espectacularidad. Cuando se olvide este infundado sinsabor volveremos a sumergirnos en Westeros como si nada hubiera ocurrido, dispuestos a disfrutar de los varios *spin off* que HBO ha confirmado hasta ahora. Tal vez será entonces cuando el fenómeno se haga más grande, casi adquiriendo la dimensión de otras sagas conocidas, y su impacto en la formación de los jóvenes ya sea indeleble. Por soñar, que no quede.

**Antonio Míguez Santa Cruz**

Sitges, 17 de octubre de 2021

A pocos minutos de visionar “*El Caballero Verde*”.



# JUEGO DE TRONOS

UN DIÁLOGO CON LA HISTORIA  
(Y LAS HUMANIDADES)





# Winter is coming: Los Stark a través de la historia y del mito

**Marcos Rafael Cañas Pelayo y Víctor A. Torres-González**

Universidad de Córdoba y Universidad de Sevilla

## Resumen

Al igual que la conocida colección biográfica de las *Vidas paralelas* de Plutarco, este capítulo tiene como objetivo mostrar los numerosos paralelismos históricos de varios sucesos de la saga fantástica de *Juego de Tronos*, así como el *alter ego* de varios de sus personajes. A este efecto, nos centraremos en la Casa Stark, una de las familias alrededor de la cual orbita la serie. De este modo, podremos comprobar de primera mano la compleja construcción argumental de personajes protagonistas como Ned Stark y sus hijos Robb, Sansa, Arya y Jon Nieve que presentan elementos históricos y literarios de todos los periodos. Por esta razón, consideramos que tanto la popular serie televisiva de HBO como las novelas de George R.R. Martin pueden resultar una herramienta interesante para la enseñanza en las aulas.

**Palabras clave:** Medioevo; Antigüedad clásica; Edad Moderna; Guerra de las Rosas; Mitología.

## **Abstract**

As did Plutarch with his series of biographies commonly called *Parallel Lives*, the aim of this paper is to show the many historical counterparts and parallels of various characters and events of the fantasy saga of *Games of Thrones*, by focusing on the House Stark, one of the main families of the series. Thus, we will realise the complex plot construction of main characters such as Ned Stark and his sons Robb, Sansa, Arya, and Jon Nieve who gather historical and literary elements from all periods. For this reason, we consider that either the popular HBO TV series or George R.R. Martin's novels may be an interesting tool for classroom teaching.

**Keywords:** Middle Ages; Classical Antiquity; Early Modern Period; War of the Roses; Mythology.

# Winter is coming:

## Los Stark a través de la historia y del mito

### Introducción

De sobra es conocido que la obra de George R.R. Martin bebe mucho de hechos históricos y mitológicos, siendo una de las grandes habilidades del autor la capacidad de adaptarlos a su fantasía heroica. Sin embargo, no se trata de una simple duplicación, puesto que Martin toma ciertos elementos de muchas personalidades y periodos diferentes y los combina, haciendo uso de su extraordinaria imaginación, para crear a su propio personaje o evento. Por todo ello, tanto la serie de novelas *Canción de hielo y fuego* como la excelente adaptación televisiva de *Juego de Tronos* se han convertido en una magnífica herramienta para el aprendizaje de la Historia. Gracias especialmente al enorme atractivo que ha generado la popular serie de HBO, se ha despertado un sólido interés entre el público general por conocer los acontecimientos que la inspiran y los escenarios sobre los que tienen lugar cada uno de los cautivadores capítulos de este drama épico. De hecho, muchos profesores de todas las etapas educativas no dudan en aprovechar esta atracción, de modo que hacen referencia a los personajes o sucesos más conocidos e impactantes de la serie para llamar la atención del alumnado y explicar un deter-

minado conocimiento histórico o literario al establecer un sugerente paralelismo entre ambos mundos. En este sentido, la familia de los Stark encaja perfectamente en esta dinámica descrita porque, gracias a su rol protagonista, son un aliciente muy potente para la enseñanza y el redescubrimiento de la Historia. Por ejemplo, su famoso lema “*Winter is coming*” que advierte de forma sempiterna sobre el terrible y duradero invierno que nos evoca irremediablemente a la llamada Pequeña Edad de Hielo que fue un periodo frío comprendido entre inicios del siglo XIV hasta mediados del XIX (Fagan, 2008).

La época histórica más relacionada con *Juego de Tronos* es obviamente el Medioevo porque se trata del periodo que sirve como telón de fondo a los continentes de Poniente y Essos, tal y como se observa en el feudalismo, la caracterización de los personajes, la arquitectura de los edificios, las costumbres, etc. Como es sabido, la Guerra de las Rosas, es decir, la guerra civil inglesa que enfrentó a las dinastías de Lancaster y York por el trono de Inglaterra (1455-1487) es el conflicto que constituye el fundamento histórico de la obra de Martin, puesto que diversos especialistas como Carolyne Larrington han señalado que el autor se basa en varios sucesos y figuras históricas de esta contienda bélica (Larrington, 2017: 12). No hay discusión sobre la inspiración en la vida real de los Stark: se corresponden a la Casa de York. No obstante, el trasfondo de esta fantasía épica va mucho más allá, puesto que está construido sobre relatos y recuerdos de un pasado con una fuerte influencia del mundo antiguo y mitológico, sin cuya presencia la narración perdería mucho valor porque sigue dando un significado clave al presente sobre el que se desarrolla la trama.

La familia de los Stark no se escapa efectivamente de este último aspecto. Brandon el Constructor, el legendario Rey en el Norte y fundador de este linaje, cuyo apodo se debe a que erigió el Muro e Invernalía (Martin, García y Antonsson, 2017: 6), guarda mucha relación con los míticos constructores de murallas y ciudades en la Antigüedad que, en varias ocasiones, fueron incluso dioses, debido a la importancia y carácter simbólico de estas obras (Haimson Lushkov, 2017: 8-9). Por ejemplo, Poseidón, con la ayuda de Apolo, levantó los inexpugnables muros de Troya por encargo del rey Laomedonte que no cumplió con el pago acordado a los dioses<sup>1</sup>; y los de Roma fueron realizados por Rómulo, el fundador de la urbe, quien mató a su hermano Remo por burlarse de él al saltar la reciente muralla creada<sup>2</sup>.

El evidente equivalente histórico del Muro es el conocido Muro de Adriano edi-

---

1 Hom. *Il.* 7.452-453; 21.441-457; Pi. *O.* 8.30-47; Apollod. 2.5.9.

2 Liv. 1.7.2-3.

ficado por este emperador para defender la provincia romana de Britania de las incursiones de las belicosas tribus pictas del norte que se encontraban en la actual Escocia. De igual modo, el Muro de Poniente presenta la misma localización y función porque fue construido por Brandon con el objetivo de separar y proteger los Siete Reinos de los salvajes de más allá, el Pueblo Libre, que nos recuerdan bastante a los mencionados pictos. Además, la Guardia de la Noche creada para custodiar el Muro es también un reflejo de los legionarios romanos destacados en el Muro de Adriano porque estos últimos teóricamente tampoco podían tomar esposa, aunque a diferencia de los primeros no estaban obligados a servir de por vida. Por otra parte, el culto a los Antiguos Dioses compartido por el Norte y el Pueblo Libre muestra también un fuerte paralelismo con la fe drúidica de las tribus celtas de la Galia y Britania debido al carácter sagrado de los árboles (Haimson Lushkov, 2017:10-11).

En una época más reciente a los sucesos narrados en *Canción de Hielo y Fuego*, Lyanna Stark, hermana de Eddard Stark y prometida de Robert Baratheon, es aparentemente secuestrada por el príncipe heredero Rhaegar Targaryen, lo que marca el detonante de la llamada Rebelión de Robert contra la Casa Targaryen, contando con la ayuda de las casas Stark, Arryn y Tully (Martin, García y Antonsson, 2017: 127-129). No obstante, posteriormente en la serie de HBO se descubre que Lyanna no había sido llevada por la fuerza, sino que huyó voluntariamente con Rhaegar del que estaba realmente enamorada y no de Robert, llegando incluso a casarse en secreto con el primero<sup>3</sup>. Este hecho nos evoca inmediatamente al célebre rapto de Helena por Paris que fue el *casus belli* de la Guerra de Troya<sup>4</sup>, puesto que la primera se fugó igualmente con su amante Paris y abandonó a su marido Menelao, rey de Esparta<sup>5</sup>. Este último, al enterarse, formó una gran coalición entre los reyes aqueos, dirigida por su hermano Agamenón, monarca de Micenas, para recuperar a su esposa, pero antes de comenzar la guerra fue a Troya con Odiseo para reclamar a Helena, al igual que hicieron Brandon y Rickard Stark, hermano y padre de Ned respectivamente, al ir a Desembarco del Rey para protestar al rey Aerys II<sup>6</sup>; sin embargo, a diferencia de estos últimos, Menelao y Odiseo no fueron asesinados por los troyanos gracias a la intervención de Antenor, consejero del rey

---

3 *Juego de Tronos* T7: Ep.7, “El Dragón y el Lobo”.

4 A pesar de su carácter mítico, recientes estudios insisten en que los versos homéricos son igualmente una magnífica forma de reconstruir los valores sociales, bélicos y culturales de la Edad del Bronce. Véase Strauss, 2008.

5 Hom. *Il.* 3.442-44; Apollod. *Epit.* 3.1-4.

6 *CoK* 56 Catelyn 7.

Príamo de Troya<sup>7</sup>. Igual que Helena, Lyanna es una figura plagada de misterio, pudiendo ser considerada víctima e involuntaria causante de una terrible contienda (Hughes, 2005). En cambio, al contrario que Menelao, Robert Baratheon siempre creyó que Lyanna fue secuestrada violentamente y no que verdaderamente lo había dejado por Rhaegar<sup>8</sup>. Esto último nos pone en relación con otra leyenda romana: la violación de la bella y honesta Lucrecia por Sexto Tarquinio, hijo de Lucio Tarquinio el Soberbio, rey etrusco de Roma. Al día siguiente, Lucrecia se lo contó todo a su padre y a su esposo, Colatino, y acto seguido se suicidó para conservar su honor. Esta tragedia provocó un deseo de venganza que desencadenó una revolución encabezada por Colatino y su pariente Bruto que terminó por derrocar a la monarquía y establecer una república en Roma<sup>9</sup>. Ambas rebeliones terminaron de igual modo: por un lado, la caída de los Tarquinios y de los Targaryen, y por otro, el nombramiento de Colatino y Bruto como primeros cónsules de la República romana y el ascenso de Robert Baratheon al Trono de Hierro.

## Ned y Robb: honor y traición

Lord Eddard, cabeza de la casa Stark, señor de Invernalía y Guardián del Norte, es un benevolente noble feudal que posee un inquebrantable sentido del honor y de la justicia, como se observa perfectamente al inicio de la serie cuando ejecuta con sus propias manos a un desertor de la Guardia de la Noche porque “el hombre que dicta la sentencia debe blandir la espada”<sup>10</sup>. Esta nobleza de espíritu es la que justifica que su amigo, el rey Robert Baratheon, le nombre Mano del Rey en su visita a Invernalía, cargo que Ned se resiste a aceptar pero que finalmente lo hace para tratar de descubrir la causa de la misteriosa muerte de su antiguo mentor, Jon Arryn.

No obstante, nada más llegar a Desembarco del Rey, se hace evidente que Ned

---

7 Apollod. *Epit.* 3.28-29.

8 *Juego de Tronos* T1: Ep.5, “El lobo y el león”. Así se lo dice claramente Robert a Cersei en una conversación sobre Lyanna: “¿Quieres saber la horrible verdad? Ni siquiera me acuerdo de su rostro. Sólo sé que era lo único que he deseado de verdad, que alguien me la arrebató y que los Siete Reinos no pudieron llenar el vacío que dejó”.

9 Haimson Lushkov, 2017, pp. 188-189.

10 *Juego de Tronos* T1: Ep.1, “Se acerca el invierno”; *GoT* 2 Bran 1. En la novela, añade: “Si le vas a quitar la vida a un hombre, tienes un deber para con él, y es mirarlo a los ojos y escuchar sus últimas palabras. Si no soportas eso, quizá es que ese hombre no merece morir”



Stark no está hecho para la vida en la corte y las intrigas que la acompañan debido a su fuerte código de honor, de manera que tendrá pronto que buscar aliados como Lord Petyr Baelish, apodado Meñique, lo que al final se revelará como un grave error. Además, Ned comprobará en primera persona la ineptitud y la decadencia de su antiguo compañero Robert en su papel de monarca, puesto que se desentiende completamente de las tareas de gobierno y dedica todo su tiempo a beber, comer, fornicar y malgastar el tesoro de la corona con excesos como la celebración de un torneo con motivo del nombramiento de la nueva Mano del Rey<sup>11</sup>. Esta relación se asemeja bastante a la del monarca español Felipe IV y su valido el conde-duque de Olivares, puesto que el primero también llegó con la esperanza de hacer olvidar los tiempos de su padre, Felipe III, quien estuvo dominado por el corrupto Duque de Lerma; sin embargo, dejó pronto de preocuparse por las cuestiones de Estado y delegó el poder en el Conde-Duque para entregarse a los mismos vicios que Robert. De hecho, al igual que este último, Felipe IV tuvo muchos hijos ilegítimos.

Con todo, algo que ocurre con frecuencia en la obra de Martin, la correspondencia de personalidad entre la figura histórica y la ficticia no tiene por qué encajar exactamente. Robert logra al trono mediante proezas guerreras durante la rebelión, venciendo a su predecesor en combate singular, mientras que Felipe IV llegó ser monarca en el turbulento cambio de orden de la corrompida gestión de Lerma, confiándose a un Olivares que, pese a su leyenda negra, trató de traer bríos renovadores y de mejor gestión. Al igual que Ned como Mano del Rey, el Conde-Duque sufrió un fuerte descrédito por parte de rivales en la Corte que no hacía méritos a sus intentos de mantener el entramado de la Monarquía Hispánica (Elliott, 2009 : 02-237).

El hallazgo de la gran cantidad de hijos espurios de Robert lleva a Ned Stark a descubrir un terrible secreto: los príncipes Joffrey, Tommen y Myrcella, habidos en su matrimonio con Cersei, no son realmente sus vástagos, sino que son fruto del incesto de la reina con su hermano mellizo, Jaime Lannister. Cuando Robert es herido gravemente en una cacería, le pide a Ned en su última voluntad que se convierta en Regente y Lord Protector del Reino durante la minoría de edad de Joffrey.

Con la ayuda del astuto eunuco de la corte, Lord Varys, quien recuerda poderosamente a figuras como el visir Bagoas, envenenador y hacedor de Grandes Reyes persas en el siglo IV a.C. (Lane Fox, 2007 : 152-175), Ned descubre que el supuesto accidente de caza había sido un hábil camuflaje de un asesinato que partía de órde-

---

11 *GoT* 21 Eddard 4. Evento al que el propio Ned se opone debido a sus elevados costes.

nes de la reina Cersei. Este hecho coincide de manera curiosa con la forma en que la nobleza macedonia resolvía el inconveniente de algunas disputas domésticas, donde una cacería de jabalíes podía ser una coartada idónea para eliminar con discreción a un clan rival o molesto para la línea sucesoria. Los espectaculares hallazgos arqueológicos en las tumbas de Vergina, confirman con sus pinturas las cacerías a las que monarcas como Filipo II o su hijo Alejandro acudían con pasión (Sánchez Sanz, 2014 : 77), acompañados de sus nobles predilectos y también potenciales rivales, celebrando copiosos banquetes –el *simposio*– muy al estilo de los que Robert realiza, donde tras cada cara amistosa podía esconderse un puñal.

Pese a su personalidad ociosa y frívola desde que asumió el trono, Robert Baratheon exhibe aquí un buen instinto que la Antigüedad Clásica corrobora. En vísperas de su prematura muerte en Babilonia, el heredero legítimo de Alejandro Magno, fruto de su esposa Roxana, no había nacido todavía. En su lecho, existieron distintas versiones sobre si el moribundo entregó su anillo a su camarada Pérdicas, o si murmuró el nombre del leal partidario Crátero o el de cualquier otro posible sucesor (Waterfield, 2012: 36-42). Poco tiempo después, estalló la feroz guerra de los Diádocos, la fragmentación de un vasto dominio por vacío de poder, algo que lo ligaría también con el título del cuarto libro de George R. R. Martin: *Festín de cuervos*.

Tras la muerte del rey, Ned rechaza el acercamiento de Cersei y los consejos de Baelish de adelantarse a la reina y de anunciarse como regente, puesto que su honor le dicta que debía entregar el Trono de Hierro a Stannis Baratheon, hermano menor de Robert y verdadero heredero. Por eso, comete un acto deshonesto como fue cambiar la última voluntad real de legar el reino a “mi hijo Joffrey” al escribir “a mi legítimo heredero”. Sin embargo, antes de poder hacer pública la ilegitimidad de los hijos de Cersei, Eddard es traicionado por Meñique y apresado en las mazmorras de la Fortaleza Roja, siendo declarado finalmente traidor y condenado a muerte por orden del rey Joffrey, quien ordena clavar su cabeza en una pica. Toda esta historia tiene sus reminiscencias con la citada Guerra de las Dos Rosas y el papel desempeñado por Ricardo de York, el homólogo histórico de Ned Stark. El rey Enrique VI de Inglaterra tenía un carácter débil y padecía de ataques de locura, así que cuando sufrió uno de estos episodios en 1453 se nombró Regente a Ricardo Plantagenet, duque de York, Lord Protector, que pretendía la corona para sí mismo –a diferencia de Ned Stark que no albergaba ninguna ambición personal sobre el reino–. Sin embargo, la reina Margarita de Anjou –la equivalente de Cersei– quería detentar la regencia para mantener a los Lancaster –los

Lannister– en el trono y defender los derechos de su hijo Eduardo de Westminster. Cuando Enrique VI se recuperó en 1455, Margarita consiguió apartar del poder y despedir de la corte a su firme oponente, Ricardo; sin embargo, este último no aceptó la situación, de modo que declaró ilegítimo a Eduardo y se enfrentó ese mismo año a las tropas reales en la batalla de San Albano, punto de arranque a la Guerra de las Dos Rosas. A pesar de vencer a los Lancaster en este primer enfrentamiento, Ricardo fue finalmente derrotado en la batalla de Wakefield (1460) donde cae en combate y es decapitado por orden de la reina Margarita que mandó colgar su cabeza en una pica con una corona de papel en la puerta de la ciudad de York.

Antes de su muerte, la serie de televisión brinda un hermoso diálogo que refleja la riqueza y complejidad de los personajes de Martin. En ocasiones, se minusvalora al señor de Invernia como una personalidad anticuada, un ingenuo cuya piedad lleva a su destrucción y pone en riesgo a su familia. Estando en las mazmorras, el astuto Varys, verdadero duende de palacio, logra tener una entrevista furtiva con él. El eunuco es uno de los más inteligentes personajes de toda la saga, un hábil diplomático que dispone una sofisticada red de espías por todos los rincones que le son útiles. Reprochando la falta de sensatez de Ned, a quien muestra aprecio en la conversación, le recuerda que él viajó muchas leguas con intérpretes ambulantes, haciendo un arte de la discreción y el disimulo. Ante la excesivamente sincera y honorable Mano del Rey, su contertulio parece aventajarle en muchas cuestiones políticas. No obstante, todavía se sorprenderá cuando el prisionero niegue una tentadora oferta de levantar falso testimonio, jurar a Joffrey como rey y sobrevivir en el exilio con su hijo bastardo, Jon Nieve. En una muestra de entereza y estoicismo, replica “Crecisteis entre actores, y aprendisteis bien sus trucos, pero yo crecí entre soldados. Aprendí cómo morir hace mucho tiempo”<sup>12</sup>.

Tras el arresto de su padre, Robb Stark convoca a sus vasallos y se levanta en armas contras las fuerzas de los Lannister, logrando una aplastante victoria en la batalla del Bosque Susurrante, donde no duda en ponerse a pelear con los soldados de primera línea, al frente de sus tropas, igual que hacían en ocasiones líderes de la talla de Aníbal, Escipión el Africano, Julio César o Trajano. Con todo, la clave de su victoria es un ardid táctico, engañar al enemigo con un señuelo.

Una vez que Ned Stark es ejecutado y ya no hay opción de reconciliación posible

---

12 *Juego de Tronos* T1: Ep.9, “Baelor”. Un interesante análisis del fracaso de Ned Stark como Mano del Rey desde la perspectiva de Maquiavelo en su conocida obra de *El Príncipe* se puede ver en Della Quercia, 2017, pp. 38-40.

entre ambos bandos, Robb es coronado Rey en el Norte por sus súbditos y los señores del río en el Tridente, dando lugar así a la llamada Guerra de los Cinco Reyes al autoproclamarse también frente a Joffrey como monarcas de los Siete Reinos Stannis, Renly Baratheon, y Balon Greyjoy como rey de las Islas del Hierro. Este suceso se asemeja bastante a las guerras civiles romanas del Año de los Cuatro Emperadores (69 d.C.) o bien del Año de los Cinco Emperadores (193 d.C.) en la que hubo distintos pretendientes al solio imperial que se pronunciaron militarmente con sus legiones en las provincias que gobernaban<sup>13</sup>.

Al igual que le sucedió a Pirro de Epiro o Aníbal Barca, Robb Stark se da cuenta de que está perdiendo la guerra a pesar de las numerosas victorias cosechadas en el campo de batalla debido al desgaste y, sobre todo, a la traición de su antiguo compañero Theon Greyjoy que ha capturado Invernalía. Con todo, sus semejanzas con Pirro son menos evidentes que con el cartaginés Aníbal. El audaz soberano epirota, según van confirmando los más recientes estudios, fue un formidable guerrero, encantado de su parentesco mitológico con Aquiles, quien protagonizó ambiciosas incursiones (en Sicilia, Italia, etc.) con bastante improvisación (Sekunda, 2019). En cambio, tanto Aníbal Barca como Robb Stark son hacedores de planes tácticos perfectamente definidos. Cuando captura a Jaime Lannister en la Batalla del Bosque Susurrante, el astuto prisionero reta a un duelo singular al Joven Lobo. Robb, un general cuya gran valía está en sus planteamientos sobre el mapa, se niega a ello “Si lo hacemos a tu manera, Matarreyes, tú ganarías. Pero no vamos a hacerlo a tu manera”<sup>14</sup>.

Robb, al igual que su padre, es un guerrero valeroso y esforzado, pero su principal valía la exhiben como conductores de tropas. Ned fue el comandante encargado de sofocar las revueltas en las Islas del Hierro, aunque también fue capaz de enfrentarse en combate a dos guerreros más poderosos que él: Arthur Dayne y su discípulo aventajado, Jaime Lannister. La capacidad de Ned de mantenerse firme ante enemigos superiores y su respeto al mandar las armas del vencido a su familia<sup>15</sup> le ligan con el príncipe troyano Héctor (Alexander 2015: 205-206), un ideal de comportamiento guerrero en la Antigüedad Clásica.

---

13 Haimson Lushkov, 2017, pp. 215-218, señala, además, que la Guerra de los Cinco Reyes se decidieron más por lo que acontecía en los márgenes del mapa que en la propia capital, Desembarco del Rey, al igual que sucedía en las provincias y no en Roma con las guerras civiles romanas.

14 *Juego de Tronos* T1: Ep.9, “Baelor”.

15 *GoT* 7 Catelyn 2.

Robb, al igual que su padre, lleva en ese sino un destino trágico, casi shakesperiano. El joven Rey en el Norte y líder de la casa Stark tendrá que hacer frente a un rival mucho más experimentado: nada menos que Lord Tywin, cabeza de la casa Lannister, una figura con reminiscencias innegables al conde de Warwick Ricardo Neville, apodado el “hacedor de reyes” en las guerras civiles inglesas en el siglo XV (Pollard, 2007).

Por ello, resultan tan sobresalientes sus constantes triunfos ante semejante adversario, una tónica que mantiene en *Choque de reyes* y *Tormenta de espadas*. Esa situación nos lleva a otro paralelismo que lo vincula al gran estratega cartaginés. Tras su audaz marcha por los Alpes e ir derrotando a cuantas legiones se presentaban a su paso, Aníbal logró sorprender con sus estratagemas a un rival como Quinto Fabio Máximo, un prudente senador que intentó desgastar los recursos del púnico, sabiéndose inferior en campo abierto al desconcertante africano. Pese a los beneficios que dio ese plan a largo plazo, la propia Roma se burlaba del dictador, afirmando que parecía el pedagogo de su enemigo, como un tutor paciente que llevaba los libros de un alumno díscolo (Goldsworthy, 2008: 229-230). Eso lo ligaría con la ironía que emplea Tyrion Lannister en la segunda temporada cuando le preguntan por las acciones bélicas de su padre y sus ausencias de Desembarco del Rey: “Ser humillado repetidamente por Robb Stark consume tiempo”<sup>16</sup>.

Con todo, la seguridad de Robb es frágil fuera de los campos de batalla. Va rotando de campamento en campamento a Jaime, puesto que sabe que el oro de los Lannister puede corromper incluso en el momento más insospechado a sus banderizos más leales<sup>17</sup>. Tendrá mala suerte con un amigo íntimo, Theon Greyjoy, compañero de infancia, un prisionero de guerra tratado con cariño por los Stark tras la contienda en la Isla del Hierro. Estos rehenes de lujo eran una forma de ratificar tratados de paz y aceptar rendiciones. El propio Filippo, futuro rey de Macedonia, acudió a formarse a la ciudad de Tebas en calidad de rehén (Sánchez Sanz, 2014: 29-30).

Lejos de lograr una alianza con los isleños, el padre de Theon, Lord Balon, le convice de aprovechar la fragilidad de los norteños y asalta Invernalía, incluso aparenta ejecutar a los hermanos menores de Robb, Bran y Rickon. La nefasta decisión de fiarse de su amistad con Theon ya es advertida por su madre, Catelyn, quien juega el mismo papel que el lugarteniente de Aníbal, Marhabal, quien le instó a atacar cuanto antes Roma tras la espectacular victoria de Cannas (Lazenby 1996: 39-48).

En otras ocasiones, son sus lugartenientes quienes le estropean victorias de impor-

---

<sup>16</sup> *Juego de Tronos* T2: Ep. 5, “El fantasma de Harrenhal”.

<sup>17</sup> *Juego de Tronos* T2: Ep. 1, “El Norte no olvida”.

tancia vital. Así le ocurre a su impaciente pariente Edmure Tully, quien no obedece sus instrucciones de esperar y logra un triunfo menor ante las tropas de La Montaña en las cercanías de un molino. Como Robb le amonesta después, igual que hubiera hecho Aníbal, se les ha escapado una oportunidad inmejorable para que uno de los jefes más temidos de los Lannister se adentre en el norte para ser aniquilado en una celada cuando el propio Joven Lobo pudiera desplegar sus fuerzas de forma envolvente<sup>18</sup>. Como resultado de la escaramuza menor, su adversario regresa ileso y con apenas algunos rehenes sin importancia perdidos por el camino. Lamentándolo, el hijo de Ned afirma que solamente hay una persona a la que le sobra tiempo y paciencia en esta contienda: Tywin, su Fabio Máximo particular.

Con todo, su gran error es decisión propia: el casamiento con Jane Westerling, hija de una casa menor, con la que contrajo nupcias porque se lo exigía su honor al pasar una noche con ella tras el asalto a la fortaleza de El Risco<sup>19</sup>. Este matrimonio le cuesta la lealtad de Lord Walder Frey, señor de los Gemelos, puesto que Robb se había prometido con una de sus hijas. De este modo, bajo la astuta batuta de Tywin Lannister en la sombra, Walder conspira con Roose Bolton para traicionar al Rey en el Norte que muere brutalmente asesinado en la llamada Boda Roja, siendo decapitado y humillado su cuerpo al cosérsele la cabeza de su amado lobo huargo Viento Gris. Esta fatal equivocación nos recuerda bastante al caso del rey Eduardo IV de Inglaterra, hijo precisamente de Ricardo de York, que igualmente se desposó en secreto con Isabel Woodville, que no pertenecía a la nobleza, lo que ocasionó el enfado y el enfrentamiento con Ricardo Neville que había planeado que el monarca se casara con una princesa francesa (Finn, 2017: 21). No obstante, a diferencia de Robb, Eduardo IV no fue asesinado ignominiosamente y consigue fallecer en el trono.

Con todo, igual que en el caso de Aníbal, son injustas o, cuanto menos, poco analizadas, las simples quejas de la causa de la derrota final atribuidas a una fatal decisión. Durante mucho tiempo, la historiografía ha criticado que Aníbal se dejase seducir por las “delicias de Capua”, alusión a la ciudad itálica en la que descansó tras doblegar a los romanos en la espectacular batalla de Cannas. No es menos cierto que nada de eso habría importado si su valeroso hermano Asdrúbal hubiera tenido mejor suerte en la batalla de Metauro, donde estaba en juego el destino de

---

<sup>18</sup> *Juego de Tronos* T3: Ep. 3, “El camino del castigo”.

<sup>19</sup> *SoS* 15 Catelyn 2. En la serie de HBO, este personaje es cambiado por Talisa Maegyr, una sanadora procedente de Volantis, que conoce al rey Robb Stark cuando cura a los heridos del campo de batalla y termina enamorándose de él.

la Segunda Guerra Púnica (Prevas, 2018: 221-242), o recibido mayor apoyo de los oligarcas cartagineses en África.

De la misma manera, antes de la trágica Boda Roja, Robb consulta con su madre un audaz plan que pretende sorprender a Tywin en el corazón de sus posesiones: Roca Casterly<sup>20</sup>. George R. R. Martin ha reconocido en entrevistas que dicho enclave, el corazón de los recursos en metales preciosos de los acaudalados Lannister, se inspira en el peñón de Gibraltar. Aunque muy arriesgada, la maniobra, como reconoce la propia Catelyn, puede desequilibrar por completo la guerra, igual que los planes de Aníbal en Italia o, incluso, en su debacle final en Zama (Carey, 2007).

La capacidad de Robb para inspirar y enseñar valores, pese a sufrir una derrota dolorosa y muerte humillante, permanecen intactos. Eso también lo liga, nuevamente, con Aníbal Barca, quien fue perseguido por Roma hasta el final de sus días en ignominiosos exilios ante reyes orientales, sin que, tiempo después, un historiador romano como Polibio, al servicio del clan patricio de los Escipiones, titubease en escribir en elogiosos términos sobre sus virtudes como comandante, capacidad de inspirar a las tropas y la viabilidad de sus planes<sup>21</sup>.



Fig. 1. Robb planificando el asalto a Roca Casterly. Fuente: Screenshot DVD tercera temporada

---

<sup>20</sup> *Juego de Tronos* T3: Ep. 9. “Las lluvias de Castamere”.

<sup>21</sup> Plb. 3.3.

## Sansa y Arya: la dama y la guerrera

Sansa Stark, la hija mayor de Ned Stark y Catelyn Tully, es el arquetipo perfecto de una dama medieval de la aristocracia: inocencia, virtuosidad, devoción en la Fe de los Siete, excelentes modales, y grandes conocimientos en música, danza y bordado. De hecho, su mayor sueño es conocer a un apuesto príncipe del que enamorarse, convirtiéndose en su fiel reina, tal y como cuentan los romances caballerescos. Así pues, no es de extrañar que al principio se sienta encantada y emocionada con su compromiso con el príncipe Joffrey Baratheon y su traslado con su padre a Desembarco del Rey para ver la vida en la corte. No obstante, el personaje de Sansa experimenta también todos los aspectos negativos que sufrieron las mujeres nobles de la época medieval: objeto de intercambios y matrimonios preconcertados, víctima de manipulaciones, maltrato y abusos sexuales, etc. Todas estas negativas vivencias explican que la evolución del arco argumental y de la personalidad de Sansa sean uno de los más complejos e interesantes de toda la serie de *Juego de Tronos* (Frankel, 2014: 98-99; Finn 2017: 19; Alesi, 2017: 161).

Debido a sus esponsales con Joffrey y, por tanto, al ser el elemento de unión entre la casa real y los Stark, Sansa adquiere pronto el tradicional papel de mediadora entre ambas familias, como se observa pronto cuando presta falso testimonio a favor de Joffrey en un conflicto que tuvo con Arya durante el camino a Desembarco del Rey<sup>22</sup>. Asimismo, a causa de su ingenuidad, ayuda a Cersei al contarle los planes de su padre Ned Stark tras la muerte del rey Robert, ya que no quería tener que abandonar la corte y, además, confiaba en la honestidad de la reina. Por esta razón, y confiando también en su supuesta capacidad de influencia sobre el joven rey, Sansa pide misericordia para su padre y que se le permita ir al Muro para ingresar en la Guardia de la Noche<sup>23</sup>; sin embargo, Joffrey ordena su ejecución y Sansa descubre la verdadera naturaleza cruel del nuevo monarca. Kris Swank hace un interesante paralelismo con el poema épico anglosajón de *Beowulf* en el que la princesa danesa Hildeburh es desposada con un caudillo enemigo para convertirse en mediadora y pacificadora –*peaceweaver* o *freothuwebbe* en anglosajón. No obstante, al final Hildeburh no puede evitar perder a su hermano, hijo y marido en el campo de batalla, lo único que puede hacer es llorar su muerte en el funeral. Este mismo rol pasivo se aprecia en Sansa cuando se queda sola y tiene que observar cómo decapitan a su padre (Swank, 2020: 113).

---

<sup>22</sup> *GoT* 17 Eddard 3.

<sup>23</sup> *GoT* 58 Sansa 5.



A partir de entonces, Sansa se convierte en una rehén de la Fortaleza Roja y es objeto de humillaciones. Por ejemplo, cuando es desnudada y golpeada públicamente por orden de Joffrey tras una reciente victoria de su hermano Robb Stark<sup>24</sup>. Además, Sansa es mantenida con celo en la corte porque posee un valor especial gracias a sus derechos de nacimiento: tras el asesinato de Robb y la supuesta muerte sus hermanos menores, Bran y Rickon, se convierte en la legítima heredera de la casa Stark y, en consecuencia, en la llave para controlar el Norte. Por eso, es obligada a casarse con Tyrion Lannister tras verse desplazada por Margaery Tyrell en su compromiso con el rey Joffrey.

Toda esta historia nos pone en relación con el equivalente histórico de nuestro personaje: la princesa Isabel de York (1466-1503), la hija mayor del rey Eduardo IV de Inglaterra y de Isabel Woodville. En 1475, fue prometida con el Delfín de Francia Carlos, hijo del rey Luis XI, pero este último posteriormente rompió el compromiso para casar a su vástago con Margarita de Austria. En 1483, tras la muerte de Eduardo IV, asciende al trono su tío Ricardo III que encierra a sus hermanos Eduardo V y Ricardo de Shrewsbury en la Torre de Londres donde, como Bran y Rickon, desaparecieron misteriosamente –de ahí la conocida expresión los “Príncipes de la Torre”–, así que Isabel se convierte en heredera legítima de la Corona. Su madre, Isabel de Woodville, arregló el matrimonio de su hija con Enrique Tudor que tenía vínculos de sangre con los Lancaster, así que mediante este enlace se unirían las reclamaciones de esta última casa con la de York. Por esta razón, Ricardo III planeó también casarse con su sobrina, aunque al final no pudo llevarlo a cabo porque fue derrotado por Enrique en la decisiva batalla de Bosworth (1485), convirtiéndose este último en Enrique VII de Inglaterra y poniendo así fin a la Guerra de las Dos Rosas (Alesi, 2017: 161).

Estas posibles nupcias entre Isabel de York y su tío Ricardo III nos lleva a la particular relación entre Petyr Baelish y Sansa Stark que comienza a forjarse cuando el primero la ayuda a escapar de la corte tras el asesinato de Joffrey. En teoría, Meñique protege a Sansa y mantiene con ella una especie de actitud paternofilial a causa del amor que le profesaba a su madre Catelyn, de hecho, la hace pasar por su hija bastarda, Alayne Piedra, para guardar su identidad al ser buscada por la muerta del rey. No obstante, poco a poco se irá revelando que los planes de Baelish son mucho más ambiciosos; en cualquier caso, gracias a este vínculo empieza definitivamente la madurez de su personaje.

---

24 *Juego de Tronos* T2: Ep.4, “Jardín de huesos”. Alesi, 2017, p. 163, señala que fue frecuente que las reinas extranjeras de la Inglaterra medieval se convirtieran en chivo expiatorio, siendo culpadas tanto de los malos del reino como de las acciones de sus países de origen.

Así pues, ambos se dirigen al Valle de Arryn para reunirse con Lysa Tully, tía de Sansa, con la que Meñique contrae matrimonio. Lysa, profundamente enamorada y dominada por Baelish, siente pronto celos de Sansa por lo mucho que se parece a su madre Catelyn, incluso intenta arrojarla por la Puerta de la Luna del Nido de Águilas cuando descubre a Meñique besando a Sansa, aunque este último consigue llegar a tiempo y empujar hacia la muerte en su lugar a Lysa, confesándole que la única mujer a la que había amado era Catelyn. Cuando la joven Stark es llamada a testificar por lo sucedido, achaca la responsabilidad a la inestabilidad mental de su tía Lysa que fue la que hizo que se suicidara y rompe a llorar, convenciendo así a los señores del Valle, aunque aprovecha un momento en el que nadie la puede ver para lanzar una mirada pétrea a Meñique, que comprueba más tarde que Sansa ya entendía cómo jugar al despiadado juego de tronos cuando ella le confirma que sabe exactamente lo que él quería<sup>25</sup>.

A partir de entonces, se separan momentáneamente los caminos de ambos personajes y se nos va revelando los auténticos propósitos de Meñique que tienen que ver con la alta alcurnia de la joven Stark, pero no solo para dominar el Norte<sup>26</sup>, sino incluso para sentarse en el Trono de Hierro con ella a su lado como él mismo llega a confesarle<sup>27</sup>. Sin embargo, mientras tanto Sansa ha seguido avanzando enormemente en su proceso de madurez a causa de terribles experiencias –la violación perpetrada por Ramsay Bolton en la noche de bodas de ambos que el propio Baelish había concertado; la muerte de su hermano Rickon en la Batalla de los Bastardos, etc.–, así que ya desconfiará plenamente de Meñique debido a su tendencia a cambiar de bando y traicionar a sus aliados. Por tanto, esta relación alude en cierto modo a las intenciones del rey Ricardo III de esposarse con su sobrina Isabel de York para consolidar su posición en el trono de Inglaterra –no olvidemos que Baelish era también teóricamente el tío de Sansa al haberse casado con su tía Lysa. No obstante, el paralelo histórico más claro que encontramos con Meñique se sitúa en época romana con la figura de Sejano.

---

25 *Juego de Tronos* T4: Ep.8, “La Montaña y la Víbora”.

26 De hecho, en las novelas Cersei recuerda que Baelish se había ofrecido casarse con Sansa, pero ella lo había rechazado porque su origen era demasiado humilde (*DwD* 66 Cersei 2). En cambio, en la serie Meñique consigue que la reina le prometa nombrarlo Guardián del Norte si logra derrotar a los Bolton y Stannis Baratheon con la ayuda de los caballeros del Valle para reclamar el Norte para los Lannisters (*Juego de Tronos* T5: Ep.6, “Nunca doblegado, nunca roto”).

27 *Juego de Tronos* T6: Ep.10, “Vientos de invierno”.

Lucio Elio Sejano (20 a.C. - 31d.C.) fue prefecto de la guardia pretoriana del emperador Tiberio, del que se convirtió en su amigo y confidente de mayor influencia. Este individuo nació en el seno de una familia del orden ecuestre, la segunda clase más elevada de la sociedad romana, tan solo por debajo de los senadores. Aprovechando su cargo y que Tiberio se desentendió de los asuntos de Estado en su retiro a la isla de Capri, Sejano alcanzó muchísimo poder, sembrando el miedo entre sus adversarios gracias a su tupida red de delatores o informadores con los que amenazaba o neutralizaba a sus enemigos como Agripina la Mayor, viuda de Germánico, y sus hijos. Asimismo, buscó aproximarse a la familia imperial arreglando primero el matrimonio de su hija con un vástago de Claudio que murió antes de poder celebrarse la boda. Posteriormente, Sejano centró su segundo intento en seducir a Livilla, hermana de Claudio y esposa de Druso el Joven, hijo y heredero de Tiberio. De este modo, Druso fue envenenado y Sejano tenía ya vía libre para prometerse con Livilla, pero Tiberio se lo negó porque esto significaría elevar considerablemente el rango de su prefecto, sugiriéndole que se casara con la hija de Livilla.

Sin embargo, Antonia la Menor, madre de Claudio y Livilla, descubrió cartas de esta última a Sejano, en las que implicaba a ambos en varias muertes y en las que instaba a Sejano a asesinar al emperador. Antonia y Claudio consiguieron pasar toda esta información a Tiberio que, con la ayuda de Calígula, tramó una estrategia para engañar a su prefecto con el fin de que entregara un mensaje al Senado en el que supuestamente iba a concederle la potestad tribunicia y, por tanto, convertirlo en su sucesor<sup>28</sup>, pero que en realidad desvelaba públicamente su conjura y solicitaba su detención. De este modo, Sejano cayó en desgracia y fue ejecutado junto con toda su familia y partidarios<sup>29</sup>.

---

28 Los dos pilares del poder de los emperadores romanos eran el *imperium proconsulare maius*, es decir, el jefe máximo y vitalicio de todas las legiones, y la *tribunicia potestas*, es decir, los poderes de la antigua magistratura del tribunado de la plebe que, entre sus prerrogativas, le otorgaba el derecho de veto al Senado, además de convertirle en una figura sacrosanta. Normalmente, la asunción de la potestad tribunicia comenzaba con el inicio del reinado de los emperadores, pero algunos como Tiberio, Tito o Trajano la obtuvieron previamente durante el gobierno de sus predecesores.

29 *I, Claudius*, Ep: 7, “Reign of Terror”. Hemos recogido aquí la versión proporcionada por la célebre serie de la BBC en lugar de la que ofrecen historiadores antiguos como Flavio Josefo (*AI* 18.6.6) o Dion Casio (58.4-11), puesto que probablemente ésta habría sido la que inspirase a Martin que en una entrevista reconoció estar influenciado en gran medida por la novela de *Yo, Claudio* de Robert Graves y su adaptación televisiva que consideraba como “one of the best series ever done” (Anders, 2013).

Así pues, la semejanza entre este personaje histórico y Petyr Baelish es verdaderamente extraordinaria: el origen familiar modesto y poco relevante; la acumulación de poder mediante intrigas y traiciones; el matrimonio con Lysa Tully y su interés en Sansa para ascender socialmente; como en el caso de Druso el Joven, el envenenamiento de John Arryn a manos de Lysa convencida por él mismo porque era el único obstáculo para su anhelado casamiento; y la ambición última de alcanzar el Trono de Hierro, al igual que Sejano con el solio imperial. Asimismo, la muerte de ambos presenta un notable parecido: Meñique es engañado para acudir a un juicio a instigación suya en el que supuestamente se iba a acusar a Arya de traición y asesinato contra su hermana Sansa. No obstante, el proceso era contra él y se revelan todos sus complots y maquinaciones. Como Sejano ante el Senado, Meñique comprueba que está completamente solo y sin aliados, así que Sansa le agradece todas sus lecciones que nunca olvidará y, acto seguido, Arya lo ejecuta cortándole la garganta<sup>30</sup>.

Por consiguiente, Sansa ha consumado por fin la excepcional evolución del arco argumental de su personaje, cuya culminación será su coronación en Invernalía como Reina en el Norte, logrando que su hermano Bran Stark, el nuevo rey de Poniente, reconozca la independencia del Norte del resto de los Seis Reinos<sup>31</sup>. Este final nos recuerda a la reina Isabel I de Inglaterra, cuya madre Ana Bolena también fue decapitada por orden de Enrique VIII, que gobernó en solitario sin llegar a casarse nunca.

En cuanto a Arya, la segunda hija de Eddard Stark, constituye el modelo absolutamente opuesto de su hermana Sansa: tiene un carácter fuerte e intrépido, detesta las tradicionales actividades femeninas y prefiere ocupaciones masculinas como el combate o montar a caballo, de ahí que sienta envidia del entrenamiento de sus hermanos<sup>32</sup>. Por esta razón, a diferencia de Sansa con Catelyn, el verdadero ejemplo de Sansa es su progenitor Ned Stark al que admira profundamente. De hecho, cuando este último se entera en Desembarco del Rey que su hija tiene una espada en secreto, le envía a Syrio Forell para que le imparta clases de esgrima y sepa cómo usar bien el arma<sup>33</sup>. Sin duda, el personaje de Arya está conformado sobre

---

30 *Juego de Tronos* T7: Ep.7, “El Dragón y el Lobo”.

31 *Juego de Tronos* T8: Ep.6, “El Trono de Hierro”.

32 *GoT* 8 Arya 1.

33 *Juego de Tronos* T1: Ep.3, “Lord Nieve”. Efectivamente, cuando Arya es descubierta, le contesta a su padre que no estaba jugando con el arma, que ella no quería ser una dama. Por esto mismo, llama a su espada “Aguja” en clara referencia a su odio y escasa habilidad con la costura.

el prototipo de las antiguas amazonas: mujeres guerreras y fieras, implacables con sus enemigos, que renuncian a la compañía de hombres (Frankel, 2014: 38, 40-43; Graf, 2015: 75-77; Haimson Lushkov, 2017: 136-137).

Su oportuna instrucción resulta fundamental cuando Ned cae en desgracia y termina siendo ajusticiado. Batiéndose de una forma homérica, Syrio Forell logra dar tiempo a la pequeña Arya para escapar de los soldados Lannister. En una emotiva escena, el maestro le pregunta a la niña qué se le debe decir al dios de la muerte: “Hoy no”<sup>34</sup>. Estas experiencias son básicas en la formación de un carácter y, desde entonces, Arya sería la gran superviviente, capaz de hacer todo lo necesario para sobrevivir.

Desde ese momento, la joven Stark comienza su odisea particular y debe convertirse en muchas otras identidades. Desde *Choque de reyes* la vemos asumir un rol masculino, además de mantener una lista mental de todas las personas involucradas en la ejecución de su padre. Ella acude disfrazada el día en que Ned Stark es ejecutado y jura venganza. Su destino está ligado al de una gran heroína de teatro griego clásico, Electra, la fiel hija de Agamenón, traicionado al poco de regresar a su palacio en Micenas.

En su camino itinerante, tendrá encuentros con muchas personalidades, destacando Gendry, el único hijo bastardo que ha sobrevivido a la herodiana masacre que los Lannister han ordenado de los bastardos de Robert para evitar molestas reclamaciones al trono. Sea como fuere, la más enigmática figura que marca su accidentado periplo al norte es la de Jaqen H'ghar, un personaje de motivaciones ambiguas con el que se ve obligada a colaborar en ocasiones. La gran sorpresa vendrá cuando este último demuestre a Arya que puede cambiar de apariencia y cara con una facilidad pasmosa, ya que pertenece a un misterioso grupo llamado los Hombres sin Rostro. No albergamos dudas aquí de la fuente de inspiración de Martin, nada menos que la secta chií que comenzó su andadura en la fortaleza persa de Alamut: los Asesinos. Conocidos como *hassassin*, su enigmático líder era llamado el Viejo de la Montaña, quien tenía adeptos en todos los rincones, incluyendo la corte de importantes caudillos musulmanes como Saladino. Igual que Jaqen, quien afirma que su grupo está por encima de luchas dinásticas de los Siete Reinos, esta organización logró llevar sus dagas a los lugares más inaccesibles, especulándose que utilizaron el hachís en su adiestramiento (Jones, 2018: 168-169).

---

34 *Juego de Tronos* T1: Ep. 8, “Por el lado de la punta”.

Desde esa revelación y con las palabras *valar morghulis* –cuyo significado vendría a ser “todos los hombres deben morir”– en su cabeza, Arya se propone encontrar la sede de esa institución y aprender sus técnicas para ejecutar su venganza. El último regalo de Jaqen es una moneda que le permitirá ser aceptado por sus colegas cuando den con ella. No obstante, antes de esa medida tendrá que lidiar con compañías muy ligadas a los adversarios de su familia: la veremos ser copera del mismísimo Tywin Lannister o verse forzada a cabalgar con Sandor Clegane, El Perro, nombre destacado en la lista de Arya, brazo ejecutor de Joffrey Baratheon.

En la saga de Martin, Tywin y ella nunca cruzan sus caminos, pero la serie de la HBO aprovecha el modesto papel adoptado por Arya en Harrenhal<sup>35</sup> para propiciar el encuentro. Hombre sagaz, mientras que otros como Meñique no se dignan a prestar atención a un humilde sirviente, el jefe de la Casa Lannister se percató de que la extracción social de la muchacha parece superior a la que pretende dar a conocer, incluso permitiéndose darle algunos consejos de las expresiones que debe usar para resultar más creíble.

Su encuentro con El Perro es mucho más tenso. Ambos cruzan sus caminos en vísperas de La Boda Roja, la caída de los Stark. Para Arya es una frustración terrible, mientras que Clegane tampoco puede celebrar el hecho, puesto que ha desertado de los Lannister. Si por Sansa, en una clara alusión a *La Bella y la Bestia*, el fiero guerrero siente atracción, su relación con Arya es mutua animadversión, viendo en la chica solamente como una buena carta de presentación ante Lisa Arryn, a quien imagina dispuesta a pagar mucho dinero por el rescate de su sobrina. No alcanzará ese objetivo y será derrotado, aprovechando sus heridas de combates previos, por Brienne de Tarth, que guarda un fuerte parecido con la guerrera virgen y mártir Juana de Arco, aunque Arya logra escabullirse y embarcarse, al fin, rumbo a Braavos, la sede de los Hombres sin Rostro<sup>36</sup>.

Allí será sometida a un severo adiestramiento donde la primera exigencia es el abandono de su identidad anterior. No parece casual que el barco que la transporte se llame Titán, alusión a los precursores de los mismos dioses olímpicos (Hard, 2008: 65-76). ¿Quizás al propio Prometeo que robó el fuego para traérselo a los mortales? Los marineros de Braavos le dicen que el Titán vela por su ciudad en las horas difíciles, algo que también lo ligaría al Coloso de Rodas.

---

35 *Juego de Tronos* T2: Ep. 7, “Un hombre sin honor”.

36 *Juego de Tronos* T4: Ep. 10, “Los niños”.

Tal vez, la propia Casa de Blanco y Negro sea otra inspiración de la Antigüedad. Se trata de un templo para un dios de muchos rostros, un centro de peregrinaje y un lugar de las confabulaciones de los misteriosos Hombres sin Rostro. No parece desencaminado afirmar que Arya se adentra en una especie de oráculo de Delfos, ciudad clave por las consultas que recibía de todos los rincones del mundo conocido en aquel momento. Igual que en la Casa de Blanco y Negro, hay muchas leyendas de asesinatos y ofrendas en Delfos. Por ejemplo, que Olimpia, reina de Epiro, viuda de Filipo II y madre de Alejandro Magno, utilizó su anterior nombre, Myrtale, para entregar el arma con la que mataron a su esposo (Scott, 2015: 210).

El cruel tutelaje al que es sometida muestra asimismo resonancias con la agogé de la antigua Esparta. Mintiendo sobre su pasado, la muchacha tendrá que tomar distintas identidades y desempeñar diversos oficios por las calles y canales de Braavos. Los niños espartanos debían también abandonar sus casas a los siete años para aprender rigor y disciplina: sólo se les permitía vestir un sencillo manto de lana al año, dormían en un lecho de cañas recogidas en el río Eurotas que debían cortar ellos mismos con sus manos y se les racionaba extremadamente la comida, de manera que tenían que robar para no morir de hambre –si eran sorprendidos, se les castigaba severamente no por el acto en sí, sino por su ineptitud al ser descubiertos (Fornis, 2016: 370-385). De hecho, cuando Arya comete la afrente de robar algo del templo, fue castigado con una ceguera temporal. Ante las preguntas de sus instructores sobre su nombre, siempre responderá: “Nadie”. Nuevamente, las resonancias con la mitología griega son llamativas porque esto liga a Arya con el astuto Odiseo que respondía así a Polifemo para que no supiera que el soberano de Ítaca iba a ser quien lo dejase ciego y derrotado, en venganza por devorar a algunos de los miembros de su tripulación<sup>37</sup>.

Las habilidades que va adquiriendo Arya le permiten, al igual que Electra o cualquier protagonista de tragedia helena que se precie (Carvallo Carvallo, 2018), ejecutar su ansiada venganza. El hecho que ha diferenciado a Arya en el proceso, y que constituye su regreso a Poniente, es reencontrarse a sí misma como miembro de la Casa Stark. Será ella la mano ejecutora de Walder Frey, uno de los principales instigadores de la Boda Roja. Arya se hace pasar por una criada y sirve un pastel de carne a Lord Walder, que estaba hecho con los cuerpos descuartizados de sus hijos Lothar y Walder el Negro, responsables de las muertes de Talisa y Catelyn, respectivamente. Cuando Walder Frey se pregunta solo dónde se encuentran sus vástagos, Arya le revela que los ha cocinado en el pastel y se quita la cara

---

37 Hom. *Od.* 9.364-412.

para revelar su identidad y acto seguido degollar a Walder para mirar con deleite como muere<sup>38</sup>. Este episodio nos conecta directamente con los mitos griegos de Tántalo y Atreo. El primero fue invitado por Zeus a comer con los dioses en el Olimpo y para corresponderles el extraordinario honor los invitó a un banquete en su palacio, ofreciéndoles a su único hijo Pélope, al que mató, descuartizó y coció en un caldero para servirlo en la mesa. Sin embargo, los dioses se dieron cuenta horrorizados de la auténtica naturaleza del alimento y devolvieron la vida a Pélope, infligiendo además un terrible castigo a Tántalo: fue torturado en el Tártaro al permanecer en un estanque con el agua que llegaba hasta la altura de la barbilla y con un árbol frutal que colgaba por encima de su cabeza. Cada vez que quería comer, el viento dejaba fuera de su alcance las ramas con frutas y, cuando quería beber, el agua se le escapaba, así que estaba condenado a padecer eternamente hambre y sed. Posteriormente, Pélope tuvo dos gemelos: Tiestes y Atreo. El primero cometió adulterio con la mujer de su hermano, así que Atreo en venganza cocinó a los tres hijos de Tiestes y se los ofreció en un banquete celebrado con la excusa de una pretendida reconciliación entre ambos. Tiestes le lanzó una maldición que en el futuro le acabaría costando la vida a Atreo (Haimson Lushkov, 2017: 46-47). De hecho, los Siete Reinos tiene su propia versión del mito de Tántalo: la historia del Cocinero Rata, un antiguo hermano de la Guardia de la Noche que era cocinero en el Fuerte de la Noche. Para desquitarse de una afrenta, este hombre asó al hijo de un rey ándalo en una enorme empanada con varios ingredientes (setas, cebollas, pimienta, panceta, vino tinto de Dorne, etc.) que sirvió al monarca que alabó su sabor y pidió un segundo plato. Los dioses enfurecidos transformaron al cocinero en una monstruosa rata blanca condenada a comer, para siempre, a sus propias crías sin llegar a saciar nunca su hambre<sup>39</sup>. Por tanto, todas estas historias son un recuerdo de las repercusiones divinas de quebrantar las sagradas leyes de la hospitalidad.

Al más puro estilo de un asaltante huno o de un hábil miembro de los *hassasin*, Arya deja a alguien vivo, Kitty Frey, para que narre a los demás aquello que ha presenciado: “El Norte recuerda”<sup>40</sup>. Más tarde, se reencontrará por fin con Sansa, si bien siempre han tenido sus diferencias la dama y la guerrera, ambas tienen la madurez de saber que se necesitan mutuamente en esta fase de sus vidas. Protegiendo a su hermana mayor, Arya es el brazo ejecutor del intrigante Meñique, sal-

---

38 *Juego de Tronos* T6: Ep. 10, “Vientos de invierno”.

39 *SoS* 57 Bran 4.

40 *Juego de Tronos* T7: Ep. 1, “Rocadragón”.



dando así la deuda contraída desde la traición a su padre al prometerle falsamente el apoyo de las Capas Doradas.

Arya participa en las batallas decisivas de la última temporada de la serie de HBO, además de intuirse que en las novelas será muy relevante para el desenlace. Consumará una relación con Gendry, ligando brevemente de nuevo los destinos de las Casas Stark y Baratheon, además de moverse por un Desembarco del Rey convertido en Pompeya en plena erupción del Vesubio, o más bien Hiroshima o Nagasaki con la bomba atómica, o Hamburgo y Dresde con los bombardeos de los Aliados en la Segunda Guerra Mundial.

El final del arco de Arya, cuanto menos en el programa televisivo, está a la altura de su naturaleza intrépida: el conseguir recursos para explorar nada menos que el Mar Angosto, territorio inexplorado, del que apenas tenemos información a través de Martin, lo cual liga a esta figura femenina con exploradores de la talla de Magallanes y Elcano (Insua, 2019). En efecto, su capacidad de supervivencia la liga con otros hechos históricos de la era de los descubrimientos. Previamente al final de la serie de HBO, Arya protagoniza su acción más sobresaliente al sorprender al llamado Rey de la Noche y revertir una batalla que estaba siendo perdida. Su actuación recuerda sobremanera a la captura de Atahualpa en Cajamarca, también en una situación de desventaja numérica, pero que puede ser superada atrapando al líder del ejército adversario (Mira Caballos, 2018: 12-17).

## **Jon Nieve: Los pecados del padre y el hijo**

Dentro de su historial de honor y conducta, la única mancha reconocida de Ned Stark es haber tenido un hijo bastardo. Algo que no habría sido raro en Robert o en cualquier señor feudal del medioevo europeo, pero muy llamativo en un hombre que, al igual que el famoso samurái Uesugi Kenshin, prefiere combatir con su espada antes que matar al adversario mediante el hambre o la traición (Clements, 2010).

Todo el mundo de su círculo cercano considera que la aventura extraconyugal de Ned con una misteriosa dama fue fruto de haber tenido que partir a la guerra al poco de haberse casado con Catelyn Tully, sin tiempo de conocerse y sin saber si

volvería a verla<sup>41</sup>. Triunfante de la contienda y con su amigo Robert en el trono, el señor de Invernalía desarrolla un matrimonio próspero, feliz y con descendencia, siendo su romance uno de los más puros de una saga tan agrídulce en lo emocional como *Juego de Tronos*.

La lealtad de Catelyn para con su familia política, los Stark, es de hierro. Es un personaje importante, al que Martin dedica varios capítulos narrados bajo su perspectiva. De hecho, eso resulta clave para entender mejor a Robb, a quien siempre vemos a través de otros. El papel de Catelyn nos lleva a la mente a las grandes mujeres romanas como Fulvia, Livia, Agripina la Menor o Julia Domna que intervinieron decisivamente en política a través de sus esposos e hijos (Haimson Lushkov, 2017: 49-152).

Aunque los parecidos del Joven Lobo con Ned son evidentes, hay otro descendiente que, sin embargo, se parece incluso más: Jon Nieve. Igual de honorable, valeroso combatiente y con capacidad de liderazgo, el bastardo es querido especialmente por su hermana Arya, si bien su madrastra paga en él las frustraciones de ser la única sombra de duda en un matrimonio sin fisuras<sup>42</sup>. Efectivamente, ella asiste aliviada ante la súbita decisión del muchacho de alistarse en la Guardia de la Noche, los vigilantes del Muro, donde estará bajo la tutela del otro hermano de Ned que fue capaz de sobrevivir a la guerra contra El Rey Loco, Benjen Stark. Antes de que se separen sus caminos al tener que marchar Ned a Desembarco del Rey para actuar como regente, Jon le pregunta por su madre. Como si cargase con una gran culpa, Ned le promete que, en un futuro cercano, volverán a verse en el Muro y hablarán largo y tendido de ella<sup>43</sup>.

Una promesa que quedará incumplida, aunque es la salvaguarda de la supervivencia de Jon todos estos años. En toda la saga, tanto la literaria como televisiva, el gran secreto de Ned es una incógnita que, pese a los problemas que le hemos visto en la corte, es capaz de ocultarla de ojos como los de Varys o Meñique. Sabedor de que Robert ejecutó a todos los Targaryen que pudo, encubrió lo que encontró en la Torre de la Alegría, el supuesto lugar del secuestro de Lyanna. Ante ella moribunda, juró proteger al hijo que había tenido con Rhaegar<sup>44</sup>. La decisión casa con la

---

41 *GoT* 7 Catelyn 2.

42 *FfC* 45 Jaime 7.

43 *Juego de Tronos* T1: Ep. 2, “El camino real”.

44 *Juego de Tronos* T6: Ep. 10, “Vientos de invierno”. Como en anteriores ocasiones, ese *flashback* del pasado viene a modo de revelación oracular de Bran, arrojado al vacío por Jaime Lannister al descubrirle accidentalmente teniendo relaciones sexuales con Cersei.

repulsa mostrada por Ned ante las insinuaciones de asesinar a la joven Daenerys, exiliada Targaryen<sup>45</sup>.

En la Guardia de la Noche, Jon sobresale como un valeroso soldado, fiel a su deber y protector de compañeros más débiles. Solamente tendrá un momento de duda cuando lleguen las noticias de la guerra abierta entre los Stark y los Lannister, donde considera que debe desertar y ponerse al servicio de Robb<sup>46</sup>. Una de las claves que le hacen reconsiderar su postura será una conversación mantenida con el Maestre Aemon, miembro de la dinastía Targaryen –pariente de Jon sin saberlo–, quien le confirma que ahora pertenece a un cuerpo que ya permanece ajeno a los conflictos dinásticos.

Igual que los templarios o cualquier orden militar con votos concretos, Jon irá mostrándose cada vez más útil en su nuevo destino. Su nobleza parece contrastar con Tyrion Lannister, el epicúreo e ingenioso enano que durante un breve lapso de tiempo le acompaña por su curiosidad en conocer el Muro. Entre ambos, pronto surge un curioso afecto que se revelará fundamental en el futuro, sacando varias enseñanzas el joven de los sagaces análisis de Tyrion<sup>47</sup> con el que comparte varias cosas porque “todos los enanos son bastardos a los ojos de sus padres”<sup>48</sup>. Maldecido por su padre y hermana por culparle de la muerte de Joanna Lannister, la madre del gnomo, es curiosa la pareja que forma Tyrion con Jon, recordando por momentos a la entrañable relación de Agripa Póstumo con Claudio en la novela *Yo, Claudio* de Robert Graves, ya que el primero sufrió también la animadversión de Augusto y gran parte de la familia imperial debido a la influencia de Livia.

Esa capacidad de rodearse de gente inteligente le vendrá bien con Sam Tarwell, quien aplaca su enfado cuando el Lord Comandante, Jeor Mormont, le designa en un puesto de poca acción: ser mayordomo del venerable Aemon. Como le indica Sam, un torpe soldado, pero erudito investigador, el comandante le ha colocado en un puesto de plena confianza como aprendiz de alguien que puede aconsejarle cómo debe comportarse un buen líder de la Guardia de la Noche<sup>49</sup>. De hecho, aquí Martin parece convertirlo en una especie de *contubernalis*, acompañantes jóvenes

---

Su pérdida física no impedirá que el personaje vaya evolucionando hasta convertirse en una figura clave en la resolución de la saga.

45 *Juego de Tronos* T1: Ep. 5, “El lobo y el león”.

46 *GoT* 61 Jon 8.

47 *Juego de Tronos* T1: Ep. 3, “Lord Nieve”.

48 *Juego de Tronos* T1: Ep. 1, “El invierno se acerca”.

49 *GoT* 49 Jon 6.

de un general o gobernador experimentado. El propio Octavio, el futuro emperador Augusto, se inició así a las órdenes de su tío abuelo, Julio César<sup>50</sup>.

Entre sus compañeros jóvenes de la Guardia, Jon va consiguiendo mucha popularidad, además de destacar su vínculo con Fantasma, uno de los huargos regalo de su padre. Esa conexión también admirará a los salvajes de más allá del muro. El truco de usar la conexión con un animal casi mágico para impresionar a un pueblo foráneo ya fue empleado por Quinto Sertorio en Hispania, además de no ser la única conexión de Jon con el célebre general sabino<sup>51</sup>. Lord Mormont, inquieto por la desaparición de los exploradores encabezados por Benjen Stark y los movimientos de los salvajes, liderados por el carismático Mance Rayder, decide que Jon sea su infiltrado, un espía que aparenta unirse al otro bando para otorgarle toda la información posible<sup>52</sup>. Siendo un joven tribuno, Sertorio recibió instrucciones muy similares de su comandante en jefe, Cayo Mario, para infiltrarse entre los cimbros y teutones que amenazaban con invadir Italia<sup>53</sup>.

Mance Rayder, el Rey Más Allá del Muro, era hijo de una salvaje y de un hermano juramentado de la Guardia de la Noche. Su madre lo llevó al Muro donde fue criado por la orden y se convirtió en uno de sus mejores exploradores. Un día fue herido y una mujer salvaje lo curó y arregló su capa con parches de tela roja, pero cuando regresó al Muro se le ordenó volver a la reglamentaria vestimenta negra uniforme, por lo que abandonó la guardia para vivir con el pueblo libre<sup>54</sup>. Con el tiempo y, sobre todo, ante la amenaza de los Otros, Mance logró la imposible tarea de unificar a todas las tribus salvajes bajo su mando y lanzarlas contra el Muro y los Siete Reinos. Esta historia presenta una clara reminiscencia con la del caudillo germano Arminio, hijo de un jefe querusco que fue enviado a Roma como rehén donde se educó y llegó a convertirse en un gran comandante militar de las fuerzas auxiliares, por lo que obtuvo la ciudadanía romana y el rango ecuestre. Sin embargo, cuando volvió a Germania y vio las difíciles condiciones de vida de su pueblo por la dominación romana, decidió unir a las distintas tribus y alzarse contra Quintilio Varo, gobernador romano de Germania Inferior, al que infligió una severa derrota —a diferencia de Mance Rayder que fracasó en su intento— en la famosa batalla del Bosque de Teutoburgo donde fueron aniquiladas

---

50 Suet. *Aug.* 8.1; Goldsworthy, 2014, p. 49.

51 Plu. *Sert.* 11.3-8; Goldsworthy, 2005, p. 166.

52 *SoS* 8 Jon 1.

53 Plu. *Sert.* 3.2-3; Goldsworthy, 2005, p. 161.

54 *CoK* 54 Jon 7.

tres legiones romanas completas, uno de los mayores desastres militares de la historia de Roma<sup>55</sup>.

Si Sertorio fue un general romano que terminó adoptando varias de las costumbres de las tribus hispanas que dirigió, Jon Nieve comienza a fusionar elementos de los salvajes con su propia experiencia en la Guardia de la Noche, quebrantando también su voto de castidad al entrar en relaciones con la joven Ygritte<sup>56</sup>. Su estancia entre los salvajes cambia por completo a Jon, quien se convencerá de que el objetivo primordial de los Siete Reinos debe ser prepararse para la llegada de los Otros, un peligro lejano que va provocando grandes éxodos, un maremoto muy similar al de los hunos en el Bajo Imperio Romano.

Se encontrará asimismo con Mormont fallecido en el infame motín acaecido en el Torreón de Craster. Tras una aplastante derrota ante los hombres más allá del Muro, los supervivientes terminarán asesinando a traición a su comandante<sup>57</sup>, cuyo manto será heredado en el futuro por Jon. Aquí hallamos un paralelismo con otro romano célebre, nada menos que Cayo Julio César, quien ambicionaba vengar la humillante derrota sufrida por su aliado Marco Licinio Craso en la batalla de Carras (53 a.C.) frente a los partos, donde, sus legionarios supervivientes se rebelaron contra él (Strauss, 2015: 81).

Jon logrará reformular la Guardia de la Noche, además de ser reconocido como su nuevo líder. No solamente logra aglutinar la voluntad de los hombres de Mance Rayder, también establecerá una inesperada alianza con Stannis Baratheon, quien acude a ese frente de batalla, tras sufrir una dolorosa derrota naval en Desembarco del Rey, siguiendo las recomendaciones de Melisandre, una sacerdotisa de gran poder y misteriosos métodos.

Si bien Mormont se había dado cuenta de que la Guardia de la Noche era una institución atávica que precisaba de una remodelación, los cambios introducidos por Jon le conducirán a una terrible traición. Nuevamente, volvemos a ver poderosas semejanzas con Sertorio que también murió tras una conspiración de sus más cercanos lugartenientes<sup>58</sup>, aunque en este caso el paralelismo más evidente de la muerte de Jon Nieve es la de César en los fatídicos *idus de marzo* del 44 a.C. En la cima de su poder,

---

55 Vell. 2.118-119. Tácito al final del libro II de sus *Anales* hace un gran elogio a la figura de Arminio porque lo consideraba el liberador de Germania que se atrevió a alzarse en armas contra el Imperio romano cuando estaba en la cumbre de su poder (Tac. *An.* 88).

56 *CoK* 52 Jon 6.

57 *Juego de Tronos* T3: Ep. 4, “Y ahora su guardia ha terminado”.

58 *Plu. Sert.* 25-26.

el dictador romano trató igualmente de realizar una gran reforma del Estado romano que se había visto anquilosada al mantener todavía esencialmente el ordenamiento de una pequeña ciudad-estado para gobernar un vasto imperio. Sin embargo, muchos de sus antiguos enemigos como Cayo Casio Longino e incluso más próximos colaboradores y allegados como Décimo y Marco Junio Bruto lo vieron como un tirano que quería convertirse en rey de Roma, así que urdieron un complot para asesinarle a fin de “salvar” la República. Finalmente, en los *idus* de marzo, es decir, el día 15, se consumó el magnicidio en el Senado donde César recibió 23 puñaladas, agonizando junto a la estatua de Pompeyo sin pronunciar palabra, aunque según algunos al recibir el ataque de Bruto le dijo “¿Tú también, hijo?”<sup>59</sup>. Por tanto, esta historia guarda un extraordinario parecido con la de Jon Nieve: su actitud ante los salvajes y Stannis Baratheon que suponían una violación de los principios de la Guardia de la Noche provocó el descontento y la deslealtad de varios de sus hermanos juramentos que lo traicionaron y asesinaron al grito de “por la Guardia”, yaciendo Jon en un charco de sangre y siendo finalmente apuñalado en el corazón por el joven Olly<sup>60</sup> que representa claramente el papel de Bruto, ya que Lord Nieve lo había nombrado como su mayordomo personal al igual que Jeor Mormont había hecho con él a fin de prepararle para el mando de la Guardia de la Noche. Asimismo, en analogía a los malos presentimientos de Calpurnia que intentó avisar a su esposo César, Jon desoyó las premoniciones de Melisandre que había presagiado que lo vio rodeado por cuchillos en la oscuridad.

Con todo, gracias al hecho de ser una fantasía heroica, Jon podrá regresar de la muerte merced a los servicios de Melisandre. Así, al menos, acontece en el show de la HBO<sup>61</sup>, siendo todavía un misterio la resolución de los particulares *idus de marzo* que sufre el fruto de la fusión de los poderosos clanes Stark y Targaryen.

Su nueva posición acompañando a Stannis Baratheon durará poco por el fallecimiento de este ante las tropas de Ramsay Bolton. El recuperar el norte para los Stark supondrá un gran reto para Jon, quien se mide a una especie de reverso tenebroso. Bastardo elevado en su condición por su astucia y crueldad, Ramsay tiene unos métodos con los adversarios derrotados que lo ligan a Vlad Tepes (Cazacu, 2019: 22-28). Su gusto por la violencia, empalar y vejar cuerpos enemigos contrastan con la caballerosidad hono-

---

59 Suet. *Caes.* 80-82; Plu. *Caes.* 66; D.C. 44.16-19. No obstante, Suetonio y Dion Casio rechazaron que César dijera esas palabras. Plutarco ni tan siquiera las menciona. Para un completo estado de la cuestión y perfil de los conspiradores, véase Strauss, 2015.

60 *Juego de Tronos* T5: Ep. 10, “Misericordia”.

61 *Juego de Tronos* T6: Ep. 2, “A casa”.

rable de Jon. Incluso podríamos decir que Jon vendría a ser una especie de *alter ego* de Radu *El Bello*, uno de los hermanos de Vlad Tepes, quien fue apoyado por los turcos en feroces luchas en la frontera del Danubio (Florescu y McNally, 2007: 221-223). En la serie de HBO, existen pocos episodios más espectaculares que el consagrado a la batalla de los bastardos<sup>62</sup>, el cual ha generado interesantes paralelismos históricos. Melissa Chan compara las maniobras efectuadas en este gran enfrentamiento con la célebre batalla de Cannas (Chan 2016). Verdaderamente, hay paralelismos notables, destacando cómo Ramsay va pasando de un avance incontenible a quedarse rodeado. No obstante, planteamos aquí que también pueda ser considerada una nueva Zama con un enlace distinto. A diferencia de Aníbal o Robb, aquí Jon Nieve cuenta con la ayuda de la fortuna, con la providencial intervención de los caballeros presentados al campo de batalla por Meñique, persuadido por Sansa. Es como si el general cartaginés hubiera recibido el apoyo de los jinetes nómadas de Masinisa al servicio de Escipión, claves en impedir su avance definitivo en el choque de infanterías.

Como consecuencia de esta victoria, Jon es coronado como Rey en el Norte por parte de los señores norteños, lo que nos recuerda a Guillermo I de Inglaterra que también era hijo bastardo del duque Roberto I de Normandía. A partir de entonces, Sansa hereda el papel desempeñado por Catelyn con Robb, aunque con mucha mejor fortuna. Advierte a su hermano que debe evitar que el dolor nubla su buen juicio, además de no ser tan estricto con los códigos de honor que propiciaron a la caída de Ned y Robb. Eso fragua la alianza con Daenerys Targaryen frente a Cersei, junto con un reencuentro con Tyrion Lannister<sup>63</sup>.

Con todo, su destino distará de ser idílico o el de un personaje de Tolkien como Aragorn. Tras grandes hazañas como miembro de la Guardia de la Noche y como conductor de tropas para recuperar el norte, Jon se enfrentará a una decisión con muchos tintes de tragedia griega o drama victoriano. Tras iniciar un romance con Daenerys, se encontrará en la misma situación que muchos generales romanos en la primera guerra civil entre Mario y Sila (Sampson, 2013): repugnado por los excesos de sus aliados al tomar la capital. Como Arya, se indignará ante la masacre de la población civil en un Desembarco del Rey convertido en Pompeya<sup>64</sup> o escenario de un bombardeo de la Segunda Guerra Mundial, como señalamos anteriormente.

Igual que Ned ante las venganzas de Robert, Jon toma la decisión de eliminar él

---

62 *Juego de Tronos* T6: Ep. 9, “La batalla de los bastardos”.

63 *Juego de Tronos* T8: Ep. 4, “Los últimos Stark”.

64 En una curiosa casualidad, el actor Kit Harington ha participado recientemente en una película sobre la ciudad bajo el Vesubio (2014).

mismo a la nueva reina, la cual cuenta con una horda de *dothrakis* fieles hasta la muerte<sup>65</sup>. Este uso de una tropa extranjera, cuyo único lazo con el poder es el afecto a su figura de mando, se observa con Cayo Mario y los bardulios<sup>66</sup>. Durante su breve, pero intensa relación, Daenerys y su sobrino están a punto de volver a fusionar las dos rosas –es decir, Lancaster y York– para crear un equivalente en los Siete Reinos a lo que fueron los Tudor en la Edad Moderna<sup>67</sup>.

En una tensa negociación que incluye a los grandes dirigentes de las dinastías más importantes, se acuerda instaurar, tras un discurso de Tyrion sobre los problemas con herederos maniáticos y crueles, una monarquía electiva al estilo de la Mancomunidad de Polonia-Lituania o República de las Dos Naciones (1569-1795), o de varios reinos germánicos como el visigodo de Toledo o el propio Sacro Imperio Romano Germánico. El primer monarca electo será Bran Stark, conocido como Bran I el Roto, Rey de los Seis Reinos, que consuma el triunfo final de su casa en *Juego de Tronos*. Con respecto a Jon, se determina que verá su vida perdonada por el regicidio, aunque estará obligado a no formar familia y marchar hacia el Norte, convertido en líder del pueblo libre, como un nuevo Mance Rayder.

## Conclusiones

La riqueza en influencias literarias e históricas que acompaña a los Stark permite una gran cantidad de paralelismos. Evidentemente, la etapa medieval tiene un gran protagonismo, pero, como esperamos haber demostrado en estas páginas, se esbozan sugerentes posibilidades para la Antigüedad Clásica y la Edad Moderna.

Un rico camino que recibirá añadidos cuando George R. R. Martin finalice su saga de novelas y con las secuelas derivadas de la serie de la HBO. El creciente interés de la sociedad por este universo es una ocasión propicia para la divulgación, la gamificación (cuestionarios tipo *Kahoot*, ejercicios audiovisuales, etc.), aplicables a todos los niveles educativos, volviendo a demostrarse que en los medios más lúdicos podemos encontrar muchas pistas para despertar el interés por la Historia.

---

65 *Juego de Tronos* T8: Ep. 6, “El Trono de Hierro”.

66 Sampson, 2013, p. 95.

67 Weir, 2010, pp. 34-39.



## Bibliografía

Alesi, D. (2017). The Power of Sansa Stark: A Representation of Female Agency in Late Medieval England. En B. A. Pavlac (ed.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood* (pp. 161-170). Hoboken: Wiley Blackwell.

Alexander, C. (2015). *La guerra que mató a Aquiles: La verdadera historia de la Iliada*. Acontilado: Barcelona.

Anders, C. J. (2013). George R.R. Martin: The Complete Unedited Interview. *Observation Deck*. Recuperado de <https://observationdeck.kinja.com/george-r-r-martin-the-complete-unedited-interview-886117845>.

Carey, B. T. (2007). *Hannibal's last battle: Zama & the fall of Carthage*. London: Pen & Sword.

Carvallo Carvallo, B. (2018). *Lecturas del mito de Electra: Una lectura comparada entre las versiones del mito en Eurípides y en Jean Paul Sartre*. Madrid: EAE.

Cazacu, M. (2019). Vlad III: Drácula El Empalador. *Desperta Ferro: Antigua y medieval*, 54, 22-28.

Chan, M. (2016). Here's the Real History That Inspired the *Game of Thrones* Battle of the Bastards. *Time*. Recuperado de <https://time.com/4374748/battle-of-cannae-game-of-thrones/>.

Clements, J. (2010). *Los samuráis: Historia y leyenda de una casta guerrera*. Barcelona: Crítica.

Della Quercia, J. (2017). A Machiavellian Discourse of *Game of Thrones*. En B. A. Pavlac (ed.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood* (pp. 33-45). Hoboken: Wiley Blackwell.

Elliott, J. (2009). *El conde-duque de Olivares*. Barcelona: Crítica.

Fagan, B. M. (2008). *La Pequeña Edad del Hielo. Cómo el clima afectó a la Historia de Europa (1300-1850)*. Barcelona: Gedisa.

Finn, K. M. (2017). High and Mighty Queens of Westeros. En B. A. Pavlac (ed.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood* (pp. 19-31). Hoboken: Wiley Blackwell.

Fornis, C. (2016). *Esparta. La historia, el cosmos y la leyenda de los antiguos espartanos*. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla.

Florescu, R. y McNally, R. T. (2007). *Drácula: o príncipe de muitos rostos: A sua vida e a sua época*. Oporto: Fronteira do Caos Editores.

Frankel, V. E. (2014). *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*. Jefferson, North Carolina: McFarland.

Goldsworthy, A. (2005). *Grandes generales del ejército romano. Campañas, estrategias y tácticas*. Barcelona: Ariel.

Goldsworthy, A. (2008). *La caída de Cartago: Las Guerras Púnicas, 265-146 a.C.* Barcelona: Ariel.

Goldsworthy, A. (2014). *Augusto: De revolucionario a emperador*. Madrid: La Esfera de los Libros.

Graf, B. J. (2015). Arya, Katniss, and Merida: Empowering Girls through the Amazonian Archetype (pp. 73-82). En M. S. Cyrino, M. E. Safran (eds.), *Classical Myth on Screen*. New York: Palgrave Macmillan.

Haimson Lushkov, A. (2017). *You Win or You Die: The Ancient World of Game of Thrones*. London: Tauris.

Hard, R. (2008). *Mitología griega*. Madrid: La Esfera de los Libros.

Hughes, B. (2005). *Helen of Troy: Goddess, Princess, Whore*. New York: Alfred and Knopf Inc.

Insua, P. (2019). *El orbe a sus pies: Magallanes y Elcano: cuando la cosmografía española midió el mundo*. Barcelona: Ariel.

Jones, D. (2018). *Los templarios: Auge y caída de los guerreros de Dios*. Barcelona: Ático de los Libros.

Lane Fox, R. (2007). *Alejandro Magno: Conquistador del mundo*. Barcelona: Acantilado.

Larrington, C. (2017). *El mundo medieval en Juego de Tronos*. Madrid: Desperta Ferro.

Lazenby, J. (1996). Was Maharbal right? *Bulletin of the Institute of Classical Studies*, 41, 39-48.

Mares, N. M. (2017). Writing the Rules of Their Own Game. Medieval Female Agency and *Game of Thrones*. En B. A. Pavlac (ed.), *Game of Thrones versus His-*

*tory: Written in Blood* (pp. 147-160). Hoboken: Wiley Blackwell.

Martin, G. R. R., García, E. M. y Antonsson, L. (2017). *El mundo de hielo y fuego. La historia jamás contada de Poniente y de Juego de Troos*. Barcelona: Gilgamesh.

Mira Caballo, E. (2018). La celada de Cajamarca: La conquista se inicia con jaque mate. *Desperta Ferro: Historia Moderna*, 37, 12-17.

Pollard, A. J. (2007). *Warwick the Kingmaker: politics, power and fame*. London: Hambledon Continuum.

Prevas, J. (2018). *El juramento de Aníbal: Vida y batallas del mayor enemigo de Roma*. Barcelona: Edhasa.

Pulman, J. (Escritor), Wise, H. (Director), Lisemore, M. (Productor) (1976). *I, Claudius* [Serie de televisión]. Reino Unido: London Films International.

Ripoll, C. (2012). *Juego de Tronos: secretos del Trono de Hierro*. Palma de Mallorca: Dolmen.

Sampson, G. C. (2013). *The collapse of Rome: Marius, Sulla & the First Civil War (91-70BC)*. London: Pen & Sword.

Sánchez Sanz, A. (2014). *Filipo II y el arte de la Guerra*. Zaragoza: HRM Ediciones.

Scott, M. (2015). *Delfos: Historia del centro del mundo antiguo*. Barcelona: Ariel.

Sekunda, N. (2019). El ocaso de un rey. *Desperta Ferro: Antigua y medieval*, 51, 52-57.

Strauss, B. (2008). *La Guerra de Troya*. Barcelona: Edhasa.

Strauss, B. (2015). *La muerte de César*. Madrid: Ayer y Hoy.

Swank, K. (2020). The Peaceweavers of Winterfell. En Z. E. Rohr, L. Benz (eds.), *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire* (pp. 105-127). Cham: Palgrave Macmillan.

Waterfield, R. (2012). *La Guerra por el imperio de Alejandro Magno*. Madrid: Gredos.

Weir, A. (2010). *Enrique VIII: El rey la corte de los Tudor*. Barcelona: Ariel.



# *Casus Belli.*

## Batallas de Cine en Juego de Tronos

**Juan Carandell Rojo**

Universidad de Córdoba

### **Resumen**

Planteamos aquí una comparación entre diferentes batallas históricas adaptadas al cine con batallas aparecidas en la serie de HBO, Juego de Tronos. Las batallas escogidas son El Acantilado Rojo, La Conquista del Cid de Valencia, La Batalla del Puente de Stirling y La Batalla de Rorke's Drift. Con esta comparativa pretendemos dar una función pedagógica a la serie de Juego de Tronos con una enseñanza de la Historia Militar. Establecemos una comparativa con los episodios de La Batalla del Aguasnegras, La Batalla del Muro, La Batalla de los Bastardos y El Asedio de Invernia por los Caminantes Blancos. Podemos apreciar diferentes semejanzas históricas y también con otros ejemplos de la Literatura Medieval. Además comentamos aspectos de la Historia de China, una de las grandes ausentes en el sistema educativo pero que su desarrollo e influencia es vital para entender el mundo tal y como lo conocemos y su situación geopolítica actual.

**Palabras Clave:** Historia Militar, Pedagogía, Literatura Medieval, Juego de Tronos, Cine

## **Abstract**

Here we made a comparison between different historical battles with movie adaptation and several battles filmed in the HBO show Games of Thrones. The battle that we choose for this paper are The Battle of the Red Cliff, The Military Conquest of Valencia by El Cid Campeador, The Battle of Stirling's Bridge and The Battle of Rorke's Drift. This historical battle are compared with several battles on Games of Throne, these battles are The Battle of Blackwaters, The Battles of the Wall, The Battle of the Bastard and The Siege of Invernia by the White Walkers. We can appreciate different similarities Historical also in several examples about Medieval Literature. Also, we do a comparison with different subjects about History of China, one of the biggest absent in the educational system, but vital in the development and influence to understand today's world and geopolitical situation.

**Keywords:** Military History, Pedagogy, Medieval Literature, Games of Throne, Cinematography

# *Casus Belli.*

## Batallas de Cine en Juego de Tronos

### **Introducción**

La intención que tenemos a lo largo de este capítulo es la de establecer una serie de paralelismos entre batallas aparecidas en la serie Juego de Tronos con diferentes batallas históricas que hayan sido llevadas al cine. Nuestra principal finalidad es el empleo de una serie de productos audiovisuales para la didáctica de la Historia. Tomamos, pues, en consideración que lo audiovisual es especialmente condicionante a la hora de conformar un imaginario colectivo y a la hora de afrontar cómo se imagina el pasado por parte de la cultura de masas (Burke, 2001) (Venegas Ramos, 2020).

### **La Batalla del Aguasnegras y la Batalla del Acantilado Rojo**

La primera batalla en la que nos adentraremos será en La Batalla del Aguas Negras (Capítulo 9º de la 2º temporada). En el libro *Choque de Reyes*, supone el

argumento central y está narrada desde la perspectiva de dos de sus principales protagonistas, Davos Seaworth -en el bando de Stanis Baratheon- y Tyrion Lannister, en el bando del rey Jeoffrey. La trama tiene un desarrollo similar al de una partida de ajedrez entre dos maestros estrategas: ante un asedio y empleando el medio fluvial como uno de los principales elementos de movilidad táctica. Tanto en la película como en el libro, el defensor actúa con astucia a la hora de sembrar diferentes trampas a lo largo de la rivera del río, para poder frenar al oponente y causar una merma importante en las fuerzas atacantes. De esta forma, emplea el famoso “fuego valirio”, a la hora de detener a la flota enemiga; cadenas de hierro para entorpecer el movimiento de las chalupas en el momento de tocar tierra e, incluso, lanza pequeños contraataques para expulsar al enemigo de la orilla e impedir que establezcan una sólida cabeza de playa. La cabeza de playa es el elemento más importante a la hora de plantear una opción anfibia, pues su consolidación permite avanzar en la invasión.

Los ejemplos en la Historia de esto último son numerosos; así, en la Primera Guerra Mundial, durante la ofensiva de Galípoli, las tropas ANZAC tuvieron una cabeza de playa bastante exigua que, a lo largo de los meses que duró la fallida ofensiva, no les permitió consolidar posiciones en el interior. Mientras que en la Segunda Guerra Mundial, la consolidación de cabezas de playa estables, permitió el éxito de ofensivas de gran calado como el Desembarco de Normandía o la Batalla de Iwo Jima, por citar únicamente un par de ejemplos.

Sin embargo, la rima o el paralelismo histórico que vamos a emplear aquí, es de bastante más atrás en el tiempo. Nos ubicamos entre los años 208-209 después de Cristo en China en el conocido periodo de Los Tres Reinos (Crespigny, 2004). Este periodo es de gran importancia a la hora de entender la configuración política y cultural de un país de tanta relevancia y peso internacional como es China. Su peso lo podemos observar en la publicación, por parte de Luo Guanzhong, de *El Romance de los Tres Reinos* en torno al siglo XIV. Al igual que en *Juego de Tronos*, *El Romance de los Tres Reinos*, relata la historia de un país dividido en varios reinos que pugnan entre sí hasta que finalmente el Estado se unifica bajo un único mando. *El Romance de los Tres Reinos*, no deja de ser una obra medieval sobre acontecimientos históricos de gran calado y trascendencia, por lo que se permite ciertas licencias históricas y acercamientos más propios a la ficción. Esto es un fenómeno también común en Europa, donde en obras como *El Cantar del Mio Cid* se “ficcionalizan” hechos históricos con la perspectiva del tiempo y con la idea de transmitir las gestas de los héroes del pasado.



Teniendo en cuenta este conjunto de ideas, el paralelismo que queremos establecer entre la Batalla de Aguas Negras y *El Romance de los Tres Reinos*, es con la histórica batalla de *El Acantilado Rojo*. Efectivamente, la situación de las fuerzas enfrentadas y los motivos de la pugna histórica no pueden ser más parecidos con los de la obra de ficción. En la Batalla del Acantilado Rojo, las fuerzas Han del Norte de China, lideradas por Cao Cao, son las atacantes, lanzando una ofensiva hacia la desembocadura del Yang Tsé con la intención de reunificar el Reino (Crespigny, 2004). Las fuerzas defensoras, son comandadas por los generales rebeldes Zhou Yu, Cheng Pu y Liu Bei, cuyo triunfo permitió crear los estados fronterizos de Han Shu y Wu, usando el río como frontera natural (Crespigny, 2004).

Podemos observar cómo en ambas batallas, la supervivencia de las fuerzas defensoras, supone un espaldarazo importante tanto para su causa como para poder mantener su soberanía frente a la fuerza agresora. También podemos apreciar que en ambas situaciones la fuerza atacante lidera una causa legitimista de unidad del Estado, ya que la motivación tanto de Cao Cao como de Stanis, es la de ostentar la legitimidad del poder frente a unos oponentes que se lo cuestionan. Mientras que Stanis esgrime la causa de ser el heredero legítimo al acusar a Geoffrey de bastardía, Cao Cao argumentaba que, como canciller de la Corte, estaba en el deber de reunificar el Imperio Han frente a las provincias rebeldes del Sur. En el caso de las fuerzas defensoras, aquí las motivaciones sí son divergentes, pues si bien Geoffrey ambiciona controlar todos los territorios que formaban el Estado y que se declaran en rebeldía tras la muerte de Robert Baratheon, las motivaciones de los generales que se oponían a Cao Cao consistían en establecer reinos independientes en sus respectivas provincias.

Cao Cao era un general brillante, con experiencia en la pacificación de la frontera Norte del Reino y que, hasta ese momento, había tenido éxito en su ofensiva contra las fuerzas rebeldes de las provincias sureñas y aledañas al río Yang Tsé. Sin embargo, para el desarrollo de la Batalla del Acantilado Rojo, cuyo inicio fue una implacable ofensiva, Cao Cao tuvo una serie de errores que los generales enemigos supieron aprovechar para derrotar a sus fuerzas y ponerlas en fuga. El primero de estos errores, fue el comandar a una fuerza habituada a combatir en tierra a realizar una operación anfibia, toda vez que empleó embarcaciones para mover a sus tropas por el cauce del río; el segundo fue atravesar zonas pantanosas que ponían en riesgo la salud de los soldados. Por parte de los defensores, Liu Bei supo aprovechar el terreno a su favor y valerse de engaños y artificios para bloquear a las fuerzas fluviales de Cao Cao y hacerse fuerte en la orilla y posteriormente lan-

zar una contra ofensiva que podría a la fuga a todas las fuerzas atacantes. Cao Cao había hecho imposible la logística para su enorme fuerza de caballería e infantería al no consolidar una posición avanzada desde la que atacar. Además, había empleado poco tiempo en entrenar a sus fuerzas terrestres en una ofensiva fluvial en coordinación con las diferentes embarcaciones (Eikenberry, 1994). La derrota de la causa legitimista en ambas situaciones, tanto la histórica como en la de ficción, suponen un balón de oxígeno importante para las fuerzas defensoras, ya que la victoria de Tyrion en Aguas Negras permite consolidar el poder de la casa Lannister casi hasta el final de la serie de TV y presumiblemente de los libros. Mientras que la derrota de Cao Cao supuso la creación de dos Estados independientes al sur del río Yang Tsé y el aprovechamiento de la frontera natural. (Zhang, 2006)

La Batalla del Acantilado Rojo, uno de los hitos cruciales de la Historia Antigua de China, ha conocido una adaptación al cine de la mano del cineasta John Woo. Este director abordó la filmación de la batalla desde una dupla de películas donde se detalla minuciosamente el ascenso a la posición de Canciller de Cao Cao y sus ambiciones de reunificar el Imperio Han frente a provincias semi independientes. El protagonismo de la cinta se traslada hacia la figura de los generales rebeldes Zhou Yu, Cheng Pu y Liu Bei y sus esfuerzos políticos y militares de tejer alianzas contra el imperialismo de Cao Cao y la avanzada de sus fuerzas. La película, más que en el hecho histórico, retrata la visión mítica que se muestra en la obra literaria de *El Romance de los Tres Reinos*, al enseñarnos episodios con un claro sesgo mítico-heroico e incluso fantástico. Podemos ver este sesgo representado en una de las escenas de mayor belleza de la película, cuando las fuerzas defensoras, ante la carencia de flechas para su ejército, deciden emplear un señuelo con barcos con enormes balas de paja y fingir un ataque. Cuando las fuerzas atacantes arrojan miles de flechas contra ellos, estas impactan inofensivas frente a los barcos siendo de esta forma fácilmente reutilizadas.

Desde un punto de vista cinematográfico, el capítulo del Aguas Negras, aunque bellamente dirigido, abusa de la oscuridad para facilitar las escenas de acción e intercala escenas cortesanas en el interior del asedio donde se muestran motivaciones de diferentes personajes y con sesgo de género importante al mostrar a la Reina alejada de la planificación militar. También muestran el carácter débil y pusilánime de Jeffrey al no ser capaz de liderar a sus fuerzas en condiciones y recayendo el peso de la batalla sobre Tyrion Lannister. La gestión de la victoria y el poco rédito que recibirá Tyrion por ella influirá en las posteriores decisiones del personaje.

Mientras que en *Acantilado Rojo*, el tono épico y heroico es una constante en la representación de todas y cada una de las batallas mostradas, decantándose John Woo por la espectacularidad de los grandes conjuntos de personas uniformadas y las bellas coreografías que por una fidelidad histórica. Sin embargo, supone un buen ejemplo de cine épico bien filmado y siendo un conjunto de calidad. Lamentablemente en España solo se estrenó en cines la versión internacional, donde ambas películas se condensaban en una sola, pero gracias a plataformas de venta *online*, es posible adquirir el *blu-ray* con subtítulos en castellano de las dos versiones y poder disfrutar de esta dupla cinematográfica en su versión íntegra.

Desde un punto de vista pedagógico, podemos emplear estos paralelismos filmicos para acompañar a una enseñanza de la Historia de China. Actualmente China es una de las potencias mundiales más boyantes y dinámicas y la comprensión y el estudio de su pasado es uno de los elementos claves para entender la situación geopolítica actual. Además, supone un acercamiento a esta cultura desde su propia narrativa, ya sea en cine o en novela. Pero este conocimiento nos ayuda a comprender el presente de forma mucho más efectiva.

## **La Batalla del Castillo Negro y la Conquista y Defensa de Valencia por El Cid**

La segunda batalla que trataremos será *La Batalla del Castillo Negro* (Capítulo 9º de la 4º temporada) y su comparativa histórica será con otra batalla que ha tenido un gran peso en el imaginario colectivo y la fundación de un ideario nacional a la hora de consolidar uno de los héroes fundacionales de un país: se trata del Asedio de Valencia por parte de las fuerzas Almorávides contra El Cid Campeador. Hemos escogido esta gesta del Cid por su importante carga mitológica y heroica, similar a la que tiene el personaje de Jon Nieve en *Juego de Tronos*. Optamos, pues, por evidenciar aquí el peso de la figura literaria del Cid como héroe absoluto de los cantares de gesta de la España medieval y su recorrido heroico.

Cabe citar aquí a Joseph Campbell y su fundamental obra *El Héroe de las Mil Caras*, ya que tanto Rodrigo Díaz de Vivar como Jon Nieve son dos paradigmas heroicos que, por tanto, siguen el camino del héroe y que, en sus adaptaciones filmicas, televisivas y literarias, se comportan de forma ejemplar, aunque sembrada

de cierta crudeza en momentos claves de su desarrollo personal. También unen a ambos personajes el ser buenos generales y una especial relación con la muerte. El Cid literario y filmico tiene la enorme capacidad de ganar batallas incluso después de muerto. Jon Nieve en la serie de TV sería asesinado por una facción rebelde de sus compañeros al acusarlo de traer a los Pueblos Libres del Norte al Muro, pero por obra de Melisandre volverá a la vida para que su liderazgo sea fundamental a la hora de concluir con los enfrentamientos que asolan Poniente y acabar con la amenaza de los Caminantes Blancos.

Desde un punto de vista histórico, la ciudad de Valencia ha supuesto siempre un enclave privilegiado para el comercio y uno de los puertos más importantes del Mediterráneo, por eso a lo largo de los siglos XI-XIV sufrió diferentes asedios y pugnas por su control. Tras la caída del Califato Omeya de Córdoba, pronto las diferentes taifas trataron de controlar este puerto y era uno de los objetivos clave de los reyes cristianos que buscaban asegurar un puerto rico orientado al Mar Mediterráneo. Las condiciones del Cid como señor de la guerra independiente en el mosaico de territorios fragmentados que era la España medieval, le llevarían a querer conquistar y mantener la ciudad como un feudo propio con linaje dinástico a posteriori. (Martin, 2010).

También ambos personajes deben de afrontar un asedio peligroso frente a un enemigo que, aunque siempre había estado presente en el ámbito sociocultural y político de las dinámicas históricas -tanto de la España medieval como de la del ficticio Poniente- a ojos de los defensores y de los personajes literarios, son vistos como *el otro*, con un sesgo importante a la hora de establecer un sentimiento patriótico entre las fuerzas defensoras y justificar el miedo a la muerte, así como a la falta de piedad de la fuerza atacante en el caso de que esta última resultase plenamente victoriosa.

En ambos aspectos, podemos señalar el carisma de los personajes, a título individual, como uno de los principales elementos a la hora de mantener el liderazgo y la motivación de sus propias fuerzas a la hora de la confrontación desigual, y con visos a la gesta heroica y a la épica. En el caso del Cid, aunque si bien pereció de forma natural en el año 1099 (Montaner Frutos, 2002), su impecable genio militar logró consolidar una plaza fuerte y resistir a varios asedios. Sin embargo, para el año 1102, Jimena debía replegarse de Valencia a territorios del Reino de Aragón ante lo indefendible de la posición que volvía a pasar a control Almorávide. No obstante, parafraseando a la película *El Hombre que mató a Liberty Valance*, el mito superó a los hechos y la leyenda se convirtió en Historia. En el imaginario colectivo queda la muerte heroica de Rodrigo Díaz de Vivar a manos de una saeta traicionera y su amada Jimena deci-

diendo atar a su difunto marido al caballo Babieca, para que así liderase una última carga después de muerto, carga que pondría en fuga a sus incontables enemigos.

En este paralelismo mítico literario es importante insistir a la hora de comentar el liderazgo del asedio por parte de Jon Nieve en el capítulo de Juego de Tronos, pues aunque dudan de sus intenciones y en efecto algunos culpan a Jon Nieve de haber traído a los salvajes a las proximidades de El Muro, es su impecable liderazgo el que logra mantener las líneas con los restos de la Guardia de la Noche y mantener una defensa eficaz contra una fuerza atacante en la que se incluyen bestias fantásticas, como gigantes e incluso animales ya extintos como los mamuts (al menos en la representación novelesca, que no en la serie de TV). Con respecto a ambos personajes y lo ya comentado de Campbell, ambos tienen ese mismo origen nobiliario puesto en duda por una figura importante, en el caso del Cid por celo profesional, en el caso de Jon Nieve, por su linaje real. Ambos, en efecto, tienen una relación importante con la casa gobernante, ya que El Cid logra casar a sus hijas con la realeza navarra y la casa gobernante de Barcelona. Mientras que en el caso de Jon Nieve, él mismo sería una figura legítima para optar tanto al trono del Norte como al trono de todo Poniente.

Para afrontar también esta gran batalla, ambos personajes tienen una fase de preparación previa. En el caso de El Cid, lanzó una serie de conquistas victoriosas entre los años 1094-95 para expandir su territorio y tener cierto colchón defensivo con el que sostener su plaza. De estos enfrentamientos previos de Rodrigo Díaz destacaría la Batalla de Cuarte, donde pondría en fuga a una fuerza almorávide superior en número y con la que asentaría su presencia en torno a la ciudad de Valencia. Esto le permitiría, ya en el año 1098, obtener las plazas de Almenara y la de Sagunto, conocida en la época como Murviedro (Montaner Frutos, 2005). Con respecto a Jon Nieve, previamente a esta batalla, tendría un recorrido por todo el Norte con la misión de investigar los movimientos de los Pueblos Libres. Descubrirá en esta expedición la amenaza de los Caminantes Blancos, su arco de personaje evolucionará al conocer el amor con Ygritte y llegará a la conclusión de la necesidad de una alianza -fallida en un principio- con los Pueblos Libres para derrotar a los Caminantes Blancos; hablamos de la mayor amenaza sobre todo Poniente, al suponer el fin de todo lo que es frente a la nada más absoluta e implacable. El Bien “*es*” mientras que el Mal “*no es*”, si atenemos esto al principio clásico de Parménides. Obviamente en las diferentes representaciones del *Mío Cid*, este mal absoluto no aparece como una fuerza que busca toda la destrucción de lo conocido. En cambio, se ajusta más a los aspectos de la realidad y a las

dificultades que el personaje debe afrontar a lo largo de su periplo, con un afán moralizante cristiano bastante obvio.

A nivel cinematográfico escogeremos la película *El Cid Campeador* de Anthony Mann de 1961 para compararla con el episodio de Juego de Tronos donde aparece la batalla del Castillo Negro. En esta adaptación del Cid se contó con la ayuda del historiador Menéndez Pidal para asesorar la película y que se ajustase lo más cerca posible al texto del cantar de gesta. Si bien en la cinta emplean vestuario más propio del siglo XIII que del siglo XI, la representación de la Edad Media española es bastante aceptable y respetuosa. Incluso para muchos, el rostro barbado de Charlton Heston supone la imagen mental de Rodrigo Díaz de Vivar, mientras que Sofía Loren corresponde a la imagen de Doña Jimena. Pero no olvidemos señalar la importancia de la filmación de las coreografías de lucha a espada y, sobre todo, de las grandes batallas. En la película de *El Cid* se concluye con una gran cabalgada con Rodrigo ya muerto subido a Babieca y espantando a la hueste enemiga. En la batalla del Castillo Negro se concluye con un épico plano secuencia de la última resistencia desesperada y con Stannis Baratheon apareciendo en última instancia a socorrer el asedio y ponerle fin. No olvidemos que Anthony Mann era un reconocido director del Hollywood clásico y del género western y que, a fin de cuentas, *El Cantar del Mío Cid* no deja de ser una obra sobre la conquista de la frontera. En Juego de Tronos optan por finalizar la batalla con una carga de la caballería, siendo este uno de los más hermosos y cinematográficamente bellos clichés que nos ha dado el cine. El 7º de Caballería apareciendo en última instancia a salvar la situación.

Pedagógicamente podemos emplear este apartado de *Juego de Tronos* para poder educar sobre personajes de nuestro pasado y que han tenido una impronta grabada a fuego en nuestra cultura. Establecer estos mecanismos de paralelismos con diferentes personajes históricos, es una herramienta vital a la hora de realizar un acercamiento al estudio de la Historia. En el caso del Cid tenemos, además, la posibilidad por partida doble, de emplear *Juego de Tronos* como un escenario donde buscar paralelismos con las pugnas del crisol de reinos que poblaban la geografía ibérica durante el medievo y poder analizar de forma efectiva estos paralelismos medievales. Es cierto que *Juego de Tronos* está principalmente inspirado en la Guerra de las Dos Rosas inglesa, pero su uso pedagógico puede ir más allá y extenderse para comentar gran parte de la Edad Media en Europa.

## La Batalla de los Bastardos y La Batalla del Puente de Stirling

La tercera batalla que procedemos a analizar se trata de *La Batalla de los Bastardos* (Capítulo 9º de la 6ª temporada) y la pondremos en comparativa con *La Batalla del Puente de Stirling*. Nuevamente, Jon Nieve aparece como el personaje principal y liderando una fuerza en combate, pero esta vez el rival es uno de los personajes más villanescos de la obra, Ramsay Bolton. El antagonismo, pues, queda bastante claro en la trama, ya que enfrenta a un personaje que siempre se ha mostrado con un afán heroico y en cierta medida “paladinesco”, contra un personaje al que hemos visto cometer incontables crímenes abiertamente. También esta batalla resulta ser uno de los pocos ejemplos de combate a campo abierto entre los contendientes en Juego de Tronos, pero que igualmente finaliza con una carga de caballería de las fuerzas de Arryn, liderada por Sansa Stark y yendo en socorro de su hermano. Hemos decidido compararla con La Batalla del Puente de Stirling por ser uno de los pocos ejemplos en la Historia Medieval europea, en los que una fuerza de infantería logra sobreponerse a una carga de caballería pesada enemiga y vencer en la batalla<sup>1</sup> (Armstrong, 2012). Es cierto que, en La Batalla de los Bastardos, eso no sucede y la mayor parte del combate acaba pareciendo más una melé de rugby entre un muro de escudos infranqueable donde la cámara muestra una serie de situaciones a cuál más agónica. Pero sí lo es que en el grueso de la batalla una fuerza de infantería logra resistir a una fuerza de caballería y aguantar la posición hasta la llegada de refuerzos.

Es importante señalar el paralelismo que podemos establecer entre la figura de William Wallace, otro héroe medieval con gran carga en el acervo cultural como El Cid Campeador. También señalamos la situación que comparte William Wallace con Jon Nieve, de héroe oprimido que lidera una rebelión contra un gobernante despótico y tiránico que ha usurpado el poder o invadido sus tierras. Por lo que la labor del héroe consiste en liderar la rebelión que restaure la libertad en su pueblo y un gobierno justo y honrado. Esta simpatía por William Wallace en la cultura

---

1 Abstracción hecha de las batallas de Crecy (1346) y Agincourt (1415), ambas desarrolladas en la “Guerra de los Cien Años”: en las dos ocasiones, fue la infantería inglesa con sus arqueros, la que se impuso a la caballería pesada francesa, causando un gran número de bajas. Dado que no conocemos ninguna versión cinematográfica de la batalla de Crecy que nos relaten estos hechos, y que las adaptaciones de Enrique V al cine son adaptaciones del texto teatral de Shakespeare con más peso en lo dramático que en lo bélico.

popular viene sobre todo por la película de Mel Gibson, *Braveheart* de 1995. En esta cinta épica se narra el periplo de un héroe justiciero en la búsqueda de la libertad para su pueblo contra un rey injusto. Su estética con los *kilts* anacrónicos, sangre, vísceras, compañeros carismáticos y multitud de batallas, ha hecho que, al igual que en el ejemplo anteriormente comentado de *El Cid*, sea el rostro de Mel Gibson, con una mitad teñida de glasto azul, la imagen que se nos venga a la mente al pensar en la figura de William Wallace<sup>2</sup>.

En ambas batallas representadas en la ficción audiovisual se presenta una confrontación donde el espectador toma partido abiertamente por uno de los bandos, pues la causa de los personajes de Jon Nieve y William Wallace es mostrada como *justa*, frente a la tiranía de un déspota que no duda en matar a traición, torturar o violar. También estas batallas suponen para sus protagonistas un elemento fundamental a la hora de respaldar su posición personal en el marco de las luchas intestinas de poder, ya que William Wallace fue nombrado Lord Protector de Escocia por el rey Roberto I (Armstrong 2012). Por su parte, Jon Nieve consolida finalmente su dominio como Rey en el Norte y afianza su poder personal tras acabar con la traición de Ramsay Bolton y dar a su hermana Sansa la oportunidad de administrar venganza justiciera contra el malhechor.

Hay que señalar que la batalla histórica supuso la pérdida de un personaje importante dentro de la causa de Escocia por su independencia, ya que el otro comandante de las fuerzas escocesas, Adrew de Moray, encontraría la muerte en La Batalla del Puente de Stirling. Aquí la mayor pérdida para Jon Nieve es el asesinato de su hermano Rikon Stark a manos de Ramsay Bolton, en un sádico juego que lo impulsa a lanzar la ofensiva de forma descoordinada. Wallace y Moray sin embargo, en la batalla histórica, sí emplearon una planificación adecuada a la hora de enfrentar a la fuerza enemiga. El conocimiento del terreno es uno de los elementos más importantes a la hora de plantear una batalla, siendo uno de los factores que Tsun Tzu menciona en *El Arte de la Guerra*. Para La Batalla del Puente de Stirling, Wallace y de Moray aprovecharon el puente a su favor a la hora de poner en jaque a las fuerzas inglesas y este no pudo resistir el peso de tantos soldados totalmente equipados a la vez.

Sin embargo, en la representación cinematográfica de la batalla, el personaje de Andrew de Moray es prácticamente omitido y la localización está lejos de cual-

---

<sup>2</sup> De hecho, en la localidad escocesa de Stirling se erigió una estatua en 1997, al pie del Wallace Monument de 1869, cuya imagen era un fiel retrato del actor Mel Gibson con la caracterización en la que aparece en la película. Ante las protestas por la “filminización” de la imagen de un héroe nacional escocés, la estatua fue retirada en 2008.



quier accidente del terreno como un río o como un puente. También en el afán de crear un imaginario céltico para la película, en la dirección artística optaron por representar a los escoceses con la pintura facial hecha con glasto. Estos rostros azulados eran propios de la cultura picta que tendría numerosos enfrentamientos con los romanos y llevaría a la construcción del Muro de Adriano. El uso del *kilt* en la película es también un flagrante anacronismo, pues la primera vez de la que tenemos constancia documental del uso de esta prenda es en siglo XVI (Kinloch Anderson 2013).

A la hora de afrontar el desarrollo del combate cuerpo a cuerpo en ambas cintas, este resulta bastante similar. En sendas producciones buscaron mostrar una fiera y una masacre extraordinarias, dado el momento especialmente dramático que se muestra en ambos combates. En *Braveheart*, la batalla que comentamos es la más favorable a las fuerzas escocesas que lidera el protagonista, sin embargo, cuando más adelante aparece la batalla de Falknir, está representada con una crudeza bastante superior a la de Stirling. En la de Stirling, la batalla se abre con un alivio cómico en el que los escoceses aparecen mostrando sus nalgas y genitales a los ingleses. En Falknir, el tono es muchísimo más oscuro, puesto que se trata de una derrota severa que sufrieron las fuerzas escocesas y que supuso la caída y la perdición de William Wallace.

Para la filmación de la Batalla de los Bastardos, se opta por un cruce entre estas dos. Si bien se obvia cualquier alivio cómico, sí supone un enfrentamiento catártico entre ambos contendientes -Jon Nieve y Ramsey Bolton- con muchas cuentas que deben de ajustar. Hemos comentado en párrafos anteriores que este antagonismo es uno de los puntos fundamentales a la hora de entender la temporada en la que se desarrolla y es uno de los pilares que sustentan a Jon Nieve como personaje. Con la apertura de la batalla mostrando el cruel asesinato de Rickon Stark por parte de Bolton, resuelve aquí la obra dos puntos claves. Uno de ellos es darle un final a un personaje muy secundario que no tenía una trama especialmente definida. Eliminar a Rickon Stark es una cuestión de guion a la hora de hacer avanzar la trama, así como de otorgar una motivación, dentro del propio episodio, para que Jon Nieve quiera matar a Ramsay Bolton y desencadenar la batalla.

Aquí, Jon Nieve, al contrario que William Wallace, desoye los consejos de Davos Seaworth y se lanza a una ofensiva desesperada. El combate es una pelea en el barro, los bandos no parecen estar claros y los movimientos de cámara y la elección de los planos narran más una lucha por la pura supervivencia que una batalla organizada y coherente. No aparecen reflejados en La Batalla de los Bastardos,

grandes movimientos tácticos por parte de Jon Nieve, no hay ningún tipo de maniobra ni de posicionamiento. Simplemente matar o morir. Bolton sí tiene un gran sentido táctico y aprovecha su conocimiento de su enemigo para poder emboscarlo y aniquilarlo. Su maniobra es precisa y acaba en la formación en círculo con los escudos empujando hacia las fuerzas de Jon Nieve para matarlas a placer. Por tanto, y como es habitual en Juego de Tronos, el recurso de la caballería al rescate aparece de nuevo. Es Sansa Stark la verdadera triunfadora de la batalla. Ella ha sabido maniobrar con astucia y poder convocar a sus aliados valiéndose de los lazos de familia con la casa Arryn y así salvar la situación. Bolton muestra aquí una enorme torpeza al despreciar a Sansa como agente político y es precisamente esa torpeza su condenación, pues la actitud de Sansa es más racional que el impulso que lleva a Jon Nieve a lanzarse a la batalla.

En la película de *Braveheart*, al ofrecer una visión más lírica y dramática de William Wallace, se obvian muchísimos aspectos históricos en pos de las concesiones al drama. Wallace en la película no actúa hasta que su mujer es asesinada. El Wallace real se rebeló contra los ingleses desde el primer momento. Ambos corrieron una suerte similar y trágica. Pero desde un punto de vista narrativo, el genio táctico de Wallace, tanto el histórico como el de la ficción, son capaces de desarrollar mejores habilidades en la batalla. El mejor ejemplo sin duda es en la Batalla de Stirling al inspirarse en la falange macedónica para levantar picas y frenar el ataque de la caballería enemiga (Armstrong 2012). Jon Nieve, sin embargo, confía más en sus dotes de combatiente cuerpo a cuerpo y acaba llevando a sus fuerzas al borde de la derrota en La Batalla de los Bastardos.

De esta comparativa entre La Batalla de los Bastardos y La Batalla del Puente de Stirling, debemos de aprovechar el análisis sobre cómo la ficción filmica puede exaltar figuras heroicas con una fuerte carga dramática y alejarlas del hecho histórico. Este evento es común con los casos anteriormente citados, ya que tanto *El Poema del Mío Cid* como *El Romance de los Tres Reinos* son visiones artísticas medievales sobre eventos del pasado. Parece que no hemos cambiado mucho en ese sentido. Si bien en las obras medievales citadas se buscaba la finalidad política de exaltar unos valores concretos de un reino, en el caso de *Braveheart* la finalidad es el aplauso y la creación de un héroe trágico que ha resultado controvertida en su ejecución. Por ello es importante emplear este episodio de *Juego de Tronos*, donde se muestra al héroe cometiendo errores importantes, como una manera de acercarse a estas figuras del pasado como lo que eran, seres humanos fruto de su tiempo y de sus circunstancias. También podemos emplear esta pedagogía para

mostrar la importancia que han tenido las mujeres en sus labores de corte y siendo muchas veces la forma más efectiva de poder político, pero por su condición teniendo que ejercerse desde un segundo puesto. Sansa Stark con la astucia que muestra en esta batalla puede ser comparable a personajes como la reina Isabel de Farnesio, verdadero poder tras el trono de Felipe V de Borbón.

Otro punto del que podemos extraer una enseñanza y quizás más prosaico, es sobre cómo mostrar un combate medieval. Pues en ambos productos prefieren mostrar combates cruentos y sangrientos con coreografías dinámicas, más que masas de hombres con incómodas armaduras golpeándose de forma lenta y con cargas de caballería de apenas un centenar escaso de metros. Entendemos que para el entretenimiento se busque la espectacularidad, pero a la hora de poder educar sobre la Edad Media, conviene hacer saber estos detalles lejanos del espectáculo y de la épica.

## **El Asedio de Invernalía y la Batalla de Rorke's Drift**

El Asedio de Invernalía (Capítulo 3º de la 8º Temporada) supone quizás uno de los episodios con más polémica de todo *Juego de Tronos*. Es cierto que estamos ante una saga controvertida, -tanto la versión literaria como filmica- porque tiene muchísimos aspectos bastante escabrosos. Aparece el incesto con muchísima frecuencia; en los libros, los personajes apenas son unos adolescentes y con frecuencia salen combatiendo y teniendo actos sexuales. Hay muertes muy violentas y muy cruentas. No deja de ser una obra artística que pretende reflejar un mundo fantástico pero lo más cercano posible a la Edad Media de nuestro pasado. Y por desgracia la Historia es dura y difícil. Pequeñas tragedias cotidianas siembran los grandes periodos históricos. Lo que Braudel llamaba la bruma de la Historia, esos eventos momentáneos y espectaculares, conforman los periodos coyunturales y estructurales de nuestro pasado. Y por desgracia la Historia muchísimas veces no es amable ni es justa. En *Juego de Tronos* este aspecto se mantiene como una constante. Desde un punto de vista narrativo, puede llegar a ser tedioso pues muchísimos arcos argumentales y personajes pueden quedar disueltos en este mar de eventos. Sin embargo, sí transmite la sensación de inquietud y de incertidumbre ante lo desconocido.

Pero, retomando la idea inicial, quizás la polémica más sonada con la serie de HBO fue con este capítulo y por la fotografía oscura con la que se filmó, haciendo que para el espectador fuera en muchísimos casos un episodio confuso, donde la angustia de los defensores de Invernalía desaparecía para dejar paso a cierta sensación de enfado y aburrimiento para el espectador. Los creadores de la serie, trataron de emplear, y con bastante poco tino, el truco publicitario de que era la batalla más grande que jamás se había rodado en la ficción. Debemos discrepar y con vehemencia con este punto pues aquí mostraremos una serie de paralelismos y rimas cinematográficas a la hora de filmar un asedio y la situación límite de los defensores ante un enemigo implacable y superior en número.

Una de las grandes influencias de este episodio se trata de *Las Dos Torres*. En esta película de 2002, Peter Jackson mostraba en medio de su adaptación de *El Señor de los Anillos*, la épica y desesperada defensa de *El Abismo de Helm* y uno de los referentes cinematográficos por los que optó para establecer la narración del asedio fue la película *Zulú* de Cy Enfield rodada en 1964. El caso de *Zulú* es posiblemente uno de los hitos a la hora de comentar las películas de género bélico e histórico con una buena dosis de aventura. La película narra el enfrentamiento en la misión de Rorke's Drift en el inicio de la Guerra Anglo-Zulú de 1879. Tras la derrota británica en la batalla de Isandhlwana, las fuerzas zulúes continuaron su avance hasta la citada misión, donde estaba acuartelada la 1º compañía del 24º regimiento de infantería británico, junto con algunos elementos de la policía colonial, caballería nativa, personal sanitario y algunos ingenieros con la tarea asignada de construir un puente. El recinto era una pequeña iglesia, un hospital, un almacén y los barracones de las tropas (Roca, 2006).

Teniendo en cuenta la época en que está filmada la película, podría haberse convertido en un panfleto patriotero sobre la exaltación del imperialismo británico. Sin embargo, la película, aunque optando por la óptica de los defensores británicos, es bastante neutral y respetuosa con ambas partes contendientes. Cy Enfield, al inicio de la cinta, filma con presteza y precisión documentalista la ceremonia de matrimonio zulú para sus guerreros. El actor que interpreta al rey zulú Cetshwayo era descendiente directo del monarca. Todos los extras que interpretan a los zulúes son zulúes y ante la prohibición de la Sudáfrica del Apartheid de retribuir en la misma medida a los extras blancos que a los extras negros, Cy Enfield optó por negociar ocultamente con estos y pagarles la diferencia en cabezas de ganado, siendo un trato preferible y bastante más provechoso para los zulúes. La película también dedica tiempo de la narración a conocer a los zulúes, como en la ya citada escena de la ceremonia ritual,

pero también mostrando sus tácticas de combate, como la formación de cabeza de búfalo o sus cánticos rituales de antes, durante y después del combate.

Por el lado británico cabe destacar la magnífica actuación de Michael Caine interpretando al teniente Gonville Bromhead, mientras que Stanley Baker interpreta al teniente John Chard. La dupla de actores replica a ambos jóvenes oficiales que estuvieron al mando durante todo el asedio. Enfield filma con talento las escenas de acción, reconstruye con meticulosidad los pormenores de la batalla, las formaciones, los uniformes y equipo. En esto último, aunque aparecen los numerosos fusiles Martini-Henry de los británicos, hay un pequeño lapsus en relación a los revólveres de los oficiales como modelos Mk VI Webley, aparecidos veinte años después (Maze, 2012). No obstante, el conjunto funciona perfectamente con escenas de gran tensión y angustia, como la defensa desesperada del hospital, los heridos tratando de huir del furioso ataque de los *impis* de los zulúes. Escenas que quedan grabadas en la memoria como la representación táctica de los disparos por secciones para contener las oleadas atacantes, el reparto de agua a los combatientes o el fuego que arrasó el hospital que se defendía. Rorke's Drift históricamente supuso una forma de lavar la honra militar británica tras el descalabro de Isandhlwana. Se otorgaron once cruces victoria y el hecho fue enormemente publicitado. Y es que en Rorke's Drift una fuerza inferior en número, pero superior en armamento pudo derrotar a unos atacantes superiores en número y de sobrada maestría táctica (Roca, 2006).

El Asedio de Invernalía supone el ejemplo contrario de todo lo que debe de hacerse a la hora de resistir un asedio en unas condiciones similares. Es cierto que la fuerza atacante en este caso es un enemigo muerto viviente, que no existe en la realidad. Pero es un enemigo que carece de cualquier tipo de táctica más allá de avanzar y que el peso de su número tumba al contrario. Aquí encontramos a numerosos personajes con una sobrada experiencia en combate, como Jon Nieve, Jaime Lanister, Brienne de Tarth, Tyrion Lannister, Theon Greyjoy, Daenerys Targaryen, El Perro, Arya Stark o Davos Seaworth por citar algunos. Y aun así todos fallan estrepitosamente a la hora de planificar las defensas en el asedio. Puede suponerse una visión artística la absurda carga de caballería que protagonizan los jinetes dothraki al inicio de la batalla con el apagado de las antorchas. Pero esa intención artística queda completamente desvanecida cuando el conocimiento táctico de los personajes se supone amplio, por lo que la maniobra carece de ningún sentido.

Conforme se va desarrollando el episodio, los momentos de oscuridad y tensión hacen que la acción se desarrolle de forma confusa. No sé sabe quién lucha contra

quien. Da igual que estén en las murallas más fuertes de todo Poniente, que aun así los héroes van a ser superados. La sensación de agonía se torna en una sensación de frustración porque parece que la derrota de los protagonistas va a estar más por su propia ineptitud al defender una plaza fortificada que al dominio de la poliocértica del Rey de la Noche. Se suma a esto una escena con un confuso duelo de dragones que en la versión en castellano trajo un momento hilarante en su traducción. Este episodio posiblemente sea el que peor transmite un enfrentamiento medieval -o cualquier tipo de enfrentamiento- e ignoran cualquier referente previo del 7º Arte a la hora de dirigir un asedio y transmitir la agonía de una situación límite. *Zulú*, el ejemplo que hemos escogido como comparativa, logra transmitir eso porque se detiene en los personajes y en sus tácticas. Conocemos las tácticas británicas y las tácticas zulúes, ambas fuerzas maniobran para obtener con sus medios la ventaja en el campo de batalla. Los zulúes saben que deben de agotar la munición de los británicos para poder tomar la plaza con éxito. Los británicos saben que deben de evitar los combates cuerpo a cuerpo donde serán arrollados en técnica y número.

Tanto en la versión histórica como en la versión cinematográfica, el príncipe Damulabanzi comprende que el ataque a Rorke's Drift ha sido precipitado y fruto de su deseo de cosechar una victoria por no haber podido intervenir en Isandhlwana. Pero cuando ve que la plaza enemiga resiste con entereza y que las pérdidas no son aceptables decide retirar las tropas y honrar al enemigo valeroso en sus cánticos de despedida, esto es una concesión de la ficción para evitar demonizar a los zulúes. Es cierto que en el caso de *Juego de Trono* la fuerza atacante no es una fuerza humana, ni siquiera es una fuerza viva y su objetivo es convertir a todo el mundo en un yermo helado. Pero debido a esto la actitud de los defensores debería de mostrarse más astuta y prudente, ya que está en juego la aniquilación de todo lo conocido además de sus propias vidas. Ejemplos de luchas agónicas en el cine los tenemos en incontables versiones, hemos citado ya *Zulú* y *Las Dos Torres*, pero también los encontramos en *Asalto al Distrito 13* de John Carpenter, *La Noche de los Muertos Vivientes* de George Romero o en *Salvar al Soldado Ryan* de Steven Spielberg. En todos los ejemplos anteriores, los protagonistas emplean todo su talento y astucia para defender sus vidas. Pero en la batalla de Invernalía la capacidad táctica parece desaparecer de los personajes. Es cierto que su resolución es bastante épica, destacando la figura de Arya Stark cuando logra dar muerte al Rey de la Noche en un hábil movimiento con un cuchillo de obsidiana.

No todo van a ser críticas negativas a este aspecto del episodio. Un punto que sí se muestra con bastante claridad es la situación de tedio y espera por parte de los sitiados; esta es una constante a lo largo de la serie y resulta bastante interesante que aparezca. Ya que el foco no se centra únicamente en las luchas y las batallas, sino que también nos aparecen los sentimientos de aburrimiento, esperanza, miedo y desidia propios de sufrir un asedio con un final incierto. Aprovechan en el episodio para apuntalar aún más las relaciones entre los diferentes personajes. No obstante, lo que acaba resultando es que las fuerzas defensoras de Invernalta parecían casi totalmente aniquiladas para, al reanudar la guerra contra Cersei, reaparecer en pleno uso de sus capacidades combativas y funcionamiento.

Desde un punto de vista pedagógico y orientando el episodio con la finalidad didáctica, podemos evidenciarlo sobre qué clases de errores se pueden cometer a lo hora de defender una plaza. Sí que podemos destacar del episodio cómo muestran diversos ingenios e ideas propias de las defensas medievales, como el cavado de zanjas, el empleo de trampas o los disparos neurobalísticos desde dos alturas. La comparación con la batalla de Rorke's Drift es para evidenciar un asedio entre una fuerza atacante superior en número con un equipo tecnológicamente desfasado frente a una fuerza defensora inferior en número, pero con superioridad armamentística y tecnológica, finalmente detonantes para alzarse con la victoria.

## Conclusión

A lo largo de este capítulo, hemos querido evidenciar cómo la serie *Juego de Tronos* es un buen ejemplo a la hora de poder acercarnos a la enseñanza de la Historia. Tanto en el pasado como en la actualidad, la ficción tiene un uso práctico en el mundo real, no siendo únicamente su función la de entretener y divertir, sino también la de comunicar ideas y visiones del mundo. Es cierto que *Juego de Tronos* no deja de ser la visión de un estadounidense sobre cómo fue o sería la Edad Media en Europa. Pero el entusiasmo que despierta, el éxito que ha alcanzado la serie literaria y su adaptación televisiva, poseen un gran calado a la hora de crear imaginarios colectivos sobre la sociedad medieval, sus alianzas políticas y la forma en la que guerreaban. Este interés debemos de explotarlo para poder enseñar Historia y hacer que el pasado no sea una entelequia lejana, ajena y absurda, sino algo nuestro que ha moldeado nuestra sociedad y nuestro mundo a lo que es hoy.

En la aun reciente publicación, *Pasado Interactivo: Memoria e Historia del Videojuego*, Alberto Venegas Ramos comparte la idea de los “retrolugares” como una forma de imaginar de manera colectiva el pasado. Si bien es cierto que la obra se centra principalmente en los videojuegos, el caso para el cine es ejemplarmente paradigmático. Slavoj Žižek en *Guía Ideológica para Pervertidos* incide mucho en cómo el cine es un arma ideológica total y capaz de condicionar nuestros deseos y pensamientos en base al gran alcance mundial que tiene el medio. De forma que *Juego de Tronos* crea en las batallas un gran Retrolugar en referencia a la Edad Media, pero podemos emplear el Retrolugar para acceder al interés por la Historia y dar el siguiente paso, hacer que el espectador pase de la ficción a la obra con un carácter más científico y divulgativo sobre nuestro pasado. Quizás estos medios de comunicación de masas sean unos de los principales garantes para despertar el interés en la Historia. Pero tenemos que estar en guardia ante un paradigma consagrado en base a mitos e imaginario colectivo que sustituya el hecho histórico y la investigación rigurosa.

Aunque aquí hayamos situado el foco de atención en *Juego de Tronos*, esta práctica pedagógica se puede emplear también con otras sagas de ficción como *Star Wars* o el *Universo Cinematográfico Marvel*. Es cierto que muchas de estas obras tienen errores, omisiones o discursos parciales. Pero debemos aprovechar esas flaquezas para resaltar el discurso histórico en base a las fuentes documentales y arqueológicas y el conocimiento que tenemos. El estudio de la Historia es una constante y los paradigmas se renuevan con frecuencia. Aprovechar la cultura pop es una oportunidad magistral para poder aplicar la didáctica y la divulgación de la Historia, entre otras ciencias y saberes. Además, estos textos por sí mismos suponen una fuente documental importante para entender cómo es nuestra actual cosmovisión del mundo y la concepción de nuestro pasado.

## Bibliografía y fuentes

Burke, Peter. (2001) *Visto Y No Visto. El Uso De La Imagen Como Testimonio Historico*. Londres

Crespigny, Rafe. (2004) *Generals of the South The foundation and early history of the Three Kingdoms state of Wu* Canberra

Eikenberry, Karl W. (1994). *The campaigns of Cao Cao*



Zhang, Xiugui (2006). *Ancient “Red Cliff” battlefield: a historical-geographic study*

Montaner, Frutos, Alberto (2002) [www.caminodelcid.org](http://www.caminodelcid.org) consultado el 15 de mayo de 2020.

Martin, George (2010) *El Primer testimonio cristiano sobre la Toma de Valencia*.

Armstrong, Peter (2012). *Stirling Bridge and Falkirk 1297-98: William Wallace’s rebellion*. Osprey Publishing. Oxford.

Kinloch Anderson, Deirdre (2013). *Kinloch Anderson, A Scottish Tradition*. Neil Wilson Publishing Castle Douglas, United Kingdom

Roca, Carlos (2006) *Sangre de Valientes*. Editorial Inédita. Barcelona.

Maze, Robert (2012) *The Webley Service Revolver*. Osprey Publishing, Oxford.

Venegas Ramos, Alberto (2020) *Pasado Interactivo: Memoria e Historia del Videojuego*. Sans Soleil Ediciones. Vitoria-Gasteiz.

Knight, Ian (1991) *British Forces in Zululand 1879*, Osprey Publishing, Oxford.

Nicolle, David (1988) *El Cid and the Reconquista 1050-1492*, Osprey Publishing, Oxford.

Finnes, Sophie; Žižek, Slavoj (2012) *The Pervert’s Guide to Ideology*. P Guide LTD, Blinder Films, Bord Scannán Na Héireann, Irish Film Board, Film4 Productions, British Film Institute, Rooks Nest, Neue Vitaskop Film. Co producción Reino Unido e Irlanda.



# Aguasnegras y Constantinopla: el asedio del siglo VIII a través de Poniente

Ángel Vilches Cabello

Universidad de Córdoba

## Resumen

Historia y fantasía épica, en un gran número de ocasiones, van de la mano. La Historia es un espejo para un gran número de autores, y George R.R. Martin es uno de ellos. En este capítulo hemos identificado dos causas principales: El asedio de Constantinopla y como este sitio influyó para la recreación del Aguasnegras en Juego de Tronos. Otra conclusión que se resalta en este segmento es lo decisivo que fue el llamado Fuego Griego, tanto para Bizancio como para las tropas de Desembarco del Rey en la ficción. La importancia de la defensa portuaria de una ciudad clave es destacable tanto en el suceso histórico comentado aquí, como en el capítulo escrito por Martin. Sin más palabras, es la comparación entre Historia y ficción. Y cómo lo ficticio tiene su inspiración en la Historia Humana.

**Palabras clave:**Constantinopla, Aguasnegras, Fuego Griego, Bizancio, Asedio.

## **Abstract**

History and epic fantasy, in a large number of occasions, go hand in hand. History is like a mirror for a great number of authors, and George R.R. Martin was not going to be less. In this chapter we have identified two main causes: The siege of Constantinople and how this site influenced the recreation of Blackwater from Game of Thrones. Another conclusion that stands out in this segment is how the so-called decisive Greek Fire was, both for Byzantium and for the troops of King's Landing in fiction. The importance of port defense in a key city is remarkable both in the historical event discussed here, and in the chapter which has written by Martin. In other words, it is the comparison between History and fiction, and how the fictional has its inspiration in Human History.

**Keywords:** Constantinople, Blackwaters, Greek Fire, Byzantium, Siege.

# Aguasnegras y Constantinopla: el asedio del siglo VIII a través de Poniente

## Introducción

Corría el año 2011 cuando llegó a nuestras pantallas una serie de televisión con cierto aroma a “producto Tolkien”, bastante desconocido para el público en general, pero no para el *fandom* más especializado en fantasía medieval: Juego de Tronos. La historia que escribiera George R.R. Martin de manera tan fascinante en los cientos de páginas de la saga “*Canción de Hielo y Fuego*” sería también un éxito arrollador de la productora HBO, que ya trabaja en diversos *spin off* de entre los cuales *La Casa del Dragón* ya asoma la cabeza. El lector apreciará que esto ya se ha comentado en las anteriores páginas del libro que está leyendo, pero igualmente creí necesario hacerlo para darle forma y sentido al artículo.

En esta parte vamos a analizar el capítulo nueve de la segunda temporada de *Juego de Tronos*, titulado “Aguasnegras”, el gran asedio que lanzó Stannis Baratheon sobre la capital de Poniente, Desembarco del Rey. Y para poder desmenuzar este suceso desde una perspectiva histórica, viajaremos al siglo VIII, más concretamente al este europeo. Ahora estamos en una urbe a orillas del estrecho del Bósforo, entre Asia y Europa: la magnífica ciudad de Constantinopla (actualmente, Estambul).

Para ello haremos un desglose de sus defensas, guarnición militar, el uso del fuego griego y la propia batalla que sucedió en Constantinopla entre los años 717 y 718, cuando una escuadra árabe atacó la capital bizantina, siendo el suceso en el que se inspiró George R.R. Martín para el sitio del Aguasnegras de Desembarco del Rey.

Querido lector, espero que te guste tanto leerlo como a mi escribirlo. Comenzamos.

## Desembarco del Rey y Constantinopla: ciudades fortificadas

Pese a que Desembarco del Rey es una ciudad ficticia, cualquiera con una noción básica sobre historia bizantina encontrará muchísimos paralelismos entre ambas ciudades. Tanto Desembarco del Rey como Constantinopla son las capitales de sus respectivos reinos, y comparten mucho más que ese factor. Ambas polis son fortificaciones formidables, ya que poseen murallas terrestres que las protegen de incursiones enemigas. Estos muros son bastantes extensos, y en los propios planos de Desembarco del Rey podemos apreciar que para recrearlas se han basado en las poderosas murallas teodosianas de Constantinopla. Construidas en el siglo V d.C. por orden del emperador bizantino Teodosio II (Touvery B: 2019), salvaron a la ciudad de innumerables ataques por tierra durante siglos. Lo mismo ocurre con Desembarco del Rey: es una ciudad tan fuertemente defendida que atacarla supone un gran riesgo para el sitiador.

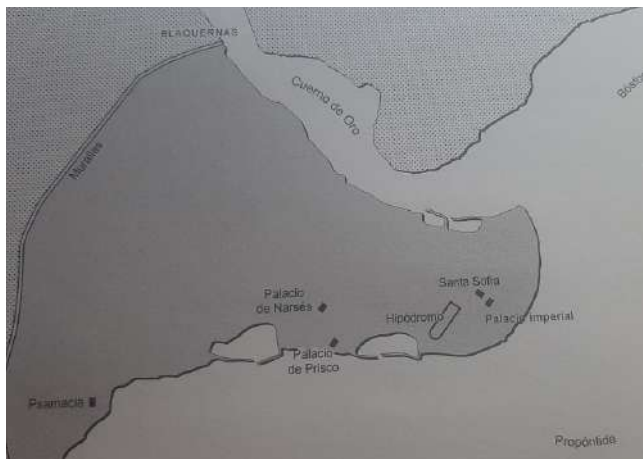


Fig. 1. Se aprecia la gran extensión de las murallas de Constantinopla. Durante los años 717 y 718 la disposición de la ciudad era muy similar a esta de un siglo antes. (Fuente: TOUVEREY, B. Constantinopla, 2019)

Sin embargo, en esta parte nos centraremos en mayor término en las defensas portuarias, algo que ambas ciudades también comparten. Para ello debemos partir de una analogía clave: el Aguasnegras estaría inspirado, a nuestro parecer, en el histórico Cuerno de Oro. Hablamos de un estuario situado en la entrada del estrecho del Bósforo. El lugar fue utilizado como el principal puerto de Constantinopla y tenía dos características esenciales: estaba fortificado en sus orillas para evitar invasiones a la ciudad por esa zona; y constaba de una gran cadena que bloqueaba la entrada al estuario a los barcos enemigos. En la batalla del Aguasnegras de *Juego de Tronos*, la entrada al puerto de Desembarco del Rey es bloqueada por una cadena que ordenó construir Tyrion Lannister, para así entorpecer el ataque de los navíos de Stannis Baratheon. El truco de la cadena de Tyrion consistía en que se elevaba cuando los barcos de Stannis intentaban introducirse por la boca del río Aguasnegras, dejándolos atrapados, para luego ser aniquilados con el famoso fuego valyrio –del que hablaremos más tarde–. Hay que decir que este suceso de la cadena ocurre en la novela y no en la serie de televisión. Asimismo, el Aguasnegras también era defendido en tierra por unas murallas. La diferencia entre ambas cadenas es que la de Constantinopla fue fabricada en madera y remachada en metal (De la Fuente: 2018). Además, su uso consistía principalmente en cerrar el puerto a los barcos enemigos, no para hacer más torpe su ofensiva.

## La realidad del fuego valyrio: un arma letal que existió

El momento culmen del capítulo de la batalla del Aguasnegras se da cuando la armada de Stannis Baratheon es destruida por una nube de fuego verde, que extinguió toda forma de vida que estuviese en su rango de explosión. Ni el agua podía sofocar ese fuego que, al menos dentro de la ficción de Martin, convirtió al color de la esperanza en el color de la muerte (Carolyne: 2017). Pero, como dice el título, ¿esta arma fue real?

En efecto, lo fue. Solo que no se llamó fuego valyrio, sino *Fuego Griego*. Pero antes de entrar en materia, ¿qué sería en realidad el Fuego Griego? Aunque aún hay discusiones sobre su composición, se sabe que era una sustancia incendiaria que se disparaba a chorro ardiente sobre los barcos enemigos, y que continuaba incandescente incluso una vez entraba en contacto con el agua. Sus usuarios fueron los bizantinos, quienes desde el siglo VII ya conocían su fórmula y uso en batalla. Además

de como Fuego Griego *-elliniko pyr-*, también era conocido como Fuego de Mar *-thalasion pyr-* y Fuego Líquido *-hygron pyr-*. El nombre por el que lo conocemos todos, Fuego Griego, fue dado por los Cruzados (Karatolios: 2017), puesto que, para los Cruzados occidentales, los bizantinos eran griegos y no romanos.

En pleno uso, debía ser disparado por hombres entrenados, dada la peligrosidad del producto. Se lanzaba sobre los navíos enemigos mediante unos sifones *-siphon-*, que eran unos tipos de bombas que facilitaban la expulsión del Fuego Griego. Estos sifones se amontaban en los *dromones*, el barco de guerra por excelencia del Imperio Bizantino. Tan solo un par de estos barcos armados con Fuego Griego podían destruir armadas enemigas enteras. Y así es como sucedió en el asedio que sufrió Constantinopla entre los años 717 y 718. Una poderosa escuadra del Califato Omeya compuesta por más de mil navíos arremetió contra la capital de Bizancio el 15 de agosto del año 717, poniéndole sitio a la urbe durante un año, hasta el 15 de agosto del año siguiente. Los bizantinos, en franca inferioridad, aguantaron los embates musulmanes y, finalmente, con un puñado de *dromones* armados con Fuego Griego, lograron atacar a la escuadra Omeya y quemarla prácticamente al completo. Pues bien, al igual que lo fue el Fuego Griego en el asedio de Constantinopla, el uso del fuego valyrio fue decisivo para la victoria de las tropas de Desembarco del Rey en la batalla del Aguasnegras.

Para que se sea consciente de lo terrible que era esta arma, a continuación, dejaremos la descripción que hizo de la misma el cronista francés del siglo XIII Juan de Joinville. Así describe su aterradora experiencia:

*Este fuego griego era de tal tamaño que, visto desde el frente cuando se lanzaba hacia nosotros, parecía un enorme barril de vino, y la cola de fuego que dejaba tras él era tan larga como la barra de la más grande de las lanzas. El ruido que hacía al acercarse era como el de un rayo cayendo de lo alto: parecía un dragón descendiendo desde los cielos. La luz que esta masa inmensa y ardiente arrojaba a su alrededor era tan brillante que se podía ver a través del campamento tan claramente como si fuera de día (Carolyne, L: 2017).*

La fórmula era un secreto tan bien guardado que acabó perdiéndose (Cabrera, E: 2012). Por tanto, sus componentes son hoy día desconocidos, pero igualmente existen diversas teorías al respecto. Igual de celosos eran con la fórmula del fuego valyrio los integrantes del Gremio de los Alquimistas, equivalentes a los químicos bizantinos, que también la guardaban con obsesión. Los estudios más recientes dicen que se elaboraba a base de petróleo mezclado con resina para potenciar su adherencia.





Fig. 2. Dromón bizantino lanzando fuego griego mediante el sifón. (Larrynton, C: 2017)

Fue el antepasado del *napalm*, las bombas de fuego que tan tristemente se hicieron conocidas en la guerra de Vietnam.

## Los Skolai y los Exkoubitoi, los Capas Doradas de Constantinopla

Otra de las claves del éxito en la defensa de Desembarco del Rey fue su excelente guarnición, representada por los Capas Doradas. Estas tropas se encargaban de la seguridad interior y servían como vanguardia en la defensa de la capital de Poniente ante cualquier amenaza. También prestaban servicio de escolta a la familia real o a personalidades importantes. Iban bien armados y entrenados, y su principal característica era su llamativo uniforme, de color dorado (Carolyne, L: 2017).

En Constantinopla, estas fuerzas especiales presentes durante el asedio árabe eran los *Skolai* y los *Exkoubitoi*. Dichas unidades fueron creadas en tiempos tempranos, durante los siglos IV y V (De la Fuente, H: 2018). Los *Skolai* durante el mandato del emperador Constantino I, y los *Exkoubitoi* en el reinado de León I, respectivamente. Estas tropas eran profesionales de élite, y su función el multipropósito. Servían para guardar los palacios imperiales como guarnición de Constantinopla, y también como escolta de los emperadores y su familia. De igual modo, participaban en las recepciones solemnes de emisarios extranjeros. En batalla campal, podían ser útiles como vanguardia del ejército bizantino. Por supuesto, fueron esenciales en la defensa terrestre del asedio a Constantinopla realizado por los Omeyas entre el 717

y el 718, llevando sobre sus espaldas el peso del combate y sirviendo de apoyo a las unidades de leva que se reclutaron de emergencia como refuerzos.

En el siguiente apartado, desarrollaremos cómo fue la batalla con más detalle.

## Aguasnegras: inspirada en hechos reales

Como aquel poderoso slogan que abre numerosísimas películas, podemos afirmar, sin ningún género de dudas, que la batalla del Aguasnegras está *basada en hechos reales*. ¿Por qué? Ya hemos analizado previamente todas las similitudes entre Aguasnegras y Constantinopla: sus sistemas defensivos, el terrorífico fuego valyrio-griego y su guarnición militar permanente. Pero la cuestión no se queda ahí. Vamos a constatarlo en función del hecho histórico real que inspiró a George R.R. Martin: El sitio de Constantinopla del 717 al 718.

Los árabes siempre habían tenido en su punto de mira la ciudad de Constantinopla, ya que era un jugoso premio. Suponía, de facto, controlar el estrecho del Bósforo, y con ello, el paso entre Asia Menor (la actual Anatolia) y Europa; también se hubiera cumplido una de las profecías del islam, que decía que la Nueva Roma acabaría siendo conquistada por los seguidores de Mahoma. De hecho, los árabes ya habían puesto sitio a la ciudad con anterioridad, en los años 674 y 678. Los bizantinos lograron repeler ese largo asedio, pero los musulmanes volverían en sucesivas ocasiones.

Según diversas fuentes, el ejército y la armada Omeya alcanzaban los ciento veinte mil hombres y mil ochocientos barcos. Independientemente del número real, era una fuerza gigantesca, mucho mayor que la del ejército bizantino. Afortunadamente para estos las murallas de la ciudad que daban al mar habían sido reparadas y reforzadas pocos años atrás. Adicionalmente, el emperador León III firmó una alianza con el *khan* búlgaro Tervel, que estuvo de acuerdo en atacar por retaguardia a los invasores. El 15 de agosto de 717 se presentó el ejército Omeya frente a la muralla exterior de Constantinopla. Intentó inmediatamente un ataque, pero fue rechazado por las máquinas de guerra de los bizantinos. Malasma comprendió que lo mejor era reducir la ciudad por el bloqueo e hizo excavar una trinchera de circunvalación para bloquear la ciudad. La flota llegó el 1 de septiembre a Constantinopla y el 3 del mismo mes continuó hacia el Bósforo, una parte navegó al sur y otra al norte para cortar los suministros por mar, y otra parte se quedó delante de la ciudad. León esperaba con su flota

en el Cuerno de Oro, la entrada estaba protegida por una gran cadena que se podía subir o bajar. Salió con sus naves atacando las galeras enemigas con Fuego Griego, destruyendo veinte y capturando bastantes más.

El invierno de 718 fue muy duro; la nieve cubrió el suelo durante más de tres meses. A medida que se agotaban los suministros en el campo árabe, comenzó una terrible hambruna: los soldados comieron sus caballos, camellos y otros animales, y la corteza, las hojas y las raíces de los árboles. En consecuencia, el ejército árabe fue devastado por las epidemias. Mientras tanto, el califa Omeya Sulaymán, que acudía hacia el asedio con tropas de refuerzo, murió repentinamente. Fue sucedido por Omar II. El cerco árabe continuó, ya que la situación parecía mejorar en primavera, cuando el nuevo Califa envió dos flotas a la ayuda de los sitiadores: cuatrocientos buques de Egipto y trescientos sesenta barcos del resto del norte de África, cargados con refuerzos, suministros y armas. León III había conseguido mediante la diplomacia que el *khan* búlgaro Tervel, al mando de tropas búlgaras, marchara contra Maslama, al que derrotó en una batalla en el flanco sur de las tropas omeyas, en la que murieron un gran número de las tropas musulmanas. El golpe definitivo lo asestó la armada bizantina, cuando, de nuevo, los dromones armados con Fuego Griego atacaron a la escuadra Omeya, destruyendo esta vez gran parte de los navíos de Maslama. Este último desastre hizo que el Califa llamara a su general para que levantara el asedio, lo que sucedió el 15 de agosto del 718, justo un año después de su inicio<sup>1</sup>. La batalla había terminado y Constantinopla se había salvado de nuevo. Y no solo eso, sino que también se había evitado una invasión musulmana del resto de Europa. Más de una década antes de la batalla de Poitiers, donde Carlos Martel derrotó a los Omeyas, en la actual Francia.

Si nos percatamos, entretejida en la crónica anterior, se erige el auxilio de los búlgaros como otra similitud más respecto a la batalla del Aguasnegras, pues no haría sino recordarnos a la llegada Twyn Lannister, quien arribase a Desembarco del Rey para arrollar a las fuerzas de Stannis Baratheon manera decisiva y letal.

## ¿Cómo se arrojaba el fuego griego?

Es importante volver a abordar esta cuestión, ya que en Juego de Tronos el uso del fuego valyrio se observa muy claramente, pero como hemos visto antes, esto no era nada sencillo. Aun sabiendo que se disparaba a chorro, la manera en que se hacía

---

<sup>1</sup> <https://arrecaballo.es/edad-media/los-arabes/ataque-arabe-anatolia-y-cerco-de-constantinopla/> (Consultada 20/07/20)

sigue generando discusiones, aunque conocemos por las fuentes que se podía lanzar tanto horizontal como verticalmente. Sin embargo, esa presión generada por las bombas del sifón, que permitían arrojar el Fuego Griego, también es muy debatida. Los sifones tenían una especie de bomba que facilitaba la expulsión a chorro del Fuego Griego, pero, ¿cómo se conseguía esto? Hay varias teorías. Algunos sostienen que el papel de la bomba consistía en generar presión para que la mezcla saliese con fuerza por los tubos del sifón. Por el contrario, otros mantienen que la propulsión era el resultado del empuje de algún tipo de pólvora. Incluso, existe una tercera teoría que argumenta lo siguiente: el Fuego Griego era mantenido en tubos cerrados con resina. En cuanto la resina era calentada y se fundía, el líquido del tubo salía con presión hacia el enemigo. Sin embargo, la mayoría de los investigadores han llegado a la conclusión de que, elementos como la altísima temperatura y la presión, tuvieron que estar presentes para poder proyectar con fuerza aquella sustancia incandescente sobre los enemigos de Bizancio (Karatolios, K: 2017).

Con el fin de comprender completamente este uso bélico, sería relevante conocer bajo qué condiciones era usada. Obviamente, ya sabemos que era en el mar donde el ingenio mostraba todo su poder. Pero, ¿por qué el *dromon*? Hablamos de una embarcación pequeña y rápida, y era la columna vertebral de la armada bizantina, usada como navío principal de combate. Ligera y fácil de maniobrar, con sus cincuenta y cinco metros de eslora, podían disparar Fuego Griego desde tres o más puntos (Karatolios, K. *El Fuego Griego y su contribución al poder bizantino*). La maniobrabilidad de estos navíos les permitía acercarse con rapidez y seguridad a los barcos enemigos, para así poder asestarles un letal golpe lanzándoles el Fuego Griego. Por ese motivo el dromón era tan importante para poder usar bien esta arma ardiente.

Sin embargo, no siempre podía usarse. El mar debía estar en buenas condiciones, sobre todo en lo referente a la óptima dirección del viento, dado que podían ponerse en peligro las embarcaciones propias. Para poder quemar de manera segura los navíos enemigos, había que aislarlos por completo del resto de la flota. Existían, incluso, dromones específicos para ese cometido especial. El Fuego Griego fue cayendo en desuso desde el siglo XIII, coincidiendo con la decadencia final del Imperio Bizantino y la pérdida progresiva de la fórmula, debido al alto grado de secretismo sobre la misma.

Al igual que el Fuego Griego, los Targaryen, a falta de dragones, usaban el fuego valyrio –llamado así por su zona de origen, Valyria– para quemar a sus enemigos, con una potencia similar al fuego de dragón. Con la caída en desgracia de los

Targaryen, el uso de esta arma fue también cayendo en desuso. Aún quedaban reservas en Desembarco del Rey, pero al igual que ocurrió con la decadencia de Bizancio, el fuego valyrio acabó siendo cada vez más residual en su uso.

## Conclusión

En este capítulo he tratado de sacar a la luz los aspectos más llamativos que coinciden entre Bizancio y Desembarco del Rey, y, más en concreto, los dos asedios que sufren ambas ciudades con sus respectivas similitudes entre lo ficticio y lo real.

Si por algo ha destacado todo el período Tardo-Antiguo (siglos IV al VIII) es por la magnificencia de la urbe de Constantinopla. La ciudad que fue llamada a ser la nueva capital del Imperio Romano por el *César Constantino I El Grande* siempre fue objeto de envidias de otras potencias de la zona, que siempre la codiciaron. Primero los propios romanos: todo el que era nombrado emperador quería hacerlo y consumarlo en Constantinopla, en la Nueva Roma. Más adelante, los persas sasánidas, el principal enemigo de Roma en oriente, soñó con poseer la gran poli de Constantino. Y, por último, el nuevo enemigo que había surgido de los desiertos de Arabia: el Califato. De hecho, había una profecía del profeta Mahoma que decía que, tarde o temprano, uno de ellos tomaría la ciudad. Habría que esperar casi mil años para que ello sucediese, cuando los turcos otomanos tomaron Constantinopla, el 29 de mayo de 1453, poniendo fin al Imperio Romano.

Esta importancia de la capital de la *Pars Orientalis* del mundo romano, esa codicia de tantas naciones por poseerla, Martin la refleja en el centro del poder de Poniente: Desembarco del Rey. Todos quieren tenerla, todos quieren sentarse en el Trono de Hierro y dirigir con firmeza los Siete Reinos. Stannis Baratheon casi lo consigue, al igual que su símil musulmán en el mundo real, pero, en ambos casos los frenó un enemigo poderoso: el Fuego Griego / Fuego Valyrio. Solo dos ciudades tan poderosas como Constantinopla y Desembarco del Rey podían contar con tan formidable defensa en forma de llamas.

*Me consuela pensar que incluso en los días más oscuros de la guerra, en la mayoría de lugares del mundo, no sucede absolutamente nada.*

*El Pez Negro.*

## Bibliografía

Cabrera, E. (2012) *Historia de Bizancio*, Barcelona, Editorial Planeta.

Carolyne, L.(2017) *El mundo medieval en Juego de Tronos*, Madrid, Desperta Ferro Ediciones.

Hernando de la Fuente, D. (2018) *Breve historia de Bizancio*, Madrid, Alianza Editorial.

Karatolios, K. (2017) *El Fuego Griego y su contribución al poder bizantino*, Atenas, Quest Publications.

Touverej, B. (2019) *Constantinopla*, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial.

# El bien arqueológico del Muro de Adriano como inspiración del Muro en *Game of Thrones*

Miguel Dávila Vargas-Machuca

Universidad Internacional de Andalucía

## Resumen

Las obras de ficción ambientadas en lugares imaginarios, a pesar de intentar alejarse del mundo en el que viven sus creadores, suelen tener elementos inspirados en algo real. En el caso del ciclo de novelas de George R.R. Martin *A Song of Ice and Fire* (*Canción de Hielo y Fuego*) y de la serie televisiva que lo adapta, *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*), uno de sus lugares preeminentes, el Muro, tiene relación directa con el Muro de Adriano, situado al norte de Inglaterra. Este elemento es un ejemplo de la notable y diversa influencia del patrimonio arqueológico en los medios audiovisuales, que incluso genera un efecto recíproco de interés turístico después de que aparezca en determinadas producciones. El análisis de ambos muros, el real y el ficticio reflejado en la serie, permite identificar la mencionada influencia, además de diversos paralelismos estéticos o funcionales.

**Palabras clave:** *Canción de Hielo y Fuego*, *Juego de Tronos*, Muro, Muro de Adriano, Patrimonio Arqueológico

## **Abstract**

Works of fiction set in imaginary places, while attempting to distance themselves from the world in which their creators live, often have elements inspired by something real. In the case of George R.R. Martin's series of novels *A Song of Ice and Fire*, and the television series that adapts it, *Game of Thrones*, one of its preeminent places, the Wall, is directly related to Hadrian's Wall, located in the north of England. This element is an example of the remarkable and diverse influence of archaeological heritage on audiovisual media, which even generates a reciprocal effect of tourist interest after it appears in certain productions. The analysis of both walls, the real and the fictitious one reflected in the series, allows us to identify this influence, as well as several aesthetic or functional parallels.

**Keywords:** *A Song of Ice and Fire*, *Game of Thrones*, Wall, Hadrian's Wall, Archeological Heritage



# El bien arqueológico del Muro de Adriano como inspiración del Muro en *Game of Thrones*

## Introducción

Abordar obras tan vastas como la saga de novelas de George R.R. Martin *A Song of Ice and Fire* (*Canción de Hielo y Fuego*, iniciada en 1996) o la serie televisiva que la adapta, *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*, 2011-2019), no es una tarea sencilla si hablamos en términos totales. Son tantos los personajes, criaturas, familias, clanes, apellidos, dinastías, ciudades, reinos o lugares singulares que pueblan las obras literaria y televisiva que tratar algún tema genérico o transversal puede convertirse en una tarea ardua y complicada. Pero precisamente esta riqueza de aspectos diferentes de novelas y serie permite que puedan ser abordadas desde multitud de temas, enfoques o elementos particulares.

En efecto, estamos hablando de elementos insertos en obras de ficción, surgidas de la imaginación de sus creadores. Pero toda ficción suele llevar consigo implícita cierta realidad, y de este modo podemos unir lo que Martin en papel y Benioff y Weiss en la pantalla idearon con temas y pormenores más tangibles o reales. La intención de este texto es partir principalmente de la serie televisiva y discernir qué hay de real en uno de sus elementos más reconocibles, el Muro. Y trazar la relación entre este elemento

ficticio y el Muro de Adriano, un monumento singular y tangible del mundo que nos rodea, que es a la vez una de las muchas huellas materiales de un mundo ya pasado como la Antigua Roma.

El planteamiento inicial muestra la enorme influencia que el patrimonio cultural y más concretamente el arqueológico puede ejercer sobre manifestaciones culturales y artísticas tan importantes como los medios audiovisuales (principalmente cine y televisión), reconociendo que dicha influencia se convierte en una relación de reciprocidad, un viaje de ida y vuelta que parte del interés en los restos del pasado para proyectarlos en el audiovisual y que este, a su vez, impulsa una mayor atención sobre esos bienes que nos ha legado el transcurso del tiempo. A continuación el análisis se centra en los datos esenciales sobre los dos Muros, para remarcar después paralelismos tanto visuales como argumentales, y finalmente apuntar algunas reflexiones sobre esta relación entre ambos.

## **Del patrimonio arqueológico a la ficción audiovisual (y viceversa)**

Para definir qué es en particular el patrimonio arqueológico hay que partir del concepto general de patrimonio cultural, es decir, el conjunto de legados materiales e inmateriales que hemos recibido de nuestros antepasados (y que podemos o no mantener en el presente), una propiedad colectiva que define a un pueblo, cultura o civilización, conformando sus señas de identidad reconocibles (García Cuetos, 2012: 17). Para aproximarnos a la definición de patrimonio arqueológico, y en estrecha relación con el patrimonio cultural, podemos partir también del concepto de patrimonio histórico, que puede entenderse como los elementos materiales (muebles o inmuebles) que tienen interés artístico, histórico, paleontológico, arqueológico, etnográfico, antropológico, científico o técnico<sup>1</sup>.

En estas definiciones empiezan a apuntarse diversas tipologías que son también útiles para comprender y definir concretamente qué es el patrimonio arqueológico. Como toda compartimentación, los criterios definitorios y de división son de origen artificial, pero permiten diferenciar bienes y elementos patrimoniales atendiendo a su soporte o naturaleza. Tampoco se trata de compartimentos estancos con límites rígidos, lo que provoca que exista la posibilidad de que un bien concreto pueda pertenecer a más de

---

<sup>1</sup> Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español.

una de las tipologías planteadas. Según su soporte, podemos distinguir entre patrimonio material (con extensión en el espacio) o inmaterial (sin soporte físico, pero que puede generar registros materiales); y, dentro del material, entre mueble e inmueble. Partiendo igualmente de la diferencia esencial entre tangible (o material) e inmaterial, los bienes patrimoniales pueden compartimentarse según su naturaleza, que correspondería con la disciplina que puede abordarlos, identificarlos y/o estudiarlos; así, dentro del patrimonio inmaterial podría identificarse entre el patrimonio intelectual y las convenciones o patrones de comportamiento, mientras que los bienes tangibles podrían dividirse entre históricos, artísticos, etnológicos, urbanísticos, documentales, bibliográficos, industriales y, por supuesto, arqueológicos (Tugores y Planas, 2006: 25-77).

Con todo lo apuntado hasta el momento en cuanto a definiciones y tipologías, resulta más sencillo particularizar qué es el patrimonio arqueológico: bienes que normalmente se encuentran en soporte material (ya sean muebles o inmuebles), de naturaleza tangible y relacionados con trabajos arqueológicos o que pueden ser identificados o estudiados mediante metodologías arqueológicas. La aplicación de la Arqueología (y en ocasiones también de la Geología o la Paleontología) es la que permite que bienes relacionados con la historia de la Humanidad y sus orígenes y antecedentes sean analizados e interpretados en relación con su contexto espacial y cronológico (Tugores y Planas, 2006: 29-41), teniendo en cuenta además que la metodología arqueológica puede aplicarse a cualquier bien patrimonial sin límites de cronología, desde la Prehistoria hasta la actualidad.

Independientemente de la cantidad de bienes patrimoniales arqueológicos que se conserven de cada pueblo, cultura o civilización, el interés en el pasado material e inmaterial es una constante en la Historia de la Humanidad. Este interés continuo y universal se traduce en el ámbito audiovisual en una representación del patrimonio arqueológico recurrente y enormemente variada en planteamientos y en resultados. Son muchas las ocasiones y muy diversos los retratos de bienes arqueológicos en las pantallas de todo el mundo, sean cinematográficas o televisivas. Los medios audiovisuales han ido generando sus propias visiones del patrimonio arqueológico, un hecho de gran trascendencia cultural, puesto que ha influido de manera poderosa en el imaginario colectivo, siendo en ocasiones alguno de estos retratos en la pantalla la única posibilidad para un determinado espectador de acercarse a un bien patrimonial arqueológico concreto.

Los medios audiovisuales reflejan el patrimonio arqueológico de formas muy diversas y desde puntos de vista y planteamientos muy variados. Existen retratos de este legado cultural desde muy diferentes géneros o formas de producción, siendo quizá la for-

ma más extendida el lógico recurso a bienes arqueológicos reales para producciones de recreación histórica. Por ejemplo, partiendo de un abanico enorme de planteamientos, desde lo más didáctico y documental hasta la más fantásica de las ficciones, existen numerosas recreaciones del trabajo arqueológico. El propio patrimonio arqueológico real ha podido servir como localización para producciones de lo más variopinto, desde recreaciones del pasado con una perspectiva cercana al contexto histórico-geográfico de lo retratado, pasando por otros muchos usos descontextualizados en espacio o tiempo respecto al bien arqueológico en el que se sitúa el rodaje, hasta otras muchas posibilidades en las que la localización patrimonial se desvincula de la cultura o civilización a la que pertenece para convertirse en un reclamo, excusa o elemento necesario para el desarrollo narrativo de la producción (por ejemplo, los usos meramente turísticos del patrimonio retratado). La imposibilidad de contar con un determinado resto arqueológico, bien sea por su desaparición o por no poder acceder a su localización para rodaje, se ha traducido también en un gran número de recreaciones y reconstrucciones en decorados físicos o mediante algún tipo de trucaje mecánico, óptico o tecnológico, que van desde intentos de fidelidad (siempre relativa) hasta planteamientos imaginativos o eclécticos, más interesados en la estética que en la (de nuevo relativa) fidelidad al pasado. Hay lugar incluso para retratar la destrucción (real o fingida) del patrimonio arqueológico, sin olvidar además que existen producciones audiovisuales que plasman algún bien patrimonial posteriormente desaparecido o modificado por acción antrópica o natural, adquiriendo así un enorme valor documental.

Uno de los extremos a los que puede llegar la representación del patrimonio arqueológico en el audiovisual es el recurso a algún bien, modificado física o digitalmente, para situar en él o inspirar una determinada localización fantástica sin ninguna relación con la realidad histórico-arqueológica. Son muchos los ejemplos de lugares de galaxias lejanas, universos fantásticos o mundos ficticios del pasado, presente o futuro que se han rodado en algún bien arqueológico o han basado su estética en él. Y es precisamente en esta inspiración visual donde hay que situar la relación de *Game of Thrones* con el patrimonio arqueológico. A lo largo de las ocho temporadas de la serie su equipo de rodaje ha pasado por diversos países, como Islandia, Reino Unido, Croacia, Malta, Marruecos y España. En ellos se han aprovechado localizaciones de interés natural, urbanístico, histórico y/o arqueológico que, debidamente enmascaradas mediante recursos físicos (decorados y *atrezzo*) y, sobre todo, herramientas digitales de edición visual, se han convertido en los diversos lugares surgidos de la imaginación de George R.R. Martin que pueblan *A Song of Ice and Fire* y que después han sido plasmados en la serie de Benioff y Weiss. No hay que olvidar que el universo creado por el escritor estadounidense para esta saga de novelas toma cierta

inspiración de la Tierra Media de Tolkien, pero también contiene bases históricas relacionadas con la Inglaterra medieval, los mongoles o civilizaciones antiguas -Mesopotamia, Persia, Grecia o Roma- (Fossois, 2020: 8). Por ello, no es de extrañar este recurso a lugares patrimoniales de ese pasado histórico en el que pudo inspirarse el escritor, y que han generado un resultado verosímil (dentro de su fantasía) en la serie audiovisual. Algunos ejemplos ilustres son la ciudad croata de Dubrovnik y la ciudad amurallada de Mdina en Malta para recrear Desembarco del Rey, el castillo escocés de Doune para Invernalía, el glaciar islandés de Vatnajökull para diversos escenarios a ambos lados del Muro del Norte, distintos lugares en Irlanda del Norte para las Islas del Hierro o las Tierras de la Tormenta (Fossois, 2020: 59), o diferentes localizaciones en España, como el puente romano de Córdoba para aspectos de la ciudad de Volantis, la ermita de San Juan de Gaztelugatxe para Rocadragón, las ruinas de la ciudad romana de Itálica para Pozo Dragón o la Ciudad Vieja de Cáceres para planos situados en Antigua o Desembarco del Rey.

Las diversas formas de representación del patrimonio arqueológico en los medios audiovisuales han generado una gran influencia en el imaginario colectivo mundial. De hecho, una de las relaciones más poderosas, de naturaleza recíproca, es la revalorización de lugares y bienes patrimoniales arqueológicos tras haber aparecido en la pantalla y haber adquirido así un nuevo o renovado interés para los espectadores. Se trata de una relación de ida y vuelta, en la que un determinado producto audiovisual se interesa en elementos del pasado para incorporarlos, lo que se traduce a su vez en un mayor interés del público en esos bienes. Son muchas las producciones rodadas en lugares arqueológicos más o menos ilustres que han impulsado el turismo cultural en esas mismas localizaciones tras haber cosechado éxitos de audiencia. Y este interés ha derivado en muchas ocasiones en rutas turísticas específicas por localizaciones de rodaje de una determinada producción, añadiendo así un nuevo valor extrínseco a la ya de por sí poderosa influencia del audiovisual en el interés por el patrimonio arqueológico. En este sentido, la serie *Game of Thrones* ha sido generadora de un potente turismo cultural de base ficticia, pero relacionada con la realidad arqueológica de los países que le han servido de localización de rodaje, y son muchas las propuestas turísticas que se aprovechan de ello o que plantean su posibilidad (Morell Chapa, 2017).

## Algunos datos sobre los Muros

Uno de los elementos más reconocibles, importantes e influyentes en el argumento de las novelas y la serie es el Muro situado en el continente de Poniente que marca la frontera septentrional del reino del Norte y por tanto de los territorios de los Siete Reinos, marcando para sus habitantes el fin del mundo (Ruiter, 2017: 88) y separándolos de las inhóspitas tierras de los salvajes y las inexploradas Tierras del Largo Invierno aún más allá. El Muro aprovecha el estrechamiento en el norte del continente para extenderse unos cuatrocientos kilómetros entre la Bahía de Hielo y la garganta del río Agualechosa por el oeste y la Bahía de las Focas por el este. La enorme construcción se eleva a más de doscientos metros de altura, tiene unos noventa metros de espesor medio en su base y en su cara sur cuenta con diecinueve fortalezas a lo largo de su recorrido, de las cuales solo tres permanecen en funcionamiento y habitadas durante el desarrollo de los hechos de novelas y serie: Torre Sombria en el extremo oeste, Guardaoriente del Mar en el extremo este y la principal y mejor equipada, el Castillo Negro, en el centro, en la confluencia del Camino del Rey con el Muro (Fossois, 2020: 18. Fandom, 2020).

En el inicio de *Game of Thrones* la función del Muro es aparentemente la defensa de los Siete Reinos frente a los salvajes que viven más allá de él, con la Guardia de la Noche ocupándose de la defensa y el mantenimiento de la estructura. Pero su propia construcción, aunque también respondió a razones de protección, tuvo que ver con otros enemigos diferentes que, conforme avanzan los hechos de novela y serie, vuelven a poner en peligro a todo Poniente. Fue el fundador de la Casa Stark, Brandon el Constructor, quien unos ocho mil años antes de los hechos narrados en *Game of Thrones* se ocupó de la creación de esa ingente mole helada tras derrotar a los Caminantes Blancos en la Batalla por el Amanecer, que puso fin a la Larga Noche. Brandon se valió de sortilegios para crear esa inmensidad formada por bloques de hielo, pero también para crear barreras mágicas que impidieran a los Caminantes Blancos cruzarla, algo que solo podría ocurrir si el Muro era destruido. El propio Brandon sería también el creador entonces de la orden de los Hermanos Negros que después derivaría en la mencionada Guardia de la Noche (Fossois, 2020: 19-20. Fandom, 2020).

Como ya se apuntó con anterioridad, cualquier obra de ficción tiene en mayor o menor medida algún tipo de inspiración y relación con la realidad, y el Muro creado por George R.R. Martin en las novelas y reproducido en la serie no es una excepción a esta norma implícita. En términos topográficos y cartográficos, además de la inspi-

ración reconocida por Martin en la geografía ficticia de la Tierra Media creada por J.R.R. Tolkien en la primera mitad del siglo XX (Jacobs, 2019. Fossois, 2020: 21), el autor estadounidense ideó el continente de Poniente a partir de las siluetas reinterpretadas y modificadas de las islas británicas, con Gran Bretaña situada al norte, unida por tierra en su extremo sur a Irlanda, pero invertida, haciendo así que Irlanda del Norte se corresponda con las tierras de Dorne en el sur de Poniente. Del mismo modo, la disposición de una Gran Bretaña estilizada haciendo las veces del norte del continente permite identificar fácilmente la posición del Muro ficticio con la situación real en el norte de Inglaterra del Muro de Adriano (Jacobs, 2019. Fossois, 2020: 52). De hecho, al comparar la cartografía creada por Martin con la topografía real del Reino Unido, es muy fácil trazar analogías visuales: en el oeste, la Bahía de Hielo y la garganta del río Agualechosa son muy parecidos al fiordo de Solway y el río Esk (que marcan el arranque de la frontera occidental entre Escocia e Inglaterra), mientras que en el este la Bahía de las Focas haría las veces del estuario del río Tyne, cerca del cual se sitúa la actual ciudad inglesa de Newcastle-upon-Tyne. Para crear su Muro, George R.R. Martin pudo recibir influencias de algunos de los lugares ideados por Tolkien<sup>2</sup> o de ilustres murallas presentes en diversas mitologías (Fossois, 2020: 19-21)<sup>3</sup>, pero no cabe duda de que la notoriedad del propio Muro de Adriano como uno de los bienes arqueológicos más conocidos del mundo le precede y su historia y funcionalidad eran aspectos muy a tener en cuenta para el propio argumento de las novelas.

El Muro de Adriano, construido por orden del emperador romano de origen hispano Adriano (117-138) (Castillo, 2007: 206-207), era parte importante de sus reformas del *limes* o sistema fronterizo del Imperio Romano. Adriano se había propuesto crear una paz vigilante que limitara los dominios romanos a unas fronteras fuertemente defendidas para evitar estancias incómodas en sus territorios -como Britania- (Hanson, 2020: 62-63) y mantener a raya a los pueblos extranjeros que vivían alrededor del Imperio. Se aprovecharon las fronteras naturales y, allí donde no las hubiera, se añadió un sistema de construcciones defensivas y una reorganización de las fuerzas militares, algo que se produjo durante su mandato en provincias como Britania, Germania, Recia e incluso el África Proconsular (Castillo, 2007: 212-213. Fox, 2020: 17-18). Durante su viaje a Britania en 122, y aprovechando el fin de la rebelión de pueblos britanos en años anteriores<sup>4</sup>, Adriano ordenó su construcción, que se prolongaría durante al-

---

2 Las cordilleras montañosas que rodean Mordor, e incluso los muros del Abismo de Helm en Rohan.

3 Troya, el Tártaro, Midgard.

4 Por su ascendente en el imaginario popular y en diversas manifestaciones culturales, debe ser mencionada la leyenda sobre la supuesta desaparición de la *Legio IX Hispana* en el norte

gunos años y dio como resultado una infraestructura complicada y que arroja unos datos realmente impresionantes para la época e incluso para la actualidad: una muralla continua maciza revestida de piedra, de unos tres metros de espesor y unos cuatro de altura, con una longitud total aproximada de 118 kilómetros entre las actuales Bowness en el oeste y Wallsend en el este, con fosos a ambos lados del muro, fortalezas situadas a lo largo de su extensión y dos torreones de vigilancia entre cada dos de ellas; de hecho, además de las guarniciones situadas en las defensas del muro (que podían incluso realizar operaciones más allá operando a través de puertas construidas a tal efecto), la frontera contaba con tres legiones en la retaguardia, dispuestas a intervenir desde sus bases en otras localizaciones de Britania (Castillo, 2007: 213. Fox, 2020: 18). Esta gran obra de ingeniería militar marcó la frontera septentrional del Imperio, con la efímera excepción del Muro de Antonino (Castillo, 2007: 218)<sup>5</sup>, e incluso sería reparada en profundidad a principios del siglo III bajo el emperador Septimio Severo durante su campaña en Britania (Castillo, 2007: 249). De hecho, la frontera militar era también una frontera psicológica, considerada por los romanos como una especie de “fin del mundo conocido” e incluso un límite medioambiental entre un lugar habitable y otro completamente inhóspito (Ruiter, 2017: 87-88). Tras casi tres siglos operativa, fue abandonada a finales del siglo IV o principios del V, coincidiendo con la retirada romana de la isla, momento a partir del cual comenzó a ser desmantelada en gran medida, como otras muchas obras arquitectónicas del pasado, para aprovechar sus materiales en construcciones posteriores. Los restos fragmentarios que perduran del Muro de Adriano, que ya había sido inscrito por la UNESCO en la Lista del Patrimonio Mundial en 1987, forman parte en la actualidad de la denominación Fronteras del Imperio Romano, que reunió junto a él el *Limes Germanicus* en Alemania (inscrito en 2005) y el mencionado Muro de Antonino (inscrito en 2008)<sup>6</sup>.

---

de Britania años antes de la construcción del Muro de Adriano, tras haber sido masacrada por los pictos. Este hecho ha tenido su eco en diversas obras literarias y audiovisuales y, aunque ya ha sido desmentido por la historiografía, sigue teniendo mayor acogida entre el público que las últimas teorías académicas. Para más información, Aguado Cantabrana, 2019.

5 Nueva línea defensiva construida entre 140 y 142 bajo el emperador Antonino Pío (138-161) y situada unos 100 kilómetros más al norte del Muro de Adriano, en la actual Escocia, entre los fiordos del Clyde en el oeste y del Forth en el este. Su construcción fue mucho más rápida y con materiales menos duraderos, por lo que en pocos años sería abandonada y la frontera volvería a situarse en el Muro de Adriano.

6 UNESCO, 2021.



## Paralelismos visuales y argumentales

Planteados los datos esenciales de ambas estructuras defensivas, tanto la ficticia como la real, es el momento de marcar los paralelismos que demuestran hasta qué punto Martin se basó en el bien arqueológico del Muro de Adriano para crear el suyo en el norte de Poniente y cómo su idea se adaptó al audiovisual en *Game of Thrones*. Para empezar, una puntualización: si algunos lugares de las novelas se rodaron en la serie con mayor o menor enmascaramiento en localizaciones reales, fueran o no bienes arqueológicos, en el caso del Muro no hubo necesidad de rodar en el propio elemento patrimonial, sino que solo hubo que documentarse en el de Adriano para inspirarse y crear el de Poniente. No hay que buscar por tanto la localización real porque los planos de la serie en los que aparece el Muro corresponden a recreaciones mediante herramientas digitales, y solo se puede individualizar el recurso a la cantera norirlandesa de Magheramorne como localización de rodaje con decorados para el Castillo Negro (Morell Chapa, 2017: 21). El no contar con el Muro de Adriano real es un ejemplo más de cómo el audiovisual no siempre puede disponer de sitios arqueológicos reales y debe recrearlos en otro lugar; en esta ocasión las razones de esta decisión son fáciles de discernir: los pocos restos que subsisten de la construcción romana son escasos, fragmentarios y poco “espectaculares” respecto a esos más de doscientos metros de altura que mediría la estructura ficticia, sin olvidar que un rodaje en lugares patrimoniales conlleva lógicas restricciones que en cualquier caso harían muy difícil una reconstrucción física de tales dimensiones o un trabajo continuado con un gran equipo de rodaje en ese emplazamiento real del norte de Inglaterra.

Salvando las distancias en longitud, anchura, altura, material o técnicas de construcción, no cabe duda de que el Muro de *Game of Thrones* muestra diversas similitudes visuales respecto al Muro de Adriano. Además de las mencionadas analogías cartográficas y topográficas, esa estructura continua trufada de fortalezas a lo largo de su recorrido es una de las más llamativas. Si en el de Poniente se habla de diecinueve castillos susceptibles de albergar una guarnición, en el de Adriano el número de estructuras similares es muy similar, con dieciséis fuertes; más difícil resulta identificar los fuertes en la construcción romana con los tres principales que aparecen en el ficticio, puesto que no hay constancia de preeminencia entre los reales. Sin abandonar cuestiones estructurales, a pesar de ser edificaciones continuas a lo largo de muchos kilómetros, ambos muros comparten también el uso de pasadizos y puertas bajo su estructura para poder operar al otro lado, un hecho que en la serie adquiere una importancia capital en momentos muy importantes de la narración.

Vistas las similitudes de carácter material, pueden trazarse también otros paralelismos de carácter humano, comenzando por el propio personal destinado en ambos muros, que comparten la necesidad de ser hombres fuertes capaces de soportar unas condiciones difíciles en un lugar remoto y con una climatología adversa. En *Game of Thrones*, los Hermanos Negros integrantes de la Guardia de la Noche destinados al Muro podían provenir de extracciones sociales variadas en el caso de cumplir servicio como condonación de penas (de cárcel o de muerte) por delitos graves cometidos, o bien de orígenes aristocráticos para ocupar la jerarquía de la Guardia por decisiones voluntarias o de las distintas Casas de Poniente (Morell Chapa, 2017: 16). Al tomar los hábitos negros, hacían voto de castidad y se comprometían de por vida a su servicio por juramento, sin posibilidad de romper su voto ni de abandonar su puesto para poder así continuar con su labor de defensa de los Siete Reinos (Fossois, 2020: 23). En el Castillo Negro, un lugar vetado a las mujeres, los miembros de la Guardia reciben instrucción militar y deben ocuparse de todas las labores de mantenimiento y cotidianas, mientras soportan unas condiciones meteorológicas terribles con resuelta abnegación, ya que contravenir cualquiera de los votos u órdenes significaba la ejecución inmediata (Morell Chapa, 2017: 21), aunque también hay excepciones<sup>7</sup>. En el caso del Muro de Adriano, las tropas que engrosaban las legiones estacionadas en su retaguardia tenían la ciudadanía romana en tiempos de Adriano, un estatus que también podía ser concedido a voluntarios locales; pero había que contar también con un gran número de tropas auxiliares sin ciudadanía romana, muchas de las cuales tenían una composición de carácter étnico y por precaución normalmente servían lejos de sus lugares de origen, como es el caso de individuos de pueblos germanos destinados en el Muro de Adriano (Fox, 2020: 571). Un ejemplo de este tipo de soldados destinados allí, soportando unas condiciones duras e incómodas fue recogido en un programa radiofónico de la BBC en 1937, un documental sobre la historia del Muro que incluía un poema extraído de una canción de Benjamin Britten en el que un soldado germano proveniente de Tungria (en la actual Bélgica), hablaba de viento húmedo, frío, lluvia, niebla, piojos y soledad en su puesto de guardia (Beard, 2013: 275-276). Suena similar a las duras condiciones de la Guardia de la Noche en el Muro y, aunque las razones o las normas contravenidas serían diferentes, en el ambiente militar romano la disciplina también tenía sus castigos severos.

Sin abandonar los paralelismos de componente humano entre ambos muros, uno de

---

<sup>7</sup> Las condiciones extremas del voto y del propio servicio tienen algunos “respiros”, como las visitas de Hermanos Negros a Villa Topo y su burdel, o las dificultades de Samwell Tarly y las circunstancias que le llevan a saltarse algunas normas (como el rescate de la mujer salvaje Elí y su relación con ella). Diferente (y más complicado) es hablar de romper las normas en el caso de Jon Nieve.

los más patentes es que, como cualquier frontera militarizada y fortificada, son el garante de la seguridad interior frente al enemigo exterior, marcando el límite entre lo conocido y lo desconocido, entre “nosotros” y “los otros”, entre el “adentro” y el “afuera” (Errejón Galván, 2014: 76), entre los que se consideran a sí mismos “civilizados” y los que son considerados por ellos como “bárbaros”. Ambos muros son una seña de afirmación propia frente a los pueblos de más allá, y el hecho de considerarles salvajes en el caso de *Game of Thrones* o bárbaros durante el Imperio Romano es muy similar. El término “bárbaro”, acuñado en la Antigua Grecia, se refería entonces a los extranjeros que no hablaban la lengua griega, y en Roma designó a todos los exteriores a sus dominios y no sometidos a su poder, aunque en la Antigüedad Tardía y la Edad Media se generalizó a individuos incivilizados y violentos que constituyeran una amenaza (Fossois, 2020: 104-105), mientras que en la actualidad aún pervive asociado precisamente a los distintos pueblos invasores del Imperio Romano que se extendieron por Europa<sup>8</sup>. Aunque en el imaginario de George R.R. Martin no se habla de bárbaros, sí encontramos más allá del Muro a los salvajes, en el sentido de incivilizados según los estándares de los Siete Reinos. Pero estos salvajes se consideran a sí mismos como el Pueblo Libre, como un reducto de libertad frente a la opresión del poder en los Siete Reinos, del que orgullosamente se desmarcan cuando hablan de los sureños como aquellos que se arrodillan (Ruitter, 2017: 919); de hecho, como otros supuestos salvajes de novelas y serie (como los *dothrakis*), ellos también han sido capaces de basar la convivencia en el respeto y de organizarse jerárquicamente (Fossois, 2020: 110), contando con soberanos que adoptan el título de rey<sup>9</sup> y con una actitud más “democrática” que el absolutismo de los Siete Reinos (Iraberri Pérez, Alegre Zahonero e Iglesias Turrión, 2014: 45). Es fácil trazar un paralelismo con los bárbaros que habitaban más allá de las fronteras romanas en Britania, como los caldonios que vivían en la actual Escocia y que unieron sus fuerzas para hacer frente a los invasores tres décadas antes de la construcción del Muro de Adriano, y que pueden ser considerados como los últimos hombres libres frente al poder romano en esas latitudes (Rodríguez, 2020: 151-152). Este ideal de libertad frente al sometimiento a un poder mayor es una constante, un arquetipo e incluso un mitema que va más allá de la propia conquista de Britania por Roma y trasciende incluso la Historia (Rodríguez,

---

8 Real Academia Española de la Lengua, 2021.

9 Es el caso del título de Rey Más Allá del Muro que adopta el salvaje (y antiguo miembro de la Guardia de la Noche) Mance Rayder, aunque su denominación no corresponde con un poder absoluto como el rey que se sienta en el Trono de Hierro, sino que es un soberano entre hombres libres que pueden expresar sus opiniones sin ser meros súbditos (Schwab, 2012: 144).

2020: 158-160) para poder abrazarse desde la ficción de las novelas de George R.R. Martin y la serie que las adapta. Es más, es una buena manera de subvertir el concepto de bárbaro como extranjero simplemente incivilizado o atrasado para pensar en una libertad no encorsetada ni adocenada bajo el yugo del poderoso opresor.

La vida al norte del Muro no es nada fácil para los salvajes, habituados al frío, pero temerosos de todo lo que pueden traer de maligno los inviernos, desde la escasez de alimentos a la aparición de criaturas horribles (Fossois, 2020: 12). Y es precisamente cuando ese invierno que se va anunciando desde el inicio de *Game of Thrones* modifica la consideración inicial de los salvajes como incivilizados. El frío y el mal asociado a él en Poniente, que permanecía contenido al otro lado del Muro, se ponen en marcha en cuanto ese invierno y todo lo que conlleva avanza, provocando incluso la huida del Pueblo Libre hacia el sur de la frontera militar (Fossois, 2020: 16). Los salvajes ya no son considerados como tales en cuanto el nuevo y terrible enemigo común obliga a los habitantes de los Siete Reinos a interactuar con ellos para alcanzar un entendimiento y una alianza en pos de la supervivencia de todos. En efecto, el peligro exterior de los caminantes blancos era precisamente la razón original de la construcción del Muro, una horda terrorífica que lleva consigo el temido invierno, el frío y la muerte y que persigue el fin del mundo de los hombres, tal como ya intentaron ocho mil años antes (Fossois, 2020: 25) Por cierto, el componente sobrenatural de los caminantes blancos impide trazar paralelismos con los distintos pueblos que vivieron más al norte de la Britania romana y del Muro de Adriano, más allá de los miedos o reticencias que los romanos pudieran mostrar hacia las costumbres “poco civilizadas” de caledonios o pictos<sup>10</sup> que escapaban a su control y les amenazaban desde el otro lado del Muro de Adriano, por lo que la comparación es mucho más directa y sencilla con los salvajes ideados por Martin.

Por último, hablar del fin de ambos muros también conlleva sus paralelismos. Como ya se ha ido apuntando, en el momento en que el enemigo común pasa a ser el Rey de la Noche y su ejército de caminantes blancos, el Muro pierde su sentido de frontera de contención de los salvajes, lo que en ese momento les permite por fin operar a ambos lados del mismo con el beneplácito de Jon Nieve. Pero al final de la séptima temporada tiene lugar una ruptura del equilibrio constante en las novelas de Martin y en la propia serie *Game of Thrones* que está relacionada con el fin del propio Muro.

---

10 Esta denominación, derivada del latín *picti* (participio plural del verbo *pingere*, pintar) identificaba a individuos de pueblos britanos de más allá del Muro de Adriano que acostumbraban a pintar su piel, es decir, tatuarse; esto marcaba una diferencia con los britanos al sur del Muro, que no tenían ese tipo de costumbre (Ruiter, 2017: 90).

Si en ese momento es la frontera que separa al fuego representado principalmente por Daenerys Targaryen y sus tres dragones al sur, del frío del ejército de caminantes blancos al Norte, este límite a priori insalvable se rompe cuando el dragón Viserion muere al norte del Muro y, tras convertirse en espectro y en una criatura de hielo, crea una gigantesca brecha en el mismo para que el frío de los caminantes inunde el sur (Fandom, 2020). En cuanto se abre la brecha y se desvanecen los poderes mágicos que Brandon el Constructor otorgara al Muro ocho mil años antes, su sentido como frontera física desaparece, un hecho refrendado en cuanto el ejército de los caminantes blancos es destruido. Sin criaturas fantásticas ni magia de por medio, el fin del Muro surgido de la imaginación de Martin tiene su paralelismo con el abandono (en su caso progresivo) del Muro de Adriano a inicios del siglo V; con los romanos habiendo evacuado Britania, la frontera militar podía ser ya superada por las poblaciones que vivieran a ambos lados, lo que marcaría el mencionado inicio de su decadencia y de su reutilización material.

## Consideraciones finales

El enorme éxito de la saga de novelas *A Song of Ice and Fire* y, sobre todo, el de la serie televisiva *Game of Thrones*, ha generado las más diversas influencias e impactos en el imaginario popular mundial. El enorme aparato publicitario y el gran atractivo de la serie han conseguido generar eco en todos los rincones del planeta y en los más variados públicos. Una producción audiovisual monumental llena de lugares, nombres, momentos o criaturas que han quedado grabados en las retinas y en la memoria de millones de personas. Cualquiera de los muchos elementos ficticios que la componen son fácilmente reconocibles por todos esos espectadores, e incluso es muy probable que muchos de ellos también lo sean para otras personas que ni siquiera hayan visto la serie, pero que han recibido su influjo de manera indirecta. Hasta esos niveles puede llegar el poder y la influencia de un producto audiovisual de semejantes ambiciones, esfuerzos y presupuesto, algo nada despreciable si tenemos en cuenta que fue emitida a lo largo de nueve años (2011-2019) y que los datos de audiencia fueron espectaculares en todo ese tiempo, sin olvidar su consumo en diferido tras su fin.

A lo largo del texto se ha planteado el camino de ida y vuelta que puede existir entre el patrimonio arqueológico y las manifestaciones culturales de ficción como la literatura o el audiovisual. Y no cabe duda de que esa relación e influencia recíproca está bien patente en la saga de Martin y, sobre todo, en la serie de Benioff y Weiss. Entre los

diversos bienes arqueológicos que han servido de plató o de inspiración para la serie, surge con fuerza la evocación del Muro de Adriano en las novelas y en la pantalla. En una visita al Reino Unido en 1981, George R.R. Martin visitó el propio sitio arqueológico y quedó profundamente impresionado por su condición de “fin del mundo” para los romanos y de “barrera frente a fuerzas malignas”; la inspiración le llevó a crear otro elemento ficticio similar, pero mucho más exagerado y con tintes fantásticos y sobrenaturales (Gilmore, 2014; citado en Ruitter, 2017: 86), acordes con su propuesta general en *A Song of Fire and Ice*. El equipo de producción de *Game of Thrones* toma ese mismo bien arqueológico real para documentarse visualmente y seguir la propuesta de Martin, que está lejos en lo visual, pero que contiene ciertos paralelismos plausibles en términos argumentales con la realidad histórica documentada del Muro de Adriano. El trayecto de influencias comienza a dar la vuelta hacia el patrimonio arqueológico, ya que la imagen audiovisual del Muro puede generar un lógico interés de los espectadores en cuáles han podido ser sus inspiraciones. Y, al igual que diversas localizaciones de rodaje de la serie han generado interés turístico, no es para nada descabellado pensar en que la evocación del Muro de Adriano haya podido estimular mayor atención hacia él como último paso de este viaje de ida y vuelta. El audiovisual es capaz por tanto de evocar una realidad a partir de una ficción y que, de algún modo, nos acerquemos desde nuestra imaginación a un determinado bien arqueológico que quizá nunca podamos visitar *in situ*.

A caballo entre lo arqueológico y lo histórico, esta relación recíproca entre ambos muros permite también realizar reflexiones morales sobre los paralelismos más allá de lo visual entre el Muro de Poniente y el de Adriano. Podemos verter un poco de nuestro espíritu crítico en ese sentido de los muchos ejemplos de muros como frontera entre barbarie y civilización o entre nosotros y el otro, y ser conscientes de que son solo dos ejemplos de los muchos muros físicos o virtuales que han ido poniendo límites a lo desconocido o al contrario. El hecho de que al final de la octava y última temporada de la serie Jon Nieve decida trasladarse definitivamente más al norte del Muro para vivir con el Pueblo Libre es una señal más de que la frontera ha perdido su carácter de separación entre pueblos enfrentados, y de que esa vida más allá no es tan bárbara ni negativa como la pintaban los habitantes de los Siete Reinos. Los salvajes ya no son tan salvajes, y son más libres que nunca. E incluso el heredero legítimo del Trono de Hierro prefiere la libertad de esos “salvajes” a continuar siendo tan “civilizado” como la Madre de Dragones, capaz de arrasarse de manera despiadada la capital de los Siete Reinos una vez conseguida su ansiada victoria militar. Desde esa perspectiva, la vida más allá del Muro parece bastante menos ajetreada. Y los salvajes menos salvajes. Y los otros un poco menos otros. Podríamos extrapolarlo a nuestra vida diaria y ser

un poco menos miedosos, negativos u hostiles frente lo que tenemos al otro lado de nuestros muros cotidianos (que son muchos más de los que creemos).

## Bibliografía

Aguado Cantabrana, O. (2019): “El destino de la Legio IX entre la élite académica y los medios de masas: historiografía, novela y cine”, en *Coloquio Internacional ANIHO: “Antigüedad Clásica en el mundo moderno: del clasicismo de élite al clasicismo de masas”* [Vídeo]. Recuperado el 4 de enero 2021, de <https://ehutb.ehu.es/video/5e159d97f82b2b733d8b4976>

Beard, M. (2013): *La herencia viva de los clásicos. Tradiciones, aventuras e innovaciones*, Barcelona.

Castillo, A. del (2007): “La dinastía Antonina”, en J.M. Roldán, J.M. Blázquez, A. del Castillo, *Historia de Roma. Tomo II: El Imperio Romano (siglos I-III)*, Madrid, 195-236.

Errejón Galván, I. (2014): “*Power is power. Política y guerra*”, en P. Iglesias Turrión (coord.), *Ganar o morir: lecciones políticas en Juego de Tronos*, Madrid, 67-92.

Fandom (2020): “Muro”, en *Hielo y Fuego Wiki*. Recuperado el 3 de enero 2021, de <https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Muro>

Fossois, G. (2020): *La mitología según Juego de Tronos*, Barcelona.

Fox, R.L. (2020): *El mundo clásico: la epopeya de Grecia y Roma*, Barcelona.

García Cuetos, M.P. (2012): *El patrimonio cultural. Conceptos básicos*, Zaragoza.

Gilmore, M. (2014): “George R. R. Martin: The Rolling Stone Interview”, en *Rolling Stone*, 8 de mayo 2014. Recuperado el 4 de enero 2021, de <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-242487/>

Hanson, V.D. (2020): “La práctica romana de la guerra, 250 a.C.-300 d.C.”, en G. Parker (ed.), *Historia de la guerra*, Madrid, 53-65.

Iraberri Pérez, D., Alegre Zahonero, L. e Iglesias Turrión, P. (2014): “Vencer o morir en la escalera del caos: legitimidad y poder”, en P. Iglesias Turrión (coord.), *Ganar o morir: lecciones políticas en Juego de Tronos*, Madrid, 33-53.

Jacobs, F. (2019): “Why the south of Westeros is the north of Ireland”, en *Big Think*. Recuperado el 3 de enero 2021, de <https://bigthink.com/strange-maps/westeros-map>

Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español. *Boletín Oficial del Estado* 155, de 29 de junio de 1985, 20342-20352. Recuperado el 3 de enero 2021, de <https://www.boe.es/eli/es/l/1985/06/25/16>

Morell Chapa, R.M. (2017). *Turismo y Literatura: La Ruta del Juego de Tronos* (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Politècnica de València). Recuperado el 3 de enero 2021, de <http://hdl.handle.net/10251/86513>

Real Academia Española de la Lengua (2021): “bárbaro, ra”, en *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 4 de enero 2021, de <https://dle.rae.es/b%C3%A1rbaro>

Rodríguez, G. (2020): *El poder del mito. Análisis del mito y la trascendencia en la tradición europea frente al olvido del espíritu*, Córdoba.

Ruiter, B. de (2017): “A Defense against the «Other»: Constructing Sites on the Edge of Civilization and Savagery”, en B.A. Pavlac (ed.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood*, Hoboken, 85-96.

Schwab, A.P. (2012): “«You Know Nothing, Jon Snow»: Epistemic Humility Beyond the Wall”, en H. Jacoby (ed.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper than Swords*, Hoboken, 142-153.

Tugores, F. y Planas, R. (2006): *Introducción al patrimonio cultural*, Gijón.

UNESCO (2021): “Frontiers of the Roman Empire”, en *UNESCO's World Heritage Centre*. Recuperado el 3 de enero 2021, de <http://whc.unesco.org/en/list/430>



# Salvajes, vikingos y monstruos: La construcción de la barbarie en Juego de Tronos

**Alberto Robles Delgado**

Universidad de Alicante

## **Resumen**

El mundo de Juego de Tronos es riquísimo en referencias históricas y personajes célebres, que ha plasmado en la pantalla toda una serie de concepciones y estereotipos que pueblan nuestro imaginario colectivo, sobre ciertos grupos y culturas muchas veces entendidas como un elemento externo a la cultura propia, un otro. Esta alteridad ha recibido en multitud de ocasiones el título de barbarie bajo la premisa de ser entendida como inferior y así justificar su rechazo. Esta misma concepción, así como sus reflejos históricos, se mezclan de forma brillante con la propia cosmogonía de Juego de Tronos, y dan lugar a su propia visión de la civilización y la barbarie. Es el objetivo de este trabajo analizar y comprender cuales han sido las referencias sobre las que se ha sustentado esta imagen en la ficción televisiva que adapta la obra de G.R.R. Martin.

**Palabras Clave:** Juego de Tronos, Barbarie, Civilización, Vikingos, Estereotipos.

## **Abstract**

The world of Game of Thrones is very rich in historical references and famous characters, which has captured on the screen a whole series of conceptions and stereotypes that populate our collective imagination, about certain groups and cultures often understood as an external element to our own culture, the other. This alterity has received the title of barbarism on many occasions under the premise of being understood as inferior and thus justifying its rejection. This same conception, as well as its historical reflections, brilliantly blended with the Game of Thrones cosmogony itself, giving rise to its own vision of civilization and barbarism. It is the objective of this paper to analyze and understand which have been the references on which this image has been sustained in the television fiction that adapts the work of G.R.R. Martin.

**Keywords:** Game of Thrones, Barbarism, Civilization, Vikings, Stereotypes.

# Salvajes, vikingos y monstruos: La construcción de la barbarie en Juego de Tronos

## Introducción

Es innegable que Juego de Tronos se ha erigido como el nuevo referente en la fantasía épica y ha supuesto un absoluto y rotundo éxito tanto en su versión literaria como en su adaptación audiovisual. Como es habitual en este género la creación de nuevos mundos y cosmogonías donde se desarrollan las tramas planteadas, suelen ser muy ricas en referencias históricas y culturales, y Juego de Tronos no es una excepción. Con la mirada puesta en la Edad Media como referente principal y situado en una especie de Gran Bretaña *re-imaginada*, la obra de George R. R. Martin hace gala de un vasto conocimiento sobre los acontecimientos políticos y culturales más importantes del occidente europeo, sirviéndose de ellos como materia prima para construir y crear todo el entramado ficcional que rodea a esta obra.

Sin lugar a dudas una de las culturas que más ha influenciado a Martin es la nórdica, pudiendo encontrar gran cantidad de referencias tanto históricas como mitológicas por todo Poniente, lo cual no es de extrañar si pensamos en el impacto que supusieron los vikingos en la Europa alto medieval, y más concretamente, en Inglaterra.

Diversos especialistas no han tenido duda al vislumbrar similitudes entre los vikingos y los Hijos del Hierro, en lo que ha llegado a denominarse como “*One of the more direct parallels between George R.R. Martin’s characters and historical cultures is that of the Ironborn and Vikings*”.<sup>1</sup> El gran punto en común entre ambos grupos será su carácter talasocrático derivado de las coordenadas geográficas en las que habitan que los obliga a mirar hacia el mar como principal recurso de subsistencia, dada también la imposibilidad de cultivos prósperos en su territorio, se establece la piratería y el saqueo como formas predominantes de ganarse la vida. En su estudio sobre los Hijos del Hierro, la profesora Carolynne Larrington establece como esta idiosincrasia y tradición creada en torno al pillaje y la guerra, el denominado *Old Way*, puede asemejarse a una visión romantizada y popularizada de lo que hoy en día podríamos entender por una “mentalidad vikinga” (Larrington, 2020, p. 165). La analogía es fácilmente trazable si además consideramos el hecho de que la propia denominación de los vikingos<sup>2</sup> hace referencia a esta actividad pirática emprendida por los nórdicos con carácter estacional y que dará lugar a posteriores oleadas de conquista y colonización de buena parte de los territorios europeos.

Otro gran punto en común será la figura de los barcos pues no existe una imagen más representativa de la cultura vikinga que sus navíos. Bien es verdad que no hay correlación estética directa entre estas embarcaciones, pues en la versión audiovisual de Juego de Tronos los navíos que aparecen recuerdan más a los bajeles piratas clásicos que a las características naves de vela cuadrada y mascarón en forma de animal, que empleaban los nórdicos. Aun así, el barco se convierte en el elemento básico que conforma y define a los Hijos del Hierro, que repre-

---

1 <http://history-behind-game-of-thrones.com/gameofthrones/viking-ian-stephenson> (Consultado 01/02/2021).

2 El término “vikingo” es generalmente utilizado para designar a la población escandinava de los siglos IX al XI, así como a toda una cultura perfectamente localizada en unas coordenadas espacio-temporales muy concretas, conocida en historia como la Era Vikinga. La etimología de la palabra vikingo es una cuestión sobre la que no existe consenso a día de hoy, habiendo multitud de teorías al respecto. Muchos han querido ver el parentesco con la palabra *Viken*, región noruega en el fiordo de Oslo, como “habitantes de este lugar o que proceden de él”; o con el vocablo *vik* (ensenada) haciendo referencia a la utilización de estas como lugares para embarcar o esperar/acechar. Otra versión enlaza con el término germano *wic*, término procedente del latín *vicus* (emporio, lugar comercial) en relación al carácter comercial de estos. Donde sí hay más consenso es en la aceptación del término en nórdico antiguo *vikingr*, como referencia a individuos que se embarcan en un viaje, normalmente junto a otros, con intenciones piráticas o militares, tal como aparece en diversas inscripciones rúnicas (Brink, 2012, p. 6).

senta su poder y su valía, y que en definitiva los convierte en *sækonunga* (reyes del mar)<sup>3</sup>.

A pesar de la innegable relación existente entre los vikingos y los Hijos del Hierro, si posamos nuestra mirada en los pobladores de más allá del muro, auto denominados Pueblo Libre o también llamados de forma despectiva Salvajes, encontramos que hay ciertos elementos subconscientes que de alguna manera nos permiten establecer una conexión entre estos y los vikingos. A primera vista puede resultar algo extraño ya que las influencias históricas sobre las cuales se ha construido a estos Salvajes responden a la visión creada por los romanos sobre los pueblos bárbaros que habitaban más allá del *limes*, ya que como el propio Martin afirmo en una entrevista,<sup>4</sup> se inspiró en el muro del emperador Adriano para crear el suyo.

Entonces, ¿Por qué a pesar de las claras influencias y semejanzas históricas entre los vikingos y los Hijos del Hierro, así como el Pueblo Libre y los pueblos bárbaros de la antigüedad, seguimos encontrando ciertos paralelismos entre estos últimos y los nórdicos? A pesar de las obvias diferencias espacio temporales entre estos y las propias peculiaridades culturales, la construcción ideológica y los estereotipos generados en torno a estos grupos históricos, encuentran su punto de unión a través de la conceptualización de estos como bárbaros, por lo que la propia articulación y construcción de la barbarie en el mundo de Juego de Tronos se sustentara en una serie de elementos comunes a ambas realidades histórico-culturales.

Desde aquí nos adentramos a lo que será el objetivo básico de este capítulo, analizar cómo se ha realizado esta construcción de la barbarie en Juego de Tronos, principalmente en su versión audiovisual, y cuáles son las principales características sobre las que esta construcción se sostiene.

---

3 El vikingo como rey del mar es uno de los estereotipos más importantes de cuantos confeccionaron la imagen romántica de los nórdicos. Siendo este un tropo repetido tanto en la literatura como en las artes plásticas, se basa en la figura del vikingo como aguerrido marinero y aventurero que dominio los mares del norte. Una de las obras clave que popularizo esta idea fue la versión de la *Saga de Frithiof*, del sueco Esaias Tegner (Langer, 2018, p. 713).

4 <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm> (Consultado 14/12/20).

## La Barbarie

Concepto difícilmente definible desde una posición universal, dada la gran cantidad de puntos de vista desde los que se puede abordar, tanto metodológicos como teóricos. Consideramos que su acepción clásica es la más ilustrativa y esclarecedora, y la que mejor ha recogido los parámetros empleados en la ficción de Juego de Tronos para crear este concepto. Por tanto, cuando hablamos de barbarie lo entendemos como:

*El término ‘bárbaros’, como el de ‘germanos’, es una creación del mundo greco-romano. Bárbaros hace mención a todos los pueblos, conocidos o no, que habitaban más allá de las fronteras del Imperio, del otro lado del limes. Al mismo tiempo, bárbaros haría referencia a un tipo de vida, de carácter y/o actitud opuesta a la romana. En este sentido, define todo lo que no es civilizado, es decir, romano. El barbaricum sería el espacio vital de los bárbaros, el de la ‘no civilización’, el que correspondería a un estadio evolutivo y socio-político primitivo y/o inexistente, a los ojos de los romanos (López Quiroga, 2008, p. 13).*

Podemos inferir por tanto, que el termino bárbaro se utiliza para significar una diferencia, a un “otro”, cuya alteridad puede venir dada por diferentes motivos pero que en esencia refleja la existencia de algo diferente, algo que es ajeno al “nosotros”.

Como modelo de alteridad la barbarie posee algunas características intrínsecas como es la oposición a la civilización, entendida esta tradicionalmente bien como la esfera greco-romana en el mundo antiguo o como el ámbito cristiano en el periodo medieval, o incluso en su forma más tangencial como un “nosotros”. Esta oposición puede producirse de manera directa y violenta o simplemente establecerse como una forma de rechazo y desprecio entre entidades culturales diferentes. Paradójicamente la barbarie crea una sinergia con la civilización en la que esta se define así misma por la existencia de la otra, es decir hay un “nosotros” porque existe un “ellos”. Mary Beard recoge muy bien esta idea en su obra cuando dice:

*No obstante, la incómoda verdad es que los llamados ‘bárbaros’ no son más que aquellos que tienen una idea diferente a la nuestra de lo que significa ser civilizado, y de lo que importa en la cultura humana. A la postre, la barbarie de una persona es la civilización de otra (Beard, 2019, p. 15).*

Otra de las características relacionadas con la barbarie es la concepción de esta como un estado evolutivo inferior, guardando las distancias con teorías desfasadas sobre la evolución humana,<sup>5</sup> nos referimos a la visión del bárbaro como una versión culturalmente atávica que es la responsable, o más bien la justificación, para que se desarrollen esos comportamientos o concepciones tachadas de incivilizadas.

Por supuesto todo esto tiene un correlato en el mundo de Juego de Tronos ya que existen dos realidades culturales totalmente diferenciadas, donde los ideales caballeresco-feudales que dominan en los Siete Reinos se erigen como la imagen de civilización, frente al Pueblo Libre que presenta unos valores culturales diferentes, siendo por ello tachados de salvajes/barbaros. Es muy ilustrativo lo que Tyrion narra sobre estos, donde incluso llega a menospreciarse comportamientos que hoy en día valoraríamos de formas positivas: “*Aquello era lo malo de los clanes: tenían la absurda creencia de que en un consejo se debían escuchar las voces de todos los hombres, con lo que discutían de manera interminable sobre cualquier asunto. Hasta las mujeres podían hablar*” (Larrington, 2017, p. 85). No es de extrañar que la relación entre ambas entidades se desarrolle mediante una hostilidad manifiesta que incluso llega a altas cotas de violencia en, por ejemplo, episodios como la Batalla del Castillo Negro.

Otro de los grandes pilares sobre los que se vertebra la alteridad bárbara será el de la religión, concretamente el paganismo. Es cierto que esto no será muy problemático en el mundo antiguo, dada la capacidad romana para absorber y controlar nuevos cultos religiosos, pero en cambio, en la Edad Media sí que resultó una de las principales causas de división y discriminación (clarísimo ejemplo fue el de los vikingos) al convertirse el cristianismo en el nuevo reflejo de la civilización, reformulándose el clásico binomio barbarie-civilización a paganismo-cristianismo.

Esta cuestión también se deja sentir en *Juego de Tronos* pero de una forma más sutil, ya que el *casus belli* en torno al que giran la mayoría de las tramas no suele ser de talante religioso o al menos de la imposición de una religión sobre otra, aunque claro está hay excepciones. Resulta igualmente paradigmático cómo el culto a los Siete nos recuerde al catolicismo (Larrington, 2017, p. 147), si bien no funciona como un aglutinante social, cultural e ideológico, como sí lo fue su paralelo medieval. De

---

5 Nos referimos a las teorías planteadas por el antropólogo Lewis Morgan, que en su obra *La Sociedad Primitiva* (1877), establece tres estados de evolución de la humanidad: salvajismo, barbarie y civilización; basándose en diferentes niveles de desarrollo social, tecnológico, lingüístico, así como costumbres o concepciones religiosas.

hecho, los Siete incluso conviven con otras formas de culto como la del Dios Rojo o las practicadas en Dorne o Pyke.

Donde no hay apenas dudas es en la religión practicada por los Salvajes, conocida como los Viejos Dioses, y su paralelismo con el paganismo germano, celta y también nórdico. El culto a los Viejos Dioses se establece como una veneración animista a los poderes de la naturaleza que, en contraposición a la religión de los Siete, carece de sacerdotes, instituciones y templos, así como de todo lo relacionado con un credo o dogma a seguir (Larrington, 2017, p. 99).

Tradicionalmente la representación audiovisual del paganismo, sobre todo la versión nórdica, dada la mayor fama de los vikingos; ha sido objeto de todo tipo de licencias para desarrollar una serie de elementos macabros y siniestros, como sacrificios humanos, cráneos usados de recipiente para beber, danzas extravagantes, rituales mágicos, etc que han revestido nuestra concepción clásica sobre el paganismo de una pátina de exotismo, misterio y fantasía que actúa a modo de catarsis para dar cabida a todo aquello que no podemos explicar, o que no tiene razón de ser, desde nuestras concepciones culturales (Langer, 2015a, p. 176). En el caso de Juego de Tronos, la religión del Pueblo Libre no ha sido objeto de una detallada recreación en pantalla, ya que como hemos dicho anteriormente la religión ha jugado un papel más secundario en la conformación de esta fantasía épica, pero empujados por este espíritu exótico del paganismo sí que se le han atribuido ciertas prácticas mágico-chamánicas, como son los denominados *cambiapieles*.

No es nuestra intención abordar aquí el fenómeno chamánico de los cambiapielos ni su correlato en la serie, puesto que daría para un estudio completo en sí mismo. Solo pretendemos resaltarlo como una característica atribuida a los Salvajes<sup>6</sup> en su condición de barbaros-paganos, y que además encuentra un paralelismo histórico en la propia mitología nórdica, donde pueden encontrarse multitud de elementos chamánicos procedentes de la influencia de las poblaciones *sami* con las que compartían territorio en el norte de Escandinavia<sup>7</sup>.

---

6 En los libros esta capacidad es compartida por la familia Stark, como descendientes de los Primeros Hombres, pero en la serie de televisión (que es nuestro objeto de estudio) se muestra como un rasgo distintivo de algunos personajes del Pueblo Libre, a excepción del personaje de Bran Stark.

7 Para saber más consultar: Robles Delgado, A. y Abellán Santisteban, J. (2017). Roda da Fortuna. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medieval. *Cazadores del Norte, Guerreros del Sur: relaciones entre vikingos y sami en la Escandinavia Alto Medieval*, 6(1), pp. 119-134.



Tradicionalmente la figura del bárbaro ha sido impregnada de cierto significado despectivo y peyorativo, siendo incluso a día de hoy un término empleado como insulto. Esto se debe en gran medida a la visión establecida en el Renacimiento de los barbaros como los responsables de la desaparición de Roma y, por tanto, de la única civilización verdadera. No será hasta finales del Siglo de las Luces y, sobre todo, con la llegada del Romanticismo y su ruptura con las tradiciones clasicistas y su oposición a la racionalidad de la ilustración y el neoclasicismo, que la concepción del bárbaro comenzó a cambiar (Coumert y Dumézil, 2013, pp. 7-8).

Ya en el siglo XVIII se inauguró una etapa conocida como *Renacimiento Nórdico*<sup>8</sup> donde comienzan a modificarse los parámetros con los que se construía la imagen de los hombres del norte como personajes barbaros, al enmarcarlo en unas nuevas coordenadas culturales, sustentadas en el mayor conocimiento y difusión de las propias fuentes “bárbaras”, como las sagas islandesas (García López, 2015, p. 85).

Con la llegada de la nueva centuria, e influenciado por las ideas del romanticismo, surgió un movimiento de carácter nacionalista y patriótico que abogaba por la tradición, la cultura popular y la búsqueda de una identidad a través de la gloria ancestral (García Pacheco, 2015, p. 91). En el caso de Escandinavia, esta mirada hacia el pasado recayó en los vikingos, que se habían ido convirtiendo en una figura cada vez más frecuente durante los siglos anteriores, pero ahora resurgirían en nuevo marco tanto teórico como cultural, pues la figura del vikingo emergió bajo el auspicio de un naciente nacionalismo escandinavo que presentaba a sus antepasados nórdicos como imagen de orgullo y poder. Se produjo una asimilación cultural de un pasado que había sido hasta cierto punto denostado, para reconvertirlo en parte de un bagaje cultural nacional y en un elemento de identidad perfectamente enmarcado y definido en los nuevos parámetros políticos y sociales que surgieron durante el siglo XIX.

Esta recuperación del pasado, produjo una atracción sin precedentes por el mundo bárbaro que encontró numerosas y variadas formas de expresión, como la publicación de nuevos corpus documentales,<sup>9</sup> nuevas ediciones y traducciones de

---

8 El término Renacimiento Nórdico fue acuñado por el investigador sueco Anton Blanck en su obra *Den nordiska renässansen i 1700-talets litteratur* (1911), donde describe el movimiento literario preromántico que sucede en diferentes países europeos a lo largo del siglo XVIII (García López, 2015, p. 90).

9 Uno de los más importante y famosos será el celeberrimo *Monumenta Germaniae Historica* (Monumentos Históricas de Germania), que comenzaron un grupo de eruditos alemanes en 1819, con la intención de publicar todos los textos que hablaran sobre los bárbaros occidentales, considerados los fundadores de Alemania. Esta iniciativa, que aun hoy día continua activa, se ha convertido en una de las obras maestras de la filología alemana

obras previamente inexploradas, nuevos poemas, obras de teatro, novelas, pinturas, ilustraciones de libros, conferencias públicas, espectáculos musicales, nuevos hallazgos arqueológicos, exposiciones en museos y ferias universales, etc. Este fenómeno se popularizó con fuerza y se convirtió en un movimiento transversal que se extendió por todas las capas sociales.

El gran punto de inflexión de esta fenomenología bárbara llegara en el año 1876 con el estreno de la ópera del compositor alemán Richard Wagner, “El Anillo del Nibelungo” (*Der Ring des Nibelungen*), que consiguió crear toda una estética que arraigó en el imaginario de la época de una forma sorprendente. De manera que no fue posible entender y reconocer el mundo germánico sin los elementos de su parafernalia. La grandiosidad de todo esto reside en que el alemán fue capaz de elaborar unas señas de identidad desde las premisas propias de un contexto bárbaro. Incluso dotó de toda una serie de elementos característicos a toda una panoplia de personajes, desde heroicos caballeros a dioses todopoderosos, que se convirtieron en un referente visual e identitario. Todo esto, junto con un poder de difusión internacional y la capacidad de llegar a un gran público, erigió a la estética wagneriana como la única y dominante en el imaginario colectivo de todo el mundo occidental (Robles Delgado, 2020, p. 551).

No debemos caer en el error de creer que la imagen heroica y aguerrida del bárbaro que se desarrolló en esta etapa, desterró todos los estereotipos<sup>10</sup> negativos que tradicionalmente habían conformado la imagen de este. El bárbaro se convirtió en un elemento sobre el que fantasear e imaginar y que por tanto quedó a disposición de la visión de artistas y literatos que los plasmaron desde diversos puntos de vista en base a los intereses creativos, puesto que en ningún caso la imagen heroica del bárbaro se convirtió en un dogma inamovible, sino que pudo perfectamente desarrollarse en una dualidad en la que podía ejercer de héroe o antagonista<sup>11</sup>.

---

(Coumert y Dumézil, 2013, p. 8).

10 Recomendamos consultar Langer, J. y Menini V.B. (2020). Scandia: Journal of Medieval Norse Studies. *A Invenção Romântica do Nórdico: Vikingen (O Vikingo)*, de Erik Gustaf Geijer (1811), 3, p. 721. Trabajo donde se ha realizado una sistematización y enumeración de los principales estereotipos relacionados con los nórdicos desde la Edad Media hasta el Romanticismo.

11 Un buen ejemplo de esto lo podemos encontrar en la Inglaterra victoriana donde por un lado existió una febril admiración por los vikingos, que fueron objeto de innumerables publicaciones literarias y artísticas, llegándose incluso a reivindicar la descendencia nórdica como motivo de orgullo, en los lugares que antaño conformaron los territorios del Danelaw. Por otro lado, en este mismo momento la figura del monarca Alfredo el Grande gozaba de un culto a su personalidad sin parangón, que obviamente se basaba en los éxitos

Sin lugar a dudas el siglo XIX ha sido una etapa capital en la conformación y elaboración de toda una serie de estereotipos e ideologizaciones en torno a la figura del bárbaro que en muchos casos han sobrevivido incluso hasta nuestros días, sobre todo en su versión audiovisual, ya que cuando el cine surgió como uno de los artefactos culturales más reveladores de la Historia, buscó referencias en las artes pretéritas y se nutrió de buena parte de todas estas concepciones, mitos e incluso falsos históricos. Desde luego muchas de estas concepciones han sido superadas o incluso han sido abordadas desde diferentes y renovados puntos de vista, generando nuevos constructos en torno a la barbarie, tanto en su forma como en su estética, que han moldeado nuestra forma de ver y entender al bárbaro pero que continúan sustentadas sobre un sustrato decimonónico que aun hoy continua presente y del que Juego de Tronos es buen ejemplo.

## Tormund

Toda esta conceptualización y estereotipación sobre la barbarie toma cuerpo en uno de los personajes más icónicos del Pueblo Libre, y seguramente de toda la serie de Juego de Tronos, el salvaje Tormund, interpretado por el actor noruego Kristofer Hivju.

Tormund representa el epitome de la barbarie audiovisual, es un personaje que encarna todos los valores que se desprenden desde la visión de la civilización sobre la barbarie, un tipo fuerte, aguerrido, hosco, brabucón, fiel, borrachuzo, sucio y en ocasiones incomodo, pero gracioso. Y digo desde el punto de vista de la civilización porque el conocimiento y nuestro parecer sobre este personaje vendrá marcado a través de los ojos de Jon Snow, quien al infiltrarse en el campamento de los Salvajes ira desvelando a los espectadores toda una nueva concepción cultural que en primera instancia resultara extraña, pues no son los valores y principios que hemos asumido como los propios y por tanto con los que nos sentimos identificados. Sera, en mayor o menor medida, gracias a Tormund que Jon Snow ira entendiendo, aceptando y valorando toda esta idiosincrasia particular de los habitantes de más allá del muro, convirtiéndose ambos personajes en “embajadores” de su realidad y cabeza de puente entre ambos mundos.

---

alcanzados contra el vikingo invasor. Véase: Yorke, B. (2009). The “Old North” from the Saxon South in Nineteenth-Century Britain. En Kilpiö, M., Kahlas-Tarkka, L., Roberts, J. y Timofeeva, O. (Eds.), *Anglo-Saxons and the North: Essays Reflecting the Theme of the 10th Meeting of the International Society of Anglo-Saxonists in Helsinki, August 2001* (pp. 132-149). Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.

Una de las principales características que definen a Tormund será su carácter violento y pendenciero, así como una significativa destreza marcial para la lucha, estereotipo por antonomasia del arquetipo del bárbaro. Ciertamente es que podríamos entender esto como resultado del carácter guerrero de la cultura de los Pueblos Libres, donde la confrontación y la lucha son claves para la supervivencia y por tanto existe una veneración y respeto por los grandes guerreros como Tormund, pero en el fondo subyace una visión despectiva sobre la belicosidad de los Salvajes entendida como la incapacidad o el fracaso para la comunicación o la diplomacia, siendo finalmente la violencia la única forma de resolver los problemas. Esto, a nuestro entender, queda patente en el personaje de Mance Rayder, que dentro del universo de Juego de Tronos, fue un antiguo guardia de la noche que tras abandonar la orden se marcha con el Pueblo Libre para años después convertirse en el Rey Mas Alla del Muro y liderar a estos en su huida hacia el sur. El hecho de que un personaje que procede de la civilización haya sido el único capaz de unir a los diferentes grupos salvajes, da buena muestra de la imagen de incapacidad de estos para las dotes de la diplomacia y la política.

A pesar de esta visión más peyorativa sobre el carácter guerrero de los Salvajes, no cabe duda que el poder de las armas trae aparejado una visión mucho más romantizada e idealizada sobre la fuerza, la valentía, el honor y la camaradería, que ya viene vertebrando la imagen del guerrero nórdico desde hace tiempo, y sobre la que el personaje de Tormund se asienta para definirse y caracterizarse. Esta imaginación sobre el combate y la lucha han sido totalmente absorbidos por los propios códigos narrativos audiovisuales, que han desarrollado y perfeccionado esta fórmula para dotarla de espectacularidad y atractivo en el aparato visual, como por ejemplo en la sensacional secuencia del asalto al Castillo Negro, donde los Salvajes hacen gala de un extraordinario poderío militar.

Otra de las grandes características de este personaje, intencionadamente o no, es su carácter cómico, que generalmente viene dado por la actitud fanfarrona de este y por su disposición al consumo excesivo de alcohol. Esta imagen que responde totalmente a la visión despectiva de la barbarie por parte del plano civilizado, normalmente da lugar a escenas incómodas en las que el personaje de Tormund está totalmente fuera de lugar desde los parámetros que entendemos como civilizados o razonables para la situación, por lo que se produce un desequilibrio entre nuestras propias concepciones y las del Otro. La forma de salvar este desequilibrio es mediante la comedia que elimina de golpe la incompreensión o incomodidad del momento, concilia las dos esferas del otros-ellos, y transforma al personaje en cuestión en una figura

mucho más aceptable y consumible para la masa de espectadores de la serie. Este recurso de la comedia como puente de entendimiento entre diferentes realidades, ha sido utilizado en multitud de ocasiones por parte de los medios audiovisuales, con bastante frecuencia en las adaptaciones de género fantástico, donde los arquetipos de personajes están mucho más perfilados y asentados, siendo un grandísimo ejemplo de esto el personaje del enano Gimli en la versión cinematográfica de la celeberrima obra El Señor de los Anillos.

Por último, otro de los elementos principales del personaje de Tormund será su apariencia física, que sin lugar a dudas responde a lo que en los últimos años ha dado a conocerse como “estética bárbara” y que podríamos definir como “*un estilo que parecería amalgamar rasgos de un hipotético hombre primitivo con la representación clásica del vikingo. Cabellos largos, barbas desprolijas y cuerpos decorados con vestigios de ropa o pieles de animales son característicos*” (Gómez Ponce, 2016, p. 3). Es evidente que la apariencia estética confeccionada para este personaje responde claramente a la intención de recrear en esta figura todos los rasgos que forman parte del imaginario colectivo sobre los barbaros, y que como hemos visto con anterioridad, están claramente basados en los vikingos como figura principal. Es por ello que Tormund recuerda mucho más claramente a un vikingo en cuanto lo vemos aparecer en pantalla que por ejemplo el personaje de Euron Greyjoy, de los Hijos del Hierro.

## Mas allá del Muro

Uno de los principales elementos que compone nuestra visión sobre la barbarie es la cuestión espacial. Queremos referirnos con esto al espacio donde habitarían los barbaros, el *barbaricum*, un espacio que normalmente no está definido ni significado (un no-espacio) y sobre el que se tiene poca información al respecto ya que esa es la esencia misma de este espacio: ser un lugar de alteridad que alberga en su seno la otredad, donde en definitiva no habita la civilización, y que por tanto supone la frontera entre el “nosotros” y el “ellos”.

Históricamente este lugar de barbarie ha estado situado en el Norte, como lugar indefinido del globo (*septentrio*), aunque la línea que divide las diferentes concepciones espaciales se ha ido moviendo a lo largo de la historia (Hope, 2017, p. 27). Este posicionamiento geográfico ha tenido una carga simbólica muy importante que ha llegado a poseer la capacidad de resignificar grupos culturales completos, como ha sido el caso de los vikingos, que fueron llamados normandos (literalmente hombres del

norte) y que habitaron territorios como Normandía (tierra de los hombres del norte), quedando adscrita toda una entidad cultural a su lugar de procedencia en el imaginario medieval de la época. Otro ejemplo proveniente del mundo romano lo tenemos en la sinergia creada entre los pueblos barbaros y el territorio de Germania, erigiéndose la imagen del germano como la figura de referencia para designar a los pueblos barbaros, y que incluso hoy día se han convertido prácticamente en sinónimos<sup>12</sup>.

Esta visión ha continuado viva en nuestro imaginario cultural, aunque sea de una manera subconsciente, y se ha vertido de manera significativa en toda una serie de producciones artísticas, principalmente audiovisuales, en las que es posible encontrar este tipo de alteridad espacial. Un ejemplo vivido de esto podemos encontrarlo en la película *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958) donde al comienzo del largometraje se nos contextualiza a los protagonistas del film, utilizando imágenes del tapiz de Bayeux, y se nos dice lo siguiente: “*reducidos a los confines de sus áridas y heladas tierras septentrionales*”, siendo esto toda la ubicación geográfica ofrecida, en una película que recibió asesoramiento histórico por parte de especialistas, que fue rodada en los fiordos noruegos y que recreo con detalle un asentamiento vikingo.

En Juego de Tronos la cuestión espacial se vuelve especialmente presente ya que la entidad que ejerce de frontera y separa ambos mundos, el Muro, es un elemento muy emblemático de la serie tanto por las tramas que se desarrollan en torno a él, como por su simbolismo dentro de la propia meta historia del mundo de Juego de Tronos. El territorio más allá del Muro se constituye como un lugar inhóspito y helado, totalmente indefinido, del que, a excepción de algunos referentes geográficos, no se sabe prácticamente nada excepto que allí habita todo lo que no es deseado y sobre todo es diferente, por lo que no es casualidad que sea el lugar en el que moran los Salvajes.

Podemos encontrar paralelismos con la mítica isla de Thule que aparece en las fuentes greco-romanas, y que Plinio describía como un páramo helado y cubierto por el hielo de forma permanente (Hope, 2018, p. 105). Su ubicación ha sido objeto de debate y estudio durante siglos situándola en lugares remotos como Groenlandia o Islandia,<sup>13</sup>

---

12 El empleo del término “germanos” es objeto actualmente de duras críticas, considerándolo completamente anacrónico a la hora de referirse a las *gentes barbarae*, sea desde una perspectiva lingüística, histórica y/o arqueológica. Se consideraría, que no todos los barbaros serian germanos, ya que este término designaría solamente a los pueblos que habitaban al otro lado del Rin (López Quiroga, 2008, p. 14).

13 Resulta curioso que la serie de televisión haya escogido Islandia como escenario donde rodar las secuencias que ocurren más allá del Muro

aunque su ubicación más probable parece situarse en el norte de Noruega. Algunas fuentes medievales como la *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificis* de Adam de Bremen, describen Noruega como un territorio frío e infértil, poblado de maravillas naturales y habitado por extrañas y monstruosas criaturas, entre los que encontramos a los paganos Sami descritos como magos y herejes (Hope, 2018, p. 109), y sin duda alguna uno de los ejemplos más flagrantes de alteridad en el medievo escandinavo.

Otro referente, de carácter mitológico, lo encontramos en *Jötunheimr* que sería el mundo habitado por los *jötnar*, es decir los gigantes de la mitología nórdica. Esta región tradicionalmente descrita como fría y montañosa, estaría situada al Este y separada del mundo de los hombres por ríos y bosques de hierro. Poco a poco el imaginario medieval occidental iría desplazando este espacio hacia el Norte, quedando asociado a territorios poco explorados, de difícil acceso o de características sombrías (Langer, 2015b, pp. 273-274). En este caso la influencia no se limita solo al territorio, sino que en el periplo del Pueblo Libre hacia el sur son acompañados por gigantes. No se conoce prácticamente nada sobre estos o su cultura, salvo que emplean un lenguaje monosilábico incomprensibles para los humanos y que gozan de cierta afinidad con los animales salvajes, como los mamuts (Larrington, 2017, p. 94). Tampoco sabemos mucho del tipo de relación o acuerdo que se da entre los Salvajes y estos gigantes, aunque si podemos deducir que no siempre es, o ha sido, pacífica: por ejemplo el personaje de Tormund lleva el sobrenombre de “Matagigantes”<sup>14</sup>, o el pintoresco Casaca de Matraca porta un yelmo confeccionado con el cráneo de un gigante, incluso Ygritte advierte a John Snow sobre la susceptibilidad de los gigantes y de cómo los ha visto matar a hombres por mirarlos durante demasiado tiempo.

Estos gigantes quedan lejos de recordarnos a los *jötnar* nórdicos, pero resultan muy interesantes como otro modelo de alteridad dentro del propio circuito de la barbarie, ya que es su propia condición de “monstruo” la que lo significa como un “Otro” y lo convierte en un elemento ya no fuera de la civilización sino fuera de la realidad. Dentro de esta lógica de la alteridad se han conformado diferentes concepciones para explicar al Otro, siendo en un primer momento el mundo natural, entendido como lo ajeno a la realidad y las concepciones de la lógica, el ámbito común donde

---

[https://elpais.com/cultura/2018/01/09/television/1515523463\\_387586.html](https://elpais.com/cultura/2018/01/09/television/1515523463_387586.html)

14 Podría existir cierta analogía entre Tormund y el dios nórdico Tor, no solo en su apariencia física, sus caballos pelirrojos y su nombre prácticamente idéntico; sino en la concepción que comparten como “mata gigantes”, puesto que una de las imágenes más recurrentes y representadas de esta deidad es su actitud beligerante hacia los gigantes, a los cuales ataca con su martillo *Mjölmir* desde su carro de guerra tirado por dos cabras.

situar la otredad, pero conforme la relación y posición de lo humano con respecto a esta esfera natural se vaya cuestionando y repensando, se producirá un “pase de esferas” hacia una concepción cultural de la otredad, dando como resultado una visión atávica, primitiva y salvaje de esta (Gómez Ponce, 2016, p. 2).

No debería resultar extraño que en este no-espacio que conforma el territorio del norte del Muro, sea el lugar en el que se ha situado a la mayoría de las criaturas “monstruosas” del universo de Juego de Tronos, véase: gigantes, Hijos del Bosque, el Cuervo de tres ojos y por supuesto los Caminantes Blancos, los cuales directamente son denominados en la ficción como los Otros. Se establece en este lugar cierto grado de coexistencia entre los distintos grupos de alteridad, así como entre las diferentes concepciones sobre esta, que a veces se desarrolla de una forma más “sosegada” como la de los Salvajes y los gigantes o en otros casos se torna directa y violenta como es el caso de los Caminantes Blancos, pues cuando despiertan ejercen una fuerza que a modo de “pulsión húnica”<sup>15</sup> rompe con el equilibrio imperante y genera todo un movimiento migratorio, que nos recuerda a las mal llamadas “invasiones bárbaras”, pues una vez más desde el lejano norte la barbarie se alza para destruir a la civilización.

## Conclusiones

La construcción de la barbarie en Juego de Tronos ha combinado una riquísima variedad de elementos históricos, mitológicos, antropológicos, y culturales, que ha dado como resultado uno de los perfiles audiovisuales sobre la alteridad más rico y detallado, de cuantos se han llevado a la pantalla.

No debemos pensar que el objetivo ha sido demostrar la existencia de una mayor afinidad entre los vikingos y los Salvajes, que entre estos y los Hijos del Hierro, pues ambas realidades son perfectamente compatibles ya que la riqueza de influencias y referentes en la obra de G.R.R. Martin, ha permitido la creación de entidades culturales con idiosincrasias propias únicas y originales. Si creo que cabe matizar que nuestra concepción cultural sobre el vikingo se sustenta básicamente en la idea del

---

15 En la historiografía tradicional se conoce el término “pulsión húnica” o “expansión de los hunos” como el repentino movimiento migratorio, acaecido en el 376 d.n.e. según las fuentes literarias, que provocó una importante reordenación del mapa geopolítico del otro lado del *limes*, y el desplazamiento del conjunto de los bárbaros danubianos hacia Occidente (López Quiroga, 2008, p. 119).



bárbaro, con toda la panoplia de detalles y contradicciones que eso implica, y en ese sentido sí que la construcción de los Salvajes ha sido mucho más deudora de esta mentalidad que los Hijos del Hierro que, a pesar de sus diferencias y singularidades, no dejan de ser una de las siete *Casas* que conforman Poniente.

La barbarie pues, se erige como un modelo de alteridad cuyo origen se hunde profundo en la propia Historia, pero que a día de hoy continua vivo y presente en nuestro imaginario y nuestras concepciones sociales. Al fin y al cabo la barbarie no es más que un elemento que empleamos para definir algo distinto y que plasmamos como un reflejo de nosotros mismos, con la intención de reflexionar sobre nuestra propia cultura, más que con el deseo de conocer o indagar sobre esas diferencias que definen al “Otro”.

## Bibliografía

Beard, M. (2019). *La Civilización en la Mirada*. Barcelona: Crítica.

Brink, S. (2012). Who were the vikings?. En S. Brink y N. Price (Eds.), *The Viking World* (pp. 4-7). Londres: Routledge.

Coumert, M. y Dumézil, B. (2013). *Los Reinos Bárbaros en Occidente*. Granada: Editorial Universidad de Granada.

García López, I. (2015). *El periplo de los Hávamál en los países de habla germánica: aspectos de su recepción ecdótica, traductológica y teórico-crítica* (Tesis doctoral). Universitat de Barcelona, Barcelona.

García Pacheco, C.L. (2015). *La Verdad de los Vikingos. La Civilización Vikinga en el Cine*. Madrid: Madrilénian.

Gómez Ponce, A. (2016). El retorno de los bárbaros. Fronteras semióticas y desmitificación de complejos culturales en la figura del vikingo. *Revista de Culturas y Literaturas Comparadas*, 6, pp. 1-15.

Hope, S. (2017). Roda da Fortuna. *Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievalidade. Typologies of the medieval cultural border*, 6(1), pp. 25-54.

Hope, S. (2018). The North in the Latin History Writing of Twelfth-Century Norway. En D., Jorgensen, y V., Langum (Eds.), *Visions of North in Premodern Europe* (pp. 101-121). Turnhout: Brepols Publishers.

Langer, J. (2015a). Revista Ciências da Religião-História e Sociedade. *Fé, exotismo e macabro: algumas considerações sobre a Religião Nórdica Antiga no cinema*, 13(2), pp. 156-180.

Langer, J. (2015b). Jötunheim. En J., Langer (Org.), *Dicionário de Mitologia Nórdica. Símbolos, Mitos e Ritos* (pp. 273-274). São Paulo: Hedra.

Langer, J. (2018). Viking. En J. Langer (Org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking* (pp. 706-717). São Paulo: Hedra.

Larrington, C. (2017). *Winter is Coming. El mundo medieval en Juego de Tronos*. Madrid: Despertaferro Ediciones.

Larrington, C. (2020). “(No More) Reaving, Roving, Raiding, or Raping”: The Ironborn in George R. R. Martin’s *A Song of Ice and Fire* and HBO’s *Game of Thrones*. En T. Birkett y R. Dale (Eds.), *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement* (pp. 162-179). De Gruyter.

López Quiroga, J. (2008). Antigüedad y Cristianismo. Monografías Históricas sobre la Antigüedad Tardía. *Gentes Barbarae. Los Bárbaros, entre el Mito y la Realidad*, XXV.

Robles Delgado, A. (2020). Scandia: Journal of Medieval Norse Studies. *Proyectando la Historia: Un recorrido por la cinematografía vikinga*, 3, pp. 548-561.

# Representaciones simbólicas de las otredades y la construcción del espacio.

Aproximaciones a un análisis comparativo de *Game of Thrones*, *Shingeki no Kyojin* y *One Piece*

**Mailén Pacios Puche y Analia Lorena Meo**

Universidad de Buenos Aires

## **Resumen**

En este texto se realizará un análisis simbólico de las series *Game of Thrones* (Juegos de Tronos, 2011-2019), *Shingeki no kyojin* (進撃の巨人, *Attack on Titan*, *Ataque a los Titanes*) y *One Piece* (ワンピース, “Wan Piisu”). Se efectuará un estudio cualitativo, comparativo e interpretativo desde las áreas de las humanidades y las ciencias sociales. Para ello, se retomará a autores como Juan-Eduardo Cirlot (1995), Edward Evans-Pritchard (1987), Kathleen Martin (2011), Paul Ricoeur (1983, 1985), entre otros. Se hará énfasis en algunos elementos específicos como lo son los muros o las murallas, las ciudades, lo alto y lo bajo, las montañas y las barreras. Asimismo, se reflexionará sobre las construcciones de las otredades en las tres series mencionadas.

**Palabras clave:** Juego de Tronos, símbolo, productos culturales, *manganime*, Japón.

## **Abstract**

In this text, a symbolic analysis of the series Game of Thrones (2011-2019), Shingeki no kyojin (進撃の巨人, Attack on Titan, Attack on the Titans) and One Piece (ワンピース, “Wan Piisu”) will be conducted. A qualitative, comparative and interpretive study will be conducted from the areas of humanities and social sciences. For this purpose, authors such as Juan-Eduardo Cirlot (1995), Edward Evans-Pritchard (1987), Kathleen Martin (2011), Paul Ricoeur (1983, 1985), among others will be taken up. Emphasis will be placed on some specific elements such as walls or ramparts, cities, high and low, mountains and barriers. Likewise, we will reflect on the constructions of othernesses in the three mentioned series.

**Keywords:** *Game of Thrones*, symbol, cultural products, *manganime*, Japan.

# Representaciones simbólicas de las otredades y la construcción del espacio.

## Aproximaciones a un análisis comparativo de *Game of Thrones*, *Shingeki no Kyojin* y *One Piece*

En este capítulo, se realizará un análisis sobre algunos símbolos que aparecen de forma repetitiva tanto en *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*, 2011-2019), como en múltiples series e historias: los muros o murallas, quienes de ambos lados de ellas se encuentran, las montañas, barreras, y las ciudades o ciudadelas.

En una primera instancia, quisiéramos explicitar a qué nos referimos cuando hablamos de símbolo<sup>1</sup>. Para ello, tomamos como referencia al filósofo y antropólogo francés Paul Ricoeur (1983), y partimos de una definición hermenéutica, la cual establece que un símbolo es una expresión lingüística de doble sentido que requiere una interpretación, se presta a ser analizado para perseguir su significado subyacente. Esta representación puede ser más o menos fiel en relación al “objeto” que representa, es decir, puede tener un grado mayor o menor de similitud evidente con el mismo. Todos los símbolos entrañan relaciones entre ellos, no están desconectados ni son independientes, sino que están en estrecha relación los unos con los otros, y al mismo tiempo se conectan con el mundo y sus elementos. Y esta asociación entre “objeto”

---

<sup>1</sup> Para el análisis de los diferentes símbolos se utilizaron los escritos del mitólogo y crítico de arte Juan-Eduardo Cirlot (1995), “El diccionario de los símbolos” del filósofo y teólogo Jean Chevalier y el poeta Alain Gheerbrant (1986) y por último, “El libro de los símbolos” de la editora Kathleen Martin (2011).

y símbolo puede variar de una sociedad a otra, ya que aquella está intrínsecamente relacionada con la sociedad y el cosmos en el que se inserta (Ricoeur, 1985).

Dicha función representativa en relación con la sociedad misma es la que nos permite ver más allá de la función primaria del Muro en *Game of Thrones*, o de las murallas que rodean las ciudades, y poder hacer un primer esbozo de la carga simbólica que se le da en la serie. Asimismo, nos posibilita establecer paralelos con otras series, en este caso con dos *manganime* (historieta y animación de origen japonés) sumamente populares: *Shingeki no kyojin* (進撃の巨人, *Attack on Titan*, *Ataque a los Titanes*) y *One Piece* (ワンピース, “Wan Piisu”).

*Shingeki no Kyojin* es un *manganime* del género demográfico *shōnen*<sup>2</sup>, que tiene su inicio en el manga de Isayama Hajime<sup>3</sup> (2009-2021). La obra finalizó con 34 volúmenes y fue editado por *Kōdansha*, una de las principales editoriales japonesas. Debido al éxito de la historieta, en 2013, sale a la luz su versión animada, primera temporada<sup>4</sup> que fue continuada por otras tres en 2017, 2018-2019 y 2020-2021, respectivamente. Las tres primeras fueron animadas por *Wit Studio* y la cuarta por *MAPPA*.

*One Piece* es otro *manganime*, también correspondiente al género demográfico *shōnen*, y el autor de su *manga* de origen es Oda Eiichirō. Su publicación semanal está a cargo de la *Weekly Shōnen Jump*, cuenta con 1025 capítulos hasta la fecha; mientras que la editorial *Shūeisha* se encarga de su publicación en volúmenes, alcanzando el volumen 100 actualmente. El *manga* dio inicio en el año 1997, y saltó a la pantalla en ese mismo año de la mano de *Toei Animation*; actualmente, su versión animada alcanzó los 991 capítulos<sup>5</sup>.

Traemos a colación estos productos culturales contemporáneos japoneses porque también en ellos se representa un elemento con gran carga simbólica, el *muro*<sup>6</sup>. Juan- Eduardo Cirlot (1995) nos ilumina al respecto al estudiar al *muro* como una

---

2 Está dirigido a varones entre 12 y 18 años, pero eso no invalida el consumo por diferentes géneros y/o edades. Hace años que el consumo trasciende estos límites etarios y por género, principalmente fuera de Japón.

3 En el caso de la mención de autores/directores de origen japonés, se indicó primero el apellido y luego el nombre de pila, como se utiliza en Japón.

4 En esta temporada hay una colaboración entre estudios: *Wit Studio* y *Production I.G.*

5 Datos actualizados el 18 de Septiembre de 2021.

6 Véase *God eater* (ゴッドイーター “Goddō Itā”, 2015) y *Kabaneri of the Iron Fortress* (甲鉄城のカバネリ, “Kōtetsujō no Kabaneri”, 2016) para dilucidar otras representaciones del elemento simbólico, *muro*.

pared que cierra el espacio, que encarna la imposibilidad de transitar al exterior. Considera que esto generaría la idea de límite, impotencia y resistencia, entre otras características. Nos detenemos en estas tres porque son las más representativas en función a los bienes culturales a analizar. Además, considera al muro como cerca, es decir, un vallado instalado para generar protección.

En *Game of Thrones* se narra la historia de la lucha por el Trono de Hierro por diversas familias nobles que viven en el llamado Poniente, un continente ficticio el cual está dividido en siete reinos. También forma parte de este cosmos fantástico el continente de Essos, en donde fue exiliada la hija del antiguo gobernante perteneciente a la casa Targaryen.



Fig. 1. El mundo conocido. The Lands of Ice and Fire (A Game of Thrones): Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea (A Song of Ice and Fire), de G. R. R. Martin (2012).

En el norte de Poniente se erige el Muro, una gran muralla de hielo edificada por Brandon el Constructor hace más de ocho mil años. Se encuentra vigilado por la Guardia de la Noche, probablemente la orden más antigua de los Siete Reinos, y protegido por hechizos antiguos. A lo largo de su cara sur, de “este lado” del muro, se

han construido diecinueve fortalezas, la mayoría en desuso al comienzo de la serie. La función principal de dicha edificación es separar al territorio de los Siete Reinos de “Los Otros”, o “Caminantes Blancos” (seres sobrenaturales que hace miles de años casi acaban con Poniente), y les salvajes<sup>7</sup> (denominación impuesta por Poniente, ellos se denominan “Pueblo libre”). Estos dos grupos son algunos de los representantes de la otredad dentro del mundo de *Game of Thrones*. A los caminantes se les describe como criaturas legendarias, sirvientes de un dios maligno de la oscuridad, encarnan la muerte, la desgracia, la destrucción. El Pueblo Libre, por su parte, es percibido por la gente del sur del Muro como la barbarie, ya que no se organizan socialmente de la misma forma que el resto de Poniente. Ante el miedo y rechazo que rodea sus figuras, el Muro se erige como una protección para las personas de “este lado”. De todas formas, no es la única estructura que plantea una división de este tipo: otro gran ejemplo se nos presenta con el muro que se encuentra en Desembarco del Rey, la ciudad capital de los Siete Reinos, en la costa este de Poniente. Aquí, la muralla no actúa contra seres sobrenaturales, sino que su división es más política y social: divide a la ciudad principal del resto de Poniente, marcando el límite entre los seres humanos. Alude a la división de clases de la sociedad, evidenciando una nueva otredad a la interna misma del continente. Estas divisiones se complejizan a la interna



Fig. 2. Más allá del Muro. The Lands of Ice and Fire (A Game of Thrones): Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea (A Song of Ice and Fire), de G. R. R. Martin (2012).

---

<sup>7</sup> A lo largo de este capítulo, se hará uso de lo que se conoce como “lenguaje inclusivo”. Ésto alude a un modo de expresión que evita asignar un género (masculino o femenino) a alguien si se desconoce el mismo, así como también evita generalizar en masculino a grupos de personas. Por ello, todas las palabras que se refieran a grupos tendrán reemplazada la marca de género por una e (por ejemplo, “humanes”), y se utilizará el pronombre les, así como otras modificaciones pertinentes. La generalización en masculino sólo se mantendrá en el caso de nombres propios utilizados en las series, como lo es “Los Otros”.



de la ciudad, la cual está organizada sobre la Colina de *Rhaenys*, en cuya cara oeste se encuentran los suburbios pobres, llamados Lecho de Pulgas, mientras que en el este residen las familias más adineradas.

Por su parte, en *Attack on Titan*<sup>8</sup> se plantea un escenario post-apocalíptico con destellos de *steampunk* en las armas y/o vestimenta. Como puntapié inicial de la serie, se presenta a Paradis, una ciudad encerrada por tres enormes murallas circulares, cuyo exterior está restringido para sus habitantes, por el peligro que afuera reside: los titanes. Se vislumbra a una sociedad funcional a la familia real y la nobleza ya desde la arquitectura de la ciudad esbozada en los diferentes capítulos. Isayama nos presenta un espacio construido con círculos concéntricos en donde el centro debe ser protegido en detrimento del resto. Cirlot (1995) considera, por ejemplo, que en las representaciones cósmicas el espacio central siempre se reserva para el Creador, en torno al cual hay círculos concéntricos. En el caso de este *manganime*, esta representación es fiel a la concepción expuesta por el autor ya que en el centro se encuentra la gente poderosa, y algo similar puede visualizarse en la geografía de *Game of Thrones*.

En el producto cultural creado por Isayama, la amenaza que aterroriza a los seres humanos está encarnada en la figura mítica de los titanes, quienes hacía un siglo aproximadamente no atacaban la ciudad. Sin embargo, esta paz ilusoria se extingue con la aparición del titán colosal asomándose por arriba del muro. Posteriormente en el desarrollo de la historia, se devela que existen distintos tipos de titanes, y que algunos son humanos que pueden transformarse a voluntad: los titanes cambiantes<sup>9</sup>.

Karl Fritz fue el creador de los muros que rodean Paradis, el 145° monarca de la familia Fritz y el primer rey de la familia Reiss. En su papel como titán cambiante, creó las murallas (utilizando a otros titanes) y modificó la memoria de los seres humanos que vivían en el interior de la ciudad, borrando así todos sus recuerdos, como un borrón y cuenta nueva para la humanidad, convirtiendo la urbe en su propio zoológico humano. La protección del interior hacia el afuera tiene la siguiente composición de muros: Muro Sina, Muro Rose y Muro María.

---

8 Véase Seva Victoria, C. L. (2015) “El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de *Shingeki no Kyojin*” en *Con A de Animación*, Núm., 5. Enlace: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3539> para una lectura de la repercusión nacional (España) e internacional.

9 Ymir Fritz fue la primera titán cambiante y la primera titán en general.



Fig. 3. Shingeki no Kyojin, temporada 1: episodio 1 (2013).



Fig. 4. Shingeki no Kyojin, temporada 1: episodio 1 (2013).

También, se plantea la utilización de la ciudad como reservorio de la humanidad. Los muros que la dividen no sólo sirven de defensa, sino que también separan a las clases sociales en un esquema de círculos concéntricos haciendo hincapié en el

centro y la periferia (Meo, 2017). En el caso que ejemplificamos, la familia real, los nobles y la élite militar se ubican en el epicentro, y en la periferia podemos hallar mercaderes, la milicia de menor rango, cazadores, entre otros: material humano prescindible.

La segmentación que plantean los muros es doble: por un lado, dejando afuera a los titanes y adentro a los humanos, por otro, la jerarquía y las diferencias sociales entre seres humanos en el interior de la ciudad. Las funciones de los muros, entonces están focalizadas en la protección del mundo exterior (titanes). Pero también, en ser divisores de las clases sociales (nosotros/otros). Su otra función es la de formar los distritos, las “ciudades señuelo”: estas últimas constituyen espacios construidos con la finalidad de ser cebos para los titanes. Están ubicadas de forma saliente en los diferentes muros para que los ataques de los titanes se concentren en estos lugares y no deterioren los muros principales.

Chevalier y Gheerbrant (1986) plantean que: “[...] Los círculos concéntricos representan [...] las jerarquías creadas. El movimiento circular es perfecto, inmutable, sin comienzo ni fin, ni variaciones; lo que se define como una sucesión continua e invariable de instantes idénticos unos a otros...” (p. 300-301). Lo que a su vez se puede considerar como una metáfora de la escasa movilidad social en la sociedad de Paradis. Por otra parte, los autores hacen referencia al símbolo de la ciudad y consideran que desde un análisis contemporáneo este espacio se lo relaciona con la figura de la madre, ya que plantea un doble aspecto de protección y de límite. Asimismo, realizan una analogía entre la ciudad que alberga a sus habitantes y la mujer que contiene en sí a sus hijos. Esto es muy claro sobre todo en *Attack on Titan*, ya que las personas que viven dentro de la ciudad, dentro de los muros, creían que el objetivo de todas estas construcciones era mantenerles a salvo de los titanes, y que eran el último rastro de la humanidad. Veían en su ciudad la protección, pero también se la podía entender como el límite que les separaba de la otredad que representan los titanes: definía dónde terminaba la humanidad que restaba, y dónde empezaba todo lo demás.

En el caso de *One Piece*, la historia gira en torno a un grupo de piratas, quienes recorren el mundo en busca de un tesoro perdido, en el camino encontrándose con diversas islas y multiplicidad de personajes, dilucidando en su recorrido las distintas estructuras de poder que controlan el mundo. Se nos presenta un planeta ficticio, dividido en cuatro grandes océanos (Norte, Sur, Este y Oeste) por continente elevado que se erige como montaña en su centro, y rodea al mundo cual meridiano, (*Red Line*) más una corriente oceánica (*Grand Line*) en forma de línea



Fig. 5. Esquema del mundo de One Piece. Episodio 51.

que lo rodea de forma vertical, en la cual transcurre la mayoría de su trama. El *Red Line* no sólo divide al mundo, sino que también divide en dos al *Grand Line*.

Todos los océanos están plagados de islas, cada una con su propio sistema de gobierno (aunque la mayoría son monarquías) y organización social. A su vez, estos sistemas de gobierno están plegados al Gobierno Mundial, entidad que rige sobre todos los océanos y sus islas (exceptuando algunas que son territorio pirata), y ejerce su autoridad a través de la Marina.

El muro cobra distintos significados de acuerdo a qué isla se aborde, ya que cada una cuenta con un diseño urbanístico distinto y una cultura propia, pero en líneas generales la gran mayoría de las capitales de los reinos cuentan con una ciudadela, o en su defecto un castillo, rodeados por altos muros. En esta obra, los muros no suelen utilizarse como defensa a ataques piratas, ya que su amenaza está más presente en el mar, sino que suelen tener un sentido más asociado a la división de clases o castas sociales. Cada muro y cada ciudad tienen sus particularidades, por lo que seleccionamos dos casos: la Isla de *Dawn*, donde se encuentra el Reino de *Goa* y *Gray Terminal*, hogar del protagonista de la serie *Monkey D. Luffy*; y la Tierra Santa de *Mary Geoise*.

El Reino de *Goa* es famoso en el *East Blue* (mar del este) por ser un reino hermoso sin ningún rastro de basura. Esto se debe a que todos los desechos producidos en la ciudad capital son llevados a *Gray Terminal*, un gran depósito de basura a



Fig. 6. Esquema del Reino de Goa. Episodio 496.

cielo abierto, en el cual vive la gente expulsada de la ciudad. La capital del Reino se organiza con un esquema muy similar al de la ciudad de *Attack on Titan*, con círculos concéntricos, estando el castillo de la familia real en el centro, elevado del resto de los distritos; y a medida que los distritos se van alejando del centro, es decir, de la cima, van acercándose cada vez más al nivel del mar.

También guarda cierta similitud con la ciudad capital de Desembarco del Rey, que también cuenta con desniveles que ponen a mayor altura la Fortaleza Roja. Y también, por su zona portuaria y el área de *Gray Terminal*, parecidas a Lecho de Pulgas. La ciudad está rodeada por altas murallas, prohibiendo tanto la entrada como la vista hacia el interior de quienes no son parte del reino. Dentro de ellas, viven únicamente personas pertenecientes a la nobleza y familias bien posicionadas económicamente. Cualquier persona que cometa un delito, o no cumpla con el estatus de vida de la ciudad, es expulsada. La gran mayoría de estas personas terminan viviendo en *Gray Terminal*, buscando sustento en la recolección de basura.

El vivir del otro lado de este muro es una condena tanto simbólica como material, ya que no sólo deben vivir de la basura, sino que se les considera basura, son prescindibles. Esto se deja muy en claro cuando la familia gobernante de *Goa*, al saber de la próxima visita de una Noble Mundial a la ciudad, ordena quemar toda *Gray Terminal*, gente incluida, por ser “una vergüenza” para la isla. El muro, entonces, viene a proteger a quienes viven dentro de la ciudad de la suciedad, de esa otredad no deseada; a diferenciar las clases sociales, la pudiente y moralmente correcta

para quienes gobiernan, y la gente expulsada que convive con la miseria.

Justo en el punto geográfico en el que el *Red Line* se cruza con el *Grand Line*, está ubicada la Tierra Santa de *Mary Geoise*, la capital del Gobierno Mundial. Aislado tanto simbólica como físicamente del resto del mundo, también rodeada de muros que la protegen, *Mary Geoise* se erige como emblema de divinidad y sacralidad. Está ubicada a 10.000 metros por sobre el nivel del mar, y por ello se encuentra en contacto con las nubes. No es coincidencia que *Mary Geoise* se haya construido en el punto más alto del *Red Line*, y vale la pena pensar el simbolismo que se desprende de esta decisión. Cirlot (1995) en su diccionario de símbolos realiza un análisis detallado de la simbología que rodea a las montañas y las barreras. Destaca el carácter sagrado de las montañas, las cuales representan la idea de ascensión, de superioridad, de centro del mundo. Y su cima, el punto más alto, es entendido como el lugar de unión del cielo y la tierra, el centro por el cual pasa el eje del mundo. Podemos pensar que la decisión de erigir *Mary Geoise* en la cima del *Red Line* encierra la simbología planteada por Cirlot, siendo que es la Tierra Santa donde sólo los nobles del mundo pueden vivir. La ciudad, al estar a 10.000 metros sobre el nivel del mar, se encuentra siempre sumergida entre nubes y rodeada de niebla blanca, acentuando la idea de lo místico-sagrado. Sus colores son claros, predominando el blanco, el cual es símbolo de pureza según Cirlot. El *Red Line* actúa como separador del resto del mundo de dicha cima, exacerbando la idea de sacralidad de la misma. Al mismo tiempo, los Nobles mundiales también son denominados Dragones Celestiales, marcando su cercanía con el cielo y lo sagrado.

*Mary Geoise* cuenta, entonces, con una doble barrera que impide el acceso de “la gente común” a la Tierra Santa: por un lado, el *Red Line* y por el otro, el muro que la rodea. Cirlot resalta el doble significado de estas barreras, entendiéndolas como una imposibilidad de acceso tanto existencial como espiritual. Existencial por el hecho concreto de la negación de paso y acceso, del control total que tiene el Gobierno Mundial sobre quienes entran y salen de allí. Pero también espiritual, porque lo que se destaca es la diferencia de estatus social (con justificación biologicista y racista), el lugar en la escala de valores que tienen las diferentes personas. Mijaíl Bajtín (1999) es claro cuando dice que, durante la Edad Media, “[...] los grados espaciales que iban de lo bajo a lo alto correspondían rigurosamente a los grados de valor.” (p. 298). Y esta escala de valores queda aún más clara en el mundo de *One Piece* cuando agregamos otro componente al esquema geográfico: justo debajo de *Mary Geoise*, pero a 10.000 metros por debajo del nivel del mar, se encuentra la Isla *Gyojin*, hogar de tritones y *gyojin* (魚人, literalmente



Figura 7. Mary Geoise. Episodio 385.

*hombres-pez*). Estas dos especies son el blanco de las mayores discriminaciones dentro de *One Piece*. Tanto Nobles Mundiales como la mayoría de la población “común” les consideran seres inferiores o monstruos, y son comercializadas como esclaves de gran valor, por su exotismo. Pero al mismo tiempo, son temidas por su fuerza sobrehumana, representando un riesgo para cualquiera que se interponga en su camino.

Entonces, retomando, tenemos una escala de valores que claramente se refleja en la geografía de este lugar central en el mundo: abajo, ocupando el lugar de inferioridad de la escala, tenemos a tritones y *gyojin*; en el centro, ni dioses ni monstruos, la gente común; y por encima de todo, en contacto con dioses y en el lugar de superioridad absoluta, a los Dragones Celestiales, quienes se separan del resto del mundo por varios muros.

Esta misma escala de valores podemos encontrarla en *Game Of Thrones*, ya que desde el momento cero se plantea una fuerte distinción entre casas, reinos, grupos, continentes. Queda claro que quienes son ciudadanos de Los Siete Reinos gozan de un estatus en la escala de valores superior a cualquiera que esté por fuera, ya sean Salvajes, personas de Essos, o cualquier otro tipo de otredades. Aunque también, dentro de Los Siete Reinos, se encuentran distintas categorías en la escala de valores dentro de los grupos sociales. Se ponen en juego en este punto las clases sociales, destacando a la burguesía y a las personas que cuentan con títulos nobiliarios, y con el rey o reina en la cima de la escala. Y así como encontramos esta similitud entre

las tres series, podemos verlo reflejado en casi cualquier otro producto, así como en nuestro mundo.

Esto último se debe a que, como dice Kathleen Martin (2011), “Toda cultura tiene su propia versión del rey y la reina. Son las «testas coronadas» de un pueblo [...]” “Aunque son humanos, se aproximan a los dioses.” (p. 470). Las constantes en las sociedades nos permiten analizar de forma simbólica un mismo elemento para determinar su valor dentro de cada una de ellas. Así es que podemos identificar las figuras de poder, reyes o reinas, en los tres productos culturales que analizamos: *Game of Thrones* tiene una lista innumerable de reyes y reinas, y de hecho el argumento principal está erigido sobre una competencia por un trono; el mundo de *Shingeki no Kyojin* está organizado también en monarquías<sup>10</sup>, y los conflictos principales entre ellos son los que desatan el argumento de la serie; en *One Piece* hay diversas figuras, desde el Gobierno Mundial, los Dragones Celestiales, y reyes y reinas de cada uno de los países que ocupan ese sitio, pero todas “[...] reflejan lo que hay de soberano en la psique del individuo o la sociedad, los principios y creencias que predominan” (Martin, p. 470).

Recapitulando, tenemos entonces una serie de elementos que se presentan en los tres productos culturales: los muros, la distribución de las ciudades y continentes, y la organización social y escala de valores que se establece tanto fuera como dentro de ellas. Todos ellos nos brindan un mapa de las divisiones políticas, geográficas y sociales que podemos esperar en estos mundos ficticios, así como del simbolismo que los sostiene.

Sin embargo, estas divisiones políticas no son constantes. Por el contrario, en las tres series se plantean escenarios donde las definiciones de cada uno de los grupos se modifican, de acuerdo a quién está del otro lado, de acuerdo a quién simboliza a la otredad. ¿Por qué ocurre esto? Porque la propia categoría de otredad es dinámica, porque siempre va a haber una otre más cercana y una más lejana. En el caso de *Game Of Thrones*, es bastante claro, por ejemplo, que si bien la Casa Lannister no considera como igual a nadie más que a sus integrantes, definitivamente son más cercanas a ellos las personas que viven en Desembarco del Rey, que en el resto de Poniente. Y, al mismo tiempo, son más cercanos quienes son parte de Poniente, que el Pueblo Libre<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Denominadas así en *Ataque a los titanes INSIDE*, guía de personajes de Editorial Norma.

<sup>11</sup> Para más estudios sobre la otredad en *Game of thrones*, recomendamos: “For the Night is Dark and Full of Others: A Study of Otherness in HBO’s Game of Thrones”, de Horion, G.; “A different kind of other. The Role of Freaks and Outcasts in A Song of Ice and Fire”, de Hartinger, B.



Ya en 1977, Evans-Pritchard describió un sistema político similar a los que nombramos arriba. En su libro *Los Nuer*, desarrolla lo que él llama un sistema segmentario en el cual los distintos grupos (o segmentos) de una estructura<sup>12</sup> conviven en un constante estado de fisión y fusión: “Cada segmento está segmentado, a su vez, y existe oposición entre sus partes. Los miembros de cada segmento se unen para la guerra contra los segmentos adyacentes del mismo orden y se unen con dichos segmentos adyacentes contra secciones mayores” (p. 164).

El principio segmentario que explica Evans-Pritchard (1977) es sumamente útil para entender muchas de las alianzas y desuniones que podemos ver a lo largo de toda la historia de *Game Of Thrones*, puesto que la lógica que subyace debajo de ellas es la misma: la otredad mayor es la que une a distintos grupos políticos en un segmento, y al mismo tiempo la otredad entre esos grupos políticos los constituye en segmentos menores. Cuando hablamos de segmentos mayores y menores, no nos referimos estrictamente al tamaño de los mismos, sino al hecho de que incluyan otros segmentos en su interior; es decir, un segmento es mayor en relación a otro cuando contiene dos o más segmentos menores. Casas y reinos realizan alianzas para enfrentar a otras casas, o amenazas como son les caminantes.

Asimismo, en *Shingeki no kyojin* vemos a un segmento mayor, seres humanos, enfrentarse a otro segmento que son les gigantes; y dentro del segmento de seres humanos, existen grupos políticos tales como los ejércitos, la burguesía, habitantes de las ciudades señuelo, y las distintas clases sociales nombradas previamente, divididas por los distintos muros. Podemos pensar a modo de ejemplo en el caso de Marley, ya que en su interior residen tanto personas marleyanas como personas eldianas, y si bien se les clasifica de forma distinta dentro de la sociedad, ya que les marleyanos consideran a les eldianos como un otre, al mismo tiempo son bienvenidos como guerreros a la hora de entrar en conflicto bélico con otras ciudades.

En el caso de *One Piece*, ya mencionamos que la “gran otredad” está representada por tritones y *gyojin*, y los otros segmentos (Nobles Mundiales, población civil, piratas) se piensan relativamente más cercanos entre sí que con ellos. Podemos sumar también el caso de las alianzas piratas: una tripulación siempre será el grupo menor, y reconocerán a cualquier otra tripulación como otredad; sin embargo, ante

---

<sup>12</sup> Evans-Pritchard entiende a la estructura política como “[...] las relaciones que se producen dentro de un sistema territorial entre grupos de personas que viven en zonas espaciales bien definidas, y son conscientes de su identidad y de su carácter exclusivo” (1977, p. 16). Se utiliza “grupo político” en este sentido, para referirse a dichos grupos de personas.

la necesidad de fortalecer sus filas para enfrentar a una enemigüe mayor, una otre más distante, se reconocen como parte del mismo grupo momentáneamente. Esto es así porque cada grupo político “[...] *es un grupo sólo en relación con otros grupos. Un segmento tribal es un grupo político en relación con otros segmentos del mismo tipo y juntos forman una tribu sólo en relación con otras [...] tribus extranjeras adyacentes [...]*” (Evans-Pritchard, 1977, p. 166).

## A modo de cierre

El hecho de que el principio segmentario se encuentre presente en las tres obras analizadas nos lleva a pensar, justamente, en que los muros, murallas, y ciudades no proveen una división por sí mismos, sino que requieren de una interpretación por parte de las sociedades que los rodean. Requieren de la carga simbólica de la que hablábamos al principio, de esa relación con la cultura que les asigna un significado subyacente. Al mismo tiempo, y siguiendo las palabras de Kathleen Martin (2011), se nos presenta también cuál es el significado de estos objetos que predomina por sobre el resto: el de las clases gobernantes, el de los reyes y las reinas, o el título que corresponda de acuerdo a la organización de gobierno de cada sociedad. Su poder, proveniente de su vinculación con lo divino, les asigna la responsabilidad de establecer el orden social dentro de su reinado. Por ende, son quienes marcan la línea entre “nosotros” y “otros”, quienes construyen las fronteras físicas y les asignan el simbolismo necesario para que funcionen como división, y quienes deciden, a su vez, en qué momento es oportuno redefinir las identidades y ampliar o reducir los segmentos sociales.

Como pudimos ver, los muros, murallas, barreras tanto físicas como simbólicas, pueden interpretarse de distinta forma, y servir en distintas funciones. En las tres series que analizamos durante este capítulo, todas estas divisiones físicas fueron erigidas, en un inicio, con supuestos propósitos de protección, para formar parte del sistema defensivo y militar de la ciudad, país o reino que dentro se encontrase. Sin embargo, es imposible separar este fin del simbolismo que conllevan, el que interpretamos en este texto como separación social y división jerárquica. Y del hecho de que esas divisiones deben ser necesariamente leídas en un contexto histórico y político para tener sentido, ya que de éste depende cuán rígidas o cuán laxas sean.

Al mismo tiempo, se nos presentan a las ciudades como fortalezas, como lugares inalcanzables para quienes se encuentran por fuera de ellas. Un dato no menos impor-

tante es el hecho de que todas las ciudades rodeadas por murallas que se analizaron tenían una puerta en algún sitio, y que a esa puerta también se le da bastante importancia durante la serie, ya sea como lugar sumamente custodiado, o como centro de los ataques externos. Emilio Mitre (2013) retoma a Carvalho (1989) para afirmar que las puertas fortificadas en las ciudades cumplen una función sanitaria, fiscal y de relación con otras ciudades. Es decir, son el nexo que comunica el interior con el exterior, son la única forma de comunicación entre “nosotros” y “los otros”. Y es allí donde se vuelve a reafirmar el poder del que hablaba Martín (2011) que tienen los gobernantes, ya que de nuevo son quienes deciden no sólo dónde se marca la línea divisoria entre ciudades o sociedades, sino en qué momento y en qué términos se abren esas puertas.

## Bibliografía

Bajtín, M. (1999). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, trad. Julio Forcat y César Monroy. Madrid: Alianza.

Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.

Cirlot, J-E. (1995). *Diccionario de símbolos*. Colombia: Editorial Labor.

Evans-Pritchard, E. (1987). *Los Nuer*. España: Anagrama.

Martin, K. (Ed.) (2011). *El libro de los símbolos. Reflexiones sobre las imágenes arquetípicas*. China: Taschen.

Meo, A. (10 de febrero de 2017). *Attack on Titan: el zoológico humano*, en *Revista Kamandi*. Enlace: <https://www.revistakamandi.com/2017/02/10/attack-on-titan-el-zoologico-humano/>

Mitre, E. (2013). *Ciudades medievales europeas. Entre lo real y lo ideal*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Ricoeur, P. (1985). *Palabra y Símbolo*, en *Hermenéutica y Acción*. Buenos Aires: Docencia.

Ricoeur, P. (1983 [1965]). *Freud: una interpretación de la cultura*. México: Siglo XXI.

Seva Victoria, C. L. (2015) “El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de *Shingeki no Kyojin*” en *Con A de Animación*, Núm., 5.

Enlace: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3539>

## **Materiales visuales-audiovisuales**

Araki, T. (2013). *Shingeki no Kyojin*. Temporada 1. 1-25. Japón: Wit Studio y Production I.G.

Benioff, D. y Weiss, D. B. (2011-2019). *Game of thrones*. Temporadas 1-8. EE.UU.: Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television y Bighead Littlehead.

Martin, G. R. R. (2002). *A Game of Thrones*. Barcelona: Ediciones Gigamesh.

Martin, G. R. R. (2012). *The Lands of Ice and Fire (A Game of Thrones): Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea (A Song of Ice and Fire)*. Estados Unidos: Bantam.

Hayashi, Y. (2020-2021). *Shingeki no Kyojin. The Final season*. 1-16. Japón: MAPPA.

Isayama, H. (2015). *Ataque a los titanes INSIDE*. España: Norma Editorial.

Isayama, H. (2016-continúa en publicación). *Attack on titan*. 1-32. Lomas del Mirador: OVNI Press.

Koizuka, M. (2017). *Shingeki no Kyojin*. Temporada 2. 1-12. Japón: Wit Studio.

Koizuka, M. (2018-2019). *Shingeki no Kyojin*. Temporada 3. 1-22. Japón: Wit Studio.

Oda, E. (2018-continúa en publicación). *One Piece*. 1-61. Buenos Aires: Ivrea.

Oda, E. (2009-2018). *One Piece*. 1-42. Buenos Aires: Larp.

Uda, K. (1999 - en emisión). *One Piece*. 1-991. Japón: Toei Animation.

# Dos leviatanes para una tierra destruida:

## Nueva legitimidad y buen gobierno en el final de la serie *Game of Thrones*

**Jonathan Emanuel Muñoz**

Universidad de Buenos Aires

### **Resumen**

El final de la serie de HBO *Game of Thrones* dejó al mundo perplejo y con un sabor importante. El análisis parte del doble apocalipsis del fuego y del hielo que sufre Poniente como nacimiento de un nuevo orden político, un orden político partido entre el reino del Norte y los Seis Reinos. En este ensayo me tomo el atrevimiento no solo de analizar el contexto político donde la serie nos deja, sino también los trasfondos históricos y narrativas históricas dentro de este final, así también, las posibilidades de futuro que deja la partición de los Siete reinos y además, los distintos análisis académicos alrededor de la serie

**Palabras Clave:** Teoría política, Equilibrio político, Juego de Tronos.

## **Abstract**

The final chapter of HBO Game of Thrones left to the audience a bittersweet feeling about the end. My review starts in the double apocalypse of fire and ice in Westeros like the born of the new political order in the continent. A new order divided between the Kingdom of the North and The Six Kingoms. In this essay, I take the audacity, not only analyse the political context where the tv show left us, also, the historical background inside the ending and the future possibilities of the political scission of the Seven Kingdoms and, finally, the academic research around the series

**Keywords:** Political theory, Political balance, Games of Thrones.

# Dos leviatanes para una tierra destruida:

## Nueva legitimidad y buen gobierno en el final de la serie *Game of Thrones*

### Introducción

El episodio final de la serie *Game of Thrones*, dirigido y escrito por David Benioff y D.B Weiss fue emitido el 19 de mayo del 2019 siendo la culminación de todo un ciclo de éxito televisivo. Basada en la popular saga de libros *Song of Ice and Fire* de George Martin, la serie fue derivando en un camino cada vez más alejado de los libros a partir de la temporada cinco. Al carecer de material propio del libro, ambos directores y libretistas tomaron la rienda creativa de los sucesos narrados, por lo tanto, estamos hablando de una obra que, comenzó como una adaptación del libro, pero culminó como una historia alternativa, a pesar de que el propio Martin haya colaborado activamente en el final con material de sus dos últimos libros<sup>1</sup> aunque el final en orden y situaciones sea diferente. Pero el final que nos queda, nos deja una culminación política en el derrotero de Westeros desde la Rebelión de Robert, quince años antes del inicio de la serie. Y son justamente los sucesos de la última temporada en particular los que quiero poner en foco por determinar los dos

---

1 [https://www.clarin.com/espectaculos/game-of-thrones-final-libros-diferente-serie-televisiva\\_0\\_PqsxHvFCv.html](https://www.clarin.com/espectaculos/game-of-thrones-final-libros-diferente-serie-televisiva_0_PqsxHvFCv.html) (Consultado 14/6/20)

nuevos ordenes en el continente. La mixtura entre referencias históricas, licencias creativas y un muy breve tiempo televisivo para redondear la serie llevaron a este final que, algunos categorizan como apurado, pero que no deja de tener coherencia y sentido. La idea central de este trabajo es explorar cómo, políticamente, surgen dos órdenes nuevos, bajo qué premisas ocurren y por qué estos ordenes se dan, al tiempo que exploraremos las reminiscencias históricas existentes tras este final.

## *Sic Semper Tyrannis*

La temporada ocho nos planteó el enfrentamiento final contra dos calamidades, la calamidad de hielo, corporizada en el Rey de la Noche y los caminantes blancos, y la calamidad de fuego en la *Reina Loca* Daenerys Targaryen. Estos dos arcos están compuestos, ambos, por tres capítulos. Los tres primeros corresponden a la *Batalla de Invernalía*, donde todos los héroes humanos luchan por la supervivencia contra los *no muertos*. Mientras que el primer episodio<sup>2</sup> se contextualiza la amenaza, en la segunda<sup>3</sup> se muestra la preparación de la batalla y el arribo de los aliados que lucharan en esta causa, el tercer capítulo es el clímax de esta crisis.

Estos dos capítulos son, en sí, interesantes porque guardan continuidad con el desenlace final: en primer lugar, Daenerys se muestra inflexible aceptando los refuerzos enviados por la Reina Cersei, que consisten únicamente en su hermano Jaime Lannister. También Sansa Stark duda de esto, pero consciente de que Brienne De Tarth garantice la estada de Jaime. En todo esto, Jon Nieve conoce su verdadero origen, siendo descendiente de su tía Lyanna Stark y Rhaegar Targaryen, hijo de Aerys II, apodado el Rey Loco, por ende, legítimo heredero al trono de Hierro. En las vísperas de la batalla, cuenta esto a Daenerys pero a la vez le jura lealtad. *La Batalla de Invernalía* transcurre en el tercer capítulo<sup>4</sup>. Esta batalla esta filmada como si fuera un *Survival Horror*, es decir, se utiliza mucho el horror visual, las escenas transcurren de manera tal que el espectador experimenta desesperación y angustia, sumado a planos por detrás de los protagonistas que nos permiten ver toda la crudeza de la invasión de no muertos a la ciudad. La victoria se lleva a cabo por mano de Arya Stark, que asesina al Rey de la Noche. Pero esta victoria no es gratuita: Edd muere salvando a Sam, Beric muere salvaguardando

---

2 HBO, Game of Thrones, 68, dirigido por David Nutter, 14 de abril de 2019

3 HBO, Game of Thrones, 69, dirigido por David Nutter, 21 de abril de 2019

4 HBO, Game of Thrones, 70, dirigido por Miguel Sapochnik, 28 de abril de 2019



civiles, Lyanna muere valientemente asesinando al gigante no muerto, Theon Greyjoy paga su deuda con los Starks defendiendo hasta el último aliento a Bran, que oficiaba de cebo ya que él era el verdadero objetivo del Rey de la Noche. Daenerys también tiene pérdidas, parte de su ejército se pierde ante el avance de los no muertos y su hombre más leal, Jorah Mormont, defendiéndola cuando su dragón fue derribado.

El cuarto capítulo<sup>5</sup> oficia de pivote entre la primera amenaza y la segunda. Este capítulo es importante por varios aspectos, primero porque la familia Stark se entera del origen de Jon. Samsa inmediatamente comparte este secreto con Tyrion Lannister y Varys, el onnipresente maestro de los susurros. Por otro lado, Daenerys pierde otro dragón en manos de la flota Lannister y captura a Missandrei. Esto último empieza a llevar a la construcción del mal mayor, Daenerys comienza a considerar que la muerte de civiles en el asalto a Desembarco del Rey está completamente justificada. La ejecución de Missandrei en las murallas de la ciudad termina desatando su locura.

El quinto capítulo<sup>6</sup> también está en clave de horror. En un primer momento, Tyrion trata de salvaguardar la ciudad, con un plan que consiste en tocar las campanas de las torres para anunciar la claudicación de la urbe. Varys, en tanto, trata en vano de convencer a Jon de tomar el trono de hierro. Este se niega y Varys, delatado por Tyrion, es asesinado por Daenerys. En el cenit de su locura, ordena el asesinato de civiles y soldados de la ciudad, así como el ataque a Desembarco del Rey es un verdadero genocidio perpetrado por la Madre de los Dragones y Rompedora de Cadenas. Cersei y Jaime mueren tratando de escapar de la ciudad. Jon y Arya en tanto, son testigos de los horrores perpetrados por las tropas de la Reina.

El último capítulo<sup>7</sup> comienza con las escenas *post* batalla, donde Jon, Davos y Tyrion examinan el exterminio causado por Daenerys. Tyrion encuentra el cadáver de sus hermanos y llora. Tyrion renuncia a ser mano del rey de Daenerys, reprochándole la masacre que perpetró. Esta responde enviándolo a cárcel. Jon, al hablar con él, genera un interesante diálogo sobre la naturaleza de Daenerys y, a la vez, sobre la mentalidad de los genocidas. En efecto, Tyrion menciona “cuando mató a todos los nobles de Yunkai nadie dijo nada, porque ella se impuso sobre un mal mayor. Cuando ordenó la masacre de los dueños de esclavos en Astapor nadie dijo nada porque

---

5 HBO Game of Thrones, 71, dirigido por David Nutter, 5 de Mayo de 2019

6 HBO, Game of Thrones, 72, Dirigido por Miguel Sapochnik, 12 de mayo de 2019

7 HBO, Game of Thrones, 73, Dirigido por Benioff & Weiss, 19 de mayo de 2019

ella estaba salvando a los esclavos”.

En otras palabras, Daenerys cree hacer lo correcto, cree que hace el bien masacrando. La obligación es detener antes de que lleve a una masacre peor. De ahí que la decisión de Jon Nieve sea matar a traición a Daenerys. La muerte de la reina, la quema por parte del último dragón, Drogon, del trono de hierro, lleva a un vacío de legitimidad, por lo que vencedores y vencidos acuerdan una nueva legitimidad. Esta sería electiva y el primer rey, sugerido por Tyrion, es Bran, apodado *el Roto*. Pero la unión no es posible, Samsa declara la independencia del Norte. Por lo que, los *Seis Reinos* son gobernados por una nueva monarquía, electa entre los grandes señores, mientras que el Norte mantiene una legitimidad de corte tradicional al mantener a una heredera de los Stark, Samsa, en el trono.

Esto es, a grandes rasgos, el resumen de la última temporada. El trabajo va a estar enfocado en este último capítulo puesto que se nos expone el surgimiento de dos nuevas legitimidades en el continente de Westeros surgidas luego de dos grandes catástrofes. No es de extrañar que este último episodio recibiera muchas críticas negativas. Según Rotten Tomatoes<sup>8</sup> el final es completamente anticlimático, lleno de elipsis. Se hace críticas de lo apresurada que fue la construcción como villana de un personaje querido como Daenerys. Aunque esto último es ciertamente un error grave de adaptación, la novela nos dio muchas pistas de que el camino de “La madre de los dragones” podía degenerar en la locura genocida. Gran ejemplo son los ataques paranoides que sufre durante la novela *Danza con Dragones*<sup>9</sup>. Sitios como *Bounding into comics*<sup>10</sup>, IGN<sup>11</sup> entre otros, levantan opiniones y las mezclan con la del propio Martin, asumiendo que Daenerys siempre iba a ser la villana final.

Pero el público y la crítica odió esto, en primer lugar, porque la serie no representó a la última Targaryen como lo que es en el libro, una joven extremadamente poderosa que resuelve todo con castigos brutales y es alabada por ello. A pesar de eso, la explicación que dan los guionistas al “tomar la situación como algo personal” carece de sentido<sup>12</sup>. Pero, por otro lado, las elipsis del capítulo final son problemáticas y

---

8 [https://www.rottentomatoes.com/tv/game\\_of\\_thrones/s08/e06](https://www.rottentomatoes.com/tv/game_of_thrones/s08/e06) (Consultado en 15/08/20)

9 Martin, George: “Cancion de Hielo y Fuego: Danza con Dragones”

10 <https://boundingintocomics.com/2019/05/16/game-of-thrones-mad-queen-daenerys-turn-part-of-george-r-r-martins-plan/> (Consultado en 18/08/20)

11 <https://www.ign.com/articles/2019/05/13/daenerys-mad-queen-stays-true-game-of-thrones-books> (Consultado en 18/08/20)

12 [https://www.youtube.com/watch?v=KzbgXxP27Oc&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=KzbgXxP27Oc&feature=emb_title) (Consultado en

este punto no hay punto de discusión. Lo apresurado que es en tiempo, las decisiones que se toman, y los cabos sueltos que quedan hace que ese final quede muy flojo. Sin embargo, la intención de este artículo es revisar qué nos propone ese final.

## Por encima de los muertos de Desembarco del Rey

Inmediatamente después de la muerte de Daenerys a manos de Jon Nieve se nos presenta un escenario que, en primera forma, hubiera resultado improbable: el ejército invasor, con el general a la cabeza trayendo a Tyrion, fue conducido hacia una plaza donde lo esperaban los lores supervivientes de las dos catástrofes que azotaron a *Westeros*. Las razones de esta reunión responden a tres problemas puntuales: el castigo para el regicida Jon Nieve, la sucesión del trono de los Siete Reinos y qué hacer con los mercenarios que están en la ciudad. Las soluciones a estos tres ítems fueron muy rápidas: exiliar a Jon Nieve, establecer una monarquía electiva y permitir la retirada de todos los mercenarios sin que sean atacados.

Esta situación se nos presenta posteriormente a una catástrofe y como recurso resolutorio de la narrativa de la serie. Pero ¿Qué tanto tiene que ver con la historia y con cuestiones políticas reales? Es bien sabido que *Canción de Hielo y Fuego* está inspirada concretamente en la guerra de las Rosas (West, 2019) y que ese *Westeros* que tanto los libros como la pantalla nos presentó es en realidad, la Gran Bretaña sumida en una guerra civil por la sucesión del trono entre las dos familias relacionadas con los Plantagenet, pero que culmina con la coronación de Enrique Tudor y la unificación de las dos rosas en una sola. Es precisamente este libro de Ed West donde se exploran las inspiraciones y licencias que el autor se toma con respecto a la Historia. Entonces, si la serie está inspirada en la historia inglesa ¿a qué punto se parece este consejo de nobles eligiendo un rey?

*La revolución gloriosa* tiene mucha similitud espiritual con la situación planteada por la serie. Siguiendo los sucesos, tenemos un rey que se adjudicó poderes que no le correspondían, en el caso inglés, Jacobo II, en el caso de la serie, Cersei y Daenerys. Por lo que los nobles decidieron deponer al rey y cambiarlo en 1689 (Pineda Acevedo, 2018). La gran diferencia, es que la Revolución Gloriosa se caracteriza por estar “libre de sangre”, por lo menos, en el retrato clásico de esta revolución.

En cuanto a *Game of Thrones*, el nuevo orden fue fundado por dos calamidades, ya que si bien el reino se deshizo de la amenaza de los caminantes blancos debió enfrentar la amenaza de la reina loca. Muerta la reina, en un contexto de vacío de poder, ciudad sitiada y con una potencial continuidad de catástrofes, se toma esta decisión de, en Consejo, elegir al nuevo monarca. En otras palabras, se nos presenta una revolución gloriosa que no lo es, puesto que esta está fundada en la catástrofe, sobre los muertos en el norte y sobre los muertos de Desembarco del Rey.

La mera sugerencia de que se gestase una *gloriosa revolución* en Westeros viene a decir que el continente está yendo hacia una democratización del poder. La revolución gloriosa trajo consigo la Constitución Inglesa, es decir, el principio de una modernidad jurídica y estatal con respecto al orden parlamentario y a los derechos de los individuos. En otras palabras, la fundación de un Estado de Derecho y de un poder atemperado por la Ley. Esta es una parte de este proceso, porque la otra es el hecho de que estas libertades siguieron siendo pisoteadas, primero, porque la persecución a católicos siguió existiendo. Y es que la *Common Law* no alcanzaba a una minoría religiosa, pero mucho más grave es que la consecuencia de la gloriosa revolución fue la gestación de la *gentry* y el surgimiento de un poder aristocrático.

Esto en la serie no es de extrañar, puesto que *Game of Thrones* nos presenta un mundo cuyo poder es de base aristocrática, que está en crisis, pero en el que tampoco hay respuestas, en forma de revolución, desde abajo (Iñigo Errejón, 2014). Tal vez los únicos representantes de lo que podría ser una respuesta del pueblo llano o *communers* sea la *Hermandad sin Estandartes*. Esta organización fue introducida a final del primer libro, siendo Eddard Stark su creador indirecto, puesto que ordenó a un grupo de cien guerreros que protegiera la tierra de los ríos de una banda de saqueadores<sup>13</sup>. Esos saqueadores estaban a las órdenes de los Lannister y, concretamente, su líder, Gregor Clegane, alias *La Montaña*, acabó con el líder de esta cuadrilla, Beric Dondarrion. Luego, el sacerdote Thoros de Myr lo resucita con el rito de R'hylleh y conforma la Hermandad sin Estandartes, una guerrilla dedicada a robarle a los ricos para dárselo a los pobres.

Esta facción es muy poco tratada en la serie. Solo adquiere cierto protagonismo cuando Arya Stark y el Perro Sandor Clegane son capturados por esta y Sandor se libera matando a Beric. No obstante, luego desaparecen de la serie como tal, salvo por Beric y Thoros quienes forman parte de la expedición liderada por Jon Nieve para capturar un caminante blanco. Thoros muere en esta

---

13 George Martin, "Cancion de fuego y Hielo, Juego de Tronos"

expedición y Beric muere defendiendo Invernalía durante el ataque del Rey de la Noche.

Pero en los libros la Hermandad tiene mucho más impacto, puesto que Beric intercambia su vida por la de Catelyn Stark, degollada durante la Boda Roja<sup>14</sup> convirtiéndose en *Lady Corazón de Piedra*, una nueva líder de la hermandad, completamente sedienta de venganza. Lo último que sabemos es que en *Festín de Cuervos*<sup>15</sup> estuvo al borde de ahorcar a Brienne de Tarth, pero ella gritó una sola palabra y consiguió evitar su ejecución. Todos estos sucesos no ocurrieron en la serie televisiva, y, aun así, la Hermandad no es una fuerza revolucionaria, sino simples bandidos. Por lo tanto, conociendo que el reflejo histórico constituyó el inicio de un estado de derecho, pero acotado y con una hegemonía cada vez más creciente de la *gentry* ¿podemos esperar una democratización de Westeros? La respuesta se nos da en la siguiente escena.

La elección de Bran Stark, alias *El Roto*, como reino de Westeros lleva a su propia hermana Samsa a independizar su dominio. Esta independencia es claramente una correlación de fuerza: Samsa y el norte son la única fuerza militar efectiva en *Westeros* luego de la devastación de *El Dominio*, *Los Ríos*, *Roca Casterly* y *El Valle*. *Dorne*, agotada en una Guerra de Sucesión, tampoco puede responder asertivamente a la amenaza de un ejército de norteños a las afueras de Desembarco del Rey. Dado que los mercenarios Inmaculados y Dothraki ya no desean luchar, sino volver a su patria, Samsa Stark, por mero ejercicio de poder, toma la independencia de su dominio. Esto nos lleva a plantear dos cuestiones: uno, el poder real que cada uno de los dos reinos va a tener y, por otro lado, la continuidad de la monarquía y de los privilegios nobiliarios. Es decir, este cambio de poder no va a llevar a un “parlamentarismo a la inglesa” sino a una monarquía electiva de un lado, y una monarquía absoluta, del otro.

Esto me lleva a pensar en que lo que ocurrió en Westeros no es una Gloriosa Revolución, sino una suerte de “privilegio de Kosice”, en el sentido de que se genera una monarquía dependiente de la nobleza. El privilegio de Kosice fueron las libertades otorgadas por el rey polaco y húngaro Luis de Anjou a la nobleza polaca. Estas libertades, en un primer momento, fueron derechos de tributo y se establecía un Consejo que le reconocía al rey sus facultades regias. Sin embargo, estos privilegios fueron aumentando y se hicieron comunes a toda la nobleza polaca, siendo

---

14 George Martin, Cancion de Hielo y Fuego, Tormenta de Espadas

15 George Martin, Cancion de Hielo y Fuego, Festin de Cuervos

los reyes elegidos por los nobles (Lukovsky & Zawadzki, 2001).

Lo interesante es que la constitución de la monarquía electiva polaca ocurrió en 1370 por la imposibilidad de los reyes polacos a tener hijos varones, similitud que recuerda a Bran el Roto, quien tampoco puede. Esto me lleva a pensar en que, a pesar de que la inspiración de la situación de la sucesión “pacífica” aparente estar inspirada en la Gloriosa Revolución inglesa, el devenir de Westeros tenga más similitud con la situación polaca. Con un reino fuerte en el Norte, la situación no podría ser más precaria, más aún si consideramos que muchos nobles poderosos, como los Arryn o los príncipes de Dorne, mantienen su territorio.

## Poder y Legitimidad de un *Rey Roto*

Dado que la monarquía de Westeros depende de la elección nobiliaria, deja abierta la pregunta sobre qué tipo de legitimidad y poder ejercería el nuevo monarca. Los anteriores monarcas de Westeros gobernaron basándose en el pacto de que el monarca garantizaba la paz en el reino (Irraberi Perez, Alegre Zahonero, Iglesias Turrion, 2014), una paz civil que garantizaba la legalidad. Pero esta legalidad se termina, primero con la Rebelión de Robert, que expulsa a la dinastía gobernante del trono de Hierro y, posteriormente, con la muerte del Rey Robert Baratheon y la guerra de los Cinco Reyes.

Siguiendo el devenir de la serie, la guerra fortalece al rey Joffrey, quien actúa como un tirano. Su asesinato, la crisis de la Corona y el gobierno de Cersei, terminan de romper todos estos pactos. La frutilla del postre es el genocidio perpetrado por Daenerys Targaryen, quien acabaría siendo asesinada. Todo esto lleva a que el relato de *Game of Thrones* sea en realidad un tratado sobre la crisis de la legitimidad. La cuestión del poder es tratada profundamente en la serie, sobre todo cuando Varys nos narra que el poder es simplemente una farsa y *que un hombre pequeño puede proyectar una sombra enorme*. Clapton y Shepherd, por ejemplo, afirman que el ejercicio del poder dentro de la serie está atado al género (Clapton and Shepherd, 2016), citando cómo las figuras masculinas utilizan el poder-violencia -incluso sexual- constantemente. El artículo queda, eso sí, desfasado en el sentido de que Daenerys asciende al poder, pero solo para ser un monstruo más dentro de ese mundo y no un verdadero contrapunto. Pero, por otro lado, ese ascenso al poder y desafío a las convenciones de género que ven estos autores puede ser repensado en Samsa quien, de ser abusada,

golpeada, o casada varias veces contra su voluntad, se termina convirtiéndose en la Reina del Norte, único reino verdaderamente cohesivo al final de la serie.

En la lengua castellana tenemos un libro colaborativo que también reflexiona alrededor de las cuestiones de poder: *Ganar o Morir, Lecciones políticas en Juego de Tronos*, coordinado por el político Pablo Iglesias Turrión (Iglesias Turrión, 2014). Este libro, al estar escrito por varios políticos del partido *Podemos*, podría ser considerado mera propaganda de este espacio. Sin embargo, cuenta con una cantidad interesante de académicos reconocidos como Juan Carlos Monedero, lo que ofrece una medida de la riqueza de su contenido. Justamente, tanto este libro como otros de difusión de habla inglesa, como *Game of Thrones and Philosophy* de William Irvin y Henry Jacoby (Irvin & Jacoby, 2012) presentan reflexiones que también giran en torno al poder. Una primera se centraría en torno a *El Leviatán de Hobbes* (Hobbes, 1980) y otra en torno a *El Príncipe de Maquiavelo* (Maquiavelo, 2010). Recordemos que *Leviatán* es una alusión *hobbesiana* al monstruo marino de la mitología hebrea y es la figuración de un poder que unifica las esferas civiles y religiosas. En otras palabras, un soberano. Este soberano puede ser interpretado como un monarca o como el Estado que garantiza el fin del Estado, o en definitiva del conflicto donde el *hombre es el lobo del hombre*. Hablamos de un mundo donde los hombres solo dan para recibir, y donde el Estado de conflicto surge por las posesiones de los vecinos, por defensa propia o por la misma gloria de la guerra. Dado que el libro escrito por políticos e intelectuales españoles referencia al libro escrito por Irvin y Jacoby, no me voy a detener en mucha profundidad en este aspecto, sino en señalar que ambos escritos sostienen que los Siete Reinos necesitan ese Leviatán, que es el ocupante del Trono de Hierro, como garante, no solo de su paz, sino del común.

Un aspecto descuidado en ambos libros es no recordar que el pensamiento *hobbesiano* es un pensamiento dialectico, ya que al Leviatán se le opone el *Behemoth* (López Lopera, 2001). El Behemoth es otro monstruo de la mitología hebrea, el monstruo de la tierra y para Hobbes, es todas las fuerzas que llevan a la desunión y al retorno del estado de conflicto (Hobbes, 1992). Por más que el Leviatán gane e imponga el orden, jamás termina de derrotar al Behemoth y permanece el estado de conflicto. Esta forma de razonarlo hace mucho más interesante los análisis. En el final de *Game of Thrones* hemos sido testigos del nacimiento de dos leviatanes, uno, el abalado por la nobleza en los Seis Reinos y otro, el de derecho regio, en el Norte. Es decir, dos órdenes nuevos. Estos Leviatanes nacen de la derrota del mayor Behemoth de la serie, Daenerys que termina arrasando la tierra y simboliza las consecuencias

de ese estado de conflicto. El miedo a que el conflicto siga escalando hace que Jon actúe. En otras palabras, el cuchillo a traición de Jon Nieve termina fundando un nuevo orden en el continente. Ahora ¿qué tan fuertes serán esos Leviatanes?

Esta pregunta puede ser enriquecida a través de Maquiavelo. Ambos libros también hacen una lectura de dicho autor, siempre partiendo desde su obra clásica, *El Príncipe*. En el artículo de Marcus Schulzke (Schulzke, 2012) se enseña un análisis partiendo de los dos conceptos más importantes, la teoría maquiavélica, la *virtu* y la fortuna. En efecto, las crisis de Westeros, son producto de gobernantes carentes de *virtu*, y, por ende, incapaces de encauzar su fortuna. A la muerte de Robert Baratheon, hombre catalogado con muy poca *virtu* pero con la suficiente como para que su gobierno no sea cuestionado y desafiado, Westeros entra en una crisis, puesto que sus gobernantes son incapaces de encauzar a la fortuna: Joffrey Baratheon es inmaduro y carente de las virtudes necesarias para lidiar con las necesidades de un país; Tommen es un niño y quien gobierna en su lugar es Cersei Lannister; su madre Cersei es uno de los personajes más conscientes de lo que es el poder y, a pesar de tener cierto nivel de *virtu*, resulta incapaz de mantener a la fortuna de su lado. Por último, Daenerys, quien durante su estancia en Essos se mostró capaz de proyectarse a sí misma como *una princesa maquiavélica*. Incluso, el autor Rubén Martínez Dalmau interpreta el papel de Jorah Mormont como “el Maquiavelo de Daenerys” (Martínez Dalmau, 2014).

En este punto, el libro escrito por los peninsulares tiene un análisis más inteligente, puesto que también traen a la palestra *Los Discursos de la Primera Década de Tito Livio* (Maquiavelo, 2015) en donde el florentino explora cuestiones más profundas que la naturaleza del poder. La *virtu* y la fortuna son importantes para un gobernante, pero también importa qué tan legítimo sea. Y es en este punto donde cobra importancia la *virtu*, ya que un gobierno, por la mera fuerza de la conquista, deviene en ilegítimo muy rápidamente. Las famosas “señales” de locura de Daenerys nos advertían que tarde o temprano esa princesa ideal terminaría deviniendo en un monstruo carente de legitimidad, no solo por culpa de sus propias emociones -la explicación que Maquiavelo le da a la pérdida de *virtu*-, sino porque también la fortuna le da la espalda. Esa fortuna es la conciencia del común, es la conciencia de Tyron Lannister diciéndole a Jon Nieve *crucificó a los esclavistas, y la aplaudimos, causó una masacre en Astapor, y la aplaudimos. Está acostumbrada a creer que lo que hace es lo correcto*.

De ahí, que la fortuna de un pueblo no debería depender de la *virtu* de su gobernante, sino de la *virtu* del pueblo. Sin embargo ¿es la *virtu* del pueblo ese consejo que



eligió a Bran el *Roto* como Rey de los Seis Reinos? Definitivamente, no. Se trata de un congreso de nobles, los más poderosos que sobrevivieron a las catástrofes, e incluso una de ellos, la que mantenía mayor poder militar, no le jura lealtad y se independiza. Si bien podemos notar que Bran *el Roto* tiene virtud y *virtu* para ser el gobernante, nos queda pendiente la pregunta de si la fortuna lo favorecerá o deberá luchar con ella. Pero ¿y qué hay de los otros nobles? ¿se inclinan ante un rey como garante de la paz o como garante de su propio poder como nobles? Es por esta cuestión por la que, insisto, Westeros entra en una transformación de una monarquía electiva a la polaca y no en un parlamentarismo británico. Volviendo a Hobbes, este nuevo Leviatán engendra también su propio Behemoth: La autoridad del Rey contra la de los Nobles que lo eligieron.

Un último punto a explorar en mi explicación es la legitimidad de estos dos nuevos gobernantes. Las cuestiones de legitimidad y poder clásicamente son abordadas desde la sociología de Weber (Weber, 2004) en donde se expone que esta legitimidad nace de las relaciones sociales. Y estas relaciones sociales expresan la forma en que el poder se proyecta, es decir, la dominación. Weber utiliza su clásico concepto de tipos ideales para explicar cómo son estas dominaciones. Para el caso de los dos leviatanes recién erigidos de Westeros, hay claros contrastes. Por un lado, la reina Samsa se sigue manteniendo en los carriles de la tradición. Este tipo de legitimidad según Weber es la menos racional, porque en ella el gobernante apeas debe justificar su posición. Y es que, en efecto, Samsa lleva la sangre de los Starks, los históricos reyes del norte y hay un sentimiento de causa común que une a los norteños y sus nobles con la Reina del Norte. Por otro lado, la situación de Bran está muy lejos de ser una dominación de tipo Legal-Racional. De hecho, a juzgar por las últimas escenas de este personaje, sería una dominación de tipo carismática. La personalidad de Bran y sus poderes personales, al ser el cuervo de los tres ojos, serían una herramienta política muy importante a la hora de sus acciones y la toma de decisión en el poder. Pero ese equilibrio basado en los poderes de Bran solo va a durar hasta que la persona de Bran siga existiendo en este plano. De ahí que lo que venga después sea una disputa entre los nobles por quien se queda con el trono. Por lo tanto, el trono de los seis reinos es endeble y, como ya vimos, más allá de que se haya conformado una “dominación legal” en la forma de reyes electivos, esto solo es la puerta de entrada de una constante crisis orgánica, muy lejos de una democratización.

## Catástrofe Civilizatoria

Los dos desastres que dieron origen a un nuevo orden en *Game of Thrones* tienen también, en esta reflexión final, un lugar. Queda la semblanza bíblica de la catástrofe que sucede a un orden decadente, al que luego sigue una nueva edad de oro. El recurso de la catástrofe como *tabula rasa* es común en casi todas las culturas. El *Kali Yuga* en la mitología védica es un buen ejemplo de cómo a un enorme periodo de riña y desastre sigue reiniciando el ciclo, con unos pocos elegidos al mando del último avatar de Vishnu, Kalki. Las catástrofes, por lo general, devienen en un proceso donde resurge lo mejor de la civilización. En otras palabras, eventos críticos claves para la redefinición y reproducción de todas las relaciones sociales.

En Mesoamérica, por ejemplo, las caídas de los imperios y la reconstrucción de nuevos eran maneras de demarcar los tiempos históricos. El imperio caído era retratado en la mitología como la destrucción de un sol, y por consecuente, el ascenso de un nuevo orden suponía el ascenso de un nuevo astro (Echeverría García, 2018). Dados los ejemplos de la mitología, podemos decir que las dos catástrofes corresponden a un nuevo periodo civilizatorio, un nuevo orden. Casi como el mito del fénix -que para renacer necesita morir- Westeros termina muriendo dos veces para que así surjan dos nuevos ordenes, dos nuevos periodos civilizatorios.

La significancia de que el orden tenga que surgir de una catástrofe me parece remarcable en varios sentidos. Primero, volvamos al concepto de *tabula rasa*, un nuevo inicio donde la sociedad entera debe reconstruir un nuevo *status quo*. Segundo, porque con el nuevo orden se inicia un nuevo proceso civilizatorio. Esto nos lleva a los estudios del colapso en sociedades tradicionales. Para no meterme en toda esa biblioteca teórica, solo mencionaré al autor Yoffee (Mc Anany, Yoffee, 2010), quien apunta que todo colapso no es un colapso en sí, sino que quedan retazos de la sociedad anterior y que estos son esenciales para formar los cimientos de la nueva. La capacidad de autodestrucción humana solo es superada por su mayor virtud: la capacidad de supervivencia y adaptación. En este sentido, es importante el papel del Estado, tanto en el colapso como en la construcción de un nuevo orden. Esto lo vemos en la serie con la reestructuración de la monarquía de los Seis Reinos; es decir, se encara un nuevo proceso civilizatorio teniendo como cimientos estructuras supervivientes del anterior proceso. De ahí que también el colapso sea interpretado

no como la destrucción de una civilización, sino como su renacimiento bajo un nuevo proceso.

Otro aspecto afín a lo anterior sería resolver qué fue lo que colapsó. Al ver la serie y tener en cuenta el ataque de los caminantes blancos o el holocausto perpetrado por la *Reina Loca* Daenerys, nos queda claro que el colapso es meramente político. La cultura de los entonces Siete Reinos quedó intacta, su proceso civilizatorio quedó seriamente afectado por estas catástrofes, pero lo que realmente colapsó fue el sistema de gobierno, el orden y la legitimidad. De ahí que el resurgimiento tenga que ver con la secesión de un reino, la construcción de otro orden dependiente de las estructuras políticas supervivientes, es decir, la nobleza. También podemos inferir que en el Norte este colapso no fue político; de hecho, el único colapso fue el de los Siete Reinos. Su autoridad, legitimidad y orden quedaron afectados, tanto por el ataque de los caminantes blancos como también por el descenso y muerte de Daenerys. Entonces, hablar de colapso en este contexto es solo hablar del colapso de los Siete Reinos. El norte termina fortalecido y reivindica socialmente sus estructuras, que no solo le permiten independizarse, sino también mantener su *status quo*, construyendo un orden en torno a todo lo que ya tenía: el prestigio de la Dinastía Stark en torno a su cultura y su proceso civilizatorio. Su único colapso es el poblacional.

## Epílogo

Como última nota de este artículo -donde ya se discutió tanto los presupuestos filológicos como el posible devenir de los dos estados de Westeros- quiero subrayar que este será el único final de la saga de *Canción de Hielo y Fuego* hasta la publicación de los libros. Si bien se sabe que es una visión reducida, conocemos por comentarios del autor que muchos de los sucesos capitales ocurridos en este final sucederán. Por lo tanto, podemos inferir que la obra del autor está en torno al colapso de un orden político. Dicha decadencia no comienza con el punto de partida de la saga, es decir, con la muerte de Jon Arryn, la Mano del Rey de Robert I; hablamos de decadencia que comienza puntualmente con la Rebelión Fuegoscura. En efecto, el rey Aegon IV *El Indigno* es el que comienza este proceso de decadencia.

En su reinado quedan expuestos los problemas del Estado, no solo dependiente de legitimidad de la dinastía Targaryen, puesto que la capacidad personal del rey daba forma y alcance a ese Estado. Con la legitimación *post mortem* de todos los

bastardos de este rey comienza la decadencia. El descrédito de los Targaryen, que terminan matándose entre ellos y arrastrando a sus súbditos en batallas como la de Hierbaroja, así como el cada vez más escandaloso estado de locura de la dinastía, llevó a que los resentimientos se transformaran en una progresiva pérdida de la legitimidad. La explosión de Refugio Estival durante el reinado de Aegon *el improbable* y la locura de Aerys II terminaron por dilapidar toda credibilidad de la dinastía. El cambio dinástico ocurrido al finalizar la Rebelión de Robert solo hizo agudizar aún más esa decadencia. El problema ya no era quien gobernara, sino el sistema de gobierno, es decir, el orden. El completo colapso de este orden y el nacimiento de uno nuevo es un final coherente para Westeros, y un final esperable. Los detalles más profundos sobre este orden solo lo sabremos con la obra literaria completa.

## Bibliografía

West, E. (2019) *Iron Fire and Ice: The Real History of Game of Thrones*, Skyhorse Publishing, New York.

Pineda Acevedo, H. (2018) “The Glorious Revolution: El constitucionalismo moderno en Inglaterra” revista de *Investigaciones Jurídicas de la Escuela Libre de Derecho* No. 42.

Iglesias Turrión, P. (2014) *Ganar o morir, Lecciones políticas en Juego de Tronos*, Ediciones Akal, Madrid.

Errejon Galvan, I. (s.f.) “*Power is Power. Política y Guerra*” en Id.

Irraberri Perez, Z. & Iglesias Turrión, (s.f.) “*Vencer o Morir en la Escalera del Caos, Legitimidad y poder*” en Id.

Martinez Dalmau, R. (s.f.) “*Un hombre muy pequeño puede proyectar una sombra muy grande*” en Id.

Iglesias Turrión, P. (s.f.) “*Boxeo y Ajedrez entre Espadas y Sombras*”, en Id.

Lukovsky & Zowitzkey: (2001) “*Concise history of Poland*” Cambridge University Press, Cambridge.

Clayton & Shepard (2017) “Gender and power in Game of Thrones” Political Studies Association “Politics”, Vol 37.

Irwin & Jacoby (2012) *“Game of Thrones and Philosophy”* Ed Wiley and Sons, New Jersey.

Littman, Georg (s.f.) *“Maester Hobbes goes to King’s Landing”*, en Id.

Schulzke, Markus (s.f.) *“Playing the Game o Thrones: Some lessons from Machiavelli”* en Id.

Hobbes, T. (1980) *“El Leviatán”* Fondo de Cultura Económica, México,

Hobbes, T. (1992) *“El Behemoth o parlamento largo”*, Colección Clásicos Políticos Editorial Centro de Estudios Políticos e Institucionales, Madrid.

Maquiavelo, N. (2010) *“El príncipe”* (Comentado por Napoleón Bonaparte), Espasa Clasicos, Madrid.

Maquiavelo, N. (2015) *“Discursos sobre la primera década de Tito Livio”* Alianza Editorial, Madrid.

Lopez Lopera, L. (2001) *“La guerra o la dialéctica del Leviatan y el Behemoth”* Estudios Politicos, ISSN-e 2462-8433 N°10.

Weber, M. (2004) *“Economía y Sociedad”*, Fondo de Cultura Económica, Madrid,

Etcheverria García, Jaime (2018) *“De monstruos y fenómenos naturales. Historia cíclica, presagios y destrucción de imperios en el Altiplano Central durante el Posclásico”* *Relac. Estud. hist. soc.* vol.39 no.153 Zamora mar.

Mc Annany& Yoffee: (2010) *“Why we question collapse and study human resilience, ecological vulnerability, and the aftermath of empire”* En: *Questioning Collapse. Human resilience, ecological vulnerability and aftermath of empire.* Cambridge: Cambridge University Press. p. 1-17.

## Fuentes

Game of Thrones, HBO, David Weiss y David Benioff, 2011

George R.R Martin Cancion de Fuego y Hielo (Colección), DeBolsillo, Madrid, 2012.

George R.R Martin, *“El mundo de Hielo y Fuego”* Ed Literatura Random House, Madrid, 2016.



# Huellas en la nieve

## Los caminantes blancos y su relación con el terror cinematográfico

Mercedes Iáñez Ortega

HUM 1026

### Resumen

Hay muchas conexiones posibles entre Juego de Tronos y el cine de terror y un personaje que nos hace “temblar” especialmente. Los Caminantes Blancos son un tipo particular de criatura no muerta, construido sobre múltiples referencias de antiguas leyendas, libros y películas de terror. Los muertos vivientes son legión y una verdadera amenaza, el ejército más temido de todos. ¿Pueden ser considerados como una suerte de zombis? ¿Son un tipo diferente de retornados?

Desde el papel al audiovisual, desde nuestras más profundas pesadillas a la pantalla, no hay muro que pueda contenerlos. Temámosles porque “El invierno se acerca” y ya podemos ver sus esqueléticas huellas en la nieve.

**Palabras Clave:** Caminantes blancos, ejército de muertos, los Otros, los Espectros, zombi, no muerto

## **Abstract**

There are several links between Game of Thrones and Horror Film, and there is a character that chill our blood. White Walkers are a special kind of undead creature, built over many references of old horror legends, books, and films. The living dead are legion, and always a serious menace, this is the most terrifying army of all. Could they be considered as a kind of zombie? Are they a different type of returned?

From paper to film, from our deepest nightmares to screen, there is no wall to hold them back. Fear them, because Winter is coming and we can see their skeletal footprints on the snow.

**Keywords:** White Walkers, army of dead, the Others, wights, zombie, undead



# Huellas en la nieve

## Los caminantes blancos y su relación con el terror cinematográfico

### **Juego de Tronos y el terror. La muerte como estado transitorio**

*Juego de Tronos*<sup>1</sup> es una serie aterradora por momentos. Hay escenas especialmente turbias y sanguinarias que quedan en la mente del espectador a la altura de películas de terror consagradas. Abundan enfrentamientos bélicos, torturas, masacres, violaciones y vejaciones varias, tanto físicas como psicológicas. Estos comportamientos violentos y situaciones extremas se dan en cada una de las temporadas de forma más o menos específica. Todo es amenazante en este contexto: la propia naturaleza, la situación social o las luchas por el poder. Aparecen personajes propios de un film de terror: hay seres imaginarios, como dragones o gigantes, y otros no tan fantásticos, pero de una crueldad sobrehumana, como mercenarios sádicos, fanáticos religiosos o reyes (y aspirantes) tiránicos; todo un muestrario de psicópatas. La espectacularidad de las muertes viene definida por el aprecio o desprecio que el espectador va

---

1 *Game of Thrones* /*Juego de tronos* (2011-2019), creada por David Benioff y D.B Weiss, con la participación de George R.R. Martin (entre otros) en la guionización y más de quince directores, para HBO. A partir de ahora nos referiremos a ella en este texto como GOT.

tomando a los personajes, sin nada que envidiar a los *slasher ochenteros* y con un *body count* sin precedentes. Se da culto al morbo, a la explotación estética de la violencia y la compensación catártica de un público que reclama ser sobre-estimulado.

La historia creada por Martin tiene dos líneas argumentales principales: la guerra entre las casas por el control de los reinos (y con ello el ascenso al trono de distintos personajes) y la guerra contra los muertos. Se trata, por tanto, de fantasía épica como género principal, pero mezclando inevitablemente elementos propios del terror en su base narrativa, al margen de la resolución estética adoptada y del gusto por la explotación visual. Recordemos que GOT, además, aparece en un contexto específico derivado de la globalización: plataformas y nuevos formatos de creación y difusión, tecnologías digitales y auge de los efectos especiales asociados, fenómenos masivos fanáticos, merchandising y creación de franquicias o marcas. Esto, que a priori parece afectar solo a los modos de producción, ha implicado también la fusión de géneros, el empleo de temas universales como principal inspiración y con ello la vuelta a los miedos ancestrales. ¿Y qué hay más universal que la muerte y más aterrador que un muerto viviente?

En GOT muere “hasta el apuntador”, pero hay diversas criaturas que reviven de algún modo estableciéndose una inusual relación con la muerte como “estado transitorio” para algunos personajes. Por un lado, están los resucitados por medios místico-divinos como Lord Beric Dondarrion, conocido como “el que no puede morir”, que lidera el ranking siendo resucitado al menos en seis ocasiones por Thoros; parece no tener permitida su retirada de la historia hasta haber cumplido cierta misión. Otro ejemplo clave es John Nieve, que fue traicionado y asesinado por su propia gente y resucitado por Melisandre, dejando claro que tanto G.R.R. Martin como el *Señor de Luz* tenían otros planes para el protagonista. Ambos personajes tienen un momento de puesta en común de sus experiencias, donde queda claro que esta cualidad de retorno no ha sido elegida por sus beneficiarios, sino que más bien es algo impuesto por el destino o una entidad “divina” superior. Estos ejemplos de resurrección constatan que la muerte puede no ser definitiva en GOT si la historia así lo requiere<sup>2</sup>.

Hemos de mencionar un ser al que determinados humanos no permiten morir para “ser utilizado” y que participa por tanto de una suerte de reanimación: la Montaña, también conocido como Sir Gregor Clegane. Si aludíamos antes a personajes propios del cine de terror, Qyburn es un *mad doctor* en toda regla para Cersei Lannister,

---

2 Algunos ejemplos no aparecen en la serie pero sí en la saga literaria de R.R.Martin, como es el caso de Catelyn Stark que en “Tormenta de Espadas” (2000) reaparece como Lady Corazón de Piedra.

una mezcla de Herbert West con Josef Mengele. El concepto de “soldado perfeccionado” alcanza una dimensión universal y atemporal con la Montaña: pasa de ser humano a monstruo por experimentación científica o aplicación de artes oscuras; cuando Jaime Lannister pregunta qué le hicieron exactamente, la respuesta de Qyburn fue “diversas cosas...” dejando al espectador flotando en la curiosidad morbosa.

Pero la forma de “retorno” que más nos interesa es sin duda la de los Caminantes, ya que ellos son la justificación misma de esta historia. Son la representación de un enemigo común, lo único que puede hacer que se unan los humanos (en continua confrontación por el control del territorio y el poder) con un fin mayor: la supervivencia. La amenaza de lo desconocido, lo de “más al norte” en este caso, es ancestral. En GOT no se teme a la violencia porque se (sobre)vive con ella, siendo asumida como parte de la vida. No se teme a la muerte en sí (que podría conllevar cierta la paz) sino a la posible transformación en algo no humano. Se teme a la otredad que pone en peligro todo lo conocido y “aceptado”. Y esto se ejemplifica con un ejército de muertos, que no hace diferencia entre los seres humanos (unificador, como el concepto medieval de muerte) y que solo puede ser afrontado con una batalla épica sin precedentes.

## Los Caminantes Blancos: presentación y evolución en la serie

Tres hombres de expedición, siguiendo una columna de humo, llegan a un asentamiento donde fragmentos de cadáveres, algunos empalados, y una niña clavada a un árbol, presentan un paisaje estremecedor bañado por la nieve. Cuando la cámara se aleja nos muestra un símbolo bien definido formado por esos trozos de carne y hueso, donde nada ha sido dejado al azar sino perfectamente *escenografiado*. Los exploradores continúan su búsqueda, sopesan las posibles explicaciones y vuelven al escenario macabro para descubrir dos cosas igualmente aterradoras: los restos humanos han desaparecido y la niña parece haber vuelto a la vida con una congeladora mirada. Mientras, un ser de ojos profundamente azules les estaba vigilando desde el bosque y ahora pasa al ataque<sup>3</sup>.

Así empieza GOT, siendo esta la escena previa a los créditos iniciales. Los primeros en insinuarse son nuestros protagonistas, lo cual marca la importancia na-

---

3 GOT, T.1, C1, Winter is Coming/Se acerca el invierno.

rrativa que tendrán en la historia. Esta presentación sesgada está justificada por el misterio que les rodea. Físicamente se siguen las premisas de los textos de G.R.R. Martin, si bien aquí se les denomina como Caminantes Blancos<sup>4</sup>. Su aparición en los primeros capítulos (como presentación para el espectador) será en ocasiones tan sutil como una simple mención; por ejemplo, se habla de ellos desde el punto de vista de la tradición, cuando Brandon Stark solicita a su cuidadora que le cuente una historia sobre los viejos tiempos:

*Durante la Gran Noche los caminantes blancos llegaron por primera vez. Devastaron ciudades y reinos montados en sus caballos muertos, cazando con sus jaurías de pálidas arañas grandes como perros*<sup>5</sup>.

Comienza a quedar claro que la construcción del Gran Muro y la aparición de la Guardia de la Noche no atendió solo a una separación socio-política con los salvajes, sino a la protección ante una amenaza mayor. Más específico se muestra este peligro capítulos después, cuando los cuerpos que la Guardia de la Noche había descubierto se levantan con los ojos azules<sup>6</sup>. La primera temporada termina con otras menciones en las que ya el espectador se puede hacer una idea del tipo de enemigo al que los personajes humanos se enfrentarán cuando dejen de pelearse entre ellos. Durante la segunda temporada será Samwell Tarly quien proporcione información sobre estos seres, pero los Caminantes no aparecerán abiertamente hasta el capítulo final, como un primer grupo de cuerpos *avanzantes* encabezados por un ser diferente y destacado que controla la situación de algún modo<sup>7</sup>. Con ello comenzamos a tener claro que hay diferentes tipos de “caminantes”.

La exposición del origen de los Caminantes se realiza a través de una visión de Brandon Stark<sup>8</sup>. Se presenta al Señor de la Noche como humano transformado (por

---

4 En el primer capítulo de “Canción de hielo y fuego I” de George R.R. Martin (1996), se describe esta expedición tal y como se mostrará en la serie, y con ello nos ofrece la primera descripción de estos seres. En el libro se habla de Los Otros como huesudos y pálidos, alargados, desplazándose como sombras, con armaduras que parecen cambiar de color y armados de forma no humana o conocida, de ojos azules heladores. Esta descripción será seguida por el tipo iconográfico presentado en la serie.

5 *GOT*, T.1, C.3, Lord Snow/John Nieve.

6 *GOT*, T.1, C.8 The Pointy End/ Por el lado de la punta.

7 *GOT*, T.2, C.10 Valar Morghulis. En conexión continua, la tercera temporada comienza con el enfrentamiento abierto del mencionado grupo con la Guardia de la Noche en *GOT*, T.3, C.1 Valar Dohaeris.

8 *GOT*, T.6, C.5 The Door/La puerta.

un Hijo del Bosque) con propósito de ser usado como “arma de guerra” para defenderse de los Primeros Hombres, siendo el *Caminante Primigenio*<sup>9</sup>. Previamente, cuando se excava en las minas de Rocardragón, se encuentran pictogramas hechos por los Primeros Hombres y los Hijos del Bosque donde ambos grupos pelean juntos contra los seres de ojos azules<sup>10</sup>. Así deducimos (los espectadores) que los Caminantes Blancos se organizan de forma que una élite trasformada por “brujería” controla militarmente al ejército de muertos reanimados con un fin específico (la guerra contra los vivos). La primera vez que vemos claramente esta “jerarquía”, los controladores aparecen montados a caballo y con armaduras, como antiguos caballeros<sup>11</sup>.

Queda claro que existen dos tipos de seres constitutivos de la amenaza y de hecho el modo de enfrentarse a ellos también los diferencia. El vidriagón y el acero valyrio son materiales especiales que ofrecen la posibilidad de emplear armas de diseño tradicional contra los Caminantes. Por ejemplo, Sam encuentra armas antiguas (de los Primeros Hombres) hechas con este material<sup>12</sup>, pero no conocerá su poder hasta que mata a un Caminante por la espalda<sup>13</sup>. Sin embargo, los muertos reanimados pueden verse muy afectados por las armas habituales si llegan a ser destrozados totalmente. El fuego también supone un elemento interesante en varias formas: por un lado, la incineración será el medio habitual para evitar que cualquier muerto reviva de forma no deseada, y por otro, las espadas llameantes prendidas por los sacerdotes del Señor de Luz también parecen contenerles.

Un episodio clave en la presentación de esta amenaza, ya con un ataque militar identificable como tal, llega superado el punto equinoccial de la serie, donde los Caminantes se organizan en grupos de ataque encabezados por el Rey de la Noche<sup>14</sup>. Aún no se había evaluado la envergadura del problema en la pantalla: en este momento ya podemos apreciar la actitud totalmente camicace de los muertos arrojándose desde la montaña, la ferocidad adquirida derribando la empalizada o

---

9 En los libros aparecieron durante el largo invierno en la Larga Noche (unos 8000 años antes de la conquista de los Siete Reinos por los Targaryen) y siendo sirvientes del Gran Otro. El Rey de la Noche era un Lord Comandante de la Guardia de la Noche, transformado por motivos amorosos y habiendo ya practicado en vida algunos sacrificios en honor a Los Otros, al que un antepasado Stark mató siendo Rey en el Norte.

10 *GOT*, T.7, C.4 The Spoils of War/El botín de guerra.

11 *GOT*, T.4, C.4 Oathkeeper/Guardajuramentos.

12 *GOT*, T.2, C.8 The Prince of Winterfel/El príncipe de Invernalía.

13 *GOT*, T.3, C.8 Second Sons/Los segundos hijos.

14 *GOT*, T5, C.8 Hardhome/Casa Austeria.

la velocidad en su avance y transformación. La coreográfica “levantada” de los caídos a la señal del Señor de la Noche, supone el final no solo del capítulo, sino también de cualquier duda sobre la seriedad de esta amenaza.

Llegados a este punto, el público ya conoce a los Caminantes, pero parte de los personajes de la serie aún duda de su existencia o poderío. Tras un enfrentamiento espectacular<sup>15</sup>, se junta a todos los protagonistas en la capital de Poniente con un cuerpo “revivido” para mostrar el horror al que se enfrentan<sup>16</sup>. Mientras, cuando parece que los humanos se aliarán contra los muertos, estos están llegando al Muro. El inicio de la última temporada se orienta hacia este gran (y esperado) enfrentamiento, donde son explotadas todas las capacidades y poderes de uno y otro bando. Derribado el muro, que era la principal baza de contención de la amenaza, los Caminantes llegan a Invernalía en gran número y de forma organizada. En la batalla final se producen encuentros (enfrentamientos particulares en escenas concretas) muy significativos, que rozan “lo personal” para mayor carga emotiva y conmoción del espectador<sup>17</sup>. Y dado que los muertos son superiores en número y resistencia, el único modo de vencerles será empleando la estrategia y la resiliencia (quizás el arma más “humana”).

Pero ni siquiera en este capítulo, con el esperado enfrentamiento definitivo, los Caminantes son absolutos protagonistas, sino que lo son los personajes humanos a los que se enfrentan. Por eso no es de extrañar que solventado el problema (superado el peligro) desaparezca esta línea argumental de la serie sin mayor incidencia: los hombres han debido unir fuerzas contra un enemigo común y sobrenatural, pero una vez este ha sido eliminado la alianza se esfuma como polvo en el viento. Los caídos serán honrados y los humanos seguirán con sus luchas de poder.

## Algunos precedentes históricos, mitológicos y folklóricos

Como indicábamos anteriormente, en GOT se retoman miedos ancestrales y temores atávicos especialmente en la figura del no-muerto. La ambientación medievalista-fantástica (en sentido amplio y popular, casi coloquial, y totalmen-

---

15 *GOT*, T7. C.6 Beyond the Wall/Más allá del muro.

16 *GOT*, T.7, C.7 The Dragon and the Wolf/El dragón y el lobo.

17 *GOT*, T.8, C.3 The Long Night/La larga noche.

te anacrónico) permite tomar referencias históricas y folklóricas, por el público ya conocidas y asumidas, sin necesidad de complejas explicaciones<sup>18</sup>.

El hombre en la Edad Media convivía con la muerte, siendo incluso motivo de espectáculo (disfrutándose en los enjuiciamientos públicos) o de recompensa (como promesa de descanso o compensación por las penurias vividas), reflejándose en sus manifestaciones culturales<sup>19</sup>. Se temerá más al “mundo de los muertos” que a la muerte en sí misma, lo cual viene promovido por las propias instituciones controladoras (como la Iglesia) en un contexto de hambrunas, guerras y enfermedades. En la Edad Media se teme a los fallecidos en determinadas circunstancias, no solo vinculadas a la enfermedad sino asociadas también al concepto de mala suerte o “caer en desgracia”, y siendo especialmente mal considerado el suicidio. Algunos rituales de enterramiento especiales (desmembramientos, incineración, obstrucción de tumbas, etc.) muestran ese miedo al retorno<sup>20</sup>. Tras una muerte especialmente violenta los muertos podrían regresar para aterrorizar a su antiguo pueblo o parientes, y así aparece en algunas crónicas medievales como las de Guillermo de Newburgh<sup>21</sup>. Estos no eran fantasmas incorpóreos, sino que retornan con su cuerpo ya en descomposición, con ciertas alteraciones, pero aún reconocibles por sus familiares, e interactúan (incluso atacan) físicamente, lo cual justificó la destrucción de determinados cadáveres para impedir su regreso. Además, la Peste Bubónica marca toda la Edad

---

18 De los muchos textos y tratados sobre este tema, recomendamos la lectura de Fossois, G., (2019), *La mitología según Juego de Tronos*, Barcelona: Ed Planeta - Minotauro. En esta obra, los Caminantes provienen de las hordas de muertos que acompañan a Loki, aludiendo al mito del Ragnarök, en la gran batalla contra Odín y Thor que da lugar al Finbulvert o “gran invierno”.

19 La muerte como elemento unificador será tema recurrente en las artes, sobre todo en las plásticas, bajo un prisma alegórico seguido durante más de diez siglos en el ámbito occidental. La Danza Macabra o Danza de la Muerte se refiere a un género artístico literario y figurativo (pictórico-escultórico) sobre la universalidad de la muerte y donde se la personifica como un esqueleto humano. La iconografía queda condicionada entendiendo la posibilidad de que los muertos se alcen (de forma simbólica) para entregar un mensaje a los vivos, a veces esperanzador, otras veces aleccionador y en algunas ocasiones incluso de venganza.

20 Con el aumento de la demanda se comienzan a reutilizar los ataúdes y fosas, lo cual llevó a observar arañazos y otras huellas que favorecieron esta creencia en el “muerto revivido” (generalmente asociada a casos de enterrados vivos, algo propio de enfermedades no diagnosticadas como a la catalepsia). De hecho, de aquí vienen costumbres como velar al muerto o atar un cordel a sus dedos con una campana o cascabel en el extremo.

21 Conocido también como William Parvus (1136-1198), autor de “*Historia rerum Anglicarum*” en el siglo XII, es una de las principales fuentes medievales para el estudio de los fantasmas y los muertos retornados.

Media: aunque realmente fue expandida por las ratas y sus pulgas, era generalizada la creencia de que eran los propios muertos los transmisores de la enfermedad. La peste fue, además, de un fenómeno cíclico, por lo que los testimonios llegaban en primera persona o desde generaciones anteriores, creando una superstición que el ser humano medieval conoce desde la infancia. Por todo ello se da lugar a múltiples leyendas populares y una particular interpretación sobre el muerto viviente.

Existen distintos tipos folklóricos de “retornados” de origen medieval que podrían servir de referencia conceptual e iconográfica para los Caminantes, además de los Revenant europeos retratados por Guillermo de Newburgh<sup>22</sup>. Los Draug (*draugr* o *aptrgangr* en la mitología nórdica), guardianes de tesoros en las tumbas y protectores de ciertos territorios, también constituyen una tipología abierta de muerto revivido diferenciándose en varios tipos. Poseen algunas características identificativas particulares, como el mal olor o la capacidad de transformarse y de aumentar su tamaño; pero coinciden con nuestros personajes en la gran fuerza, la vestimenta guerrera y apariencia cadavérica, y la necesidad de armas específicas para derrotarlos. Algunos poseen ciertos poderes mágicos (como el control del clima)<sup>23</sup>. Por otro lado, hay un personaje concreto (no una tipología) de la mitología eslava y su folklore que también puede haber influido en la concepción de los Caminantes: Koschei, “el Inmortal”, un hombre malvado, decrepito y cadavérico, con poderes o cualidades mágicas, cuya alma está separada de su cuerpo (lo cual supone muy complejas técnicas para acabar con él). Es el villano en cuentos e historias tradicionales, apareciendo así en libros, óperas o películas, a destacar (por su impacto popular) el film de animación *Krasa nenaglyadnaya / Beloved Beauty* (1959, Vladimir Degtyaryov).

Estas no son las únicas referencias mitológicas o folclóricas para los Caminantes, sino solo unos ejemplos posibles. Veamos ahora como estos tipos “históricos” (propios de tiempos oscuros) se han retomado o reflejado en el cine y la televisión.

---

22 Recomendamos la lectura de Leconteux, C., (1999), *Fantasma y aparecidos en la Edad Media*, Barcelona: José Olañeta Editor - colección Medievalia 7.

23 Para una introducción más amplia a este personaje recomendamos la visita a <http://www.vikinganswerlady.com/ghosts.shtml>



## Referentes cinematográficos y televisivos I: el concepto de zombi

Uno de los factores que hacen aterradores a los Caminantes es que no son literalmente iguales a los muertos vivientes conocidos hasta el momento en el medio audiovisual, sino que se establecen como tipologías más o menos originales. Sin embargo, los caminantes vienen de un cúmulo de experiencias en el imaginario colectivo: cada aparición, cada escena, nos recuerda una trayectoria previa presente en la mente tanto de G.R.R. Martin como de los creadores de GOT. Comencemos por distinguir entre los dos tipos de seres que componen la amenaza: los Caminantes quedaban perfectamente diferenciados en los libros al hablar de *Otros* y *Espectros*, por lo que a partir de ahora nos referiremos a ellos con esta terminología para poder apreciar las diferentes influencias y precedentes en el audiovisual<sup>24</sup>.

Los *Otros* son inteligentes. lo cual los convierte en villanos y malvados: son el verdadero enemigo a vencer. En el final del primer capítulo de la última temporada<sup>25</sup>, la expedición de Salvajes y Cuervos encuentran al joven Amber clavado en el centro de una espiral compuesta por restos humanos, algo que hace referencia indirecta a toda la cultura del asesino serial moderno y su visión escenográfica y simbólica de la comunicación<sup>26</sup>. Sin duda se trata de un mensaje, similar al que (como ya hemos indicado) enviaron en su primera aparición y en muchas otras ocasiones, un gesto destinado a ser encontrado y comprendido, para nada gratuito. Si bien en los libros se menciona la existencia de un lenguaje propio, en la serie este no se refleja; mentalmente crean un sistema de enjambre donde los *Otros* dirigen y los *Espectros* obedecen. Los *Otros* pueden transformar a cualquier criatura anteriormente viva en su soldado (como hicieron con ellos), lo que incluye un elenco de animales y seres puestos a su servicio como gigantes, lobos huargos, caballos, mamuts, osos e incluso un dragón. Tienen, por tanto, unos poderes o capacidades sobrehumanas que los distingue de los simples cuerpos revividos y los aproxima al ámbito de la magia, convirtiéndolos en seres únicos. Esta naturaleza exclusiva viene de su origen

---

24 Recordemos que esta terminología es la empleada en la edición en castellano de las traducciones oficiales de la obra de Martin.

25 GOT, T.8, C.1 *Winterfel/Invernalía*.

26 Dejaremos al margen la interpretación concreta de esta simbología, por ejemplo, en el empleo de las espirales o la numerología, que merecería todo un texto para ello dada su complejidad.

mismo y se vincula a la necesidad de cumplir una misión, en este caso eliminar a la amenaza humana.

Sin embargo, los Espectros se parecen mucho a otros seres reanimados por todos bien conocidos: los zombis, monstruos por antonomasia del siglo XXI. Existen múltiples opciones de significación del zombi o posible catalogación, pero los Espectros tienen cualidades tanto de los zombis tradicionales como de los modernos<sup>27</sup>. En primer lugar, son autómatas y están plenamente controlados por los Otros, lo cual nos remite al zombi en sus primeras apariciones cinematográficas, en clásicos como *White Zombie* (Victor Halperin, 1932), *The Walking Dead* (Michael Curtiz, 1936) o *I walked with a zombie* (Jacques Tourneur, 1943), donde villanos (en este caso humanos) utilizaban distintas artes y ciencias para controlar sus minions.

La definición del zombi moderno llegó de la mano de George A. Romero a partir de *Night of the Living Dead* (en 1968), aunque poco tienen que ver estos zombis con los Espectros estética y conceptualmente. Como decíamos, tras años de evolución, se han diferenciado tipologías y estilos referentes a sus cualidades y comportamientos. Los Espectros son veloces y fuertes y se presentan mayormente como una horda, lo que nos remite al tipo “infectado” propio del cine zombi-apocalíptico de las últimas décadas, iniciado en *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002) y plenamente conformado en *World War Z* (Marc Foster, 2013). Sin embargo, hay una gran diferencia respecto a los zombis contagiosos: los Espectros no pueden transformar o controlar a otros seres, siendo que son los Otros los encargados tanto de la “conversión de los caídos” como de dirigir a las masas.

Las referencias principales para estos seres vienen no solo del cine de zombis sino de toda la producción televisiva que ha acompañado al fenómeno cultural zombi<sup>28</sup>. Estéticamente, al margen de la ambientación medievalista de GOT y los

---

27 Recomendamos, para una introducción al tema zombi y como acompañamiento a este texto, las siguientes lecturas: Urraco Solanilla, M., García-García, J. y Baelo Álvarez, M., (2017), *Mundos Z. Sociologías del género zombi*, Madrid: Los libros de la catarata. Flint, D., (2010), *Holocausto Zombi: los muertos vivientes devoraron la cultura pop*, España: Ediciones Robinbook S.L. Serrano Cueto, J.M., (2009), *Zombie evolution: el libro de los muertos vivientes en el cine*, España: T&B editores.

28 Recordemos que GOT surge en un momento concreto de esplendor para las series televisivas marcada (entre otros factores) por la aparición de las plataformas de streaming a nivel global (HBO, Netflix, Amazon Prime Video y otras). En este contexto, las series históricas y de fantasía heroica comienzan a obtener mayor interés y fondos para la aparición de medias-grandes producciones. Pero las producciones seriadas de terror (orientadas tanto a la televisión como a las plataformas de video on demand) son las que verdaderamente se dispararon a partir de 2010. Y si hay un personaje o tema que triunfa en estos momentos,

congelados ojos azules, la principal referencia para la recreación de los cuerpos y sus necro-patologías (e incluso en la elección de su nombre) viene del universo “Walking Dead”. La serie homónima<sup>29</sup>, derivada de los comics creados por Robert Kirkman y Tony Moore para Image Comics en 2003, supuso la renovación estética del apocalipsis zombi de la mano de Greg Nicotero<sup>30</sup> con la creación cuidadosa de “los caminantes”, con técnicas tradicionales y nuevas tecnologías digitales en equilibrio, adquiriendo mayor protagonismo. El fenómeno zombi que experimentamos en la segunda década del siglo XXI (y que abarca todo el ámbito audiovisual) está marcado por el éxito de esta serie y su tratamiento visual y artístico. GOT no solo destaca por sus efectos especiales tecnológicos, sino por el trabajo de maquillaje y caracterización de los Caminantes en la línea de TWD. Sin embargo, TWD opta por una tipología de zombi literalmente infectado, pero de comportamiento lento o “romeriano”, mientras que en GOT los revividos son predominantemente ágiles y rápidos.

Hemos mencionado que existen distintas formas de vencer a los Caminantes. Las armas de materiales especiales serán el único modo de vencer a los *Otros* (a modo de kryptonita), insistiendo en su naturaleza supernatural o mágica. Sin embargo, los muertos resucitados se comportan como zombis requiriendo la destrucción física extrema o la eliminación del Otro controlador. El enfrentamiento cuerpo a cuerpo contra estos será muy duro, ya que aun siendo seccionados o desmembrados sus partes pueden volver a reanimarse independientemente. En el agua parecen no desenvolverse demasiado bien pero no resulta un elemento destructivo sino puntualmente retardante al que acostumbrarse, otra máxima del cine moderno de zombis, ejemplificada en *Land of the Dead* (George A. Romero, 2005). Además, el estado de descomposición de los Espectros depende del momento de despertar y del frío. Si bien encontramos muertos reanimados inmediatamente tras morir (como sucede en casi todos los enfrentamientos) hay momentos en que los

---

ese es el zombi.

Para una introducción en el panorama general del terror televisivo actual recomendamos: Gercard, S., Holland, S. y Shail, R., (2019), *Gender and Contemporary Horror in Televisión*, U.K., Bingley: Emerald Publishing, y Jowett, L. & Abbott, S., (2013), *TV Horror: investigating the dark side of the small screen U.K.*, London: I.B. Tauris.

<sup>29</sup> *The Walking Dead* (2010-2021), adaptada por Frank Darabont para AMC. En adelante nos referiremos a esta serie como TWD.

<sup>30</sup> Productor ejecutivo de TWD y director de algunos capítulos, es sobre todo un artesano de los efectos especiales. Su labor se inicia en *Day of the Dead* (1985, George A. Romero) con Tom Savini, como maestro.

revividos llevaban ya un cierto tiempo bajo tierra y se presentan prácticamente como esqueletos. Iconográficamente, cuando se nos cuenta la historia de Hodor<sup>31</sup>, encontramos uno de los momentos más destacados en la referencia al imaginario zombi por antonomasia, remitiéndonos a la icónica introducción de TWD y todo el cine de zombis moderno, con los brazos putrefactos asomando por la puerta.

La llegada de los Caminantes se anuncia de varias maneras: bajada drástica de temperatura, ocultación del sol, graznido brutal de los cuervos o cualquier otro comportamiento anormal del entorno natural (fauna, flora o clima). Traen con ellos la tormenta y la oscuridad: *Winter is coming*. Este tipo de revelación ya se había planteado en el cine en filmes como *The Fog* (John Carpenter, 1980). Sin embargo, esto solo sucede cuando un *Otro* está presente o dirigiendo la acción, por lo que se vincula más a la presencia de los seres sobrenaturales y malvados que a los muertos reanimados propiamente. Además, se les asocia en el folklore de Poniente con seres que “duermen de día y cazan de noche”, lo cual es propio de seres oscuros desde la antigüedad, pero se sigue reflejando en el cine actual como vemos en *30 Days of Night* (David Slade, 2007).

En GOT la mayoría de los enfrentamientos con los Caminantes se realiza en exteriores ya que vienen vinculados a la progresiva conquista militar del espacio o avance de la amenaza. Pero también hay enfrentamientos “de interior”, especialmente en la batalla final: La escena de la biblioteca nos remite a la confrontación en un lugar cerrado donde los elementos arquitectónicos y mobiliarios cobran vital importancia en la escenografía, similar a lo visto en REC (Plaza & Balagueró, 2007). El despertar en las catacumbas y sótanos, empleados como refugio, nos remite al cementerio del zombi clásico y ochentero irremediamente.

## Referentes cinematográficos y televisivos II: un ejército de muerte

Hemos de recordar que tanto *Otros* como *Espectros* fueron creados como armas bélicas. Los zombis son frecuentemente resultado de la experimentación militar directa o indirectamente, como vemos en *Return of the Living Dead* (Dan O’Bannon, 1985) o *Planet Terror* (Robert Rodríguez, 2007), pero no tienen que ser soldados creados con ese fin. Como indicábamos antes, en la batalla podemos encontrar un

---

31 GOT, T.6, C.4 *Book of the Stranger/ El libro del desconocido*.

paralelismo claro (en su comportamiento como horda) con el zombi actual: son muchos, rápidos, difíciles de detener y con una motivación automática. Sin embargo, los *Otros* nos remiten a las actuaciones grupales organizadas de algún culto o secta, vigilando desde la distancia y coordinando la intervención de cada miembro. Si *Day of the Dead* (George A. Romero, 1985) presentaba abiertamente por primera vez una guerra en su concepción moderna contra los muertos vivientes en el género zombi, *GOT* plantea el “tan de moda” apocalipsis zombi (civilización actual a punto de desaparecer y enfrentamiento bélico inherente) bajo un contexto temporal distinto.

Como hemos indicado, los Caminantes conformarán una estructura pseudo-militar en la que encontramos un dirigente destacado (*el Señor de la Noche*), una serie de generales o comandantes (*los Otros*) y una horda creciente de seres revividos (*Espectros*).<sup>32</sup> Para la batalla final, como ya hemos comentado, los enfrentamientos se organizan en situaciones de temática y contenido bastante concretos. Tenemos, por ejemplo, un encuentro entre El Señor de la Noche montado en un dragón convertido (Viserion Oscuro) frente a Daenerys y John Nieve con dragones vivos. En cierto momento en que la lucha puede parecer medianamente igualada (aunque con las fuerzas humanas severamente mermadas), se produce nuevamente el levantamiento de todos los caídos para desazón del espectador. Es imposible vencer en una confrontación directa ya que los *Espectros* no sufren bajas, más bien un incremento numérico. Por ello se recurre al empleo de la estrategia: la presentación del conflicto en múltiples escenarios simultáneos no solo mantiene la tensión y da la oportunidad de lucirse a los protagonistas, sino que responde a una sutil versión del clásico “divide y vencerás”, distrayendo la atención tanto del verdadero y principal objetivo (el Señor de la Noche) como del público. Se trata de una táctica que lo juega todo a una carta, porque no hay más opciones dada la naturaleza del enemigo, y que parte de la cualidad humana que define al héroe: valor y honor por encima del propio instinto de supervivencia.

---

32 En *GOT* podremos hablar de un concepto de guerra medieval no solo por la ambientación, sino por el uso de la caballería como elemento de combate superando la infantería clásica, alternándose con el empleo de legiones sacrificables de enfrentamiento “cuerpo a cuerpo” más propio de los pueblos bárbaros y el uso de determinadas “máquinas de guerra” más avanzadas, donde cada batalla supone el control de una plaza fuerte o territorio en continua expansión. En principio los Caminantes se presentan como grupos aislados (un “dirigente” con entre ocho y doce revividos), pero al final de la serie nos encontramos con un ejército completo (más de cien mil miembros, incluidas bestias, cruzan el muro): diversas compañías especializados (equivalentes a los escuadrones de caballería y las baterías de artillería, y por tanto propios de la infantería tanto ligera como pesada) atacan por flancos y sectores diferenciados y siguiendo una estrategia estudiada.

Pero no es la primera vez que vemos héroes humanos luchando contra un ejército de muertos en tiempos pasados<sup>33</sup>. El *peplum* y el cine de guerreros mitológicos y fantásticos ya habían aportado ejércitos espectrales acercándose al terror<sup>34</sup>. Ello comienza con Ercole al centro *della terra* (Mario Bava, 1961); en esta película, el héroe tiene un encuentro con un pequeño ejército de muertos al final de su viaje. Adaptación de *Maciste in Hell* (Guido Brignone, 1926), es considerada uno de los *peplum* clásicos más oscuros junto con otros dos títulos, *Maciste contro il vampiro* (Sergio Corbucci & Giacomo Gentilomo, 1961) y *Maciste all'inferno* (Ricardo Freda, 1962), filmes que no trabajan directamente el ejército de revividos pero sí otros temas propios del terror y la fantasía más oscura. Como referencia iconográfica, dentro del *peplum* hay dos películas que resultan indispensables: *Roma contro Roma/War of the Zombies* (Giuseppe Bari, 1964) con un ejército espectral cadavérico en la batalla final, y *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963) que enfrenta al héroe con los hijos del dragón (también legión esquelética) como punto final de su periplo.

*Conan, the Barbarian* (John Milius, 1982) supuso retomar en un contexto cinematográfico más moderno el tema de la fantasía heroica de guerreros emblemáticos, mezclando en muchos casos elementos paranormales y mitológicos. Dentro de estas producciones, especialmente en la explotación comercial-artesanal llevada a cabo por nuestros vecinos italianos, hemos de destacar el título *Ator L'invincibile* (Joe D'Amato, 1982); tanto en este film como en sus sucesores<sup>35</sup>, el enfrentamiento con criaturas fantásticas y paranormales es continuo. En esta película en concreto, hay dos enfrentamientos, o más bien encuentros, que pueden ser tomados como referente iconográfico: la persecución de los protagonistas por un grupo de muertos vivientes o guerreros fantasmales (que custodian un paso estrecho) y la incursión en una fragua de guerreros ciegos que nos recuerdan sutilmente a los

---

33 Obviamente, el enfrentamiento bélico contra ejércitos de muertos se prodiga en época contemporánea, ubicándose temporalmente en las Guerras Mundiales y proyecciones de futuro mayoritariamente, pero esto quedaría fuera de nuestro marco de estudio.

34 Recomendamos la lectura de Lapeña, O., (2012) "*Sword & Sandal*" *Movie Guide. The ultimate book about fildom's favourite musclebound mythical heroes and strikingly beautiful queens*, Italia, Roma: Profondo Rosso.

35 Dentro de la producción italiana con el mítico Miles O'Keeffe, el personaje de Ator continuará sus aventuras en los títulos *The Blade Master/Ator 2* (1982), *Iron Warrior* (1987) o *Quest for the Mighty Sword* (1990).

templarios de Ossorio<sup>36</sup>.

Una referencia visual indispensable de esta “militarización” de los muertos en el imaginario colectivo popular es *Army of Darkness* (Sam Raimi, 1992). Ambientada en 1300, nos pone en contexto medieval y nos enfrenta a seres paranormales, los deadites y los guerreros muertos literalmente resucitados, que conformarán un ejército al que deberán enfrentarse los vivos (que una vez más deben superar sus conflictos para defenderse). Con una animación deudora de Ray Harryhausen, especialmente con *Jason and the Argonauts*, es iconográficamente uno de los ejemplos más potentes de este bagaje construido película a película.

Dentro del *Sword & Sorcery/Fantasy* en su “renacer”<sup>37</sup> es habitual el enfrentamiento “militarizado” con seres extraños. Estos pueden ser demonios, poseídos y similares, no suponiendo necesaria la constitución de un ejército de muertos, pero ofreciéndonos contiendas entre humanos y seres paranormales de estética bastante similar, como sucede en *Season of the Witch* (Dominic Sena, 2011), e incluso presentando guerreros monstruosos controlados por un mago o similar, como en *In the name of the King: A Dungeon Tale* (Uwe Boll, 2007).

## ***De El señor de los anillos a Juego de tronos***

Obviamente, la relevancia audiovisual de las producciones a las que dedicamos

---

36 Fuera de la ambientación medievalista, pero vinculada a su imaginaria (zombi guerrero medieval), tenemos una referencia iconográficamente muy potente en la tetralogía templaria de Amando de Ossorio: *La noche del terror ciego* (1971), *El ataque de los muertos sin ojos* (1973), *El buque maldito* (1974) y *La noche de las gaviotas* (1975). Esta surge de dos influencias principales: *Night of the Living Dead* y el cine moderno de zombis por un lado y las leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer y todo el folklore español vinculado por otro. Estos guerreros vendieron su alma al diablo para conseguir la inmortalidad en tiempos medievales, pero resucitan siglos después (en la época “actual”) para continuar sus actividades. No se trata de un ejército levantado contra los humanos, sino una compañía militar condenada por la eternidad. Aparecen armados, sucios y descompuestos portando sus estandartes y emblemas, algunos incluso a caballo.

37 El renacimiento de esta fantasía épica coincide con GOT en la segunda década del siglo XXI. En parte se debe a su éxito y al previo de *El señor de los anillos* (a la que dedicamos un apartado específico por su singular relevancia), pero sobre todo a los nuevos sistemas y posibilidades de producción, distribución y efectos especiales, creando un contexto propicio y un público predisuesto.

este apartado y su arraigo en el imaginario colectivo y la cultura popular del siglo XXI es indudable. Todo lo realizado después de la trilogía cinematográfica de *El señor de los anillos*<sup>38</sup> está indefectiblemente influenciado por ella, comenzando por la redefinición de la fantasía épica como género. Hoy día, GOT y *El señor de los anillos* son las principales superproducciones en formato seriado sobre este género, una en cine y otra en televisión.

Dentro de las similitudes temáticas y estéticas entre GOT y *El señor de los anillos* (la presencia de armas hechas con materiales específicos-mágicos, la resurrección de algún personaje, los muros enormes separando mundos o la muerte temprana de Sean Bean, entre otras) hemos de mencionar dos que nos interesan especialmente: la existencia de señores oscuros más o menos fantasmales y la presencia de un ejército de muertos. Al margen de ciertas similitudes generales, hay una diferencia principal que nos interesa: en *GOT* los muertos son siempre enemigos y el ejército a enfrentar se compone mayoritariamente por zombies-minions más que guerreros.

Aquí también se dan ciertas diferencias entre los relatos escritos y los audiovisuales<sup>39</sup>. En *El Retorno del rey* el ejército de los muertos acompaña a Aragorn hasta la batalla de *Los campos de Pelennor* (sur de Gondor) contra los Orcos (siendo el encuentro de Umbar sobre entendido). Son reclamados del *Bosque Sombrío* ante la proximidad de un gran enfrentamiento final para aumentar las fuerzas contra sus enemigos, ya que *Aragorn*<sup>40</sup> no tiene suficientes hombres. Su apariencia en el film es similar a la de fantasmas, huesudos y demacrados pero traslucidos, atacando en grupo en una suerte de neblina verdosa<sup>41</sup>; no son por tanto un ejército de cadáveres reanimados por lo que encontramos una importante diferencia respecto a GOT. En las negociaciones entre Aragorn y el Rey de los Muertos, este en principio se opone o no está demasiado

---

38 *La comunidad del anillo* (2001), *Las dos Torres* (2002) y *El retorno del Rey* (2003) de Peter Jackson. Utilizaremos el nombre en cursiva, *El señor de los anillos*, para referirnos a la trilogía cinematográfica y entre comillas, “*El señor de los anillos*”, para referirnos a la obra literaria homónima.

39 El ejército de los muertos de El Sagrario en “*El señor de los anillos*” (de J.R.R. Tolkien, publicada en 1945) es convocado por Aragorn para seguir a la Compañía Gris y derrotar a los corsarios de Umbar, misión después la cual descansan tras la victoria. Eran hombres que había jurado fidelidad a Isildur, pero cuando se les convoca para luchar contra Sauron no cumplen su promesa y quedan condenados, como fantasmas; no podrán superar esta maldición y obtener el descanso hasta acudir en auxilio de Gondor y su rey.

40 Es significativo que solo podrán ser reclamados por el rey de Gondor, por lo que esto supone un gesto de confirmación para el personaje de Aragorn.

41 Lo cual nos remite a producciones influyentes de distintos estilos, mencionadas anteriormente en este texto, como *Roma contra Roma* o *The Fog*.



animado con esta misión, pero finalmente acepta; recordemos que los *Espectros* están comandados (o más bien controlados) por los *Otros* de forma automática. Aparecerán montados en los barcos en los que el espectador esperaba ver a los piratas (otro elemento para dar por sucedido a modo de elipsis este enfrentamiento fuera de la pantalla). Una vez compensada su deuda, desaparecen como dispersados por la brisa.

Pero quizás sean los *Nazgûl* los personajes que más nos interesen como posible referencia para *GOT*. Conocidos también como “espectros del anillo”, son un grupo de nueve jinetes negros, siervos de Sauron, que nos recuerdan mucho a los *Otros* y además poseen un “jefe” o elemento destacado conocido como *El Rey Brujo*. Con ellos parece acompañar la muerte, la oscuridad, la podredumbre. Cobran protagonismo ya en *La Comunidad del Anillo* y durante toda la saga. Su primera aparición es como guerreros encapuchados a caballo (jinetes negros) llegando a la Comarca en busca de los Bolsón, y poco después comienza a hacerse patente la magia oscura que les acompaña. En ciertos momentos, para despistarlos o frenar su ataque, se recurre al agua como elemento ralentizador (no eliminador). Pueden montar caballos o seres alados similares a dragones: otro punto en común.

El momento de presentación oficial de estos personajes llega tras la escena en que atacan a los hobbits en la posada de Bree, cuando (Aragón) Trancos comenta:

*Antaño fueron hombres. Grandes reyes de los hombres. Luego Sauron, el Impostor, les entregó los nueve anillos de poder. Cegados por su codicia los aceptaron sin dudar (...) Ahora son esclavos de su voluntad. Son los Nazgûl, espectros, ni vivos ni muertos. En todo momento sienten la presencia del anillo. Son atraídos por su poder. Nunca dejarán de perseguirte<sup>42</sup>.*

Son muchas las similitudes, por tanto, entre los *Otros* y los *Nazgûl*. Sin embargo, estos últimos comandan su propio escuadrón y no un ejército compuesto por otros seres revividos. Aunque *El Señor de los Anillos* sea la referencia por antonomasia para *GOT* y se den ciertas similitudes en el tratamiento de determinados personajes, no podemos confirmar que los Caminantes coincidan a nivel tipológico-audiovisual con los personajes mencionados; simplemente comparten ciertas cualidades.

---

42 *La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001).

## La (aún incalculable) huella

El éxito de GOT y la constatación de un público fiel han propiciado, como en su momento lo hizo *El Señor de los Anillos*, la aparición de obras audiovisuales similares o vinculadas estéticamente y temáticamente. Dentro de las producciones televisivas quisiera mencionar solo dos ejemplos de los muchos existentes: por un lado, la adaptación de *The Witcher*<sup>43</sup>, coproducción estadounidense y polaca basada en los videojuegos “La saga de Geralt de Rivia” de Andrzej Sapkowski, con un mundo medievalista ficticio que obviamente tiene fuentes comunes a las empleadas por G.R.R. Martin y en la que se prodigan seres fantásticos oscuros. El segundo ejemplo que quiero aludir es *The Kingdom*<sup>44</sup>, serie surcoreana ambientada en la dinastía Joseon (1392-1897) que combina elementos históricos con la aparición de una plaga zombi<sup>45</sup>; esta serie parte de una película, *Mostrum/Mungoe* (Jong-ho Huh, 2018), con la misma base argumental.

En el ámbito cinematográfico no serán pocas las películas derivadas de *GOT*. Un buen ejemplo serían las producciones de Simon Wells *Nights of the Damned/Il risveglio del Drago* (2017) y *The Dark kingdom/Dragon Kingdom* (2018). En ellas un ejército de zombis son revividos por un brujo como armas de guerra contra el pueblo y determinadas razas y clanes deberán aliarse para defenderse. Otro ejemplo estaría en *The Last Warrior/Skif* (Rustan Mosafir, 2018) y todo el cine fantástico ruso de ambientación medievalista-fantástica de los últimos cuatro años. Ya comentábamos que los Caminantes podrían tener inspiración en el Draug vikingo; no nos extraña, por tanto, la proliferación de estos personajes zombificados en la reciente filmografía fantástica nórdica, con ejemplos como *Draug* (K. Engman & K.Persson, 2018) o *The Huntress: Rune of the Dead* (Rasmus Tirzitis, 2019), que además coinciden con un momento de “reconsideración popular” de la cultura nórdica propiciado por el éxito de *Vikings*<sup>46</sup>.

Como ya hemos indicado, uno de los factores que hacen tan aterradores a los Caminantes es que no son exactamente iguales a los no-muertos hasta ahora conocidos

---

43 *The Witcher* (2019-...) creada por Lauren Schmidt Hissrich para Netflix.

44 *The Kingdom* (2019 - ...) creada por Kim Seong-Hoon para AStore & Netflix.

45 Estos “retornados” son en principio creados por el hombre para ser utilizados como arma contra los enemigos, pero se pierde totalmente el control (como era de esperar), sin tratarse de soldados propiamente sino de una población hostil e incontrolable.

46 *Vikings* (2013- ...) creada por Michael Hirst para History Chanel y MGM.

¿Son los Caminantes una nueva tipología a añadir a esos intentos de clasificación del fenómeno cultural zombi? G.R.R. Martin creó estos personajes a partir de su el bagaje cultural, y Weiss, Benioff y Nicotero les dieron forma influenciados indefectiblemente por el imaginario colectivo y sus propias experiencias, con características tanto generales como particulares por ambas partes. Sin duda, las referencias históricas y audiovisuales han sufrido un proceso de “actualización” que les ha dotado de personalidad única. Ello constata el proceso de construcción cultural que ha llevado a la creación de estos seres en la memoria audiovisual colectiva de nuestro momento. Para conocer cuán importante será su impronta hemos de esperar aún unos años, pero intuimos que las huellas que han dejado a su paso por la nieve no serán borradas por la próxima tormenta.

## **Filmografía y referencias audiovisuales**

### ***Por orden de aparición en el texto***

#### **Películas**

*Krasa nenaglyadnaya / Beloved Beauty* (1959, Vladimir Degtyaryov).

*White Zombie* (Victor Halperin, 1932)

*The Walking Dead* (Michael Curtiz, 1936)

*I walked with a zombie* (Jacques Tourneur, 1943),

*Night of the Living Dead* (en 1968)

*28 Days Later* (Danny Boyle, 2002)

*World War Z* (Marc Foster, 2013)

*Day of the Dead* (1985, George A. Romero)

*Land of the Dead* (George A. Romero, 2005)

*The Fog* (John Carpenter, 1980)

*30 Days of Night* (David Slade, 2007)

*REC* (Plaza & Balagueró, 2007)

*Return of the Living Dead* (Dan O’Bannon, 1985)

*Planet Terror* (Robert Rodríguez, 2007),

- Day of the Dead* (George A. Romero, 1985)
- Erocle al centro della terra* (Mario Bava, 1961)
- Maciste in Hell* (Guido Brignone, 1926)
- Maciste contro il vampiro* (Sergio Corbucci & Giacomo Gentilomo, 1961)
- Maciste all'inferno* (Ricardo Freda, 1962)
- Roma contro Roma/War of the Zombies* (Giuseppe Bari, 1964)
- Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963)
- Conan, the Barbarian* (John Milius, 1982)
- Ator L'invincibile* (Joe D'Amato, 1982)
- The Blade Master/Ator 2* (Joe D'Amato, 1982)
- Iron Warrior* (Alfonso Brescia, 1987)
- Army of Darkness* (Sam Raimi, 1992)
- La noche del terror ciego* (Amando de Ossorio, 1971)
- El ataque de los muertos sin ojos* (Amando de Ossorio, 1973)
- El buque maldito* (Amando de Ossorio, 1974)
- La noche de las gaviotas* (Amando de Ossorio, 1975)
- Season of the Witch* (Dominic Sena, 2011)
- In the name of the King: A Dungeon Tale* (Uwe Boll, 2007)
- La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001)
- Las dos Torres* (Peter Jackson, 2002)
- El retorno del Rey* (Peter Jackson, 2003)
- Mostrum/Mungoe* (Jong-ho Huh, 2018)
- de Simon Wells *Nights of the Damned/Il risvegliodel Drago* (Simon Wells, 2017)
- The Dark kingdom/Dragon Kingdom* (Simon Wells, 2018).
- The Last Warrior/Skif* (Rustan Mosafir, 2018)
- Draug* (K. Engman & K.Persson, 2018)
- The Huntress: Rune of the Dead* (Rasmus Tirzitis, 2019)

## **Series de televisión**

*The Walking Dead* (2010-2021), Frank Darabont, AMC.

*The Witcher* (2019-...), Lauren Schmidt Hissricht, Netflix.

*The Kingdom* (2019 - ...), Kim Seong-Hoon, AStore & Netflix

*Vikings* (2013-2020), Michael Hirst, History Chanel & MGM.



# Un caso de análisis de traducción audiovisual en game of thrones: De *'hold the door'* a *'aguanta el portón'*

**Sergio Paterna**

Universitat de València

## **Resumen**

Durante el proceso de traducción para el doblaje de cualquier serie de televisión, el traductor sigue unas normas y unas restricciones que acaban por influir en el resultado final del producto. Muchas veces nos llega a sorprender cómo se ha resuelto una determinada escena por su complejidad lingüística. Si tenemos en cuenta que las restricciones son impuestas por el cliente, en el caso el canal HBO, podemos entender que el traductor no lo ha tenido fácil, ya sea por falta de tiempo, o por haberse tomado unas decisiones inapropiadas antes de iniciar este proceso por parte del mismo canal para no adaptar nombres de algunos personajes, como el caso de Hodor, que no fue adaptado o Jon Nieve que sí fue adaptado a nuestra lengua. Precisamente, la no adaptación de Hodor provocó un grave problema de adaptación en el quinto episodio de la sexta temporada, que analizamos en este capítulo.

**Palabras clave:** Audiovisual, doblaje, Hodor, Método, Traducción.

## **Abstract**

During the translation process for the dubbing of TV series, the translator follows any rules and restrictions of this process. They can influence the result of translation. So, many times, we are surprised how a certain scene has been resolved due to its linguistic complexity. If we consider that the restrictions are imposed by the client, HBO channel, we can understand the problem of the translator to translate these scenes. They are the result of inappropriate decisions before starting this process by the HBO channel. For instance, non-adaptation of some names, or the adaptation to Spanish language (Castilian, Europe), as Hodor (non-adaptation) and, Jon Nieve (adaptation of Jon Snow). In addition, other restrictions are lack of time to make a perfect translation, or not use of lexicon of colloquial slang.

**Keywords:** Audiovisual, Dubbing, Hodor, Method, Translation



# Un caso de análisis de traducción audiovisual en *game of thrones*:

De *'hold the door'* a *'aguanta el portón'*

## Introducción

Uno de los casos más polémicos en cuanto al proceso de traducción de una serie televisiva lo encontramos en el doblaje en español peninsular del episodio quinto de la sexta temporada de *Game of Thrones*. Para ser más exactos sucede en la memorable escena del Portón, en la cual se explica el origen del nombre de «Hodor». No es baladí el pensar que el traductor se vio en un conflicto entre la traducción y la adaptación del diálogo original en inglés para que tuviera sentido y lógica en castellano. Pero para ello, hemos de tener presente cómo está el panorama de la traducción audiovisual en la actualidad y cómo ha cambiado en los últimos años.

En la década de los ochenta y noventa, las televisiones compraban las series por lotes de temporadas, como sucedía con las *soap opera* del momento como *Dinastía*, *Falcon Crest* o *Dallas*. El tiempo, que había pasado desde el final de la temporada hasta su emisión en nuestro país, era considerable. Tanto el equipo de traducción como el equipo de doblaje tenían un margen de tiempo considerable para trabajar con los guiones y realizar un perfecto trabajo de traducción y adaptación. Pero con la llegada de la televisión digital, el fenómeno *fansub* y canales como *Netflix*,

*HBO* o *Amazon Prime Video*, se ha acabado de producir en los seguidores una necesidad de tener los últimos capítulos al momento de su estreno en sus países de origen. Este fenómeno ha acabado por acortar de una forma notoria los tiempos a la hora de traducir y adaptar los guiones para doblarlos. Si antes había un margen de meses, ahora estos márgenes se han acortado a días o tal vez horas, afectando a su vez a la calidad del resultado final y el no poder solucionar algunos problemas de traducción como sucedió en el mencionado capítulo de *Juego de Tronos*.

La inmediatez del consumo de productos audiovisuales ha provocado una cierta precariedad en los tiempos de adaptación. Por último, cabe también señalar que antes de empezar un proceso de traducción, se deben tomar una serie de decisiones que pueden afectar en un futuro a la trama argumental de la serie, como es el caso de traducir o no los nombres de los protagonistas, como sucedió con el caso de Jon Nieve o Hodor. Precisamente, la opción de no traducir este último nombre ha acabado por provocar el caso de traducción y de adaptación que analizamos en este capítulo.

## El proceso de la traducción audiovisual

Como punto de partida empezaremos por una propuesta teórica de análisis a partir de las traducciones y doblajes oficiales de *Juego de Tronos*. Para ello presentaremos la parte final de esta escena, en la que el joven Hodor está sufriendo una serie de convulsiones tras los sucesos acontecidos previamente en esta escena. Seguidamente, estableceremos unos criterios lingüísticos básicos para el análisis, intentando mostrar unos criterios lingüísticos. Así que para poder realizar esta comparativa habremos de tener presente las siguientes implicaciones:

1. La existencia de un texto de origen o de salida del cual parte el texto traducido en las *lenguas meta*l.
2. Si se mantiene una equivalencia en la traducción de la lengua meta respecto al texto original de la *lengua de salida*.
3. Si existe o no una necesidad o un motivo para realizar la traducción en la *lengua meta* (Zabalbeascoa, 1997:330).

---

1 Aunque pueda resultar baladí, no estará de más explicar que «lengua de salida» se refiere al idioma original que el intérprete debe traducir a la «lengua meta» o producto final que llega al espectador.

También debemos tener en consideración que traducir es hacer comprensible a los lectores/espectadores de la *lengua meta* toda aquella información escrita en una lengua ajena al consumidor, como suele suceder con el inglés. Para ello, debemos identificar el método de la traducción que el profesional ha aplicado para realizar su trabajo (Martí Ferriol, 2013). De esta forma seguiremos los métodos de traducción identificados por Hurtado Albir (2001) y que nos ayudarán a precisar cuál es el más efectivo para la traducción audiovisual. En este caso los métodos de traducción y de la traducción audiovisual son los siguientes:

1. *Método interpretativo-comunicativo*: la traducción resultante conserva la misma finalidad y comprensión como si la traducción fuera original.
2. *Método literal*: reproduce el sistema lingüístico de partida, traduce palabra por palabra, sintagma por sintagma. Tiene una finalidad lingüística muy clara.
3. *Método libre*: no persigue transmitir el mismo sentido que el original. Se cambia la dimensión semiótica o la comunicativa y se da un uso diferente de la traducción.
4. *Método filológico*: se trata de la traducción erudita, crítica y anotada.

Tampoco olvidemos que un texto audiovisual se diferencia de uno escrito porque el primero se transmite mediante dos canales: el acústico y el visual. Además, estos pueden ser verbales o no verbales. También suelen ser textos dinámicos al disponer de estos dos canales (Bartoll, 2015:14). Por lo tanto, podemos definir la traducción audiovisual de una forma sucinta como: *la traslación de textos audiovisuales, aquellos que transmiten la información dinámico-temporal mediante el canal acústico, el canal visual o ambos a la vez (ibid.: 41)*.

No obstante, debemos constatar la existencia de unas normas<sup>2</sup> y restricciones<sup>3</sup> en el proceso de toda traducción audiovisual que acaban por manipular la traducción resultante. Precisamente la *Escuela de la Manipulación* tiene como premisa principal que todo texto traducido sufre una manipulación por mínima que sea esta, por lo tanto, la traducción sufre una alteración respecto al texto original (Hermans, 1985).

Dentro del proceso de traducción también es importante conocer si el texto ha su-

---

<sup>2</sup> Las normas de traducción serían las buenas prácticas de los traductores en el momento de traducir un texto (Toury, 2012).

<sup>3</sup> Las restricciones son las imposiciones impuestas al traductor por parte del cliente: uso o no uso de un determinado lenguaje, presupuesto para la traducción, el tiempo para realizar la traducción... (Talaván, Ávila Cabrera y Costal, 2016: 35).

frido un proceso de domesticación o de extranjerización, es decir, mantener o no los referentes culturales de la cultura de la lengua de salida si estos no existen en la lengua meta, teniendo en cuenta que en cuanto más se haya manipulado el texto, la traducción resultante será mucho más manipulada. Un ejemplo de domesticación sería el nombre del personaje Jon Snow por Jon Nieve, y un ejemplo de extranjerización sería el nombre del personaje de Hodor. La cuestión es que mantener o no los nombres originales es una decisión que se toma antes de empezar la traducción de la serie. En el caso de Hodor, se mantuvo el nombre original sin saber lo que iba a suceder en la sexta temporada y el conflicto que se iba a producir en cuanto al origen del nombre en la escena que analizamos en este capítulo.

Por último, podemos saber de manera objetiva si una traducción audiovisual es buena o no si se cumplen las siguientes sincronías propuestas por Fodor (1976) y actualizadas por Venuti (2004):

1. Existe una sincronía fonética o la concordancia entre los movimientos articulatorios que muestran los personajes y los sonidos del lenguaje.
2. Sincronía del personaje o adecuación entre los sonidos de la voz dobladora, su acústica, gestos expresivos y movimientos del lenguaje.
3. Sincronía del contenido o la congruencia imprescindible entre el texto de la nueva versión y la trama de acción de la película o episodio original.

Para que se cumplan estas tres sincronías se necesita realizar un proceso de ajuste, que no sería más que encontrar la sincronización adecuada entre la imagen y el nuevo texto, que se ha elaborado y que ha sido interpretado durante el proceso del doblaje (Pena Torres, 2017: 93). Por lo tanto, consideramos que se ha realizado un buen doblaje cuando se han cumplido estos tres requisitos y los seguidores de la serie aceptan el pacto que se les propone y llegan a creerse de una manera consciente que el doblaje en la lengua meta que están escuchando es el doblaje original de la serie (Wagner 1979: 51). Una vez propuesto el marco teórico vayamos a leer el argumento del quinto episodio de la sexta temporada de *Juego de Tronos* y qué escena hemos considerado importante analizar.

## Argumento del episodio *El portón* (6x05)

Podemos dividir el argumento de este capítulo en seis partes, según los lugares donde se desarrolla la historia de este capítulo.

- En el Muro
- En las Islas del Hierro
- En Vaes Dothrak
- En Braavos
- En Meereen
- Más allá del Muro

En nuestro caso de estudio tomaremos una escena concreta de la última parte, en la que los personajes de Bran Stark, Hodor y Meera intentan escapar de los caminantes blancos. Los sucesos narrados en esta escena son *a posteriori*, ya que todo se trata de una visión entre el Cuervo y Bran Stark. En ella, el joven aprendiz ve cómo su padre Eddard se dirige al Valle de Arryn con un joven Hodor /həʊdər/ y escucha los gritos de Meera. Entonces, Bran, usando su habilidad de *cambiapieles*, se introduce en el cuerpo de Hodor y es testigo de la escena. Verano acaba sacrificándose por salvar a su amo y el *Rey de la Noche* acaba matando al Cuervo de Tres Ojos. Justo a continuación los tres personajes logran huir hacia un portón



sellado que Hodor apenas logra abrir, mientras escucha a Meera ordenarle que aguante el portón cerrado: es decir, *Hold the door* /həʊld ðə dɔːr/.

Finalmente, en la visión, Bran acaba metiéndose en la piel de un joven Hodor que acaba oyendo el eco de las órdenes de Meera y empieza a repetir *Hold the door* hasta que acaba por decir *Hodor* durante el trance, como si aquella paradoja espacio-temporal hubiera ocasionado un error en su sistema nervioso. En este caso, el traductor se vio en la tesitura de tener que adaptar esta frase al castellano, manteniendo la lógica entre la frase y el nombre del protagonista. La cuestión sería discernir si la versión en castellano peninsular es o no la adecuada, realizando un análisis interlingüístico. Para dicho análisis interlingüístico hemos comparado el original en inglés con dos lenguas germánicas (sueco y alemán) y tres románicas (español, italiano y francés).

INGLÉS	ALEMÁN	SUECO	ESPAÑOL PENINSULAR	ESPAÑOL LATINO	FRANCÉS	ITALIANO
Hold the door!	Halt das tor!	Håll dörrer!	¡Aguanta el portón!	¡Déjalo cerrado!	Ne les laisse pas aller au-dehors!	Tengo duro!
Holdthedor!	Hal das tor!	Håll dörr!	¡El portón, Hodor!	¡Déjalorrado!	Pas au-dehors!	Engo duro!
Holddoor!	Hal da daor!	Hådörr!	¡El porto, hodor!	¡Joador!	Au-dehors!	Engo dur!
Hodor!	Hodor!	Hodor!	¡El portóhodor!	¡Joador!	Hodor!	'Ngo dur!
			¡Hodor!	¡Hodor!		Godor!
						Hodor!

Cuadro presentación del corpus para analizar

## Análisis del corpus propuesto

En el cuadro anterior podemos comparar el texto original en inglés con las diferentes versiones en alemán, sueco, español (castellano peninsular y latino), francés e italiano. A nivel interlingüístico, entre la versión inglesa y el resto de lenguas germánicas podemos observar que se ha utilizado el método lingüístico-comunicativo para adaptar el texto desde el inglés. También, podemos observar que, al ser lenguas de una misma familia lingüística, ha sido mucho más fácil su adaptación y

su ajuste. En este caso, el grado de manipulación de la traducción ha servido para realizar una casi perfecta adaptación al alemán y al sueco. En este caso, en estas lenguas se produce un encaje perfecto de las tres sincronías para que el doblaje sea creíble, pero las diferencias fonéticas entre estas tres lenguas son nimias. Vemos que «door», «tor» y «dörren» han evolucionado de una misma palabra del proto-germánica al igual que sucede con «puerta», «porte», «porta». De esta forma ha sido mucho más fácil y creíble la evolución de la frase original en cada una de las lenguas al nombre propio de «Hodor».

En el caso de las lenguas románicas se ha optado por mezclar los métodos lingüístico-comunicativos y libre para poder realizar una adaptación la más óptima posible y que mantenga cierta coherencia argumental para que se cumplan las tres sincronías y el doblaje sea creíble.

Si observamos las dos soluciones en español, es destacable las notables diferencias entre el Español Peninsular y el Español Latino. Pese a ser la misma lengua, la diferencia entre ambas versiones es notable. En este caso, ambas versiones han combinado los métodos lingüístico-comunicativo y libre, para conseguir adaptar y ajustar el diálogo al doblaje y mantiene una coherencia sincrónica entre las imágenes que los seguidores ven y lo que están escuchando.

En el caso de la versión francesa es la que más resalta de las cuatro versiones en lenguas románicas, ya que la primera frase es mucho más larga que el resto de versiones, pero ha sido la única lengua románica que ha podido mantener el juego de palabras entre «door» y «déhors» para poder transformarlo en «Hodor». En el caso de las dos versiones en español, vemos que «door» ha sido adaptado como «portón» y «cerrado», respectivamente. El caso más imaginativo y trabajado es la versión italiana a la hora de poder resolver este caso de traducción, mientras que en el caso de la versión en castellano peninsular, la traducción y la adaptación es mucho más forzada.

## Conclusiones

Como conclusiones finales podemos afirmar que en este caso de traducción es muy importante aplicar una metodología consecuente que permita al traductor resolver el problema traductológico al cual se enfrenta. El método libre puede ayudar bastante si se aplica en consecuencia, como sucede en el caso del francés, ya que observamos una correlación fonética entre «door» y «déhors», que a su vez permite encajar perfectamente la evolución fonética de la frase original

a «Hodor», como sucede en los casos del alemán y del sueco. De esta forma, el caso del doblaje francés es la traducción que más se parece al original inglés, por cómo se ha adaptado todo el proceso de la evolución de la contracción hacia «Hodor».

En el caso del español latino también se ha optado por una adaptación coherente que ha permitido utilizar dos métodos de traducción. Por un lado, la traducción libre para poder encajar la fonética «Hodor», y el método lingüístico comunicativo, que ha permitido mantener los espectadores tengan la misma experiencia que los nativos en lengua inglesa. El grado de complejidad ha sido mucho más elevado en la traducción a las lenguas románicas por las diferencias fonéticas que hay entre estas dos familias lingüísticas, mientras que esta complejidad ha sido mucho menor entre las lenguas germánicas analizadas. Esto también nos da pie a pensar en que si hemos encontrado un notable parecido entre las versiones en inglés, alemán y sueca, también tendría que haber sucedido algo parecido entre las dos versiones en castellano, francés e italiano. Pero, como hemos observado, las soluciones de las diferentes traducciones en las lenguas románicas han sido totalmente dispares, incluso se ha observado una gran diferencia intralingüística entre el castellano peninsular y el español latino.

## Bibliografía

Bartoll, Eduard, (2015), *Introducción a la Traducción Audiovisual*, Barcelona, Editorial UOC.

Fodor, Istvan, (1979), *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*, Hamburgo, Helmut Buske.

Hermans, Theo, (1985), *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation*, Abingdon, Routledge.

Hurtado Albir, Amparo, (2001), *Traducción y traductología*, Madrid, Cátedra.

Martí Ferrol, José Luís, (2013), *El método de la traducción: Doblaje y subtítulos frente a frente*, Castelló de la Plana, Universitat Jaume I.

Pena Torres, Charo, (2017), «Dirección de doblaje y adaptación de textos audiovisuales: parámetros profesionales», en Xoan Montero Domínguez (ed.), *Doblaje. Nuevas vías de investigación*, Granada, Comares.



Talaván Zanón, Noa, Ávila Cabrera, José Javier y Costal, Tomás, (2016), *Traducción y accesibilidad audiovisual*, Barcelona, UOC.

Toury, Gideon, (2012), *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Ámsterdam y Filadelfia, John Benjamins.

Venuti, Lawrence, (1995), *The translator's Invisibility*, Londres, Routledge.

Wagner Fernando, (1979), *Técnica e teoría teatral*, Coímbra, Livraria Almedina.

Zabalbeascoa Terrán, Patrick, (1997), «Dubbing and Nonverbal Dimension of Translation» en Fernando Poyatos (coord.) *Nonverbal communications and Translation*, Amsterdam, John Benjamin.



# De Boromir a Eddard Stark: Sean Bean como bisagra de dos universos

**Antonio Míguez Santa Cruz**

Universidad de Córdoba

## **Resumen**

A excepción de Boromir, quien a pesar de su nobleza estuvo tentado hasta el final por el poder del *Anillo Único*, los héroes tolkienianos siempre se han caracterizado por una alineación moral bastante definida. Por el contrario, en el mundo creado por George R.R. Martin los personajes presentan una ética poliédrica y ambigua con la salvedad de Eddard Stark, quizá la única encarnación canónica de la caballería medieval. Así las cosas, se podría decir que Boromir es dentro de *El Señor de los Anillos* la figura más semejante al perfil explotado por Martin en su obra, mientras que Eddard Stark es sin duda el caballero más tolkieniano de *Canción de Hielo y Fuego*. No deja de ser fascinante que ambos roles hayan sido interpretados por el mismo actor, Sean Bean, en lo que es sin duda un guiño a los verdaderos amantes del género. Con la excusa de este *easter egg* estudiaremos la evolución de la épica fantástica impulsada por Martin a través de uno de los procesos esenciales del Cine: el *casting*.

**Palabras clave:** Fantasía heroica, Evolución, Héroes, Casting, Sean Bean.

## **Abstract**

With the exception of Boromir, who despite his nobility was tempted to the end by the power of the One Ring, Tolkienian heroes have always been characterized by a fairly definite moral alignment. On the contrary, in the world created by George R.R. Martin the characters present a multifaceted and ambiguous ethic with the exception of Eddard Stark, perhaps the only canonical incarnation of medieval chivalry. Thus, it could be said that Boromir is within *The Lord of the Rings* the figure most similar to the profile exploited by Martin in his work, while *Eddard Stark* is undoubtedly the most Tolkienian knight of *A Song of Ice and Fire*. It is still fascinating that both roles were played by the same actor, Sean Bean, in what is undoubtedly a nod to true lovers of the genre. With the excuse of this *easter egg* we will study the evolution of the fantastic epic promoted by Martin through one of the essential processes of cinema: casting.

**Keywords:** Heroic Fantasy, Evolution, Heroes, Casting, Sean Bean

# De Boromir a Eddard Stark: Sean Bean como bisagra de dos universos

## Obertura

Más allá de la gratuita polémica surgida a raíz del final de *Juego de Tronos*, el impacto de la serie ha sido innegociable en nuestra sociedad. Por derecho propio, se ha convertido en uno de los proyectos más populares de la historia de la televisión (Afanador, 2017), junto con otros hitos como *Twin Peaks*, *Lost* –imprescindible para entender el uso del *cliffhanger* moderno–, *True Detective* o *The Young Pope*. Prueba de ello son la inmensa cantidad de premios *Emmy* conquistados por David Benioff y D.B. Weiss, en una clara señal de que la fantasía ha dejado de ser el género menor dentro de las ficciones *no realistas*. Digo más, si echamos un vistazo a las influyentes series citadas anteriormente, la totalidad de ellas coquetearon con la fantasía de alguna manera, aunque no se introdujeran dentro del género en un sentido *clásico*.

Por lo tanto, GoT ha conquistado en el mundo de la televisión lo que a su vez *El Señor de los Anillos* hiciera para el Séptimo Arte a principios de s. XXI. Un vínculo para nada baladí, ya que la obra de Tolkien es principio y fin si se desea entender la evolución de la fantasía épica actual. Incluso podríamos atestiguar

que ambas sagas conforman las dos *caras* de una misma moneda, puesto que una representaría el canon clasicista mientras que la otra adapta esos mismos clichés a la sensibilidad *millennial*. Con el objetivo de demostrar este fenómeno vamos a estudiar dos *raras avis* dentro de sus contextos literarios: nos referimos a Boromir y Eddard Stark, ambos encarnados por el actor inglés Sean Bean. Y decimos *rara avis* porque, según su diseño narrativo y personalidad, podrían pertenecer perfectamente al universo fantástico opuesto –es decir, el personaje de *El Señor de los Anillos* existiría en *Juego de Tronos* y viceversa– constituyendo un juego hipertextual sumamente interesante. Pero vayamos paso a paso.

## ***El Señor de los Anillos* y la polarización moral de sus personajes**

Para incluso aquellos que disfruten de unas nociones básicas del *lore* de ESDLA conocerán la multitud de estudios y teorías que lo abordan desde cualquier perspectiva. El número de analogías históricas, sus mensajes ecológicos (Míguez, 2015), la fuerte impronta de tradiciones como la nórdica, la alemana e incluso la Clásica –sin olvidar el trasfondo cristiano de sus historias– son cruciales en la configuración de un trabajo *mítico* en todas sus acepciones. Y es en este último punto, la influencia de la religión católica, donde deseamos detenernos. Tolkien definiría “*El Señor de los Anillos*” a su amigo, el jesuita inglés Robert Murray, como una obra fundamentalmente religiosa y católica, inconscientemente al principio, pero conscientemente según se fue completando (Carpintero, 1993). En efecto, encontramos diversos temas teológicos subyacentes a la narrativa, incluyendo la ancestral batalla del bien contra el mal, el triunfo de la humildad sobre el orgullo, así como la intervención de la *Gracia Divina*. La novela también incluye temáticas que dialogan con la muerte y la inmortalidad, la misericordia o la piedad, la resurrección, la salvación, el arrepentimiento, el sacrificio, la voluntad, la justicia, el compañerismo, la autoridad y la curación. Asimismo, el fragmento del “Padre Nuestro”, *no nos dejes caer en la tentación y líbranos del Mal* cobró fuerza en la mente de Tolkien cuando describió la lucha de Frodo contra el poder del Anillo Único.

Ahora bien, el mismo autor de la obra afirmaría que durante una de las muchas revisiones eliminó todas las referencias al culto, pues buscaba que los elementos religiosos se entretajaran con la historia hasta llegar a ser meramente simbólicos. Un ejemplo muy sutil lo observamos en el cariz negativo con el que Tolkien

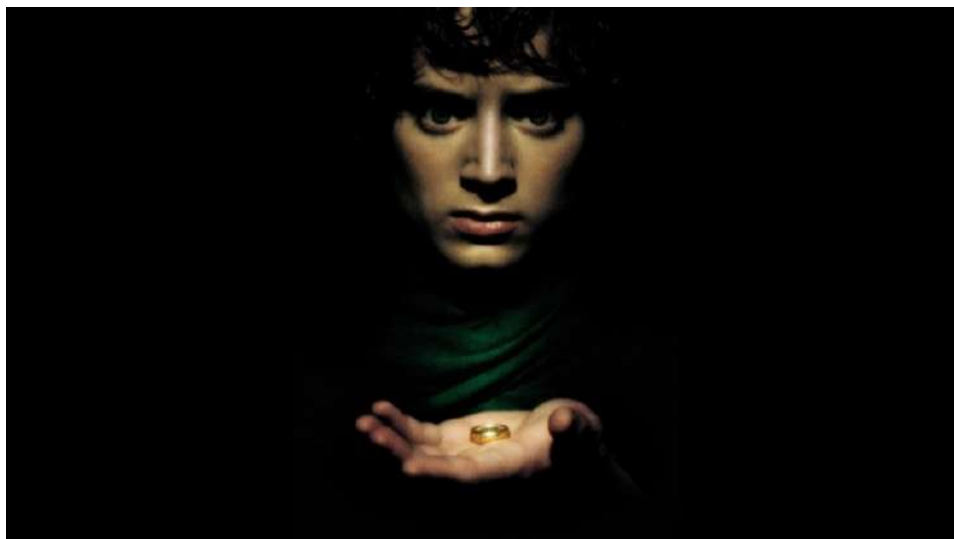


Fig. 1. Ser el portador del anillo era una tentación constante. Creación propia.

impregna a los círculos de piedra o túmulos –ataque de los tumularios, nazgûl en Amon Sûl–, lugares malditos por su obvia connotación pagana.

De una forma u otra, es relativamente sencillo reconocer a los personajes tolkienianos como reflejos más o menos fieles de algunas figuras cristianas. A saber, Galadriel y la Virgen, los *Dúnedain* y los cruzados católicos de la Edad Media, o Aragorn, asociado con la figura de Cristo Rey, y elegido para acabar con el malvado Sauron, que a su vez representaría a Lucifer. Por último, Gandalf podría identificarse con el misionero anglosajón San Bonifacio, defendiendo la civilización contra los bárbaros orientales. Queda patente cómo el trasfondo católico define la moral de los personajes, presentando figuras en las que el bien y el mal se erigen en valores casi absolutos (Caldecott, 2014).

En aras de cerciorar lo anterior pensemos de nuevo en Olórin, el peregrino gris, quien ya apareciera en los capítulos finales del *Silmarillion* y fuera motor de toda acción en *El Hobbit*. Hablamos de una entidad estabilizadora cuyo cometido en la Tierra Media consistía en paliar el mal ocasionado por Sauron y sus discípulos. Además, no dudó en sacrificarse por el bien común, como demostró con su “inmolación” frente al Balrog durante el episodio de las minas de Moria.

El mismo altruismo podría atribuirse a Aragorn, quien encarnase a la perfección los valores de la caballería, incluyendo el *amor cortés* y sublime, profesado hacia *Lady Arwen*. También sería esencial a la hora de proteger a los hobbits de los

peligrosos nazgûl en *La cima de los vientos*, por no mencionar que fue uno de los campeones más decididos en apoyar a Frodo después del famoso *Concilio de Elrond*.

Ni un atisbo de malignidad se puede apreciar tampoco en Legolas y Gimli, capaces de enterrar sus diferencias seculares con el fin de salvaguardar a los *Pueblos Libres* del Señor Oscuro. Lo mismo podríamos afirmar de Bárbol y Theoden, tan obstinados de carácter como nobles eran sus corazones, lo cual quedó ampliamente demostrado durante el ataque a *Isengard* o el asedio a Minas *Tirith*.

En cuanto a los hobbits, quizá se traten de las criaturas más nobles de toda la Tierra Media pese a su sencillez y rusticidad. El hecho de que Frodo pudiera soportar durante tantos meses la carga del Anillo Único, es una hazaña fuera del alcance de razas a priori más evolucionadas o complejas. Incluso cuando nuestro protagonista cedió ante la corrupción, su fiel amigo Sam lo apoyó en todo momento, convirtiéndose por derecho propio en uno de los grandes héroes de la epopeya tolkieniana.

*Au contraire*, sus enemigos hacen gala de una malignidad sin paliativos. Ya hemos sugerido cómo las figuras de Sauron o su maestro, Melkor, representan el mal incondicional, la caída de la *Gracia* en un sentido divino. Y es que, valiéndose del engaño, la *vampirización* de sus congéneres, u otras conductas aviesas, poco a poco iban arrogándose a las criaturas inferiores hasta la obtención del poder absoluto. Saruman, una vez el decano de los Istari, fue víctima de esta manipulación, deforestando las sagradas inmediaciones de *Orthanc* simplemente por obtener metal y organizar un vil ejército. Achaparrados, horribles y bestiales, los orcos sienten una arraigada hostilidad hacia todos los seres vivos, incluidos ellos mismos y sus amos. Por su parte, Gothmog, Ella-Laraña y los Balrogs serían los heraldos de esa misma oscuridad, a la que Grima añadiría su capacidad para dominar las mentes de los hombres gracias a su abyecta demagogia.

Visto lo visto, tan solo tres personajes del *roster* creado por Tolkien demuestran una ambigüedad palpable en sus comportamientos: el ya consabido Boromir, la augusta Galadriel y la criatura Gollum. Sin embargo, la Dama Blanca acabaría por superar su particular prueba después de serle ofrecido el Anillo, con aquella siniestra frase pronunciada por su *yo* oscuro, que rezaba: *todos me amarán desesperados*. Gollum, por su parte, perdería aquí cierto interés porque sufriría una doble personalidad (Smeagol y Gollum) resultado de la exposición prolongada al Anillo Único, en lugar de poseer una única identidad compleja o poliédrica.





Fig. 2. Melkor VS. Fingolfin, de Alan Lee.

## Boromir

Boromir, hijo de Denethor II, senescal de Gondor, era uno de los hombres más valiosos de su tiempo. Capitán de la Torre Blanca y portador del Gran Cuerno de Vorondil, su valor y determinación eran comparables a los de Aragorn, aunque su miedo a que Gondor cayera en manos de Mordor lo llevaría a ser consumido por la duda. Narratológicamente se trata de un personaje estimulante y bien configurado, por lo que la mayoría de lectores podrían identificarse fácilmente con su ideología o mentalidad (Beebout, 2018). Después de todo, su falibilidad e incertidumbre se hallan más cercanos al lector que las dotes sobrehumanas del resto de héroes de la Compañía.

Ya a temprana edad, nuestro héroe demostró ser un prodigio en el uso de las armas, matiz que lo haría destacar frente a su hermano menor, Faramir, en las preferencias de su padre. Esa condición de militar, junto a su pertenencia a la familia de senescales regentes, llevaría a Boromir a desear la vuelta de *La Torre Blanca* a su antiguo esplendor, objetivo que a su juicio solo se conseguiría si su linaje alcanzara la monarquía. En otras palabras, la frustración de servir a Gondor sin la justa recompensa de la Corona constituiría un factor esencial a la hora de entender su orgullo sin límites.



Fig. 3. Boromir siempre estuvo a favor de usar el Anillo Único como arma. Fotograma perteneciente a “*El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo*” (Wingnut Films, New Line Cinema, 2001).

En junio de 3018, solo dos meses después de que Gandalf llegara a Hobbiton con motivo del cumpleaños de Bilbo, el capitán gondoriano reconquistó Osgiliath y expulsó a los orcos de la capital durante meses. Este despliegue de liderazgo y comportamiento ejemplares contrastan, por turnos, con otros rasgos negativos de Boromir, como son su fanatismo y obstinación, alejándose nuevamente de la impoluta moral de sus compañeros de Comunidad. Aunque a priori parecieren defectos poco graves e incluso comunes en un guerrero, tales emociones lo hicieron especialmente vulnerable a la influencia del Anillo.

Es decir, si Boromir hubiera carecido de su profundo orgullo sería imposible explicar su obsesión por usar el Único contra Mordor, hasta el punto de intentar acabar con Frodo, su portador, al pie de las estatuas de Isildur y Anárion, los vigilantes reyes de piedra del río Anduin (Honegger, 2020).

Recapitulando, aunque las imperfecciones de Boromir son evidentes, queda claro también cómo se percató de sus errores de manera confesa, redimiéndose al proteger a los hobbits de los orcos y muriendo con un aire muy *shakespeariano*. Creemos también que su febril tentativa de hurto supuso el postrer impulso que necesitaban Frodo y Sam para emprender su aventura en solitario. En consecuencia, vistas sus luces y sus sombras, nos hallamos ante el único personaje con incuestionables aristas morales y éticas, algo extraordinario dentro de un universo donde la total polarización sería denominador común.

## Influencia de LOTR en G.R.R. Martin

En una entrevista realizada para la cadena de televisión estadounidense *PBS*, Martin afirmó que la lectura le proporcionó una vía de escape esencial en su niñez. El joven pertenecía a una familia de clase media-baja, por lo que les era imposible viajar durante el verano, entre otras muchas restricciones. Por suerte, los libros le permitieron imaginar una ingente cantidad de universos –sin duda, otra forma de viajar–, en especial “El Señor de los Anillos” de Tolkien. Lo realmente llamativo es que, más allá de suponer una simple evasión, Martin llegaría a confesar que el trabajo de *El Profesor* influyó de forma directa en su obra, sobre todo en lo concerniente a la muerte inesperada de personajes protagonistas.

Al principio, Martin, que leyó el libro cuando estaba en secundaria, se encontró un poco confuso enfrentándose al estilo de Tolkien, ya que sus diferencias con, por ejemplo, la fantasía de Robert E. Howard, eran evidentes desde el principio. Martin reflexionó: “¿Dónde están las serpientes gigantes? ¿Dónde están las amazonas semidesnudas? Aquí no hay peleas de espadas. ¿Qué pasa?” Poco a poco, con la llegada de la Compañía a Rivendel, el muchacho comenzó a variar su opinión, mientras que ya durante el apogeo del episodio desarrollado en las Minas de Moria, nuestro escritor estadounidense se percató de que estaba leyendo el mejor libro del mundo.



Fig. 4. Gandalf VS el Balrog en Khazad-dûm, por Alan Lee.

Martin afirma que lo más impresionante de ESDLA fue la inesperada muerte de Gandalf. A ojos del joven adolescente aquel mago no podía morir porque era el protagonista de la historia, del mismo modo que a Conan nunca le podría haber sucedido en la conocidísima serie de cómics. Pues bien, J.R.R. Tolkien fue el primero en romper esa regla, algo que influiría decisivamente en nuestro futuro escritor:

*En el momento que matas a Gandalf el suspense de todo lo que sigue es mil veces mayor porque a partir de este momento cualquiera podría morir. Por supuesto, eso ha tenido un profundo efecto en mi propia voluntad de matar a mis personajes sin pensarlo demasiado.*

Si bien Tolkien inspiraría narrativamente a Martin cuando “mató” a Gandalf, al autor de *Canción de hielo y fuego* no le gustó que el mago resucitara en absoluto:

*Luego regresa como Gandalf el Blanco y parece ser una versión mejorada. Nunca me gustó Gandalf el Blanco tanto como Gandalf el Gris, y nunca me gustó que volviera. Creo que habría sido una historia aún más potente si Tolkien lo hubiera dejado muerto.*

Con estos comentarios, es innegociable que Tolkien supuso una referencia fundamental para Martin en la concepción de su universo literario, matiz esencial a la hora de justificar nuestra tesis. La única diferencia es que Eddard Stark nunca llegaría a retornar como sí hizo Gandalf.

## Un paso más en la literatura fantástica

J.R.R. Tolkien ideó su obra a partir de sustratos míticos preexistentes con el objetivo de revestir a Gran Bretaña de una mitología adecuada. El resultado fue un texto académico excelente desde el punto de vista literario, trascendental para la llamada *Alta Fantasía* (Míguez, 2019), pero naturalmente deudor de arquetipos medievales *arcaizantes*. Lo anterior puede observarse en el concepto de realeza implementado por el profesor de Oxford, quien postulaba en sus escritos a monarcas casi sagrados, a la par que esenciales para la salvación de sus reinos. Una de las expresiones más evidentes de esta tendencia sería el vínculo casi orgánico entre el rey y su dominio, en una idea muy antigua, seguramente de origen bíblico, en la que las virtudes del soberano redundaban positivamente en la feracidad de su territorio (Soria, 2019).

En contraste, y como ya destacamos en nuestra introducción, *Canción de hielo y fuego* (Honegger, 2017) es un fiel reflejo de las sensibilidades sociales que definen el siglo XXI, dejando a un lado el sesgo conservador y católico de su predecesor. Martin parece más bien un escritor *caótico neutral*, libre de toda ética en el momento de escribir, y en consecuencia sus personajes nacen despojados del dicotómico alineamiento moral tolkieniano. De tal manera, en Poniente no existen el bien o el mal en términos absolutos, sino arquetipos menos idealizados, más humanos, en una escalada incansable hacia el poder.



Fig. 5. Creación propia.

Por ejemplo, sería imposible imaginar desnudos a Arwen y Aragorn en “*El Señor de los Anillos*”, algo muy común en la literatura de Martin y, sobre todo, en la serie producida por HBO. Aún menos imaginable nos resultaría la aparición de un personaje homosexual en la Tierra Media, por no hablar de la ausencia total de mujeres en la misma Comunidad del Anillo. Es cierto que en Eowyn reconocemos un indudable aire vindicativo, aunque en ningún caso sería equiparable al conjunto formado por Arya, Sansa, Daenerys o Brienne de Tarth, en “*Canción de hielo y fuego*” (López y García, 2013).

Martin iría más allá de la *fórmula Tolkien* sintiéndose cómodo al plasmar en papel escenas descarnadamente realistas (Sánchez y Carmona, 2012). En cuanto a la vio-

lencia, la explicitud del escritor estadounidense discrepa con la austeridad del escritor británico, a pesar de que Peter Jackson introdujera un colorido ramillete de elementos *gore* en sus películas, como decapitaciones, desmembramientos, etc. Aun así, esas muestras de ultra visceralidad siempre se administraron contra orcos u otras criaturas subhumanas, lo cual evita al espectador la incómoda visión de un héroe protagonista mutilado. Ocurre más bien todo lo contrario si viajamos a Poniente, y tan solo hemos de recordar el cercenamiento de la mano de Jamie Lannister o el brutal aplastamiento de la cabeza de Oberyn Martell durante el duelo contra “*la Montaña*” para constatarlo. Incluso el papel de la magia difiere en ambos universos, pues si en el “*Señor de los Anillos*” nos enfrentamos a un mundo mágico *crepuscular*, en la saga de Martin la magia está resurgiendo (García & Antonsson, 2015). Ejemplos palmarios de ello serían la aparición de los *caminantes blancos*, el cometa rojo de R’hllor o la resurrección de los dragones, animal fantástico *par excellence*.

Mas si hallamos un factor diferencial en “Juego de Tronos” con respecto a la mitología tolkieniana, ese

es sin duda la esencia tridimensional de sus personajes. Así se abandona la polarización moral y ética tan extendida en “*El Señor de los Anillos*” para ahondar en comportamientos más *subjetivos* y moralmente complejos. Es cierto que existen arquetipos abiertamente malvados en “Juego de Tronos”, como Jeffrey Baratheon o Ramsey Bolton, –de alguna forma trasuntos de Sauron– pero son excepciones en medio de un mar de grises.

Al juzgar por ejemplo a Cersei Lannister lo más sencillo sería definirla como una villana convencional. Sin embargo, si la observamos en su verdadera luz, su motivación principal gira siempre en torno a la defensa de sus hijos y familia. Igual ocurre con su hermano/amante Jaime, capaz de intentar asesinar a Bran después de que este lo sorprendiera fornicando con Cersei, al tiempo que se va metamorfoseando en un sugestivo y carismático antihéroe.

Los Stark, sin duda los campeones de la buena moral en *Juego de Tronos*, tampoco están libres de pecado. Catelyn, por ejemplo, se desvivió por proteger a su marido Ned, pero al mismo tiempo odiaba a Jon Nieve por ser el resultado –a sus ojos– de una relación adúltera. Incluso Arya, probablemente uno de los personajes más populares, es en realidad una joven consumida por la venganza durante gran parte de la serie, propagando la violencia sin ningún tipo de remordimiento.

Daenerys Targaryen encarna probablemente la dicotomía más impactante entre lo bueno y lo malo. Erigida en tótem del feminismo y los más desfavorecidos du-

rante el 85% de la narración, acaba por desequilibrarse como otrora le ocurriera a su padre, el *Rey loco*. Por otro lado, su fiel seguidor y protector, Jorah Mormont, es sin duda otro de los personajes más nobles y caballerescos de nuestra historia, pero su apellido está manchado por el comercio ilegal de esclavos, motivo que le valió ser expulsado de su dominio bajo dictamen del entonces Guardian del Norte, Eddard Stark.

## Ned Stark

Podríamos seguir poniendo ejemplos *ad eternum*, aunque el factor fundamental acabaría siendo el mismo: casi nadie es abiertamente benigno o malvado en el universo de Martin, salvo dos excepciones: Jon Nieve y su padre/tío, Eddard Stark. Las únicas máculas achacables en el historial de ambos personajes corresponderían, en un principio, a dos relaciones sexuales ilícitas; Eddard supuestamente acometió adulterio durante la guerra del rey Robert, cuyo fruto sería el mismo Jon Nieve. Este, a su vez, mantuvo relaciones sexuales con Ygritte cuando todavía formaba parte de la *Guardia de la Noche* y, por tanto, había de permanecer célibe. No obstante, y como a estas alturas debería conocer el lector, el adulterio de Ned respondía a una simple *façade* con el objetivo de ocultar el verdadero origen de Jon Nieve/Aegon Targaryen. Es decir, Ned prefirió asumir una dolorosa fricción con su esposa y cargar de por vida con el estigma del engaño, que correr cualquier mínimo riesgo con su sobrino.

Una fructífera forma de seguir deconstruyendo la ejemplar conducta de Eddard Stark sería compararlo con el código de caballería medieval (Steinbeck, 2006). Después de todo, durante el medioevo –base escénica por la que discurre la Alta Fantasía–, este fue el decálogo por el cual se medía el óptimo comportamiento de cualquier caballero de linaje.

Para empezar, un noble virtuoso debería ser siempre un buen cristiano. Desde luego, el cristianismo nunca existió en el ficticio Poniente, pero Ned Stark era un fiel devoto de los dioses antiguos. Recordemos que Invernalía poseía un árbol corazón en el centro de su patio, lugar de profunda espiritualidad donde nuestro protagonista acudía cuando había de despejar su mente y tomar decisiones. El detalle resulta relevante porque este tipo de religión animista, que conectaba al Señor con la Tierra, se podría vincular más fácilmente al paganismo que al cristianismo, si bien a nosotros nos sirve de igual forma porque nos interesa la fe profesada por Ned y su moral inherente.

El respeto hacia los más débiles y su defensa son valores indisolubles del espíritu Stark. En *Juego de Tronos*, cuando Ned ejerció como Mano del Rey, legisló contra la Montaña por acometer diversas aberraciones entre el campesinado, siendo como era banderizo de los Lannister, Casa de la reina regente:

*Yo, Eddard de la Casa Stark, Mano del Rey, les encomiendo cabalgar hacia las tierras de occidente, cruzar el Forca Roja del Tridente bajo la bandera del Rey, y llevar su Justicia al falso caballero Gregor Clegane, y a todos aquellos que hayan sido partícipes de sus crímenes. Yo lo denuncio, lo deshonro, lo despojo de su rango y títulos, de todas sus tierras, propiedades e ingresos, y lo sentencio a muerte. Que los dioses se apiaden de su alma.*

Mediante este fragmento se observa cómo nuestro personaje antepuso la necesidad de los pobres a su propio destino, ya que de esta arriesgadísima decisión se ramifican la enorme mayoría de desgracias sufridas posteriormente por los Stark.

Otras virtudes indispensables en un caballero serían el amor a su tierra y el respeto a las jerarquías feudales. Ambos valores se ponen de manifiesto cuando Robert Baratheon le pide a Ned que se convierta en la Mano del Rey. Aquí el cabeza de los Stark antepuso la lealtad hacia su rey e íntimo compañero de armas, Robert, a su arraigo y amor por el norte, territorio que nunca desearía haber abandonado. Lejos de sentirse cómodo en su nuevo rol, Eddard sufrió desde el principio en Desembarco del Rey, siempre indispuesto y sudoroso, como si su esencia se derritiera más allá de las fronteras de Invernalía.

No eludir los deberes feudales, por difíciles que sean, conforma otro de los valores de nuestro héroe. Tanto en el libro como en la serie de HBO se aprecia cómo Ned siempre empuñaba la espada a la hora de ejecutar a un criminal, tarea que otros señores podrían considerar y, de hecho consideraban, indigna. Este acto constituiría una lección para el jovencísimo Bran, que fue obligado por sus hermanos mayores a visualizar la decapitación de un desertor de la Guardia de la Noche (Carmona, 2019). Justo después, de vuelta a la ciudadela, su padre aseveró:

*Un gobernante que se esconde detrás de verdugos pagados pronto olvida qué es la muerte<sup>1</sup>.*

Por último, nos resulta insoslayable la relación entre Cat y Ned. He aquí una demostración casi canónica del amor cortés medieval, semejante en forma al de otras

---

1 Consiguió 1 Salvado I.





Fig. 6. Foto tomada a una pantalla donde se reproducía el capítulo 1x6.

parejas célebres de la fantasía épica como Aragorn y Arwen, o incluso Jorah y Dany, pese a que en este caso no fuera un amor correspondido. Las virtudes matrices en este tipo de idilios serían la admiración, la fidelidad y el respeto, por encima de cualquier impulso carnal, algo especialmente sensible en el universo de *Juego de Tronos*, dada su explicitud a la hora de entender la sexualidad. La enorme mayoría de encuentros sexuales a lo largo de la serie se dan por puro placer, dejando a un lado el sentimiento o el romanticismo. Un contexto *carnalizado* en grado extremo no hace sino colocar sobre un pedestal de mármol las pocas relaciones puras, categoría en la que también podríamos situar a Jaime y Cersei.<sup>2</sup> Acaudillando el eterno opuesto se encontraría Robert Baratheon, quien, a pesar de crecer con Eddard y estar casado con Cersei, fornicaba constantemente con prostitutas, hasta el punto de procrear un sinnúmero de hijos bastardos en cada rincón de Desembarco del Rey<sup>3</sup>.

---

2 *irt* 46 Eddard 12

3 *CoK* 9 Tyrion 2

## Coda: Sean Bean como una bisagra de dos universos

No por casualidad el actor británico Sean Bean interpretaría a Boromir y Eddard Stark en sus adaptaciones audiovisuales de 2001 y 2011. Nuestro actor destacó en los años ochenta por su participación en la desgarradora *El Prado* (Jim Sheridan, 1982), aunque conquistaría la fama internacional después de sus actuaciones en *Lunes Tormentoso* (Mike Figgis, 1988), *Juego de patriotas* (Phillip Noyce, 1992) y, sobre todo, *Goldeneye* (Martin Campbell, 1995). Su papel en la película protagonizada por Pierce Brosnan le acabaría de abrir la puerta de las grandes producciones, como *La comunidad del Anillo* (Peter Jackson, 2001), *Troya* (Wolfgang Petersen, 2005) donde por cierto interpretaría a un carismático Ulises, y *Silent Hill* (Christopher Gans, 2006) probablemente uno de los mejores trasvases del videojuego a la gran pantalla jamás realizados. Sería tan solo unos meses después de aparecer en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (Chris Columbus, 2010) cuando Bean se pusiera bajo la piel de Eddard Stark en *Juego de Tronos*<sup>4</sup>.

Pero como decíamos al comienzo, que Bean sea la cara visible de Boromir y Eddard Stark se antoja vital para la cuestión que da nombre a nuestro artículo. Si el *lore* de “El Señor de los Anillos” presenta arquetipos dicotómicos en cuanto a la buena o mala moral, mientras que el universo de “Canción de hielo y fuego” exhibe personajes poliédricos y tridimensionales, ¿no se situaría a Boromir más cerca del canon literario de Martín? Y sobre todo, ¿no sería Eddard Stark la figura más tolkieniana dentro de *Juego de Tronos*? Al fin y al cabo, el hecho de que ambos murieran prematuramente en sus respectivas cosmogonías no hace sino dejar patente su incompatibilidad con dichos mundos. Existe poco margen para debatir este tema.

Más bien habríamos de preguntarnos por qué Sean Bean fue el elegido para interpretar a ambos personajes literarios. Al hilo de lo anterior, nos gustaría explicar esta maravillosa coincidencia en función de un guiño hipertextual dedicado a los amantes de la literatura fantástica<sup>5</sup>. No sería tan descabellado, máxime

---

4 El impactante e inesperado fin de Ned Stark alimentó el filón inagotable de memes sobre las continuas muertes de personajes interpretados por Sean Bean. El mismo bromearía sobre el asunto en la rueda de prensa posterior a la presentación de *Mirror Mirror*.

5 En otro nuevo guiño del destino, el actor que interpretara al joven Ned Stark, Robert Aramayo, ha sido confirmado como parte del elenco de la serie de *El Señor de los Anillos*

considerando la cada vez mayor importancia de los *Easter Eggs* en la actual cultura *mass media*. Actualmente disponemos de incontables referencias a Juego de Tronos en películas, series o videojuegos posteriores a 2011, como demuestra la muerte de He-Man en el primer capítulo de la recentísima *Masters del Universo: Revelación* (Kevin Smith, 2021). Ergo no sería tan extraño pensar que G. R.R. Martin –recordémoslo, aquel que en su niñez se embebiera de la Tierra Media– en connivencia con los productores, hubiera deseado honrar a “El Señor de los Anillos” empleando a Sean Bean como bisagra de estos dos mundos fantásticos. Nos parece un gesto meta-narrativo bellísimo, un regalo sin parangón para el fan que tenga el valor de recogerlo, pues vendría a significar, como sucede con el Yin y el yang, que cada serie de novelas alberga en su interior la esencia de la otra.

## Bibliografía

Afanador, L.F. (2017): “Sobre el *boom* de Juego de Tronos”. *Revista de la Universidad de Antioquia*. 329.

Beebout, K. (2018): “Few Have Gained Such a Victory: A defense of Boromir in The Lord of the Rings”. *Journal of Tolkien Research*. 6.

Caldecott, S. (2014): “Tolkien y la Modernidad. Una clave para el Señor de los Anillos”. *Humanitas*. Revista de Antropología y Cultura Cristiana. 74.

Carmona, J. (2019): “La Justicia en Juego de Tronos”. In David Porrinas González (Ed.) *Poniente Medieval. La Edad Media en la fantasía épica de Juego de Tronos*. La Ergástula, Madrid, 129-143.

Carpenter, H. (1993). “*Las cartas de J. R. R. Tolkien. col. Christopher Tolkien*”, trad. Rubén Masera. Minotauro: Barcelona.

García, E. Antonsson, L. (2015). *El mundo de hielo y fuego*. Barcelona.

Honegger, T. (2017): “Riders, Chivalry, and Knighthood in Tolkien”. *Journal of Tolkien Research*. 4

Honegger, T. (2020): “We don’t need another hero. Problematic heroes and their function in Some of Tolkien’s works”. *Journal of Tolkien Research*. 8.

López, F, J. García, J, A. (2013): “Arquetipos femeninos en Juego de Tronos. Tipología y Roles de género”. In Lozano Delmar (Ed.) *Reyes, Espadas, Cuervos y Dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*. Fragua. Madrid, 201-228.

Martin, G. A. (1996). *Game of Thrones*. Bantam Spectra. New York.

Martin, G. A. (1998), *Clash of Kings*. Bantan Spectra. New York.

Míguez, A, (2015): “¿Un camino de ida y vuelta? El ecologismo en Tolkien y Hayao Miyazaki”. In P. Gutiérrez (Ed) *El árbol de las historias*. San Pablo CEU Ediciones. Madrid, 219-230.

Míguez, A. (2019): “Tras las Brumas de Avalon. El mito artúrico a través del cine”. *Windumanoth*, 5.

Poveda, J.A. (2006): “El tratamiento de los personajes femeninos en el Señor de los Anillos”. In Selicup (Ed) *Literatura y Cultura popular en el nuevo milenio*. Universidade da Coruña. Coruña, 1-16.

Sánchez, JL. Carmona, LM. (2012). *Peter Jackson. De Mal gusto a El Hobbit*. Jaguar. Madrid.

Soria, E. (2019): “La realeza en el señor de los anillos”, *Historia Hoy*, 6.

Steinbeck, J. (2006). *Acts of King Arthur and his Noble Knights*. Penguin Books. London.

Tolkien, J. (1977). *El Señor de los anillos. La comunidad del anillo*. Minotauro. Barcelona.

Tolkien, J. (1979). *El Señor de los anillos. Las dos torres*. Minotauro. Barcelona.

Tolkien, J. (1980). *El Señor de los anillos. El retorno del Rey*. Minotauro. Barcelona.

Tolkien, J. (1984). *El Silmarillion*. Minotauro. Barcelona.







Es ampliamente conocido que la obra de George R.R. Martin bebe de hechos históricos y mitológicos, siendo una de sus grandes habilidades la capacidad de adaptarlos a su fantasía heroica. Sin embargo, no se trata de una simple duplicación, puesto que el autor toma ciertos elementos de personalidades y periodos diferentes y los combina, haciendo uso de una extraordinaria imaginación para crear a su propio personaje o evento. Por todo ello, tanto la serie de novelas “Canción de hielo y fuego” como la excelente adaptación televisiva de “Juego de Tronos” se han convertido en una magnífica herramienta para el aprendizaje de la Historia.

La fragua de este libro comenzó allá por otoño de 2019. Durante una inesperada sobremesa, comentando los pormenores del polémico final de la serie con mi jefe de Departamento, surgió la idea de publicar un libro colectivo donde quedara patente dicha relación entre la saga de Martin y la Historia u otras disciplinas. El hecho pudiera resultarle más o menos evidente a cualquiera, si bien el espectador medio no podría conocer hasta qué punto hablamos de algo estructural. Nuestra intención es difundir este potencial a través de diversos ejemplos, e incluso orientar gran parte del contenido del libro hacia el campo de la didáctica y las múltiples posibilidades que “Juego de Tronos” proporcionaría dentro de las aulas.