JUEGO DE TRONOS O LA VIDA EN LA FRONTERA

SARA PORRAS

Sara Porras es politóloga. Doctoranda en Sociología e investigadora en la UCM. Escribe en diferentes medios. (@sara_en_madrid)

Es el fenómeno televisivo desde que *Lost* nos tuviera durante seis años mirando la vida en el purgatorio, otrora convertido en isla, con atrezzo contexto Guerra Fría incluido. *Game of Thrones* no sólo existe como producto televisivo cuya trama nos mantiene atentas semanalmente a nuestras pantallas, la serie ha trascendido sus fronteras para pasar a convertirse en un recurso simbólico a partir del cual hemos empezado a explicar determinadas cosas que suceden a nuestro alrededor. Deviene en metáfora sobre el poder, perfectamente instalada en conversaciones a codo de barra, en sesudas reflexiones o en el chiste fácil que acompaña a los ascensores de oficina. *Juego de Tronos* es también un espacio geográfico a modo de territorio con nombre y apellidos, que transforma los lugares en los cuales se rueda la ficción en atractores de turismo. Acaso todo esto no justificara de sobra la pertinencia del monográfico que aquí se presenta.

Desde este punto de vista es desde el cual se van a escribir las líneas que siguen. Desde una mirada a la serie como esa vida en la frontera. Que una serie se convierta en todas estas cosas a la vez y lo haga de manera tan mayoritaria nos lleva a preguntarnos sobre qué aspectos del argumento, qué desarrollo de los personajes, en definitiva, ¿qué tipo de representación –o más bien representaciones– son las que están conectando con tantas personas, de maneras tan diversas, en distintas partes del mundo y, sin embargo, al mismo tiempo? ¿Qué elementos operan como catalizadores de qué sentimientos? Entender la serie como un relato sobre un mundo en crisis, fronterizo, donde se desdibujan sus perfiles, dejan de valer las normas que hasta ese momento operaban y se articulan una multiplicidad de actores, subjetividades y discursos que comienzan a definir un nuevo escenario. Esa manera de transmitir la levedad de las cosas, lo arbitrario de la historia que se presenta como el resultado de múltiples imponderables entre los que vivir o morir son sólo uno de ellos, es la metáfora más descarnada de todo el argumento. Es precisamente desde ahí, desde donde es posible que personas tan diferentes conecten en algún punto con el relato.

Cuando lo viejo no termina de morir…

Las crisis tienen mucho que ver con la vida en las fronteras. En las fronteras se vive en un juego de espacio/tiempo totalmente permeable, diluido. Se habita un espacio nebuloso en el que a falta de concreción sobre cuáles son las normas que operan, lo hacen todas y ninguna. Las estrategias se definen y redefinen constantemente en un juego de escalas, sujetos y de poder

que es totalmente variable y se encuentra a sí mismo atado a una redefinición constante. Los vínculos son frágiles y la vida acaba por ser totalmente contingente. El tiempo también opera a diferente escala, hay sucesos que aceleran las horas y que hacen que los días se conviertan en décadas, y hay días –muchos de ellos– en los que pareciera que nunca fuera a pasar nada. La vida en la frontera es siempre una vida en condición precaria. Una vida que se desliza por los contornos. Vidas transitivas, llenas de grises, que se mueven en entornos con vocación indeterminada. En la frontera todo se tambalea y se habitan siempre esos espacios en los que el tiempo se precipita o se detiene.

Una sintonía reconocible, un anillo girando con distintos emblemas y un recorrido por un mapa que nunca es el mismo. Se descubren nuevos territorios, se edifican nuevas fortalezas, aparecen océanos, ejércitos, ondean banderas… Un tablero de risk interactivo que hace que desde el primer acorde nos mantengamos atentas a la pantalla. La muerte del rey es el desencadenante a partir del cual la crisis se desata. Se rompe la unidad territorial, se erigen nuevas legitimidades, se fragmenta el orden religioso y las normas y lealtades empiezan a reconfigurarse. Aparecen nuevos dioses y viejas antorchas. Es en los mundos en crisis donde se puede nacer bastardo y convertirse en heredero, o nacer heredera y ser vendida como esclava. Donde pasar de Reina Madre, a recorrer desnuda el camino de la vergüenza, para escarnio frente a la multitud.

Todo lo sólido se desvanece en el aire (1982, M. Berman), la confusión que precede a los momentos de gran transformación queda perfectamente reflejada en *Game Of Thrones*. Es una serie sobre el poder y es en los contextos de disputa, aquellos en los que es posible volver a nombrar todas las cosas, en los que el poder se expresa de manera más arrolladora en sus múltiples dimensiones.

Desde esta lectura podemos establecer múltiples paralelismos. Hoy a nivel global nos estamos enfrentando a un proceso de profunda transformación, en la que todas las definiciones, tanto de nuestra vida en común como de nuestras propias formas de pensar el mundo, están cambiando de manera acelerada. La trama de la serie, a su vez conecta a través de la complejidad y el grado de detalle con el que puede describir estos procesos de transición acelerada. Los cambios muestran sus propias fronteras: algunos afectan a lo interno de las familias, otros afectan a toda una región o a varias, otros involucran a más actores y algunos

afectan a la totalidad. La frontera no aparecerá sólo como límite que separa distintas realidades, sino que desde el primer fotograma –aquel en el que unos hombres subidos a caballo se adentran más allá del muro– la frontera va a ser parte de la centralidad de la trama: *the Wall*. Un gran muro de hielo inexpugnable y protegido militarmente que separa los Siete Reinos del *mundo salvaje*.

Cabe destacar que el interés del muro en la trama trasciende esta idea de simple barrera. Cómo se construye la vida en sus contornos, tanto de un lado como de otro, ofrece una cantidad de discursos que bien valdrían artículos propios. La idea de un espacio entre mundos, como lugar de paso, protegido por la guardia de la noche, que a su vez está compuesta por delincuentes y hombres repudiados de otras partes del reino –el propio Jon Snow ingresa por su calidad de bastardo–. Sin olvidar el discurso central: El muro separa el mundo de los Siete Reinos –el mundo ordenado– del mundo salvaje. Habitado por seres extraordinarios, gigantes, cambia-formas, tribus de personas libres y los temidos caminantes blancos. Un ejército invencible que se fortalece con cada batalla y que en la última temporada nos ha dejado expectantes mientras veíamos cómo el muro infranqueable se venía abajo anunciando el comienzo del final de la contienda. El instante a partir del cual los días parecerán segundos y en esa vorágine será definido el escenario para la nueva época. Hagan sus apuestas…

… cuando lo nuevo no termina de alumbrarse

"*Yo soy exactamente lo que ves –dice la máscara– y todo lo que temes detrás*". Elías Caneti.

En el último capítulo, ese numerosísimo ejército del otro lado del muro estaba a punto de atravesar la frontera. Lo que en principio supone una amenaza para la totalidad de actores ubicados del otro lado del mapa. Es un choque entre dos sujetos radicalmente antagónicos. En el que de un lado uno de los sujetos –*el más acá del muro*– se encuentra fragmentado y de otro se trata de un sujeto monolítico, totalmente cohesionado y del que casi no tenemos información. Con el paso de las temporadas hemos sabido que el origen de este temido ejército fue un intento de los seres que protegían la naturaleza y los bosques para contener la depredación ambiental de los humanos. Es un elemento que puede aparecer de manera sutil en la serie, pero que sin duda tiene una carga simbólica interesante.

De cualquiera de las maneras, el papel que desempeña ese *otro más allá del muro*, nos devuelve una representación incompleta, pero eficaz, que nos interpela directamente al poner en funcionamiento muchos esquemas de pensamiento que nos son totalmente reconocibles. Los discursos en torno a la alteridad son recurrentes a lo largo de la historia en las diferentes áreas geográficas. Y, sin embargo, no es la única amenaza y, a pesar de parecer invencible, la mayoría anhelamos un giro del destino. Frente al otro, sólo cabe ser un nosotros. Las disputas entre los Siete Reinos parecían irreconciliables, la amenaza real *beyond the Wall* reconfigura, nuevamente, la política de alianzas.

El patriarcado como pretérito. La última frontera.

"*Madre mía –replica–, vete adentro de la casa y ocúpate de tus labores propias, del telar y de la rueca… El relato estará al cuidado de los hombres, y sobre todo al mío. Mío es, pues, el gobierno de la casa*".
Telémaco a su madre, Penélope, en *la Odisea* de Homero. Recogido en *Mujeres y Poder*, de Mary Beard.

Y para concluir el escenario, la última frontera: el patriarcado. Ha sido objeto de análisis y tema de conversación desde el principio: los personajes femeninos, encabezando hasta ahora los ránkings de popularidad Khaleesi, pero cada vez con más fuerza Sansa, Arya y Cercei; sin olvidarnos de las ya desaparecidas Oleena y Maragaery Tyrell o Ygritte; o las que tienen un papel cada vez con más aristas como Melisandre o Missandei.

Juego de Tronos ha conectado también con un contexto en el que los movimientos feministas son un actor relevante en la política a escala global. Los acontecimientos de este último 8 de marzo son incontestables en torno a ese respecto, con una huelga y unas manifestaciones absolutamente mayoritarias en nuestro país y con réplicas en muchos otros países. Es cada vez más evidente que los movimientos feministas son los que están sabiendo organizar el descontento y ofrecer una propuesta alternativa. Desde este punto de vista parece que se están abriendo brechas importantes a partir de las cuales los feminismos están disputando realidades y definiciones sociales. Y en esa disputa muchas cosas están cambiando. El cine, sin duda, es una de ellas. Este año, además el conflicto en ese campo se ha hecho muy visible.

La complejidad de los discursos femeninos al mostrar diferentes tipos de liderazgo, así como situar a las mujeres en escenarios múltiples en las que siempre poseen un papel como sujetos, huyendo de estereotipos victimizantes o roles pasivos tan reiterados en demasiadas series o películas, responde a esa pulsión por ver a más mujeres haciendo cosas, tomando decisiones y ejerciendo el poder, también en las historias de ficción.

Una complejidad que se evidencia en el juego que establece la serie entre lo público y lo privado, entre el deseo sexual y el ejercicio del poder. Todas las mujeres que hemos mencionado han representado sobre su propia corporalidad la diferencia sexual. En primer lugar, reproduciendo unos cánones determinados de belleza –cosa que, por otro lado no es llamativa en la industria a la que nos referimos–, pero también la han representado en su forma más desgarradora: todas han sido violadas o abusadas sexualmente o lo largo de sus vidas. Nada de historias con doncellas que llegan a reinas gracias a perder un zapato. Aquí no hay perdices. El patriarcado, como *estructura/estructurante*, como *habitus* (1991, P. Bourdieu).

Tres reinas disputan ahora el tablero en *Game of Thrones*, forman parte decisiva de esa contienda. Sansa erigida como *Queen in the North* y en clara alianza con su hermana Arya, frente a los intentos por enfrentarlas –la sororidad nos hará libres–. Es el liderazgo tranquilo, firme, pero sin grandes aspavientos. No es una líder pasional sino dialogante, obtiene su legitimidad ejerciendo las tareas de liderazgo, organizando, tomando decisiones, negociando con el resto de las casas. Es el liderazgo taimado.

Cersei, reinventada tras su cautiverio y la pérdida de todos sus hijos. Cansada de conspirar en la sombra, se convierte en la reina de poniente. Ella, criada siempre al calor de la corte, educada para reina, experimentó durante largos episodios la persecución y la humillación a la que fue sometida por una orden religiosa que le acusaba de determinados pecados sexuales. Criada para reina, ni el poder de ser reina pudo salvarla. Cersei se salva ella sola. Se rescata porque teje alianzas, idea un plan y consigue tres armas muy poderosas: el dinero; el conocimiento, a través de su consejero que articula toda una red de información mediante los pajaritos, así como experimenta con innovaciones científico- técnicas; y la fuerza bruta con el engendro en el que su consejero convierte a the Mountain. Esta Cersei renovada, la que se atreve a ejercer el poder, la que ya no va a dejar que le juzguen y decide comenzar a vivir

abiertamente su romance incestuoso con su hermano Jaime, cada vez gana más popularidad. Las mujeres no vamos a ser sólo ángeles investidos de moralidad y buenas intenciones, las mujeres ejerciendo el derecho a ser malas.

Y por último Khaleesi, *The Mother of Dragons*. Nada en su vida fue fácil. Comienza vendida como esposa al rey de los Dothraki, una de las tribus más sanguinarias. Enviudada y quemada por ello en la hoguera de la cual sale convertida en madre de tres dragones y comienza su camino por el desierto hasta que llega a convertirse en uno de los liderazgos con más poder. Con un ejército profundamente fiel hacia ella y cada vez con más territorios Khaleesi ha ido a enamorarse del que ha resultado ser el auténtico heredero al Trono de Hierro. De todas las historias, es la que más destila sello a Hollywood y sin embargo el personaje de Daenerys es lo menos parecido a una Julieta contemporánea.

Mientras pasan estos dos largos años, bien podemos seguir reflexionando acerca de los debates que encuentran acomodo en su trama. Pues si algo hay que reconocer a *Game of Thrones* es que, por encima de otras consideraciones, es una serie excusa: sirve para hablar de todo aquello que una quiere expresar.