





UNA PARTIDA DEL JUEGO DE TRONOS

Errata Naturae publica un volumen dedicado a las novelas de George R.R. Martin y, muy especialmente, a su extraordinaria adaptación televisiva de la cadena HBO. En él, con ilustraciones de Ignacio Varone, participan escritores y periodistas españoles como Jorge Carrión, Guillermo Altares y Manel Loureiro, y prestigiosos ensayistas internacionales como Marcus Shulzke, Chad William Timm, Christopher Robichaud, Laura Miller y Pierre Blanc, para hablarnos de las grandes lecciones filosóficas que encierra este universo. **texto JULIA FRÍAS**

Maquiavelo, Hobbes, Kant, Foucault... atraviesan ahora las tierras de Poniente como sus teorías atravesaron un día Europa. El Viejo Continente ve así su historia recreada en cada capítulo de esta saga, que es tanto un fenómeno de fans como una obra de culto.

Personajes maquiavélicos

Como nos cuenta Marcus Shulzke, en *Juego de tronos* abundan los personajes que buscan hacerse con el Trono de Hierro, o al menos sobrevivir a él. Cada uno utiliza sus propios métodos para conseguir sus objetivos, aunque en el transcurso de este ciclo queda claro que unas estrategias son más eficaces que otras. Algunos personajes consiguen escapar incluso en las peores

circunstancias y, sin embargo, otros son atrapados y asesinados.

La filosofía de Nicolás Maquiavelo puede ayudarnos a comprender por qué unos consiguen sus propósitos y otros fracasan. De hecho, el propio Maquiavelo estaba muy familiarizado con las luchas por el poder, y pasados más de cinco siglos la palabra "maquiavélico" aún se utiliza para describir a aquellas personas inclinadas a utilizar la fuerza y el ingenio en su beneficio.

Según este pensador, hay dos tipos de reinos: los heredados y los de nueva creación, que requieren dos tipos distintos de gobernantes. Los gobernantes hereditarios pueden conservar el poder continuando las políticas de sus predecesores; disfrutaban de una posición privilegiada porque forman parte de una dinastía consolidada

que ha construido una firme base de poder. Los nuevos gobernantes se enfrentan a un reto mucho mayor. Al alcanzar el poder arrebátandose a otros no sólo se crean enemigos, sino que al conseguir su nueva posición muestran a otros la forma de hacerse con el trono. Convertirse en un nuevo gobernante requiere de grandes dosis de habilidad y suerte, y dado que sólo se puede aprender de los que te han antecedido en el cargo, es importante emular las habilidades de los mejores gobernantes del pasado.

Aerys Targaryen, el Rey Loco que gobernaba Poniente antes de que Robert Baratheon se hiciera con el poder, partió desde una posición de fuerza dado que descendía de la vieja dinastía de los reyes de Targaryen. Disfrutaba de todas las ventajas de pertenecer a un reino heredado, aun-



que las utilizaba de forma cruel e irracional. Cuando fue depuesto, Poniente perdió su dinastía gobernante y el Trono de Hierro se convirtió en una poltrona inestable controlada por nuevos gobernantes que afrontaban muchas de las dificultades que Maquiavelo había descrito. Con la caída del Rey Loco comenzó la lucha por hacerse con el trono y establecer la siguiente dinastía. Es decir, comenzó la historia de *Juego de tronos*.

El heredero de Robert, Joffrey, se hace con el trono cuando aún es demasiado joven e inmaduro como para comprender las consecuencias de sus actos. La embriaguez por su recién adquirido poder y el ansia por ejercerlo de forma inmediata explican las acciones que lleva a cabo apenas asume el puesto. Debe actuar sin vacilación para deshacerse de sus enemigos en Desembarco del Rey y para movilizar a un ejército que haga frente a los reyes rivales. No obstante, Joffrey actúa sin piedad y sin distinguir entre amigos y enemigos, y comete el error fatal de hacerse odiar. Maquiavelo admite que la crueldad es a veces necesaria, pero afirma que debe ser utilizada con precaución para no crearse enemigos. Dichas acciones impopulares deben ser ejecutadas con rapidez, recomienda Maquiavelo: “Las medidas más crueles deben ejercerse todas de una vez, pues al hacerlo así cada una de ellas pasa más desapercibida y se aminora la ofensa que producirían por separado”. Desafortunadamente, Joffrey es cruel no sólo cuando es necesario, sino cada vez que se le antoja someter a alguien. Una crueldad que muchos confundirían con demencia, con “verdadera locura”.

Saber, poder y demencia

Según Chad William Timm, más de una docena de personajes significa-

tivos de *Juego de tronos* ven cómo se cuestiona su cordura en uno u otro momento. Sin embargo, las acciones de aquellas personas que reciben el calificativo de locos no son muy distintas de las acciones de esas otras a quienes se supone en sus cabales (el propio rey Joffrey, por ejemplo, como acabamos de recordar). Pero ¿por qué se considera que las acciones de determinadas personas constituyen actos de grandeza, mientras que las acciones de otras reciben el calificativo de locuras? ¿Quién se encarga de determinar qué es la cordura y de decidir qué ha de hacerse con los enfermos mentales?

Foucault, en *Historia de la locura en la época clásica*, orientó su labor a mostrar cómo la definición de locura, así como el saber empleado para determinar qué es la cordura, han ido cambiando históricamente, en función de las personas que hayan tenido el poder de definir las y determinarlas. Según el filósofo francés, el saber relativo a la demencia ha dependido de las personas dotadas del poder de crear denominaciones para ella, un poder que iba en aumento, a su vez, con la capacidad de identificar a determinados individuos como dementes. Por ejemplo: tanto Stannis Baratheon como Joffrey Lannister se rodean de cómicos conocidos como “bufones locos”.

Pero los reyes no son las únicas personas dotadas del suficiente poder como para decidir quién está loco en *Juego de tronos*. La locura se manifiesta también en otros casos relacionados con las actividades de denominación y clasificación de los locos. Muy a menudo, esta actividad de clasificación es aparentemente inofensiva y se ejerce en cuanto medio de explicar el comportamiento anormal de una persona. Se cree que Lysa Tully, Dama del Valle y hermana de Catelyn

Stark, perdió la cordura como consecuencia del dolor que le causaron sus cinco abortos naturales y la muerte de su marido, Lord Jon Arryn. El rey Robert Baratheon afirma, de hecho: “Creo que perder a Jon la ha vuelto loca”. Y el Gran Maestre Pycelle hace este comentario: “Permitidme señalar que el dolor puede trastornar hasta a la mente más fuerte y disciplinada, y Lady Lysa nunca fue de ésas”.

Información y poder

El periodista de *El País* Guillermo Altares, exdirector de *Babelia* y ex corresponsal de guerra, a la vez que autor de uno de los textos más sugerentes de este volumen, lo tiene claro: “Los tipos más listos de la serie, el enano Tyrion Lannister o el consejero traidor Petyr Baelish, son los que siempre están mejor informados”.

Las redes de espionaje de *Juego de tronos* resultan tan tupidas y eficaces como en la República Democrática Alemana o en la Rumanía de Ceaucescu. El setenta por ciento de los miembros de las misiones comerciales rumanas en el exterior eran agentes encubiertos. Con una población de veintitrés millones, los servicios secretos rumanos tenían 38.682 funcionarios. A su vez, la RDA, con diecisiete millones, tenía 195.000! “Por el volumen de datos que manejan, cualquiera diría que los consejeros, tan intrigantes como fascinantes, de Desembarco del Rey cuentan con redes de espionaje similares”.

Se espía para mantener el gobierno, o para conseguirlo. He ahí la pregunta esencial: “¿Quién debería gobernar en los Siete Reinos de Poniente?”. Sí, ésa es la cuestión fundamental que subyace en *Juego de Tronos* y en la saga entera de *Canción de hielo y fuego*. Los ejércitos de los Lannister marchan hacia el Norte desde la Roca Casterly para apoyar al joven rey



Juego de tronos
VV.AA.
Errata Naturae
208 págs. 18,50 €.

Joffrey. La casa real Baratheon está dividida en su seno entre los hermanos Stannis y Renly, que claman su derecho al Trono de Hierro. En Invernia se declara Rey en el Norte a Robb Stark, que no se somete a nadie, y en las Islas del Hierro, la lúgubre flota de la Casa Greyjoy se echa al mar para tomar ellos solos el Norte. Mientras tanto, al Este, en las lejanas tierras de los Dothraki, Daenerys Targaryen, última superviviente de una dinastía que gobernó los Siete Reinos durante trescientos años, ha alzado una horda de bravos jinetes nómadas para reconquistar su tierra natal y restaurar al dragón Targaryen en el trono.

Reflexionar en torno a quién debería sentarse en el Trono de Hierro tiene una importancia filosófica real porque nosotros, como las belicosas gentes de Poniente, debemos decidir quién “nos gobernará”, como señala Gregg Littmann en otro de los estupendos ensayos de este volumen. Los filósofos han teorizado sobre política durante al menos 2.500 años, y una manera de poner a prueba estas teorías es considerar cómo funcionarían en hipotéticas situaciones ficticias, es lo que se llama hacer “disquisiciones teóricas”. Esto nos permite convertir cualquier situación ficticia, incluso con un cierto espíritu lúdico, como el mundo de *Juego de tronos*, en una disquisición teórica mediante la cual cuestionarnos las repercusiones de nuestras teorías si dichas situaciones fueran reales.

Una de esas teorías procede del filósofo inglés Thomas Hobbes. ¿Qué habría pensado éste de la situación política en Poniente? ¿Cómo habría aconsejado a la nobleza de las grandes casas? Hobbes, profesor de oficio, era un leal defensor de la gran casa Estuardo. Los Estuardo reinaron no sólo en Inglaterra (que alguna vez también tuvo siete reinos), sino que además fueron reyes de Escocia e Irlanda. Como los Targaryen, los Estuardo fueron derrocados por sus súbditos en una cruenta guerra civil. El rey Carlos I de la casa Estuardo, como el rey loco Aerys II de la casa Targaryen, falleció en la revuelta, pero el príncipe Carlos -su hijo-, como Viserys y Daenerys Targaryen, huyó al exilio para tramarse su retorno al

poder. Nosotros todavía tenemos que enterarnos de si Daenerys se sentará finalmente en el Trono de Hierro o no, pero el alumno de Hobbes, Carlos Estuardo, volvió a Inglaterra para convertirse en Carlos II. Hobbes era un ávido lector de historia, un viajero experimentado y un meticuloso observador de su tiempo. Puesto que contempló el desarrollo del sangrien-

que fluye por debajo de los hechos de la historia. El mesianismo es doble: por un lado, visiblemente, tenemos la maternidad de la *khaleesi*; por el otro, en secreto, la posibilidad de que haya pervivido en ella la magia de la sangre del Dragón”.

La *khaleesi*, Daenerys, es uno de los personajes más fascinantes de *Juego de tronos*, sin duda. Como lo es Tyrion el Gnomo (el Enano, según otros). Un Tyrion que nos obliga a pensarnos como lectores, como espectadores, convertidos en moralistas a la vez que “víctimas” o simpatizantes de su moral. Tyrion, según propone Christopher Robichaud en su ensayo, “nos obliga a abandonar la idea según la cual las personas son elogiadas o censurables (...) Es el personaje perfecto para obligarnos a pensar sobre estas cuestiones”.

Somos muchos los que dudamos de que a él le preocupe demasiado nuestra incapacidad para resolver este problema. Como también para resolver el resto de problemas que sutilmente nos plantea Martin y sobre los que reflexionan de un modo tan ameno como brillante los autores de este libro. ■

¿Quién debe gobernar los Siete Reinos? Esa es la pregunta clave.

to juego de tronos británico, llegó a algunas firmes conclusiones sobre la naturaleza de los seres humanos y cómo deberían ser gobernados.

Hobbes creía que las monarquías de Europa estaban ahí porque los bárbaros europeos y sus desorganizados ancestros se cansaron de vivir en aquel infernal estado de anarquía. Aceptaron someterse a la autoridad por su mutuo bienestar, y lo aceptaron también en nombre de sus descendientes... Como cuando en *Juego de tronos* se declara a Robb Stark Rey en el Norte. El joven Stark consigue su posición de autoridad porque sus abanderados le piden que los gobierne. Una vez hecho esto, según Hobbes, ya no tendrán jamás derecho a destituirlo.

Fantasia y moral

Pero hay una pieza clave en *Juego de tronos* que no es ni la filosofía ni la política ni el sexo, todos ellos analizados en este ensayo de Errata Naturae también. Esa pieza clave es la piedra angular de este universo, como ha señalado el propio Martin. Se trata de la fantasía. Muchos de sus fans la cifran en los dragones que apenas atisbamos en la primera temporada de la serie. En la narrativa de esos capítulos, señala Jorge Carrión en su ensayo, “los dragones actúan como la parte visible del iceberg, los cruces en la superficie de la historia secreta

