



LA ALTERIDAD EN *JUEGO DE TRONOS* (2011-2019): UNA REFLEXIÓN

OTHERNESS IN *GAMES OF THRONES* (2011-2019):
A REFLECTION

Emma CONTRERAS RUIZ
Universitat de Barcelona
contrerasruizemma@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-5707-7791>

Recepción: 08/09/2025 – Aceptación: 23/09/2025

Resumen

El propósito de este trabajo es aproximarse al concepto de «alteridad» en la serie *Juego de Tronos* (2011-2019), para tratar de establecer, por un lado, cómo se configura en esta obra neomedieval; y, por el otro, cómo pudo comprenderse en el momento de su creación y recepción.

Palabras clave: Alteridad, *Juego de Tronos*, televisión, Neomedievalismo

Abstract

The purpose of this work is to examine the concept of “Otherness” in the series *Game of Thrones* (2011-2019) to try to establish, on the one hand, how it is configured in this neo-medieval; and, on the other, how it was understood at the time of its creation and reception.

Keywords: Otherness, *Game of Thrones*, television, Newmedievalism

I. LA ACTUALIZACIÓN DE LA EDAD MEDIA Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LA TELEVISIÓN

A la Edad Media se ha recurrido con frecuencia, ya desde el siglo XIX, para tratar de responder a cuestiones que se le han planteado al individuo y a la sociedad occidental, pues ese período se ha percibido como una época en la que se podrían encontrar posibles respuestas, como ya señalara Umberto Eco: “In short, this is where modern Western man came to maturity, and it is in this sense that a model of the Middle Ages can help us understand what is happening in our own days” (Eco, 1987b, p. 75).¹

El «recurso» al Medioevo se ha dado, por ejemplo, en la literatura, en las artes plásticas, en el cómic, en el cine o en la televisión.²

En lo que se refiere a la televisión, un medio de comunicación de masas que tiene incluso acceso al espacio privado del individuo y ‘convive’ con él,³ el análisis de sus contenidos, entre los que los pertenecientes al ocio y al entretenimiento han ido ganando terreno, permite observar cómo éstos reflejan modelos imaginarios o cómo han podido o pueden servir para reconfigurarlos.

Sin duda, las series de televisión ambientadas en la Edad Media han desempeñado un papel importante a la hora de reflejarla o reconfigurarla y han contribuido a difundir una imagen marcada por el «neomedievalismo» o el «pseudomedievalismo».⁴ En ellas, se produce la convivencia de lo medieval, real o imaginado, y la contemporaneidad.⁵ Buena muestra de ello son, por ejemplo, *Ivanhoe* (1956-1958) (36 episodios),⁶ *Arthur of the Britons* (1972-1973) (24 episodios),⁷ *The Black Arrow* (1972-1975) (21 episodios),⁸ *The Legend of Prince Valiant* (1991-1993) (64

¹ Véase también DI CARPEGNA (2020) y AURELL (2025).

² Véase, por ejemplo, SANFILIPPO (1993), AMY DE LA BRETÈQUE (2015) y MACINNES (2020).

³ Como afirma PERCEVAL (2015, p. 225): “La vida gira en torno a la televisión. La sección de televisión en los diarios programa la actividad diaria. La estructura de los hogares cambia igualmente. Los cambios espaciales en la casa con la entrada del nuevo aparato acaban con la sacralidad del salón, espacio cerrado desde mediados del siglo XIX”.

⁴ Como mantenía Eco (1987a, p. 65): “The Middle Ages are the root of all our contemporary ‘hot’ problems, and it is not surprising that we go back to that period every time we ask ourselves about our origin”.

⁵ Como sostienen PAGÈS y KINANE (2015, p. 7): “Television medievalism stands outside both the medieval and the contemporary, presenting audiences the best of the two areas”.

⁶ A partir de la novela de Walter SCOTT, *Ivanhoe* (1819).

⁷ El argumento se elaboró tomando como fuente la leyenda artúrica.

⁸ A partir de la novela de Robert Louis STEVENSON, *The Black Arrow. A Tale of Two Roses* (1888).

episodios),⁹ *Merlin* (2008-2012) (65 episodios),¹⁰ *Vikings* (2013-2020) (89 episodios)¹¹ o *Game of Thrones* (2011-2019) (73 episodios).¹² Todas ellas con gran éxito de audiencia.

Ahora bien, a finales de los años 90, pero especialmente ya a partir de los primeros años del 2000,¹³ la televisión se reformula y por medio de las plataformas en *streaming* a las que se puede acceder desde dispositivos diversos fijos o móviles —televisión, ordenadores, tabletas o teléfonos móviles—, se consigue que las series alcancen un mayor grado de difusión (Cano Figueroa 2010; Marín Pérez, 2021).

Además, la emisión en *streaming* permite que el espectador ‘elijan’ el cómo y el cuándo de la visualización de cada uno de los capítulos de la serie, así como el número de veces de visionado, gracias a los variados soportes magnéticos que se pueden emplear.

2. *JUEGO DE TRONOS*: LA RECREACIÓN DE LO MEDIEVAL Y MUCHO MÁS

Sabido es que *Juego de Tronos* (2011-2019) es la serie que, hasta la fecha, ha logrado más audiencia en la historia de la televisión.¹⁴ Su éxito radicó, por un lado, en que sus personajes y tramas fueron evolucionando y adaptándose a las demandas del público (*fanservice*); y por el otro, en su capacidad para conectar con un público intergeneracional y con formación muy diversa. La serie, basada en la saga *Canción de Hielo y Fuego* (*A Song of Ice and Fire*) de George R. R. Martin, aún inconclusa, debido a la premura con que se sucedían las temporadas televisivas. De ahí que tanto la 7ª como la 8ª, las dos últimas, no pudieran emplearla como fuente.¹⁵

⁹ A partir del personaje de cómic creado por Hal Foster en 1937: Prince Valiant.

¹⁰ A partir de los relatos de la Materia de Bretaña en torno a la leyenda de Merlín.

¹¹ A partir del personaje vikingo semilegendario Rágnar Lothbrok, Rágnar Calzas Peludas (s. XI).

¹² Adaptación de la saga *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin.

¹³ Creación, por ejemplo, de Netflix, HBO, Disney+ o Prime Video.

¹⁴ Como afirma PORRINAS (2024, p. 232): “Ese éxito ha sido extraordinario para *Juego de Tronos*, convirtiéndose en la serie más seguida y vista en la historia de la televisión, batiendo records de audiencia y premios recibidos”.

¹⁵ A saber: *Juego de Tronos* [*Game of Thrones*] (1996), *Choque de reyes* [*A Clash of Kings*] (1998), *Tormenta de espadas* [*A Storm of Swords*] (2000), *Festín de cuervos* [*A Feast of Crows*], (2005), *Danza de dragones* [*A Dance with Dragons*] (2011), *Vientos de invierno* [*The Winds of Winter*] (en elaboración) y *Sueño de Primavera* [*A Dream of Spring*] (anunciada).

Tanto la obra literaria como la serie están claramente inspiradas en el mundo medieval (Larrington, 2017; Mondschein, 2017; Pavlac, 2017; Carroll, 2018; Porrinas, 2019), pero también es indiscutible la presencia de la fantasía (Morera 2019). No obstante, hay que subrayar que en *Juego de Tronos* se refleja una imagen distorsionada del Medievo, que tradicionalmente es la que ha alcanzado mayor difusión (Rodríguez, 2017; Marsden, 2018; Aurell, 2024). Ahora bien, esta serie, en tanto que producto ‘neomedieval’, incorpora además elementos pertenecientes a épocas y culturas diversas (Lushkov, 2017) y está muy impregnada de la contemporaneidad.

3. LA ALTERIDAD EN LA EDAD MEDIA Y MÁS ALLÁ

Durante la Edad Media, como en cualquier otro momento de la Historia, se recurrió a la idea de «alteridad» u «otredad» a la hora de configurar las diversas formas de vida,¹⁶ pues podían permitir una clara identificación de inclusión o exclusión y una clasificación de las sociedades y de todos los elementos que las componen y de los entornos en los que se desarrollan, y su posible conformación por medio del principio de oposición, que podía conducir y justificar la confrontación, el sometimiento o la eliminación del «otro».¹⁷ Un afán dicotómico, que, sin embargo, debía enfrentarse a variados y complejos matices y solventarlos (Goetz y Wood, 2022; Yildiz, 2019).

Pero, ¿qué es la «alteridad»? En primer lugar, es necesario aclarar que la «alteridad» no es una simple «diferenciación», sino que se trata de una idea que va más allá de la constatación de que todo individuo es único y diferente comparado con cualquier otro, es, en realidad, una vivencia de lo que es «extraño» para el sujeto, es el «descubrimiento» —libre de connotaciones eurocéntricas— que hace del ‘yo’ y del ‘otro’ y las consecuentes imágenes que nacen del mismo e incluso la transformación de las opiniones —o prejuicios— previamente engendradas.¹⁸ El

¹⁶ Para el concepto de «formas de vida» (*Lebensformen*) se sigue a BORST (1988).

¹⁷ Véase, por ejemplo, CARDINI (2006).

¹⁸ Como sostiene KROTZ (1994, p. 8): “Alteridad significa aquí un tipo particular de diferenciación. Tiene que ver con la experiencia de lo extraño. Esta sensación puede referirse a paisajes y clima, plantas y animales, formas y colores, olores y sonidos. Pero sólo la confrontación con las hasta entonces desconocidas singularidades de otro grupo humano —lengua, costumbres cotidianas, fiestas, ceremonias religiosas o lo que sea— proporciona la experiencia de lo ajeno, de lo extraño propiamente dicho; de allí luego también los elementos no-humanos reciben su calidad característicamente extraña.”

concepto de «alteridad» así entendido hunde sus raíces en la conquista de América y en el descubrimiento de un ‘Nuevo Mundo’, cuyos habitantes, que fenotípica y culturalmente eran «diferentes», fueron objeto tanto de subordinación como de ‘conversión’, debido a la intolerancia hacia lo que se percibía como lo «extraño» y «desconocido»,¹⁹ y dio pie al punto de inflexión en relación al desarrollo de la autopercepción y de la percepción sobre el «otro» por parte de los europeos —la cultura occidental— y al marco contextual idóneo para el nacimiento y debate sobre los conceptos de ‘salvaje’ y ‘raza’, empleados para perpetuar el abuso de poder y violencia por parte de los europeos y de la cultura occidental, no sólo con respecto de las nuevas realidades, sino también de las ya existentes, que pasaron a percibirse de una nueva forma.²⁰

4. LA ALTERIDAD EN *JUEGO DE TRONOS*

Ahora bien, ¿cómo se presenta en la saga *Juego de Tronos* la «alteridad» en tanto que producto ‘neomedieval’? En la serie la «alteridad» se expresa, por un lado, mediante la «alteridad racial», y, por el otro, por medio de la «alteridad salvaje».

4.1. *La alteridad racial: Daenerys y las Ciudades Libres*

El complejo imaginario de *Juego de Tronos* cuenta, como todas las grandes sagas fantásticas, con una geografía propia que consta de regiones inventadas poseedoras de una gran variedad de características. A macroescala dicho mundo se divide en Poniente (*Westeros*) y Essos (*Essos*), continentes entre los que se observa un

¹⁹ Según afirma CASTRO-GÓMEZ (2005, p. 63): “Tenemos entonces que la primera característica de la colonialidad de poder, la más general de todas, es la dominación por medios no exclusivamente coercitivos. No se trataba sólo de reprimir físicamente a los dominados, sino de conseguir que *naturalizaran* el imaginario cultural europeo como única forma de relacionarse con la naturaleza, con el mundo social y con la subjetividad. Estamos, pues, frente al proyecto *sui generis* de querer cambiar radicalmente las estructuras cognitivas, afectivas y volitivas del dominado, es decir, de convertirlo en un *nuevo hombre* hecho a imagen y semejanza del hombre blanco occidental.”

²⁰ Tal y como afirma KAZOKI KASHINDI (2016, p. 196): “El desarrollo histórico que vimos sobre la conceptualización de la ‘raza’ nos muestra que ese concepto se ha llenado de diferentes significados, de acuerdo con contextos diferentes, para servir a fines específicos. A menudo se ha utilizado la ‘raza’ para negar o limitar a los grupos considerados inferiores a los blancos occidentales y sus descendientes en las Américas, el acceso al saber y al poder, a fin de poder seguir dominándolos y defendiendo así el privilegio de ser.”

interesante paralelismo con Occidente —o Europa— y Oriente —o Asia— respectivamente, puesto que las distinciones que se establecen entre ambos territorios se basan principalmente en los estereotipos latentes en nuestra sociedad.²¹ De modo que, mientras Poniente se presenta como un espacio conformado por diferentes reinos portadores de cultura y referentes de orden y civilización,²² Essos es representado como un lugar en el que gobierna la barbarie, ya que se llevan a cabo prácticas terriblemente atroces como la esclavitud, el despotismo y la extrema violencia.²³ De ahí que, precisamente, Daenerys Targaryen,²⁴ también conocida como *Khaleesi* —a saber, “la mujer del Khal”— sea retratada como la “salvadora”, ya que acude al rescate de algunas de las ciudades (Astapor, Meereen y Yunkai) sumergidas en la crueldad que caracteriza a Essos, y se convierte, efectivamente, en la “rompedora de cadenas”, en la “madre” (*mhysa*), a pesar de ser una extranjera y de que su imagen diste diametralmente de la de los habitantes de esos lugares, como se hace notoriamente visible en la escena en la que Daenerys libera Yunkai de las manos de los esclavistas, en la que protagonista aparece como un ser brillante, luminoso e impoluto rodeado, muestra de su carácter salvífico, y que, al situarse en el centro (*axis*) de la masa de personas oscuras y desgraciadas, símbolo del estado de vejación y sometimiento en el que se hallaban, se convierte en la luz-guía, en la “salvadora” (Imagen 1).²⁵

²¹ En palabras de HARDY (2014, p. 414): “From the start, the continental geography of *A Song of Ice and Fire* establishes a division between the Occident and Orient. The two main land masses in the saga are Westeros and Essos, the names leaving little doubt in the reader’s mind as to their real-world parallels.”

²² Como señala GARCÍA GARCÍA (2018, p. 109): “La mayoría de los reinos de Poniente, pese a que cada uno cuenta con una idiosincrasia particular, son caracterizados como portadores de una cultura claramente inspirada en la europea. A partir de este continente, que se erige como centro de poder cultural y político, se articula la noción de civilización, de modo que los territorios periféricos se presentan como un “otro” extraño y cuasi bárbaro y tienden a ser la fuente de algún tipo de amenaza.”

²³ Según afirma HARDY (2014, p. 415): “It is these eastern realms that we find many of the standard representations of Arabian fantasy and the depiction of a threatening and foreign Other. [...] Moreover, these cities are depicted as being in a terminal decline, long fallen from the past glories of their historic wealth and power; a potential echo of Europe’s assumed cultural superiority over the ancient world.”

²⁴ Sobre los personaje femeninos, véase FRANKEL (2014), y sobre Daenerys Targaryen, véase FITZPATRICK (2019, pp. 103-140).

²⁵ A tal fin afirma LAURIE (2105, p. 4): “She is the most successful agent of political change in *Game of Thrones*. She gathers an army, liberates cities or pretends to liberate cities, and seeks to topple the various fiefdoms of Westeros. Daenerys positions herself as a leader, a saviour, a figure-head.”



Imagen 1. *Juego de Tronos* en HBO Max (T3, E10, 1:00:33)

Otro aspecto cuanto menos fascinante del personaje de *Khaleesi*, que enlaza con la figuración anterior es, sin lugar a dudas, el proceso que lleva a cabo en cuanto a la asimilación de la cultura dothraki y todo lo que eso conlleva y engloba. Así, aunque Daenerys a los ojos del pueblo dothraki, guiado por Khal Drogo —su marido—, sea una extranjera, una «extraña», observa y analiza con atención y con la ayuda de Jorah Mormont —consejero e interlocutor— cuáles son sus costumbres y sus creencias sociales y religiosas para poder entenderlas y, de ese modo, imitarlas, con el objetivo de formar parte del grupo y cumplir con las expectativas a las que todo líder debe responder. De esta forma pasa de no saber decir ni una sola palabra en dothraki (“Daenerys: Señor Jorah, yo no sé cómo decir *gracias* en dothraki.”, T1, E3, 00:55:02) a realizar meticulosamente un ritual (Imagen 2) en el que debe comerse un corazón de caballo —símbolo de fortaleza viril— para que el hijo que espera sea fuerte y valiente, y se gana, por un lado, la confianza y el respeto del pueblo, y, por el otro, el desprecio y el asco de su hermano Viserys, quien, por lo contrario, asume una posición muy etnocentrista, puesto que juzga constantemente las tradiciones y la forma de vida de los dothraki (“Viserys: Al diablo con los presagios dothraki”, T1, E1, 00:51:11).



Imagen 2. *Juego de Tronos* en HBO Max (T1, E6, 00:17:18)

Estas dos dimensiones de Daenerys entran ligeramente en conflicto y crean opiniones contrastadas. De modo que, por un lado, la alegoría de “salvadora blanca” suscita algo de reticencia, puesto que en ocasiones provoca la sensación de que el poder y la supremacía son los únicos factores que la mueven y la motivan, y, por el otro, la casi perfecta ejecución de mimetismo sociocultural —valores, creencias, costumbres, vestimenta y lengua vernácula— induce a que en ella se logre identificar cierta «alteridad espejo», dado que mediante la observación participante, no sólo va comprendiendo mejor al «otro», sino que también se comprende a sí misma y a la complejidad que salpica ambos mundos. De hecho, podríamos decir que reconoce, a su manera, los elementos que conforman la «anatomía cultural»,²⁶ «los imponderables de la vida real»²⁷ y «la mentalidad».²⁸

²⁶ Tal y como argumenta MALINOWKI (1953, p. 11): “The Ethnographer has in the field, according to what has just been said, the duty before him of drawing up all the rules and regularities of tribal life; all that is permanent and fixed; of giving an anatomy of their culture, of depicting the constitution of their society”.

²⁷ Según señalaba MALINOWKI (1953, p. 18): “In other words, there a series of phenomena of great importance which cannot possibly be recorded by questioning or computing documents, but have to be observed in their full actuality. Let us call them *the imponderabilia of actual life*”.

²⁸ Como afirmara MALINOWKI (1953, p. 22): “Besides the firm outline of tribal constitution and crystallised cultural items which form the skeleton, besides the data of daily life and ordinary behaviour, which are, so to speak, its flesh and blood, there is still to be recorded the spirit – the natives’ views and opinions and utterances”.

4.2. *La alteridad salvaje: los salvajes de más allá del Muro*

Las tierras de más allá del Muro (*beyond de Wall*), unos lares separados de Poniente por un muro cuya función es la de alejar a los habitantes de los Siete Reinos de los denominados “salvajes” (*The Seven Kingdoms*). El Muro se concibe, por tanto, como una línea de demarcación entre la civilización y la barbarie, entre el orden y el caos, que permite contener una amenaza constante.²⁹ Asimismo, el Muro, en tanto espacio de frontera, es un lugar que se convierte en el hogar perenne de la Guardia de la Noche (*The Night Watch*), una orden formada por convictos y hombres que han decidido alistarse para cumplir su misión: proteger a sus conciudadanos de los “otros” (“Comandante Mormont: La Guardia de la Noche cabalgará contra los salvajes, los caminantes blancos y cualquier cosa que esté allí”, T1, E10, 00:44:40). De ese modo, se observa que los “salvajes” mencionados son, evidentemente, la ejemplificación de la «alteridad salvaje», ya que los miembros de la Guardia de la Noche, y aquellos a quienes representan y protegen, los consideran con total seguridad como “extraños”, invasores de esas tierras y seres claramente inferiores, especialmente porque no se organizan y estructuran como ellos, porque no poseen las mismas convicciones ni se expresan de forma idéntica, lo que los convierte a todas luces en seres primitivos y “salvajes”. Un buen ejemplo se muestra en el diálogo entre Jon Nieve, Guardián de la Noche, e Ygrette, salvaje a la que captura y de quien, más tarde, se enamora (Imagen 3), en el que se ve de forma clara reflejada la distinta manera de pensar y obrar que existe entre ambos grupos:

Ygrette: ¿Crees que eres mejor que yo, cuervo? Soy una mujer libre.

Jon Nieve: ¿Una mujer libre?

Ygrette: Seré tu prisionera, pero soy libre.

Jon Nieve: ¡Entonces no eres libre, en eso consiste ser prisionero!

Ygrette: ¿Crees que tú eres libre? Hiciste un estúpido juramento y ahora no puedes tocar a una mujer.

Jon Nieve: Pago este precio por estar en la Guardia de la Noche.

Ygrette: O sea, ¿en lugar de acostaros con nosotros, preferís invadir nuestras tierras?

²⁹ Como afirma ERREJÓN (2014, pp. 18-19): “El único orden concreto incontestado es el conformado, significativamente, por una frontera radical: el muro que separa a los reinos de las tierras «salvajes» del norte, que funcionan como afuera constitutivo que produce la unidad del «adentro». El crecimiento de la amenaza de bárbaros y caminantes puede implicar así la ordenación política de Poniente y su unidad expulsando el antagonismo al Muro, generando un «ellos» mayor que cualquier diferencia interna en Poniente. De ahí deriva la legitimidad, por nadie cuestionada, de la Guardia de la Noche que patrulla el límite externo, el que separa Poniente de seres sin nombre ni historia conocida, exterioridad absoluta.”

Jon Nieve: ¿Invadir vuestras tierras? Los salvajes atacáis nuestras tierras.

Ygrette: ¡No son vuestras tierras, nosotros estamos aquí desde siempre! Llegasteis, erigisteis un gran Muro y dijisteis que eran vuestras.

Jon Nieve: Soy hijo de Ned Stark. Tengo la sangre de los primeros hombres, mis antepasados vivieron aquí, igual que los tuyos.

Ygrette: ¿Por qué nos combates entonces? [...] Nos consideráis salvajes porque no vivimos en castillos de piedra. No sabemos hacer acero tan bueno como el vuestro, pero somos libres. Mataríamos a quien nos dijera que un hombre y una mujer no pueden yacer juntos. No servimos a un rey que sólo es rey porque lo fue su padre. [...] Tú también podrías ser libre. No tienes por qué pasarte la vida acatando órdenes de viejos. Despierta cuando quieras despertar, te mostraré dónde pescar y dónde cazar. (T2, E7, 00:07:45).



Imagen 3. *Juego de Tronos* en HBO Max (T2, E6, 00: 21:17)

De igual modo, hay que señalar que el miedo y el desprecio hacia la «otredad», es decir hacia los “salvajes”, se acentúa sobremanera hasta el punto de convertirse en una actitud racista, como revela, por ejemplo, la actitud de Randyll Tarly, padre de Samwell Tarly, Guardián de la Noche que se enamora de Eli, una chica salvaje, quien, en efecto, no muestra ningún tipo de piedad ni tiene reparo al expresar el odio que siente hacia los “salvajes” (el otro) en el momento en que descubre cuál es el verdadero origen de la mujer de su hijo:

Randyll Tarly: Eres una salvaje. Los Siete Reinos han guerreado contra los salvajes durante siglos y aquí estoy yo acogiendo a una en mi salón, gracias a mi hijo. [...] Ha sido una zorra salvaje la que ha seducido a mi hijo. ¿Es tu forma de vengarte, hijo, traer eso a mi casa y sentarlo a la mesa? (T6, E6, 00:18:40).

Asimismo, cabe destacar que Jon Nieve sigue un camino análogo al de Daenerys con el pueblo dothraki, puesto que durante su andanza con los “salvajes” —en realidad, los “pueblos libres”—, además de enamorarse de una de ellos, deja a un lado sus prejuicios preconcebidos y logra tener en cuenta el contexto que le rodea para, así, comprender por qué actúan de esta suerte. En términos estrictamente antropológicos podría afirmarse que el protagonista acaba por decantarse por el ‘relativismo cultural’ y el ‘determinismo ambiental’.³⁰ De ese modo, la superación del etnocentrismo por parte de Jon Nieve se encarna en el éxito obtenido tras la propuesta de unir ambos grupos en un único ejército a fin de derrotar al gran enemigo común, los caminantes blancos.

5. CONCLUSIÓN

En primer lugar, puede afirmarse que el mundo de la serie *Juegos de Tronos*, un producto ‘neomedieval’, se confecciona a partir no sólo de una cosmovisión que presenta rasgos que remiten al mundo medieval, sino que también están muy presentes en los usos y valores contemporáneos, como se aprecia, por ejemplo, al analizar el concepto de «alteridad» —tanto «racial», como «salvaje» o «espejo»—, pues revela cómo se estructura y se concibe a partir de la contemporaneidad. Y, en segundo lugar, se observa que dicho concepto no permanece plano o estático, sino que se transforma y afecta de modo diferente a los personajes, y, así, Daenerys pasa de ser simplemente una dothraki más a convertirse y ser retratada como “salvadora blanca”, y Jon Nieve pasa de reproducir el juicioso discurso acerca de los “salvajes” propio de la Guardia de la Noche a considerarlos igual de válidos e importantes que sus compañeros; y a la par se liga a otras ideas antropológicas que enriquecen su significado y trascendencia, a saber: observación participante,

³⁰ Ambos conceptos fueron desarrollados por Franz Boas. El primero, el ‘relativismo cultural’, se fundamenta en la consideración de cualquier aspecto de otra sociedad o grupo en relación con los estándares culturales de ese grupo, en lugar de hacerlo desde un punto de vista considerado como universal; y, el segundo, el ‘determinismo ambiental’, se trata de un enfoque antropológico que pone especial énfasis en las características del entorno, el clima y los accidentes geográficos para intentar explicar los rasgos culturales de diferentes grupos humanos. Como señalara MONK (1964, p. 8): “En un comienzo Boas experimentó la influencia del determinismo geográfico-ecológico de Friedrich Ratzel. El clima, el paisaje, los recursos de subsistencia plasmarían —de acuerdo con este enfoque conceptual— la idiosincracia de la existencia humana, la trama de las relaciones interpersonales, la presencia de determinados elementos de la cultura material y en suma la propia cosmovisión de cada cultura”.

relativismo cultural, etnocentrismo y eurocentrismo, y determinismo ambiental, entre otros. En suma, una vez más, aquí por medio de la serie *Juego de Tronos*, se asiste al recurso a la actualización y recreación de la Edad Media para tratar de dar respuestas a preguntas que se plantean en la actualidad y que son objeto de un complejo debate —por ejemplo, la emigración o el racismo— y que, en el fondo, tienen más que ver con ésta que con aquélla.

OBRAS CITADAS

- AMY DE LA BRETÈQUE, François, 2015: *Le Moyen Âge au cinéma. Panorama historique et artistique*, París.
- AURELL, Jaume, 2025: *Legado de gigantes. Un decálogo de valores medievales para nuestro tiempo*, Madrid.
- AURELL, Martin, 2024: *Dix idées reçues sur le Moyen Âge*, París.
- BENIOFF, David y WEISS, Daniel Brett, 2011-2019: *Game of Thrones*, HBO Max.
- BORST, A., 1988: *Forme di vita nel Medioevo*, Nápoles.
- CANO FIGUEROA, Cinta María, 2010: “Una televisión en el bolsillo. La televisión en el teléfono móvil: contenidos, formatos y audiencias”, *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 8, pp. 94-97.
- CARDINI, Franco, 2006: *L'invenzione del Nemico*, Palermo.
- CAROLL, Stephanie, 2018: *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*, Cambridge.
- CASTRO-GÓMEZ, Santiago, 2005: *La hybris del punto cero: ciencia, raza e ilustración en la nueva Granada (1750-1816)*, Bogotá.
- DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, 2020: “Cinque altri modi di sognare il medioevo. Addenda a un testo celebre”, *Bollettino dell'Istituto storico italiano per il medio evo*, 122, pp. 407-433.
- ECO, Umberto, 1987a: “Dreaming of the New Middle Ages”, en Umberto Eco, *Travels in the Hyperreality*, Londres, pp. 61-72.
- , 1987b: “Living in the New Middle Ages”, en Umberto Eco, *Travels in the Hyperreality*, Londres, pp. 73-85.
- ERREJÓN, Íñigo, 2014: “Power is power: política y guerra en *Game of Thrones*”, en Pablo IGLESIAS (coord.), *Ganar o morir. Lecciones políticas en Juego de Tronos*, Madrid, pp. 9-34.
- FITZPATRICK, Kelly Ann, 2019: *Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, Cambridge.

- FRANKEL, Valerie Estelle, 2014: *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*, Jefferson (NC).
- GARCÍA GARCÍA, Lidia, 2018: “As far as South goes: iconografía amazónica, alteridad femeninas y etnicidad en *Juego de Tronos*”, *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 16, pp. 101-117.
- GOETZ, Hans-Werner y WOOD, Ian, 2022: “Introduction. The Many Facet and Methodological Problems of ‘Otherness’”, en Hans-Werner GOETZ e Ian WOOD (eds.), *‘Otherness’ in the Middle Ages*, Turnhout, pp. 11-35.
- HARDY, Mat, 2014: “Game of Thrones: The Orientalist tradition in the Works of G. R. R. Martin”, *International Journal of Arts & Sciences*, 8, 1, pp. 409-420.
- KAZOKI KASHINDI, Jean Bosco, 2016: “Revisión histórica del concepto de raza en Max Hering Torres y Peter Wade”, *Anales de Antropología*, 50, pp. 188-198.
- KROTZ, Esteban, 1994: “Alteridad y pregunta antropológica”, *Alteridades*, 4, 8, pp. 5-11.
- LAURIE, Timothy, 2015: “Serialising Gender, Breeding Race: Biopolitics in *Game of Thrones*”, *Trans/Forming Feminism: Media, Technology, Identity* (Novembre 23-25, University of Otago, Dunedin, Nueva Zelanda).
<https://www.researchgate.net/publication/287194717_Serialising_Gender_Breeding_Race_Biopolitics_in_Game_of_Thrones>
- LARRINGTON, Carolyne, 2017: *Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*, Londres.
- LUSHKOV, Ayelet Haimson, 2017: *You Win or You Die: The Ancient World of Game of Thrones*, Londres.
- MACINNES, Iain A., 2020: “Medieval Comics: Depicting the Middle Ages in European Graphics Novels”, *Comics Forum, News Review* (February).
<<https://comicsforum.org/2020/04/15/medieval-comics-depicting-the-middle-ages-in-european-graphic-novels/>>
- MALINOWKI, Bronislaw, 1953: *Argonauts of the Western Pacific*, Londres.
- MARÍN PÉREZ, Benjamín, 2021, “Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisión para captar audiencia”, *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, pp. 45-65.
- MARSDEN, Richard, 2018: “Game of Thrones: imagined world combines romantic and grotesque visions of the Middle Ages”, *The Conversation* (October, 17, 2018). <<https://nity.co/NZrP>>
- MONDSCHNEIN, Ken, 2017: *Game of Thrones and the Medieval Art of War*, Jefferson (NC).

- MONK, Abraham, 1964: “Su provincia fue el mundo... La contribución de Franz Boas a la Antropología Cultural”, en Franz BOAS (ed.), *Cuestiones fundamentales de antropología cultural*, Buenos Aires, pp. 7-14.
- MORERA, Jordi, 2019: “*Canción de hielo y fuego* dentro del género fantástico épico-medieval”, en David PORRINAS (coord.), *Poniente medieval: la Edad Media en la fantasía épica de Juego de Tronos*, Madrid, pp. 27-46.
- PAGÈS, Meriem y KINANE, Karolyn, 2015: “Introduction: Television Medievalisms”, en Meriem PAGÈS y Karolyn KINANE (eds.), *The Middle Ages on Television: Critical Essays*, Jefferson (NC), pp. I-II.
- PAVLAC, Brian A., 2017: *Game of Thrones versus History: Written in Blood*, Nueva Jersey.
- PERCEVAL, José María, 2015: *Historia mundial de la comunicación*, Madrid.
- PORRINAS, David, 2019: “Un mundo de caballeros y caballería”, en David PORRINAS (coord.), *Poniente medieval: la Edad Media en la fantasía épica de Juego de Tronos*, Madrid, pp. 165-190.
- , 2024: “Neomedievalismos televisivos: *Game of Thrones* (2011-2019) y *El Cid* (2020-)”, en Ana Isabel CARRASCO MANCHADO, María Jesús FUENTE PÉREZ y Alicia MONTERO MÁLAGA, *El presente de un pasado imaginario. Edad Media y neomedievalismo en la era digital*, Barcelona, pp. 231-250.
- RODRÍGUEZ, Ana, 2017: “La Edad Media no fue como se cuenta en *Juego de Tronos*”, *El País* (15 de abril de 2017) <<https://bity.co/Ndy>>
- SANFILIPPO, Matteo, 1993: *Il Medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'Età di Mezzo*, Roma.
- YILDIZ, Nazan, 2019: “The Other, Otherness and Othering in the Middle Ages”, en *The Encyclopedia of the Global Middle Ages*, Londres, pp. 1-14.
<<http://dx.doi.org/10.5040/9781350990005.139>>