

LA CIUDAD EN JUEGO DE TRONOS. BRAAVOS COMO REFLEJO DE LA VENECIA MEDIEVAL

THE CITY IN GAME OF THRONES. BRAAVOS AS THE REFLECTION OF MEDIEVAL VENICE

AIXA JORQUERA TRASCASTRO

Investigadora Pre Doctoral
Facultad de CC De la Información.
Universidad Complutense de Madrid
Avda. Complutense s/n Madrid (España) 28040
Tfn: + 639120091
aixa.jorquera@gmail.com

PALABRAS CLAVES

*Juego de tronos, ciudad medieval, Venecia,
Braavos, series tv, Poniente, fantasía épica.*

KEY WORDS

*Game of Thrones, medieval city, Venice,
Braavos, tv series, Westeros, epic fantasy.*



Resumen

Las ciudades han jugado un papel de suma relevancia en la narrativa audiovisual. Si bien en algunas obras quedan relegadas a ser un mero escenario sobre el que declama el elenco, en otras se utilizan para representar un aspecto emocional de los personajes, y en otras, llegan a tener una entidad tal que puede considerarse un personaje más de la trama. Aunque parecía que esto era exclusivo del cine, lo cierto es que en televisión la ciudad está tomando cada vez más importancia; así podemos ver cómo en Friends o Cómo conocí a vuestra madre se hacen referencias constantes a Nueva York, no sólo en planos recurso, sino, y sobre todo, a través de las intervenciones de sus protagonistas. No obstante, aquí no se profundiza en las características de la ciudad, se limitan a profesarle un amor idealizado. Otras series han ido algo más lejos, como Dexter en el retrato que hace de Miami y de su realidad: caótica, y con doble personalidad, como el propio Dexter; o como The Wire, que utilizando personajes y enclaves reales, absteniéndose del uso de los no-lugares y alejándose de recursos estilísticos televisivos, ha retratado a la perfección la ciudad de Baltimore. En el caso de Juego de Tronos, la ficción ganadora de más premios de la historia televisiva, las ciudades de los Siete Reinos tienen entidad propia, tanto en su arquitectura y paleta cromática, como en su clima y en cómo comparten el carácter de sus habitantes. Y esta entidad, no es más que el reflejo fantástico de las ciudades de la Europa medieval.

Abstract

Cities have played a leading role in audiovisual storytelling. Even though some of these cities are eventually relegated to the background, some of them are otherwise used so as to show an emotional aspect of a character, moreover some other cities have entity enough as to be considered a character itself. Although it seemed to be exclusive for films, the city is getting more and more value in television; according to that, we can appreciate constant references to New York City along Friends or How I Met Your Mother episodes, not only through the shots, but also through the character's speech. However, these series do not go deeper on the city peculiarities, but on how idealized beloved it is. Other series have gone further, as Dexter picturing Miami's reality: chaotic and two-faced, as Dexter himself; or The Wire with its accurate picture of Baltimore, based in real characters and places, drawing away from television aesthetics and no-places. In the case of Game of Thrones, the most awarded fiction in television history, the cities of the Seven Kingdoms have their own entity, so we can find particularities of each one as in its different architecture styles and chromatic palettes, as in its weather, as in the nature of its citizens. And that entity is nothing but the fantastic reflection of Europe medieval cities.



Introducción

Juego de Tronos se alza con el honor de ser la serie más galardonada de la historia de la televisión, arrebatando este título a *Frasier* al hacerse en 2016 con 38 premios Emmy, obtenidos a lo largo de sus primeras 6 temporadas (la séptima, y última emitida hasta el momento, entrega de la adaptación de las novelas de Martin no llegó a tiempo para la edición de los premios de 2017), sin contar con las otras 106 nominaciones que le ha valido su virtuosismo técnico.

Reconocimientos a parte, a lo largo de sus siete temporadas, ha ido armándose con una vasta legión de fans y ha rejuvenecido el género de la épica fantástica. Un género que, si bien ya contaba con adeptos entre los espectadores de *El Señor de los Anillos* o quienes se atrevían a aventurar sus propias teorías a raíz de los libros de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, en la que se basa la serie (ríos de tinta se habían derramado sobre la identidad de la madre de Jon Nieve mucho antes de que la serie hiciese tan esperada revelación), con *Juego de Tronos* ha dado un salto cuantitativo y cualitativo, alcanzando unas cotas que sólo un referente de la *quality television* como la ficción producida por HBO podría haber logrado.

La fantasía épica, que nació como rama de la fantasía a finales del siglo XIX en Gran Bretaña –con obras de la talla de *Las Crónicas de Narnia*, de C.S. Lewis; *Tom's Midnight Garden*, de Philippa Pearce; o *The Borrowers*, de Mary Norton (Castro Balbuena, 2016)– es, en palabras de Howard (1996) “la que brinda la más pura diversión”. Quizás esta sea una explicación para la vorágine despertada por la serie, que haciendo uso de los elementos fantásticos en un contexto realista, ha huido de la *fatiga estética* que diría Kubler, soltando el lastre de las desgastadas estructuras narrativas tradicionales (Castro Balbuena, 2016).

Este género, que parece preferir el escenario del mundo medieval, quizás porque, como apunta García Gual (2007) “la aventura favorita de la novela medieval es algo diferente: un caballero que cabalga a través del bosque; otro caballero; un choque de lanzas, un combate a pie con espadas”, o porque al igual que el cuarto cerrado en el relato policiaco, aquí el castillo, los bosques o la ciudad son lugares de uso frecuente (Castro Balbuena, 2016). No obstante, lejos de aquello denominado como fijación archi y transtextual – aquellos lugares o emplazamientos que se emplean con regularidad– (Valles Calatrava, 1999), lo que aquí podemos descubrir son paralelismos reales con una ciudad concreta; siendo éstos tan particulares, que en ocasiones cabe preguntarse cuánto de fantástico hay en el relato.

Ponemos el foco del estudio sobre la ciudad de Braavos, en primer lugar, porque aunque es uno de los aspectos que suelen pasar desapercibidos, el lugar en el que se desarrolla la historia es uno de los factores más importantes para la verosimilitud y la cohesión de la misma. En el caso de *Juego de Tronos*, la serie hace ya una declaración de intenciones con su extensa y alabada cabecera: un recorrido por el mapa de Poniente, que va cambiando a medida que lo hace el propio Poniente a lo largo de la trama. Aquí ya deja patente la importancia que tienen sus reinos, sus ciudades, en el desarrollo de la historia y el carácter de sus



personajes.

Tal y como se viene repitiendo desde la primera temporada, la idiosincrasia de los reinos ha dotado a sus moradores de una serie de características que permite a sus adversarios aventurar sus movimientos. Así, Invernalía ha hecho de sus señores lores respetables, que se toman muy en serio sus juramentos y anteponen su honor a sus intereses, tal y como podemos apreciar en Lord Eddard Stark y en Jon Nieve (en principio también en Robb, pero es el hecho de quebrantar su juramento a Lord Frey lo que le lleva a su propia muerte en la Boda Roja). Desembarco del Rey se mantiene por las intrigas palaciegas, y todo el que vive allí aprende a manejar los hilos cual hábil titiritero, de lo contrario, como advierte Cersei a Lord Stark en la primera temporada *en el juego de tronos o ganas o muertes*. Así vemos cómo quien ha sabido jugar a este juego, se ha ganado el favor de la corte, como la reina Margaery Tyrell, o Lord Tyrion en su momento; quien no, ha perdido la cabeza, como Lord Eddard, y hay incluso quien a fuerza de golpes ha aprendido también a jugar, como Sansa. Y Braavos no ha dejado en sus lugareños una impronta más tenue que los lugares mencionados.

Si atendemos al examen de Braavos en esta ocasión, es por ser, de todos los lugares en que se ha centrado la acción hasta ahora, la ciudad más importante. A este respecto conviene matizar: más importante como ciudad, no más importante para la trama, aunque en cierto modo, el Banco de Hierro de Braavos es un agente en la sombra que controla el devenir de los Siete Reinos, ya que financia a un bando o a otro. Por otra parte, el entrenamiento que llevó a cabo Arya durante su estancia en Braavos para convertirse en un *hombre sin rostro*, ya ha segado las vidas de Walder Frey y sus hijos y de Meñique, por lo que cabe esperar que sea tanto o más decisiva en la última temporada.

Pero volviendo a la matización que hemos hecho, hay que tener en cuenta qué entendemos por ciudad, y es que Pirenne ya dejó muy claro que una ciudad no es tal, si no favorece el comercio a larga distancia y alberga una nutrida clase media mercantil (Pirenne, 2001), y atendiendo a esto, Braavos es la ciudad que mejor cumple estos requisitos en el mundo que nos plantea *Juego de Tronos*. Así, mientras Poniente entero, como ocurría con la Europa feudal, se compone más de castillos gobernados por señores, campesinos atados a la tierra y pequeños focos de población concentrados en torno a esos castillos; las ciudades-estado italianas que quedaron desarraigadas tras la caída del Imperio Romano, al igual que las ciudades libres, remanentes de la Antigua Valyria, son lo que Pirenne consideraría *ciudades*, pues, coincidiendo con Le Goff (1999) “las grandes ciudades medievales fueron por lo general las sucesoras de pequeñas ciudades de la Antigüedad o de la alta Edad Media”. Y de todas ellas, Braavos sobresale, por sus cualidades diferenciales tanto como por su riqueza.

A partir del análisis de siete factores, desarrollados en la descripción e historia de Braavos que nos relata *El mundo de Hielo y Fuego. La historia jamás contada de Poniente y del Juego de Tronos* (Martin, G.R.R., García, E. & Antonsson, L., 2015), desentrañaremos los paralelismos que esta ciudad fantástica guarda con Venecia, en relación a su origen, fundación, sistema social, económico y el carácter de su gente.



Objetivos

El objetivo esencial de esta investigación es desentrañar y establecer similitudes y paralelismos planteados entre una ciudad épica fantástica, en concreto la ciudad de Braavos, de la serie *Juego de Tronos*, y la Venecia medieval. Por su parte, los objetivos específicos son dar situación histórica a la ficción televisiva. Confrontar los modelos de ciudad y sociedad históricos y fantásticos.

Metodología

La metodología aplicada en la investigación es de corte cualitativo, con base en los planteamientos de la hermenéutica y el análisis del discurso a fin de establecer un estudio comparativo entre la serie *Juego de Tronos* y el contexto de la Europa Medieval, centrándonos en las concomitancias entre Braavos y Venecia en cuanto a los factores identitarios elegidos: hija del Imperio, fundación de la ciudad, particularidades de la ciudad, poderío naval, la banca, la máscara y el secretismo, y las cortesanas. El procedimiento empleado parte de la documentación de estos siete factores identitarios a través de los cuales se han establecido relaciones entre los contextos histórico y épico fantástico, y la conexión entre ambas ciudades.

1.1 Hija del Imperio

Aunque este estudio se centre en la ciudad de Braavos, cabe hacer una breve reseña a los paralelismos que encontramos entre la Antigua Valyria, y el Imperio Romano, ya que de estos son sendas herederas las ciudades aquí analizadas.

La ciudad de Valyria como escenario tan sólo ha aparecido una vez en la serie, cuando Tyrion viaja con Jorah, en barca, camino de Meeren y atraviesan las ruinas de esta ciudad, abandonada tras un cataclismo; no obstante, sí que se hace referencia a ella en numerosas ocasiones a lo largo de las temporadas, no sólo como ciudad, sino como un imperio preexistente al orden actual, que ha dejado un importante legado (ejemplos de cuál podrían ser el *fuego valyrio*, el *acero valyrio*, o la lengua culta, el *alto valyrio*).

Al igual que Roma era la capital del Imperio Romano, Valyria lo era del Feudo Franco de Valyria, un imperio comunicado por las *carreteras valyrias* (anchas carreteras de piedra), de la misma manera que las vías romanas articulaban las ciudades conquistadas. Según nos relata *El mundo de Hielo y Fuego* (Martin et al., 2015), Valyria era considerada el centro del mundo conocido durante su época de esplendor, hecho también coincidente con Roma. Asimismo, al igual que Valyria, Roma basó su motor económico en la esclavitud y las conquistas (Coffin y Stacey, 2012). A colación de esto último, cabe señalar que tal y como hizo Roma con las tierras de la vencida Cartago, también Valyria, al finalizar la *Quinta Guerra* y haber reducido a cenizas la ciudad de Ghis (Martin et al., 2015), sembró sus campos con sal para que nada volviera a brotar de ellos¹.



El Feudo Franco se llamaba así porque todo el que tenía tierras, tenía derecho a voto. Los valyrios no tuvieron reyes, sino que los señores del Feudo, de entre ellos mismos, elegían a representantes que, por un tiempo limitado, ayudarían con el gobierno. Esta asamblea de señores bebe de la tan admirada República Romana, que aunque se estudia como el primer sistema democrático (¿Grecia?), la gratuidad de sus cargos hacía que “solamente familias con una economía muy consolidada podrían hacer frente a los múltiples gastos que exigía una campaña electoral bien organizada” (Viñas, 2007).

Como hemos mencionado, también el idioma culto en Poniente, el *alto valyrio*, vería un equivalente real en el latín medieval. Mientras en el tiempo en que tiene lugar la acción de la serie, este idioma apenas es hablado en Poniente, es algo más conocido en las Ciudades Libres y hablado por los traductores; el latín durante el medievo quedó reducido a los monasterios, mientras el resto de la población, con una ínfima tasa de alfabetización, empleaba las lenguas romances y sus múltiples hablas (Coffin y Stacey, 2012).

Por último en la desaparición de la ciudad, arrasada por un cataclismo sin precedentes en el que las colinas escupieron un fuego tal que fue capaz de aniquilar a los dragones, podemos hallar un paralelismo con la ciudad de Pompeya (importante enclave comercial romano), que fue sepultada bajo la lava del Vesubio durante casi 1700 años (Fratorelli, 2010).

1.2 Fundación como ciudad libre

Braavos es una de las nueve ciudades libres, vecinas cercanas e importantes aliadas comerciales de Poniente; ciudades independientes, vestigio de los tiempos de auge de la antigua Valyria. Aunque la acción se centra en ella únicamente en la 6ª temporada, cuando Arya Stark viaja hasta allí para convertirse en un *hombre sin rostro*, hay referencias a ella desde la primera temporada (Syrio Forell, maestro de esgrima de Arya y quien la salva de los Capas Doradas en Desembarco del Rey, se hace llamar “la primera espada de Braavos”), en especial en lo referente a la financiación del reino y de las guerras, a cuenta del Banco de Hierro de Braavos.

Aunque con una herencia común, cada una de las nueve ciudades libres tiene su propia historia, idiosincrasia y lengua, pero de todas ellas, Braavos tiene unas particularidades que la hacen única (además de la más poderosa). En primer lugar, fue fundada por esclavos que se rebelaron contra sus amos valyrios, huyeron y se escondieron en un paraje brumoso, lleno de marismas y aguas salobres, serpenteado por múltiples canales (Martin et al., 2015). Como vemos, ya desde su fundación Braavos guarda similitudes con Venecia, una ciudad que, siguiendo a Mumford (2012) “había surgido de (...) la inmigración forzada, la guerra, la piratería y el comercio”.

Venecia fue creada por un grupo de refugiados de Padua, en el siglo V de nuestra era, quienes huían del invasor a través de las lagunas. Las aguas bajas del Adriático ocuparon el lugar que como protección le había correspondido hasta entonces al muro de piedra, y las ciénagas e islas, sólo conectadas por el agua, sugirieron el dragado de canales para rellenar las tierras vecinas, así como para establecer las vías de transporte. (Mumford, 2012, p.539)



Los braavosis, que habían arriesgado su vida para alcanzar su libertad, nunca permitieron la esclavitud, enfrentándose en más de una ocasión a las potencias esclavistas, y han mantenido desde entonces su independencia como ciudad libre; salvando las distancias, también Venecia, que había surgido de las oleadas migratorias que huían del continente (Diehl, 1961), se mantuvo al margen del feudalismo imperante en el resto de Europa, gobernada por una oligarquía mercantil (Coffin y Stacey, 2012), y el Señor del Mar braavosi (gobernante electo por los magísteres y llaverizos) ve su análogo en el *dux* veneciano. Pero tanto unos como otros, tienen claro que servir es un deber compartido por todos sus ciudadanos. Así todos los venecianos debían servir a la Serenísima, trayendo todo lo valioso que encontraran en sus viajes a fin de engrandecer la ciudad (Peñalta Catalán, 2013), de la misma manera que el saludo braavosi *Valar Morghulis* (*todos los hombres deben morir* en Alto Valyrio), se contesta indefectiblemente con *Valar Dohaeris* (*todos los hombres deben servir*).

1.3 Particularidades de la ciudad

Braavos es una ciudad construida sobre barro y arena, surcada por infinidad de canales y en la que el modo más rápido de desplazarse “es en una de las barcas serpiente que atestan los canales” (Martin et al., 2015). Estas barcas serpiente ven su análogo veneciano en las góndolas, que como nos cuenta Mumford (2012), constituían la adaptación técnica perfecta para una ciudad en la que las estrechas y poco profundas vías de agua servían de arterias conectoras, de límites entre los vecindarios al tiempo que vínculo entre ellos.

Me sentí extremadamente sorprendido por la ubicación de esta ciudad, por el gran número de campanarios y monasterios, y por el magnífico conjunto de casas, todo en el agua; y la población no tenía otro medio para desplazarse que estas barcas, las cuales, yo creo, se contaban en treinta mil, pero son muy pequeñas. (Peñalta Catalán, 2011, p.254)

Otra de estas particularidades, también relativa al agua, era que, aún permanentemente inundadas, las aguas de los canales no eran potables, pues tanto los venecianos como los braavosis habían mitigado la preocupante salubridad de su época arrojando a los canales los desperdicios para que el efecto de la sal y el sol destruyera las bacterias nocivas. Esta práctica, aún evitando males mayores, hacía que tuvieran que importar desde el continente el agua potable, los primeros construyendo cisternas que recogían las aguas pluviales y aprovisionando sus naves desde la parte continental (Mumford, 2012), y los segundos construyendo el “río de agua dulce”, un acueducto que lleva hasta la ciudad “el agua fresca de Essos” (Martin et al., 2015), y es que tanto Venecia como Braavos se adaptaron a las particularidades de un medio adverso que las protegía de invasores, en lugar de adaptar el medio a sus necesidades. Parafraseando a Mumford, las glorias estéticas de ambas ciudades, aunque alabadas, podían haberse instituido como referente para otras ciudades que, sin embargo, no supieron entender ni imitar estos logros urbanísticos.



Otra particularidad de Braavos, también derivada de su fundación plural, es la multiplicidad de etnias y culturas que tienen cabida en ella, y su subsiguiente multiplicidad de dioses. Aunque los más importantes tienen templo propio, en la isla de los Dioses todos tienen un lugar para la adoración. Esta multiplicidad de templos, muchos de ellos dominando las aguas, se presenta también en Venecia

Alrededor de la ciudad hay unos setenta monasterios, en una franja de menos de media legua francesa, todos en las islas, y albergan tanto a hombres como a mujeres; son muy bellos y ricos, tantos los muros como la decoración, y tienen magníficos jardines, sin contar aquellos otros situados en el interior de la ciudad –donde se encuentran las cuatro órdenes mendicantes–, así como setenta y dos parroquias y numerosas cofradías; es cosa muy extraña ver tan bellas y grandes iglesias asentadas sobre el mar. (Peñalta Catalán, 2011, p.254)

Por supuesto todas estas iglesias a las que Peñalta Catalán se refiere son cristianas, pues Europa entera era, como hemos dicho anteriormente, sinónimo de cristiandad. No obstante, sí que cabe señalar la tolerancia religiosa que tuvo Venecia, que fue el nexo de unión entre Occidente, Bizancio y el Islam, fruto de su papel preponderante en el comercio mediterráneo. Como indica Arroyo Fernández (2012), fue este papel comercial el que propició su desarrollo y trajo consigo “la coexistencia de varias razas y religiones en la ciudad muestra su pluralidad y cosmopolitismo”. Esta prosperidad comercial, basada en el comercio de larga distancia de sedas, especias y artículos de lujo es apuntada también por Coffin y Stacey (2012).

1.4 Poderío naval

Dada su situación geográfica, los venecianos comprendieron que su principal fuente de riqueza estaba en el mar, y gracias al comercio marítimo y al poder de su flota, levantaron un imperio que convertiría a la Serenísima República en la reina del Adriático. (Peñalta Catalán, 2013, p.136).

Como vemos, Peñalta Catalán apunta como rasgo preeminente de la economía veneciana la supremacía de su flota, fruto de su nacimiento ligado al mar, que los abocó a ser excelentes navegantes. También Braavos comprendió pronto la importancia del mar, y fueron sus naves púrpuras las que le granjearon la riqueza de que gozan hoy día. Al principio, mientras se mantuvo como la Ciudad Secreta, sus barcos atracaban en los puertos extranjeros con cartas de navegación falsas (Martin et al., 2015) y desde su revelación al mundo, son reconocidos como expertos navegantes e incomparables ingenieros navales.

Se dice que los braavosis han perfeccionado tanto la técnica en sus navíos, que pueden construir una galera de combate en un día, pues todos sus barcos siguen el mismo patrón haciendo intercambiables sus piezas. Asimismo, una de las claves de la superioridad naval veneciana, que tantos privilegios le había granjeado en el comercio marítimo, fue, según Peñalta Catalán (2013), el desarrollo técnico de sus astilleros. Este desarrollo, como pasa como el braavosi, parte de un modelo funcional en base a patrones de diseño:



La República prestaba todo su interés a la Marina, e incluso vigilaba muy atentamente las construcciones privadas. Todo barco construido en territorio veneciano debía tener ciertas dimensiones y características prescritas; esta unidad permitía, en caso de conflicto, transformar en buques de guerra las embarcaciones de comercio y constituir escuadras numerosas y perfectamente homogéneas. (Peñalta Catalán, 2013, p.137-138)

En la misma línea, Galibert (1857) apunta que la supremacía de Venecia en materia naval era admirada por los reinos vecinos, hasta el punto de comprarle los buques de transporte, como prueba una carta de Casiodoro, prefecto del pretorio ostrogodo, a los magistrados venecianos. Siguiendo a Galibert (1857), vemos otro paralelismo entre Braavos y Venecia: no permitía la entrada a embarcaciones extrañas. Venecia cerró la laguna, haciendo así rápidos progresos, mientras que Braavos derivó a las embarcaciones extranjeras al puerto del Trapero, y bloqueó el acceso a los invitados *non gratos* con el Titán, un descomunal guerrero de piedra y bronce que alberga estancias, matacanes y arpilleras para destruir a los intrusos (Martin et al., 2015).

1.5 La Banca

No cabe duda que los beneficios obtenidos sobre todo, no del comercio, sino del alquiler de los barcos y de los préstamos a los cruzados permitieron a ciertas ciudades italianas –en especial a Génova y Venecia- enriquecerse rápidamente. (Le Goff, 1999, p.63).

En efecto, el comercio fue de suma importancia, pero no menos que la Banca. Como indica Pérez Ramírez (2011), Venecia se distinguió de otras ciudades italianas como centro bancario, llegando a desarrollar la técnica contable más perfeccionada de su época, que ha llegado hasta nuestros días gracias a los manuscritos contables de mercaderes y prestamistas, instaurando una pauta que aún hoy se sigue aplicando para la teneduría de libros. Esta relación escrita aparece brevemente reflejada en los libros del Banco de Hierro de Braavos, cuando Sir Davos Seaworth solicita a éste un crédito para financiar la campaña militar de Stannis contra los Lannister.

Pero las semejanzas entre el Banco de Hierro y la Banca veneciana van más allá, pues ambos son considerados impecables organizaciones, de las que resulta imposible escapar sin saldar la deuda, aunque sus representantes se mantengan impertérritos y no pierdan la compostura. Como indica Morris (2008), “Cuando (...) se comprometían a transportar un ejército o a dotar a una flota, cobraban precios altos y en condiciones inflexibles, pero lo hacían con elegancia”. La misma elegancia que demuestra el envío del Banco de Hierro al reclamar a Cersei el pago de la deuda que la Casa Lannister había contraído con ellos, y la misma elegancia con la que la amenaza con sufragar a su rival en la pretensión al trono, Daenerys Targaryen, en la séptima temporada de la serie.

Esta facilidad para sufragar las campañas de un bando u otro, de la que hizo gala ya con el conflicto Lannister-Baratheon, no comenzó con las guerras subsiguientes a la muerte del Rey Robert I^o, sino que la fama o perfidia del Banco de Hierro ya era *vox populi* en toda la tierra conocida, y se dice que ha ungido a



tantos señores y reyes como ha derrocado, cuando no hecho desaparecer. En la misma línea, Verdaguer (1840) sentencia que Venecia, “aliada con algunos pueblos cuando los veía florecientes, les volvía de repente la espalda en los días de la desgracia, aún ayudaba a oprimirlos”.

Aunque rara vez hayamos visto a los representantes del Banco de Hierro, por referencias sabemos que son la mano que mece la cuna, o la mano que alquila la cuna, podría decirse. Actúan en la sombra, pero se dice que de todos los confines de la tierra acuden los hombres a solicitar su inestimable ayuda crediticia. De la misma manera, la banca veneciana extendía sus tentáculos fuera de la Serenísima; exentos de impuestos, obtuvieron del emperador Alejo Commeno el derecho a instalar agencias en las ciudades del imperio (Pérez Ramírez, 2011).

Siguiendo a Pérez Ramírez (2011), cabe citar la novedad de los seguros en los transportes marítimos, que paliaban el desastre por la pérdida de naves y mercancías a merced de los desastres naturales. En Braavos, si bien no ha quedado explícitamente tratado en la serie, debe haber un sistema de aseguradoras parecido, pues el hombre al que Arya debe matar en el puerto del Trapero (aunque no llega a hacerlo), precisamente hace negocio ofreciendo una suma de dinero a la familia del capitán de barco que no llegue a su destino.

1.6 La máscara y el secretismo

Como hemos referido unas líneas más arriba, Braavos tuvo su origen en un convoy de esclavos que se rebelaron contra Valyria y buscaron una laguna remota en la que guarecerse. Como fugitivos que eran, no sólo emplazaron su nuevo hogar en el lugar más recóndito que hallaron, sino que además permanecieron ocultos muchos años, invisibles a los ojos de los dragones bajos las nieblas de su privilegiado enclave. No obstante, cuando el comercio hizo de esta ciudad una potencia, se atrevió a revelarse al mundo, enviando emisarios a todas las ciudades y resarcando a los herederos de los propietarios de las naves en las que habían huído (aunque no pagaron por los esclavos, ya que como hemos referido, siempre estuvieron en contra de estas prácticas). Así, Braavos conmemora cada año el aniversario de la Revelación con opulentos banquetes y bailes de máscaras, que culminan el último día con el desenmascaramiento de los asistentes (Martin et al., 2015).

Sobra decir que el uso de máscaras bebe también de la tradición carnavalesca veneciana, pero más allá del uso festivo que esta tiene, cabe profundizar en el sentido metafórico que la máscara confiere a la personalidad de sus ciudadanos.

La máscara, como apunta Marrazzi (2009) tiene su origen en el teatro, donde el actor la utilizaba, no sólo como parte de su caracterización, sino además para proyectar su voz mediante una especie de bocina contenida en su interior, haciéndola llegar a todos los espectadores. Estas máscaras, tienen en el plano semántico una estrecha relación con el término “persona”, del latín *persōna* (máscara de actor). Si la etimología puede resultar curiosa, unas veces, caprichosa, otras tantas, en este punto no puede ser más



esclarecedora en cuanto a la naturaleza misma de los venecianos y los braavosis. Cuando Peñalta Catalán (2013) nos describe la naturaleza de los habitantes de la ciudad dorada, hace hincapié en la inaccesibilidad de estos hacia los extraños, de su carácter reservado, de las intrigas que movían a la ciudad. “Los embajadores de Venecia en el extranjero debían actuar como espías, enviando informes detallados sobre las costumbres, las actividades comerciales, la política, las posesiones territoriales, los intereses, etc., del país en el que se hallasen destinados” (Peñalta Catalán, 2013, p.146).

Pero estos espías no se limitaban a informar de las actividades extramuros, sino que, como señala Dickens (2002), esparcidos por la ciudad, invisibles salvo para los ojos que saben lo que están buscando, se encontraban las *bocca di leoni*, buzones a donde iban a parar las denuncias anónimas que acusaban de traición a los propios ciudadanos venecianos. Estas denuncias eran seguidas de la detención, enjuiciamiento y ejecución, cuando no desaparecían durante la noche. No podemos dejar de notar cómo este proceder guarda relación con el de aquéllos que acuden a la Casa de Blanco y Negro de Braavos, templo del Dios de Muchos Rostros, quienes piden la ejecución de alguno de sus vecinos (o los delatan, como al hombre que Arya debía espiar y asesinar en el puerto del Trapero).

Este secretismo se extiende a todos los habitantes de Braavos, que no hemos llegado a conocer más allá de las experiencias que una actriz quiso compartir con Arya, y las historias que cuentan durante el *juego de las mentiras*. La misma finalidad de Arya durante su estancia en Braavos, es la de convertirse en *Nadie*, pues sólo así podría coger un rostro de los muchos que guardan en el salón y caracterizarse; un rostro que, una vez extraído de su cuerpo inerte, podríamos entender como una mezcla entre máscara mortuoria y disfraz. Estos rostros permiten a *Nadie* ser una persona, aquí es donde la etimología se torna esclarecedora, pues sin el rostro, sigue siendo *Nadie*; pero con él puesto, debe mantener su papel hasta el final, tal y como los venecianos tenían que encarnar hasta el final el personaje que habían elegido para el carnaval (Ravoux-Rallo, 2001).

1.7 Las cortesanas

Por último, y aunque las cortesanas levantan las pasiones de todo Poniente, según nos narra *El mundo de Hielo y Fuego*, parece ser que las braavosis inspiran mayores delirios que las de cualquier otra ciudad.

Las cortesanas de Braavos son conocidas en todo el mundo (...) Su arte no se limita al lecho; su porte y su inteligencia atraen el cortejo de los mercaderes más ricos, los capitanes más intrépidos y los visitantes más distinguidos, así como el de llaverizos, señores y príncipes, que buscan sus favores por igual.(Martin et al., 2015, p.276)



Peñalta Catalán (2013) ya apunta que, tal y como muchos visitantes pudieron comprobar, unos con recelo moralista, otros con complacencia, las cortesanas venecianas eran igualmente célebres por su “belleza y refinamiento”, mientras que Redford (1996) las eleva a la categoría de “figuras históricas de Venecia”.

Conclusiones

Si el mundo fantástico aparece siempre como un reflejo modificado del real, como una alternativa trucada del mismo (Rabkin, 1979), a la imagen que nos devuelve el espejo de la ciudad dorada apenas se le ha añadido un poco de magia por la gracia del Dios de Muchos Rostros, ya que salvando las distancias con los asesinatos y desapariciones que tuvieron lugar en la Serenísima, podemos afirmar sin lugar a dudas que no se usaba la magia para tales fines, al menos en el sentido literal en que se usa en la ficción televisiva, aunque como metáfora quedarían igualmente relacionados.

Decía Verdaguer (1840) que Venecia había inspirado mil novelas, dramas, poemas y cuentos, y que incluso muchos escritores habían sido verídicos hablando de sus maravillas; aunque también admitía que otros tantos la habían representado como “la reina de su pensamiento, la hija de sus ilusiones”, por lo que quizás Martin sea uno más de esos escritores que refería Verdaguer, y conscientemente nos haya presentado una versión fantástica de la Venecia medieval. Quizás esta actualización fantástica de la historia sea lo que ha provocado tal repercusión y una acogida sin precedentes, tanto por el público como por la crítica, y la haya hecho triunfar allí donde otras fracasaron, como por ejemplo *Roma*, otra adaptación épica histórica de HBO (en la que muchos de los actores del reparto son los mismos, por cierto). O quizás el reflejo épico de Venecia no fuese la intención de Martin. Quizás simplemente dejó volar su imaginación y encontró que ésta ya estaba poblada por una ciudad que, como espacio mítico, había impregnado con su aura las ensoñaciones de muchas generaciones de escritores antes que él.

Referencias

- ARROYO FERNÁNDEZ, A. (2012). Decadencia y exotismo en una Venecia mitificada. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 4, 1, 49-61.
- COFFIN, J.G. y STACEY, R.C. (2012). *Breve historia de Occidente. Las civilizaciones y las culturas*. Barcelona: Planeta.
- DICKENS, C. (2002). *Estampas de Italia*. Barcelona: Alba Editorial.
- DIEHL, C. (1961). *Una república de patricios: Venecia*. Madrid: Espasa-Calpe.
- FRATARELLI, N. (2010). *Acerca de la ciudad antigua y medieval: principios de la cultura urbana*. Buenos Aires: Nobuko.
- GALIBERT, L. (1857). *Historia de la República de Venecia*. Madrid: Librería Española.
- GARCÍA GUAL, C. (2007). *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla redonda*. Madrid: Alianza Editorial.
- HOWARD, R. E. (1996). *Conan el guerrero*. España: Martínez Roca.



- LE GOFF, J. (1999). *La civilización del Occidente medieval*. Barcelona: Paidós.
- MARRAZZI, A. L. (2009). La evolución de las máscaras y su aporte social. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]*, 24, 47-51.
- MARTIN, G.R.R., GARCÍA, E. & ANTONSSON, L. (2015). *El mundo de Hielo y Fuego. La historia jamás contada de Poniente y del Juego de Tronos*. Barcelona: Gigamesh.
- MORRIS, J. (2008). *Venecia*. Barcelona: RBA.
- MUMFORD, L. (2012). *La ciudad en la historia. Sus orígenes, transformaciones y perspectivas*. Logroño: Pepitas de calabaza ed.
- PEÑALTA CATALÁN, R. (2011). Descripción de Venecia en el siglo XV por Philippe de Comynes. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 3, 1, 253-256.
- PEÑALTA CATALÁN, R. (2013). Mercaderes, cortesanas y gondoleros: Estereotipos venecianos en los libros de viajes: *Cuadernos de Aleph*, 5, 135-152.
- PÉREZ RAMÍREZ, J. (2011). *Vidas paralelas. La banca y el riesgo a través de la historia*. Madrid: Marcial Pons, Ediciones de Historia.
- PIRENNE, H. (2001). *Las ciudades de la Edad Media*. Madrid: Alianza Editorial.
- RABKIN, E. S. (1979). *Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories*. Nueva York: Oxford University Press.
- RAVOUX-RALLO, E. (2001). *Las mujeres en la Venecia del siglo XVIII*. Madrid: Editorial Complutense.
- REDFORD, B. (1996). *Venice & the Gran Tour*, New Haven & Londres: Yale University Press.
- ROSTOVTZEFF, M. (1977). *Roma. De los orígenes a la última crisis*. Buenos Aires: EUDEBA
- SUÁREZ, L. (2010). *La Europa de las cinco naciones*. Barcelona: Planeta.
- VALLES CALATRAVA, J. R. (1999) *El espacio en la novela. El papel del espacio narrativo en La ciudad de los prodigios de Eduardo Mendoza*. Almería: Universidad de Almería.
- VERDAGUER, J. (1840). *La Italia pintoresca. Parte tercera: Venecia pintoresca y el Reino Lombardo-Veneto: historia, descripción, costumbres*. Barcelona: Imp. De Joaquín Verdaguer.
- VIÑAS, A. (2007). *Instituciones políticas y sociales de Roma*. Madrid: Dykinson.

1 Aunque es una creencia muy extendida, Coffin y Stacey (2012) afirman que “La leyenda de que los romanos sembraron de sal la tierra es claramente una exageración, porque una generación después un político propuso fundar una colonia romana en ese lugar”, aunque sí que hubo allí una carnicería horrorosa y la redujeron a cenizas.

2 “La Crónica de las Guerras subsiguientes a la Muerte del Rey Robert I” es el nombre que el Archimaestre Ebrose, mentor de Samwell Tarly en Antigua durante la séptima temporada, pretende darle al libro que está escribiendo.