



## LA PROSTITUTA DE BABILONIA

### La reinención del tipo iconográfico: de la Biblia al audiovisual

The Whore of Babylon. The reinvention of the apocalyptic symbol in the audiovisual

JAVIER MARTÍNEZ FERNÁNDEZ

Universitat de València, España

---

#### KEY WORDS

*Whore of Babylon  
Apocalypse  
Visual Culture  
Game of Thrones  
Khaleesi*

#### ABSTRACT

*A good part of the visual contemporaneity is the result of a reconfiguration of formal elements of the past. In this context is the Whore of Babylon, a biblical iconographic type that has been reinterpreted through Daenerys Targaryen in the audiovisual, specifically in the TV series Game of Thrones.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Prostituta de Babilonia  
Apocalipsis  
Cultura Visual  
Juego de Tronos  
Khaleesi*

#### RESUMEN

*Buena parte de la contemporaneidad visual es el resultado de una reconfiguración de elementos formales del pasado. En este contexto se encuentra la prostituta de Babilonia, un tipo iconográfico bíblico que ha sido reinterpretado a través de Daenerys Targaryen en el audiovisual, concretamente en la serie televisiva Game of Thrones.*

---

## Introducción

La cultura visual contemporánea debe su configuración, en gran medida, a las imágenes del pasado. Los símbolos, las alegorías y toda clase de composiciones figurativas, se perpetúan con el paso de los siglos a través de aspectos formales que se reinventan en función de diferentes contextos socioculturales. En este proceso de continuidad y variación, la iconografía cristiana adquiere un papel importante, pues el imaginario colectivo ha estado dominado desde los inicios de nuestra era por imágenes extraídas de las Sagradas Escrituras. Los distintos soportes artísticos y constructivos han involucrado la mirada del espectador en el dogma religioso, produciéndose un arraigo que aún sigue vigente en la visualidad occidental a través de los distintos medios de producción y comunicación visual.

En este fenómeno de aportación del arte cristiano a la cultura visual actual, se encuentra el objeto de estudio del presente artículo. Para demostrar esta herencia milenaria se ha escogido un tipo iconográfico configurado durante la Edad Media y cuyo origen literario se halla en el último capítulo del Nuevo Testamento: el Apocalipsis. Se trata de la prostituta de Babilonia, personaje bíblico que, acompañado de una bestia de siete cabezas, personifica el mal, la hostilidad y el pecado. Una imagen apocalíptica cuya producción más prolífica se produjo durante el alto medioevo y que ha llegado a nuestros días a través de diferentes soportes como el manuscrito, el grabado o el lienzo.

En la actualidad, esta imagen ha sido reinventada a través del medio audiovisual, concretamente en la serie televisiva *Game of Thrones*, adaptación cinematográfica de las novelas *A Song of Ice and Fire* del escritor George Raymond Richard Martin. Esta producción, ambientada en un contexto apocalíptico, bélico y medieval, es idónea para la reconfiguración de esta mujer babilónica, figura que verá reinterpretada su imagen a través del personaje de Daenerys Targaryen. Mediante un análisis formalista se expondrá el cometido inicial que plantea el texto y que no es otro que la afirmación de la reutilización de pasajes bíblicos en la cultura visual actual. Si bien es cierto, se demostrará que, a pesar de su continuidad en el tiempo, los protagonistas de estos episodios también asumen toda una serie de variaciones a través de nuevos códigos, dando como resultado una secularización en la que desaparecen los valores propios e identificativos de confesión religiosa hacia contextos totalmente diferentes.

## La prostituta de Babilonia: una visión convertida en imagen

A lo largo de la historia, las sociedades han configurado ciclos de imágenes para tratar de explicar toda una serie de conceptos a los que el ciudadano era incapaz de acceder debido a su falta de conocimientos lingüísticos. De este modo, la cultura visual se ha convertido en el vehículo principal de temas y/o significados, codificándolos en un continuo proceso con variaciones en función de su movilidad cultural (García Mahiques, 2008, 34). Este argumento es válido para el discurso visual de la iconografía cristiana, la cual debe su configuración a la extrapolación de contenidos provenientes de los textos canónicos judeocristianos. En este amplio abanico de posibilidades formales se encuentra el objeto de estudio en cuestión, que no es otro que la prostituta de Babilonia, personaje bíblico que debe su imagen a la visión escatológica de san Juan en la isla de Patmos como así se refleja en el último libro del Nuevo Testamento: el Apocalipsis<sup>1</sup>. Esta revelación (*apokalypsis*) concedida por Dios a través de un ángel, es el texto más complejo de las Sagradas Escrituras. Sus innumerables símbolos se han convertido, durante siglos, en objeto de interpretación por parte de los exegetas, entre los cuales se encuentra la mujer a tratar, la cual aparece descrita en el Ap.17:3-6 del siguiente modo:

Me llevó en espíritu a un desierto y vi a una mujer sentada sobre una bestia color escarlata. Tenía la bestia siete cabezas y diez cuernos y estaba llena de títulos blasfemos. La mujer iba vestida de púrpura y escarlata, y estaba adornada de oro, piedras preciosas y perlas. En su mano tenía una copa de oro llena de abominaciones y del sucio fruto de su prostitución. Y escrito en su frente un nombre misterioso: Babilonia, la orgullosa, la madre de todas las prostitutas y de todas las abominaciones de la tierra (Apocalipsis 17:3-6, san Juan).

El cristianismo, al igual que el resto de las mitologías y religiones, está repleto de símbolos contrapuestos que aluden a la fe y a la bondad, así como de muchos otros que hacen referencia al pecado. El desenlace literario de la Biblia refleja una batalla entre estas fuerzas antagónicas del bien y del mal encarnadas por símbolos de toda índole. La prostituta de Babilonia, que aparece junto al dragón de siete cabezas tras el sonido de la séptima trompeta, es uno de ellos, personificando los valores maliciosos que acechan los dominios construidos por Dios. La prostituta, la bestia y Babilonia vienen

<sup>1</sup> Como apunta Louis Réau, este texto profético dividido en cuatro partes fue compuesto en torno al año 95 bajo el reinado de Domiciano, motivo por el cual no puede ser obra de san Juan Evangelista. Se le atribuye a otro autor, Juan de Éfeso, conocido como Juan el Antiguo o Presbítero (Réau, 2008, 44).

a representar una misma cosa: la hostilidad contra Dios y la Iglesia. Elementos que se contraponen a la esposa, al Cordero y a la nueva Jerusalén en este relato profético.

El Apocalipsis es un texto determinante en la iconografía medieval, pues sirvió de referencia a muchos artistas para plantear plásticamente discursos de este tipo. Para tratar de aproximarnos a los orígenes de este tipo iconográfico en concreto, así como a su producción artística y a su repercusión en la actualidad, convendrá dedicar un apartado al soporte en el que se configuró como imagen: el beato.

## Los beatos: la cultura visual medieval

La representación artística de esta mujer apocalíptica la encontramos, por primera vez, en los beatos medievales; códices que reciben este nombre porque el primero de ellos fue obra del monje español Beato de Liébana (730-785). Beato fue el artífice de los *Comentarios* del Apocalipsis, un texto de acusado carácter simbólico y de difícil comprensión lectora. Este manuscrito, que responde al enfrentamiento continuo entre las fuerzas del bien y del mal como se ha señalado anteriormente, gozó de una gran difusión e influencia en las figuraciones plásticas posteriores (García Mahiques, 1995, 189). Su producción más prolífica se dio durante la Edad Media y, actualmente, se conservan alrededor de treinta ejemplares en diferentes bibliotecas y archivos de todo el mundo.

Los beatos son una importante producción artística del medioevo español debido a sus maravillosas miniaturas. Son, sin duda, las obras más originales del arte mozárabe, debido a la ausencia de precedentes y por su aparición casi repentina (García Marsilla, 2012, 112). Eran obras de uso monástico caracterizadas por la abundancia de ilustraciones, y los más antiguos corresponden al siglo X. Algunos historiadores defienden que estas manifestaciones se nutrían de tradiciones anteriores, como la visigoda, así como de influencias provenientes de Oriente Próximo (Bohigas, 1964, 2). No obstante, otras autoras señalan que no han llegado hasta nosotros códices de época hispano-visigoda, lo cual imposibilita establecer una continuidad de técnicas y modelos (Abad, 1996, 93). En cualquier caso, estamos ante códices antinaturalistas, desprovistos de volumen y profundidad y de fuerte colorido<sup>2</sup>. Un buen ejemplo

de ellos es el *Códice de Fernando I y Doña Sancha* [fig.1] (Biblioteca Nacional de España, Madrid), realizado hacia el año 1047. Entre las distintas miniaturas que componen el beato y que hacen mención a la visión de san Juan, en la página 451 se encuentra representada la prostituta de Babilonia conforme a las Sagradas Escrituras: una mujer subida sobre una bestia de siete cabezas, portando una copa de oro y vestida de color púrpura.

Figura 1. La prostituta de Babilonia (detalle).



Fuente: *Códice de Fernando I y Doña Sancha*. Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Si bien, cada artista interpretará este tipo iconográfico de manera particular, adaptándose, a su vez, a los criterios artísticos propios de cada periodo y, produciéndose así, el fenómeno de continuidad y variación que se mencionaba en la introducción.

Por otro lado, en la Biblia se menciona tanto el término 'bestia' como el término 'dragón' para referirse a la criatura demoníaca de siete cabezas. Si bien, el modelo que se tomará como referencia para configurarse en imagen será el dragón de la cultura grecorromana, civilización que también representaba las fuerzas del mal a través de este gran reptil (Gibson, 2013, 229). Teoría que corroboran algunas autoras, apuntando que "la bestia de Babilonia se toma de la mitología clásica, concretamente de la Hidra de Lerna (...) un ser acuático de siete cabezas e hija de los monstruos Tifón y Equidna" (Impelluso, 2003, 362). Esta representación puede evidenciarse claramente en otro tipo de ilustraciones, como la *Biblia de Lutero* [fig.2], publicada en 1522. En esta ocasión, la prostituta de Babilonia, a diferencia de la anterior, está subida sobre un animal que remite directamente a la forma de un dragón de siete cabezas.

o el *Beato de Valcavado* (Biblioteca Universitaria, Valladolid), realizado hacia el año 970 por un artista llamado Obeco.

<sup>2</sup> Entre estos manuscritos medievales pueden destacarse el *Beato Morgan* (Biblioteca Pierpont Morgan, Nueva York), ilustrado por el monje Magius entre los años 940 y 945; el *Beato de Tábara* (Archivo Histórico Nacional, Madrid), obra de Emeterio y Senior en el año 970; el *Beato de Gerona* (Tesoro de la Catedral, Gerona), obra de Emeterio, Senior y Ende en el año 976;

Figura 2. La prostituta de Babilonia



Fuente: Biblia de Lutero.

Las representaciones de este tipo iconográfico serán numerosas, no solo durante la Edad Media – periodo repleto de acontecimientos bélicos donde la presencia de la muerte era constante–, sino en siglos posteriores. Una imagen apocalíptica que toma elementos de culturas predecesoras ya que “toda religión es un fenómeno histórico, una obra humana creada en una época y en un medio determinados, que recibe influencia de creencias anteriores” (Réau, 2008, 57).

Para concluir, es destacable mencionar la vinculación que se ha establecido a lo largo de la historia entre la mujer y este tipo de criaturas malignas de esencia reptil, ya bien en la Biblia<sup>3</sup> o en la Historia del Arte. Muchas autoras apuntan que “muchos artistas han visto en el reptil el verdadero alter ego psíquico de la mujer” (Battistini, 2002, 124), fenómeno que puede verse representado en innumerables soportes desde la Edad Media hasta nuestros días, logrando así perpetuar en el imaginario visual este vínculo mujer-animal maligno a través de diferentes soportes.

## Babilonia: ciudad del pecado

Como se ha desarrollado anteriormente, este símbolo apocalíptico está conformado por la prostituta, la bestia y la ciudad mediante la cual se identifican: Babilonia. La ciudad de Babilonia formaba parte de la antigua Mesopotamia, área cultural donde convivieron diferentes culturas establecidas entre los ríos Tigris y Éufrates desde el cuarto milenio a.C. Babilonia se convirtió en metáfora del mal durante los primeros siglos de la cristiandad porque se contrapuso a la espiritualidad de la vida monástica. Según la concepción agustiniana, la ciudad era sede del vicio, mientras que la ciudad celestial, era símbolo del amor de Dios (Battistini, 2002, 266). Asimismo, el

<sup>3</sup> Este vínculo se manifiesta en el primer libro del Antiguo Testamento, el Génesis, donde la mujer y la serpiente (animal que personifica el pecado) originan la Expulsión del Paraíso debido a la tentación a la que es sometida Eva a través del fruto prohibido.

Paraíso había sido representado como un jardín, representación del mundo ordenado y pacífico; sin embargo, la construcción de ciudades era el resultado del pecado cometido por el hombre. Para hallar respuesta a esta connotación peyorativa, otros autores se remontan, en cambio, a orígenes hebreos anteriores a Cristo (Jiménez, 2014, 95), siendo ejemplo de ello las Sagradas Escrituras, principal fuente judeocristiana. En el libro del Génesis, en el capítulo 11:1-9, se habla de la Torre de Babel<sup>4</sup>, edificación que hace referencia al zigurat mesopotámico, torre piramidal y escalonada formada por la superposición de cuerpos decrecientes y en cuya terraza superior se levanta un templo (De la Plaza, 2012, 543). Este pasaje bíblico hace mención a uno de los pecados capitales del ser humano: la soberbia. Ante la pretensión de los ciudadanos de no aceptar su condición de hombres y querer alcanzar el dominio celestial mediante esta construcción con ladrillos cocidos, Dios los castigó con el envío de idiomas logrando así confundirlos y dispersarlos en las cuatro direcciones terrenales (Réau, 2007, 148). En este episodio de la Biblia se vincula, por tanto, a estas regiones con el pecado. Además, otros autores apuntan hacia el cautiverio judío en esta ciudad a manos de Nabucodonosor II en el siglo VI a.C., siendo, por tanto, diversas razones las que connotan peyorativamente esta ciudad (Jiménez, 2014, 96). En cualquier caso, Babilonia fue la cuna de las religiones paganas y, actualmente, ese mito aún perdura en el imaginario colectivo (Carvajal, 2010, 2).

Destacar el carácter negativo de esta antigua capital de Mesopotamia era imprescindible para el desarrollo del análisis pues, como se verá a continuación, la serie construye ambientes geográficos en base a los modelos constructivos y urbanísticos mesopotámicos y babilónicos para desarrollar el argumento de la misma.

## Reinvención del tipo iconográfico en la actualidad: *Game of Thrones*

Tras un recorrido formal y significativo de este pasaje bíblico, fruto de la visión escatológica de san Juan, es momento de mostrar cómo la cultura visual contemporánea hace uso de este para plantear discursos acordes a contextos similares. Para ello, se ha analizado la serie televisiva *Game of Thrones* (2011- ), adaptación cinematográfica de las novelas *A Song of Ice and Fire* (1996- ), traducidas en español como *Canción de hielo y fuego*, del escritor George Raymond Richard Martin.

Conocida como *Juego de Tronos* en ámbito español, esta traducción audiovisual emitió su

<sup>4</sup> En las representaciones artísticas, la torre de Babel, ubicada en el país de Sinar, es figurada de distintas maneras: por ejemplo, como un edificio de varias plantas, hasta cuya cúspide se llega mediante un sistema de escaleras, o bien en forma de terrazas con rampas que rodean el edificio (De Capoa, 2006, 71).

primer capítulo en el año 2011. Creada y producida por David Benioff y D.B. Weiss, esta producción emitida por la cadena HBO cuenta con siete temporadas hasta la fecha. A falta de una temporada para que llegue a su fin –la cual está prevista para mediados del año 2019–, narra una lucha constante entre diferentes reinos que aspiran a gobernar el Trono de Hierro.

La serie pertenece al género de fantasía medieval, pues está ambientada en geografías inventadas ex profeso por el escritor George R.R. Martin. Dinastías como los Lannister, los Targaryen, los Stark o los Tyrell, así como sus respectivos blasones, son solo algunas de las creaciones de esta historia belicista. Asimismo, el tinte fantástico se lo otorga la presencia de dragones y Caminantes Blancos, muertos vivientes estos últimos, que viven más allá del muro que limita los reinos y cuyo objetivo es poner fin a la humanidad.

En este contexto bélico y apocalíptico, repleto de símbolos y personajes que simbolizan el bien y el mal, no podía faltar una mujer sobre un dragón. Se trata de Daenerys Targaryen [fig.4], conocida también como Khaleesi. A través de este personaje interpretado por la actriz británica Emilia Clarke, se configurará la reinención del tipo iconográfico de la prostituta de Babilonia. Para demostrar este préstamo visual bíblico se ha optado por un análisis formal de los diferentes fotogramas que componen la producción cinematográfica (decorados, ambientación geográfica, attrezzo, personajes, animales). Además, se ha llevado a cabo un estudio de los diálogos, de las actitudes e, incluso, de la banda sonora de la producción, cuyos resultados refuerzan la tesis mantenida al inicio de este artículo.

A continuación, nos centraremos meramente en los aspectos visuales, en los cuales se tratará de encontrar similitudes con el tipo iconográfico apocalíptico, así como variaciones, las cuales responden a las necesidades de la propia narración.

Figura 4. Daenerys Targaryen junto al dragón.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, M. MacLaren, 3x08, 2013).

## Daenerys Targaryen

El personaje en torno al cual gira este estudio es Daenerys Targaryen, legítima heredera de una de las distintas dinastías de *Juego de Tronos*: los Targaryen<sup>5</sup>. Su principal aspiración es recuperar el ansiado Trono de Hierro, ubicado en la capital de los Siete Reinos: Desembarco del Rey. Para llevar a cabo este cometido, empleará la fuerza de sus dragones (Drogon, Viserion y Rhaegal) y la de su enorme ejército de Inmaculados.

El comienzo de la serie nos presenta a una joven inocente que viene manipulada por las decisiones de su propio hermano: Viserys Targaryen. La pretensión de este por recuperar el poder llevará al joven a la búsqueda de un gran ejército capaz de derrotar a sus enemigos. Para ello, obligará a su propia hermana a desposarse con Khal Drogo, líder de un grupo de guerreros salvajes conocidos como los dothraki y que habitan en Oriente. Será a partir de la ceremonia entre ambos, cuando la identidad de la joven comenzará a ser vinculada, no solo a las serpientes –ya que recibirá ofrendas de este animal vinculado al pecado–, sino al dragón, pues se le otorgarán tres<sup>6</sup> huevos petrificados [fig.5] de esta criatura fantástica. A partir de este instante, comenzará el vínculo entre el dragón y Daenerys Targaryen.

Figura 5. Huevos de dragón.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, Dani Minahan, 1x06, 2011).

El personaje de Khaleesi se irá configurando conforme sucedan los episodios. Su timidez inicial dará paso a una joven que comenzará a involucrarse en esta civilización oriental, dando de lado la lengua común y aprendiendo idiomas antiguos –como la lengua dothraki–; llevará a cabo rituales con la presencia de hechiceras y comenzará a vestirse con ropajes cuyos tejidos se identifican con las escamas del dragón. Tras el fallecimiento de su esposo, la joven se verá obligada a continuar con el objetivo de

<sup>5</sup> Se convirtió en la heredera debido a que su hermano, Viserys Targaryen, fue asesinado en la primera temporada a manos de Khal Drogo, esposo de Daenerys.

<sup>6</sup> Es destacable el número de huevos que recibió durante la ceremonia pues, del mismo modo que en el Apocalipsis, son tres bestias las que amenazan a las fuerzas del bien según la visión de san Juan.

la dinastía y contará con la ayuda de sus asesores Ser Jorah Mormont y, más adelante, Daario Naharis.

Durante este largo camino hacia el trono, la serie hace uso del montaje paralelo, mostrando los sucesos que acontecen en otros reinos. Esto sirve para dar cuenta de la distinta ambientación en la que Daenerys construye su personaje. Como se apuntaba anteriormente, George R.R. Martin creó una Edad Media ficticia y, para ello, el escritor también se valió de un mapa *ad hoc*, evitando así que ciudades o países reales fueran objeto de sus invenciones literarias. Este espacio geográfico ficticio ofrece aspectos interesantes en relación con el tipo iconográfico, sobre todo, aquellos concernientes al origen de este: Babilonia.

Esta ciudad, como se ha explicado en el apartado anterior, se desarrolló en Oriente Próximo, en la antigua área mesopotámica, y es la ciudad mediante la cual se identifica la prostituta bíblica. La serie televisiva, bajo la mirada occidental, introduce a Daenerys en la zona oriental, logrando así que el audioespectador vincule geográficamente esta mujer con este ámbito territorial. Para reforzar esta intención, los directores artísticos construyen ambientes que guardan una estrecha relación con estas antiguas civilizaciones. Por un lado, la serie ofrece ciudades-estado independientes tales como Meereen, Astapor, Yunkai o Qarth, siguiendo el mismo modelo mediante el cual se regían las antiguas ciudades mesopotámicas. Khaleesi, que irá conquistando cada una de las ciudades que sale a su paso en su camino hacia el Trono de Hierro, servirá de hilo conductor para mostrar el sistema constructivo y urbanístico de las mismas<sup>7</sup>. Ejemplo de ello puede apreciarse en la ciudad de Qarth [fig.6], cuyo primer contacto visual ofrece una ciudad amurallada a modo fortaleza. Asimismo, su puerta de acceso de medio punto flanqueada por torreones con almenas, remiten a la puerta de Ishtar (604-561 a.C.), antigua puerta de acceso a la ciudad de Babilonia y cuya reconstrucción puede encontrarse en el Pergamonmuseum, Berlín.

Figura 6. Fortaleza de la ciudad de Qarth.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, David Petrarca, 2x04, 2012).

<sup>7</sup> Las soluciones constructivas que plantea la serie están realizadas tanto de piedra como de adobe, como hicieron las antiguas regiones mesopotámicas. El primer material para los edificios de gran importancia, como templos, mientras que el segundo se empleaba en las viviendas domésticas.

Además de las construcciones urbanísticas, otro aspecto que contribuye a esta relación entre la serie y la región mesopotámica son los elementos decorativos. Buena muestra de ello se puede encontrar en la puerta de acceso a la ciudad de Meereen, flanqueada por dos esculturas femeninas aladas de gran tamaño y que remiten a una antigua divinidad babilónica<sup>8</sup>. Sin embargo, la referencia más evidente desde el punto de vista constructivo se encuentra en el interior de la misma ciudad. Se trata de la gran pirámide escalonada [fig.7], construcción que remite al edificio más característico de Babilonia: el zigurat, edificio cuyas soluciones constructivas han sido desarrolladas anteriormente.

Figura 7. Pirámide de la ciudad de Meereen.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, Alex Graves, 4x03, 2014).

Todas estas referencias relacionadas con el diseño del vestuario, el empleo de los decorados, así como las reconstrucciones geográficas y constructivas, fruto de la buena documentación del diseño de producción, contribuyen enormemente a que el objeto de estudio (Daenerys Targaryen) aproxime su significado al origen mediante el cual es identificada la figura apocalíptica de la prostituta de Babilonia.

## Khaleesi. Madre de dragones

Al margen de elementos constructivos y decorativos, la parte más importante de este análisis lo encontramos en el personaje de Daenerys Targaryen y su vínculo con la bestia, elemento fundamental en este proceso de relectura iconográfica. Como se apuntaba anteriormente, Khaleesi recibió como ofrenda un baúl con tres huevos petrificados en la ceremonia de su boda. A partir de ese instante, su relación con estas criaturas irá *in crescendo*, manifestándose en el último episodio de la primera temporada, donde saldrá ilesa de las llamas del fuego de un rito funerario. Su esencia sobrenatural le otorgará los

<sup>8</sup> Se trata de la divinidad conocida como La Reina de la Noche, representada en un relieve escultórico fechado en el ca. 1900 a.C. y que se encuentra en The British Museum, Londres. Representa una mujer alada que remite de manera evidente a la empleada por la serie *Juego de Tronos* en el episodio 4x03.

sobrenombres de “la mujer que no arde”, “Daenerys de la Tormenta” y “Madre de Dragones”.

Su clemencia inicial dará paso a una actitud más sangrienta, propia de este animal, conquistando ciudades a “sangre y fuego”, lema de su dinastía y que ella misma emplea. Crucificará a los amos [fig.8] de algunas de las ciudades conquistadas, configurándose paulatinamente una imagen propia del anticristo; se ganará el odio de algunas poblaciones; y muchas personalidades se dirigirán a ella como “la prostituta”, ofreciéndole flotas de barcos y dinero a cambio de sexo.

Figura 8. Crucifixión en la ciudad de Meereen.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, M. MacLaren, 4x04, 2014).

El abuso de su poder originará que muchos ciudadanos se revelen contra ella, pues arrasará sus ciudades e implantará nuevas leyes, arrebatándoles sus propias tradiciones y costumbres. Su ambición por el Trono de Hierro aumentará conforme su ejército y sus dragones vayan creciendo en tamaño. Una vez grandes estos últimos, la reinención de esta imagen apocalíptica llegará a su cúspide, pues comenzarán a arrasar ejércitos enemigos e, incluso, personas inocentes. Khaleesi, mencionando el término ‘drakarys’, se convertirá en el timón de estas bestias, las cuales expulsarán fuego de sus fauces a todo aquel que se interponga en su camino. Sus tres dragones, que evocan una especie de diabólica antitrinidad, del mismo modo que sucede en la visión profética de san Juan donde aparecen tres bestias, lograrán intimidar a los ejércitos de los diferentes reinos.

Si bien, la imagen que remite con mayor evidencia a las antiguas representaciones de la prostituta de Babilonia, es la de la propia Daenerys Targaryen subida sobre su bestia [fig.9]. Para ello escogerá Drogon, el dragón de color escarlata (siguiendo las directrices del Apocalipsis). Montada sobre esta criatura fabulosa, tratará de arrebatarse el trono gobernado por otra mujer: Cersei Lannister.

Esta lucha entre ambas mujeres por gobernar el mundo, remite nuevamente al episodio apocalíptico de san Juan donde dice: “una gran señal apareció en el cielo: una mujer vestida del sol, con la luna bajo sus pies y una corona de doce estrellas sobre su

cabeza” (Apocalipsis 17:3-6, san Juan). Este texto ofrece dos mujeres contrapuestas que luchan por reinar, apoyándose ambas en sus respectivas fuerzas externas (escuderos, ejércitos, dragones).

En definitiva, la penúltima temporada de la serie ofrece la imagen más apocalíptica hasta la fecha, donde el fuego, la sangre y los dragones forman parte del discurso visual. Deberá esperarse al año próximo para vislumbrar el desenlace de este conflicto bélico y destructivo donde solo puede gobernar una reina o, quién sabe, un rey.

Figura 9. Daenerys Targaryen subida sobre la bestia.



Fuente: Juego de Tronos (*Game of Thrones*, Matt Shakman, 7x04, 2016).

## Resultados obtenidos

Una vez llegados a este punto, es momento de destacar los resultados obtenidos mediante el análisis cinematográfico de la serie televisiva en relación con el tipo iconográfico bíblico. La metodología utilizada para este estudio comparativo formalista se ha basado en el estudio minucioso de los fotogramas que componen las siete temporadas de la producción cinematográfica. Se han analizado aspectos formales tales como los escenarios, los decorados o los personajes (especialmente Daenerys Targaryen). Esta labor ha dado como resultado que, tanto el novelista George R.R. Martin, así como los creadores y productores de la producción audiovisual, han tomado como referencia la figura apocalíptica para configurar el personaje de Khaleesi.

Esta conclusión viene respaldada por aspectos diversos. Por un lado, estamos ante una serie apocalíptica, pues las guerras constantes entre los diferentes reinos son una buena muestra de ello, donde la muerte es un elemento continuo en el desarrollo de los episodios. Asimismo, el fin del mundo está a punto de producirse por otra vía: la llegada de los Caminantes Blancos. Estas criaturas procedentes del mundo de los muertos han logrado traspasar el muro que limita los Siete Reinos en dirección a la civilización, cuyo único objetivo es acabar con los seres humanos. Símbolos del mal

como estos seres, además de los dragones y las guerras, vienen a significar el caos de la humanidad.

En el caso concreto de Daenerys Targaryen y sus tres dragones, el ejercicio de reconfiguración iconográfica se evidencia de diferentes maneras. Por un lado, la relación mantenida entre una mujer y una bestia, cuya simbología en este caso es la destrucción del orden con el objetivo de implantar su propia ley. Asimismo, a pesar de hallar variaciones en el tipo iconográfico (ya que en el Apocalipsis el dragón tiene siete cabezas y en este caso solamente una), la continuidad se establece a través de otros elementos: el color escarlata del dragón, el número de bestias con las que cuenta Khaleesi, su ambientación en lugares que remiten al audioespectador a Babilonia, o la actitud sangrienta hacia sus enemigos.

Además, la lucha que se establece entre dos mujeres líderes (Cersei y Daenerys) por el Trono de

Hierro, también recuerda al pasaje apocalíptico, pues se tratarán de dos fuerzas antagónicas que representan, por un lado, la Esposa y, por otro lado, la Prostituta.

Para concluir, cabe señalar que estamos ante un fenómeno de herencia visual de la iconografía cristiana. Una imagen bíblica reconfigurada mediante nuevas fórmulas, nuevos códigos, en este caso a través del audiovisual. Un tipo iconográfico que se construye a través de fuentes visuales procedentes de otras culturas, como la grecorromana, y que llega hasta nuestros días en un proceso de secularización con toda una serie de variaciones formales y significativas. De este modo, los planteamientos visuales contemporáneos mezclan tradiciones y novedades estilísticas generando conexiones entre diferentes culturas y generaciones donde la imagen es la verdadera protagonista.

## Referencias

- Abad, C.; G. Bango, I. (1996). *Arte medieval I*. Madrid: Historia 16.
- Battistini, M. (2002). *Simboli e Allegorie*. Milano: Mondadori Electa.
- Bohigas, P. (1964). A propósito de la edición facsímil del códice gerundense del Comentario al Apocalipsis de Beato. *Annals de l'Institut d'Estudis Gironins*, 17, 1-8.
- Carvajal Mena, L.a (2010). Babilonia: entre el mito y la realidad. *Revista Estudios*, 23, 1-20.
- De Capoa, C. (2006). *Episodios y personajes del Antiguo Testamento*. Barcelona: Electa.
- De la Plaza, L. (coord.) (2012). *Diccionario visual de términos arquitectónicos*. Madrid: Cátedra.
- García Mahiques, R. (1995). Perfiles iconográficos de la mujer del Apocalipsis como símbolo mariano I. *Sicut mulier amicta sole et luna sub pedibus eius. Ars Longa*, 6, 187-197.
- (2008). *Iconografía e Iconología. Volumen 1. La Historia del Arte como Historia Cultural*. Madrid: Ed. Encuentro.
- García Marsilla, J. V. (dir.) (2012). *Historia del arte medieval*. Valencia: Universitat de València.
- García de Carpi, L. (2003). Imágenes milenaristas en el arte de vanguardia. *Anales de Historia del Arte*, 13, 257-285.
- Gibson, C. (2013). *Cómo leer símbolos*. Madrid: Blume.
- Impelluso, L. (2003). *La naturaleza y sus símbolos: plantas, flores y animales*. Barcelona: Electa.
- Jiménez, M. (2014). La transformación de ciudades en conceptos en el mundo medieval y en el mundo moderno: Roma y Troya. *Intus-Legere Historia*, 2, 91-133.
- (2004). *Héroes y dioses de la Antigüedad*. Barcelona: Electa.
- Ramírez, J. A. (et al.) (2010). *Historia del Arte. La Edad Media*. Madrid: Alianza.
- Réau, L. (2007). *Iconografía del arte cristiano. Iconografía de la Biblia. Antiguo Testamento*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- (2008). *Iconografía del arte cristiano. Introducción general*. Barcelona: Ediciones del Serbal.