

DE PRINCESA MENDIGA A REINA DE DRAGONES. La disrupción poiética en el cambio de Daenerys Targaryen desde el fanart. Por Andrés Ramos Giffuni¹.

Resumen.

En la producción de imágenes en el fanart se despliegan recursos y mecanismos de significación que activan diferentes lecturas y expanden los relatos oficiales; estas imágenes proliferan en la red y contribuyen al desarrollo de la cultura popular particularmente en el impacto que logran en las comunidades de fans.

Uno de esos mecanismos es la disrupción, que actúa como concepto motivador y detonador de estas producciones visuales vinculando el producto del fanautor con el relato oficial sobre el que desarrolla su obra, además de permitir la articulación del contenido con el imaginario del público receptor; acerca de los procesos disruptivos y su función en la creación de imágenes en el fanart se desarrolla este texto.

Palabras clave: Disrupción, imagen fanart, Daenerys, narratología icónica.

Abstract.

In the production of fanart images, the resources and mechanisms of signification are deployed that activate different readings and expand the official stories; these images proliferate in the network and contribute to the development of popular culture particularly in the impact they achieve in the fan communities.

One of these mechanisms is disruption, which acts as a motivating and detonating concept of these visual productions, which links the product of the fanautor with the official narrative on which he develops his work, as well as allowing the articulation of content with the imaginary of the receiving public; about the disruptive processes and their function in the creation of images in the fanart this text is developed.

Key words: Disruption, fanart image, Daenerys, iconic narratology.

El fanart se abre camino. Narrativas que se expanden en la imagen.

El arte producido por los fans comprende un despliegue importante de nuevos relatos y narrativas, que no solo expanden el contenido de un espacio diegético original sino que también, proponen sesgos y derroteros para su lectura e interpretación en nuevas direcciones de consumo y construcción de sentido; estos productos u obras, son publicados generalmente en espacios

¹ El autor, Andrés Francisco Ramos Giffuni, es Diseñador Industrial, especialista en Gerencia de Diseño y candidato a magister en Semiótica, docente universitario, fan de Game of Thrones y apasionado por la cultura popular. El autor agradece la colaboración, aporte, orientación y las increíbles conversaciones de su asesor el profesor Diego Hernando Sosa Ruiz – gracias totales -; igualmente agradece a Mutsumi pat, Lulu, Toni, Josu y Harry, los fanautores que permitieron el uso de sus imágenes para este texto. Contacto: andresf.ramosg@utadeo.edu.co, morfacto@gmail.com.

digitales en línea, poblados por colectivos de usuarios y consumidores que comparten su afinidad a los cánones oficiales de las franquicias comerciales: a ellos se les denomina las *comunidades de fans*.

Lo que se activa y mueve con la producción realizada los fans (que en este texto se llamarán *fanautores*), comprende entre otras manifestaciones; relatos nuevos, versiones futuribles de desarrollo de la trama original; proyecciones de efecto causa – consecuencia; cruce de universos, interpretaciones en estéticas divergentes propias, apropiadas y de inmersión en la realidad que apelan además a diferentes tonos discursivos, bien sean reflexivos, paródicos, críticos, contestatarios y subversivos.

El *fanart* (obra del fanautor) se puede considerar desde una aproximación conceptual inicial como un producto estético de la no-élite intelectual, artística y comercial, en razón a la apropiación que emancipa e instala a los prosumidores; en este sentido, el *fanart* es el mecanismo con el que el público se apropia realmente de lo que cree suyo cuando lo consume sentado frente a la pantalla y a la espera de nuevas entregas desde “lo oficial”; así, en la producción realizada por los fans, el sentido no solo recae en el medio físico del signo plástico sino también en el desarrollo explícito de una conciencia colectiva de un metadiscurso derivado, asociado e identificado como tal de una obra originaria, suponiendo entonces una semiótica propia, en la elaboración de un nuevo texto² y que entiende el FanArt como “los signos materiales de la cultura del fan”.

Entre el canon oficial³ (obra o producción original que es seguida por una comunidad de seguidores) y el fan, se originan procesos de cohesión mediante los cuales los fanáticos gravitan el universo diegético y lo consumen ávidamente, mantienen la expectativa y cuidan con esmero de los detalles mientras se siguen nuevos episodios, temporadas y actualizaciones; en este sentido y en el caso de lo televisivo y serializado, parece ser que las Comunidades están restringidas por los calendarios y lanzamientos de temporadas (control que parece conformar a las franquicias oficiales). Sin embargo, en esas dinámicas de tensión, expectativa y restricción, emergen en la red un sinnúmero de expresiones que se anticipan, continúan, reversionan, combinan y *expanden* la narrativa oficial, expresiones que en su gran mayoría son imágenes digitales o digitalizadas debido a su medio natural de proliferación: la web.

El ¿por qué?, el ¿cómo? y el ¿para qué?, de la creación de estas imágenes, es un fenómeno importante y masivo del consumo cultural (sobre todo en la web), que merece un análisis para comprenderlo; es un fenómeno, que además, no ha recibido la atención y dedicación merecidos en estudios específicos, a pesar de la enorme cantidad de productos de fanautores que proliferan en red⁴; son tantos, que simplemente no se pueden compilar o contar sencillamente: son de taxonomía compleja, en tanto que un solo tema genera múltiples imbricaciones y combinaciones progresivamente.

² Gareth Schott, Andrew Burn. “Art (Re)production as an Expression of Collective Agency within Odd Fan- culture”. *Works and Days*, 2004, 261.

³ Carlos Scolari. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. (Barcelona: Deusto, 2013), 333.

⁴ Según conteo de Google el 13 de octubre de 2018, en la búsqueda de los criterios “Daenerys fanart”, se arrojan cerca de 3’500.000 resultados en 0.31 segundos, a su vez, en el display de imágenes del buscador se despliegan 15 criterios que combinación para nuevos resultados, (p.e. para los términos “thrones Daenerys” y “dragons” – criterios del display de imágenes -, aparecen en el buscador 15’000.000 y 238’000.000 de resultados respectivamente.)

El entender la *producción* y *creación* de estas imágenes como una práctica de prosumo cultural (es decir, el consumidor es productor a la vez) ofrece, entre otros, el abrir la ventana de conocimiento a dimensiones ampliadas de lo *semiótico*, en tanto la producción y construcción del significado cultural, lo *narrativo* en tanto la expresión y el desarrollo de nuevos mundos, y lo *cognitivo* desde el consumo cultural; dimensiones activadas en la realización de dichas imágenes, cuya comprensión y análisis hacen parte de un trabajo con varios niveles de complejidad y desarrollo, de los cuales uno de ellos, es el que se trata en este texto: *la disrupción*.

En consideración del importante inventario y repertorio de imágenes fanart, como estrategia para su análisis se toma como corpus en la aplicación y exploración de la propuesta conceptual de la disrupción un personaje dentro de un universo diegético contemporáneo en condiciones de visibilidad, sintonía y presencia importante en los espacios fanart que anidan en internet; así, se aborda y escoge un personaje (Daenerys Targaryen), de la obra multiplataforma titulada Game of Thrones⁵ (GOT), como una fuente interesante de productos fanart de la que constantemente se publican productos desarrollados por los fans como imágenes, textos, montajes audiovisuales y otros desarrollos creativos, que son publicados en páginas especializadas y comunidades wiki en las que se obtienen despliegue, interacción, reconocimiento y la posibilidad de expandir el relato original.

Es importante comprender, desde la particularidad de la obra de los fans, la diferencia entre *fanfiction* y *fanart*, siendo el primero un tipo de expresión bajo ciertos códigos estéticos y temáticas específicas, y el segundo un desarrollo de producción libre y elaborado con intenciones de expresión individual; en sentido de su producción e intención, el fanfiction se adapta y responde a un paradigma comunitario de contenido y marco expresivo, mientras que el fanart redimensiona y desborda la obra oficial, abriendo caminos para nuevas interpretaciones y exploraciones de ésta.

Disrupción. Interrupción en función de cambio.

El concepto etimológico de disrupción representa la variación de cualquier situación, elemento, actividad, comportamiento o decisión, que desde una ruptura de la realidad o del entorno active u oriente un proceso de cambio, sea físico o no; en este sentido, la disrupción es un proceso generativo del cambio (entre otros) que funge desde la variación, bien sea con la intención de mejorar o diversificar un producto (resultado del proceso), o la de introducir innovación; la disrupción comprende entonces el grado de especificidad con el que se transforma, altera, edita e intervienen la tecnología, la ciencia, la cultura, la economía y la sociedad.

Con un enfoque semiótico, la disrupción se puede entender como un concepto estructural del significado y de su producción, lo que para el objeto de estudio (en este caso el corpus de imágenes fanart de Daenerys Targaryen) consiste en su detonante y motivo creativo; es decir, para la producción y consolidación del significado, la disrupción implica una condición de activación

⁵ Game of Thrones es el nombre de la serie de televisión de HBO, basada en la obra literaria de George R. R. Martín titulada "Canción de Hielo y Fuego", de la que se han presentado siete temporadas en televisión con un impacto importante en audiencia mundial. Daenerys Targaryen es uno de los personajes principales y de mayor despliegue en la narración.

narrativa desde la que se transforma la práctica oficial de una obra de referencia en un nuevo texto (en este caso GOT), que puede ser o no igual a la forma original (escritura, video, imagen).

La disrupción como una función de análisis semiótico de la imagen, se manifiesta en el sentido de la producción significativa al considerar y decidir sobre los elementos, técnicas y tipos de representación (del texto oficial), que en su composición tendrán la intención de significado propia del fanautor y que como objeto integrado (texto-imagen) se pone a prueba con el espectador o consumidor final.

Al comprender el enfoque semiótico y funcional de la disrupción se puede indicar que ésta comprende la poiesis narrativa el modelo sistémico de análisis de la imagen.

Para abordar el estudio mencionado se parte de un modelo de análisis semiótico de la imagen fanart, en el que se presentan en forma de matriz nueve funciones comprendidas por sistemas de categorías que implican los niveles de producción (narrativo, representativo y mediático), respecto al orden y estado de su interpretación (ontológico, poiético, espacial); este texto desarrolla únicamente la función disrupción (nivel narrativo de orden poiético), de tal manera que las otras funciones pueden generar nuevos análisis con nuevos personajes y universos diegéticos, o ser ampliadas sobre el mismo corpus.

Tabla 1. Modelo de análisis semiótico de la imagen fanart. Fuente: Elaboración propia.

NIVEL	Orden Ontológico	Orden Poiético	Orden Espacial-temporal
Narratológico	Qualia	Disrupción	Crónica
Representativo	Pragmático	Agentivo	Integrado
Mediático	Dispositivo	Edición	Hiperdeterminación

Imágenes disruptivas. Daenerys y el universo de Game of Thrones.

Se acerca el invierno y en el mundo medieval de Westeros⁶ se suceden feroces y sanguinarias luchas por el poder entre las familias⁷ que reclaman sus derechos al Trono de Hierro y que apelan a la traición, el engaño y la magia oscura para obtener el dominio; en medio del conflicto emerge del exilio la joven Daenerys Targaryen acompañada de un ejército implacable y tres enormes dragones.

En la frontera norte de este mundo, un muro de hielo es la barrera para contener los demonios que habitan en las vastas tierras heladas, región inhóspita y poco explorada en la que habitan tribus

⁶ El universo ficticio en el que se desarrolla el relato literario Canción de Hielo y Fuego, es un territorio conformado por cuatro continentes conocidos, la historia se realiza en dos de ellos Westeros y Essos, la mayor parte del primero pertenece a los Siete Reinos (una nación que se compone de 9 regiones gobernadas por estructuras feudales), de los que la soberanía monárquica recae en el Trono de Hierro.

⁷ La familias predominantes como gobernantes de los territorios del reino son los Baratheon (quienes dominan el Trono de Hierro al inicio del relato); los Stark (señores del norte y asociados a la Corona por matrimonio convenido); los Lannister (Familia de la esposa del rey); los Targaryen (desplazados del trono por Robert Baratheon y de quienes solo quedan dos príncipes en el exilio Viserys y Daenerys).

salvajes, gigantes y una amenaza para todos los seres vivos: los caminantes blancos, el ejército de los muertos recientemente activo que no busca el poder sino simplemente la destrucción de la vida.

Desde la contienda y comprendiendo la naturaleza y poder del verdadero enemigo del mundo, las familias se ven avocadas a enfrentar la amenaza común en la que llamarán “La gran guerra”. Sin embargo, el odio, la ambición y el afán de la consolidación del poder ponen en crisis la frágil tregua; dragones, lujuria, traición, magia oscura, un ejército de zombis, luchas violentas y sanguinarias, hacen de este relato una de las series de televisión con mayor acogida e impacto a nivel mundial, un fenómeno mediático que cuenta con expresiones y manifestaciones culturales, artísticas, audiovisuales y literarias en todo el mundo.

Como objetos de análisis para la exploración y desarrollo de este texto, se seleccionaron cuatro imágenes para comprender la *disrupción como poíesis narrativa del fanart*. Estas imágenes se integran a la narrativa de GOT, enfocándose en el personaje de Daenerys Targaryen; cada una, presenta un momento o evento en el relato que marca un giro dramático importante para todo el universo diegético (con centro en el personaje de Daenerys); así, cada imagen ha sido bautizada⁸ con una palabra representativa y asociada a conceptos claves incluidos en el texto literario o televisivo de acuerdo con el momento o evento, imágenes que se presentan de la siguiente manera:

DANY. Imagen 1. Claves: Boda, Khal Drogo; Viserys, Dothraki.

KHALEESI. Imagen 2. Claves: Huevos de dragón, funeral Khal Drogo, nacimiento de dragones, profecía cometa rojo.

MHYSA. Imagen 3. Claves: Liberación de esclavos, madre, inmaculados, dragones

DRACARYS. Imagen 4. Claves: Arma, poder, destrucción, Drogon.

Adjunta a cada imagen están su nombre, puesta argumental (es decir, punto en el momento narrativo en el que se encuentra el personaje), análisis y planteamiento disruptivo, cuyos elementos se desagregan y especifican en una tabla anexa.

Tabla de elementos de análisis. (Anexo 1)

Se resumen y presentan en la tabla de análisis para cada elemento (componentes teorizados), las categorías: *plástico-técnica* y *simbólico-icónico*⁹; la categoría plástico-técnica describe los factores de la composición de la imagen como forma, textura, color, efectos de iluminación, ubicación, objetos y posición física; la categoría simbólico-icónica, comprende los efectos significantes de acuerdo con la interpretación del factor plástico-técnico en la composición.

⁸ Los nombres de las imágenes son planteamientos a criterio del autor de este texto; algunos nombres coinciden con el nombre dado por el fanautor de la imagen; varias imágenes no tienen nombre en los espacios en que se publicaron.

⁹ La categoría simbólico-icónica respecto a la dimensión y alcance de la significación se restringe a: signo respecto a la forma en *relación icónica* y signo respecto a la interpretación que se propone como convencional en *relación simbólica*.

Elementos de análisis propuestos¹⁰.

Estructura. Soporte conceptual de la imagen a nivel visual como lo tangible en la categoría plástico-técnica. A nivel representativo como lo crítico y argumentativo en la categoría simbólico-icónica.

Carta de color. Relación de valor y tono cromático como signo plástico, enunciación por saturación y contraste; representación y uso simbólico del color en su función narrativa – denotación-, idealización y efecto de resonancia en la imagen – connotación-, color como recurso dramático y componente del texto que es la imagen¹¹.

Composición: Se establece como implementación integral de los elementos de la imagen de acuerdo con la intención de enunciar y describir el momento o el evento; la composición se toma como discurso integrado: distribución de elementos en imagen fija, noción de totalidad, que se defiende sola a partir de un sentido inicial.

Rasgos dominantes: Se establecen en este análisis como aquellos elementos de la composición – forma, textura, color -, que articulan la interrupción narrativa; en un sentido plástico – técnico, los rasgos dominantes se utilizan para destacar, señalar y mostrar condiciones emocionales y físicas que pueden considerarse como factores restrictivos del significado; en el sentido simbólico icónico estos rasgos sirven para articular metalenguajes, metáforas y sistemas de poder que amplían el significado.

Arquetipos: El arquetipo se comprende en este texto como el paradigma conceptual con el que se describe la relación de oposición entre varios elementos agrupados como categoría, bien sean estos en comparación, presentes, ausentes, permanentes o temporales; el arquetipo, es el recurso que organiza la interpretación en un marco cultural y la conecta con la experiencia colectiva, estableciendo un sistema de ajuste, relevo o completitud de la representación de la realidad y el mito contenidos en la idea colectiva¹².

En la categoría de análisis técnico-plástico, los arquetipos plantean las relaciones entre forma, textura y color que organizan marcas e interpretaciones visuales que describen la situación, activan sensaciones y configuran el relato en el nivel superficial¹³; en el análisis simbólico-icónico, los arquetipos implementan el acceso a los niveles profundos de interpretación, en los que se concilian los elementos narrativos con las prácticas culturales, rituales y rutinarias.

¹⁰ Se utiliza la misma tabla para todas las imágenes en este artículo.

¹¹ El color se entiende como un signo cultural que depende en su significación del contexto. En este texto, las interpretaciones acerca del color se refieren a la instancia del relato, la imagen en televisión y las marcas visuales asociadas al momento o evento que se representa; de esta manera, la interpretación del color como significante plástico y simbólico se extrapola arbitrariamente al ideal etnográfico en la ficción narrativa incorporada por la imagen.

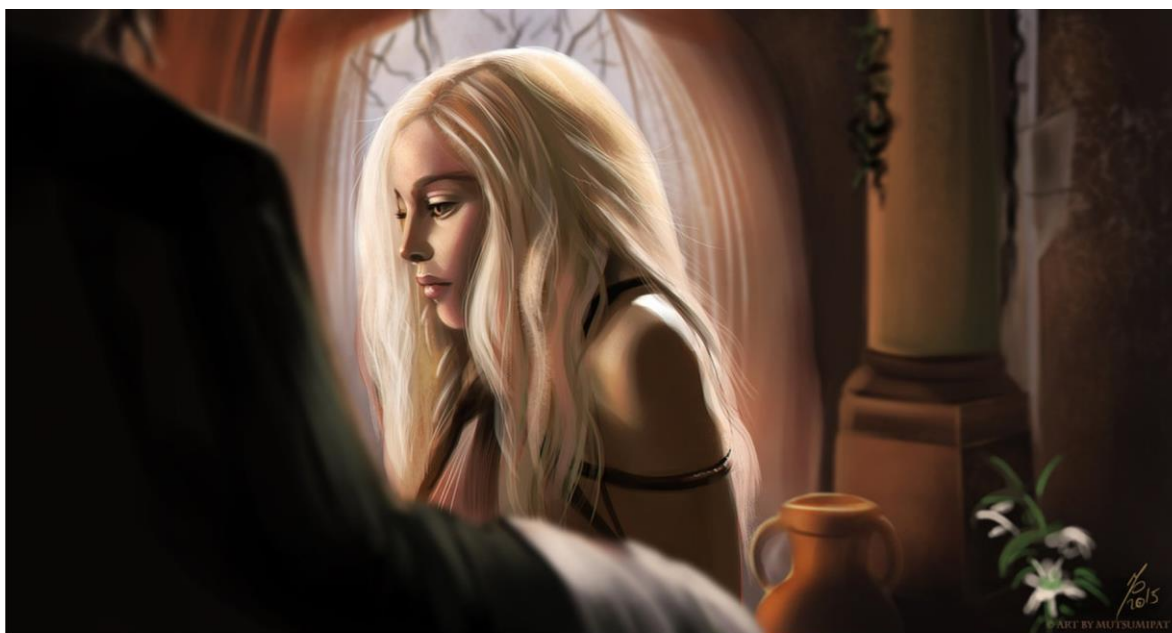
“A propósito del ámbito expresivo, Eco (1994) lo explica con las relaciones de intención y descodificación integradas entre el significante y el significado. En el caso de mensajes muy elaborados, ambiguos o confusos, y en el caso límite de mensajes poéticos, el trabajo de descodificación exige ante todo decidir a cuál o a cuáles códigos se ha de referir el significante, y con ello, toda una serie de decisiones interpretativas que se refieren a las amalgamas exactas o a la aceptación consciente de otras amalgamas contradictorias y también presentes. Eco discurre sobre la efectividad interpretativa del código, sobre las competencias y convenciones exigidas para su descodificación, subrayando el carácter de incertidumbre de la comunicación; es decir a la ambigüedad a la que se ve sometido el receptor cuando los signos no han sido asimilados por su cultura”. (Castañeda y Villa 2018)

¹² Carl Gustav Jung. Arquetipos y el inconsciente colectivo. (Barcelona: Paidós, 1970), 10.

¹³ Algirdas Greimas, Joseph Courtes. Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje. (Madrid: Greidos S.A, 1990), 282.

En las imágenes analizadas, Daenerys se representa desde varios arquetipos que mutan y evolucionan respondiendo al arco dramático del personaje, en la línea de tiempo del relato y en sentido ascendente: el personaje parece consolidarse y crecer cada vez en un nuevo arquetipo de poder al mismo nivel de los dioses antiguos¹⁴.

DANY.¹⁵



Sé que se pasó la infancia en el exilio y la pobreza, alimentándose de sueños y planes, huyendo de una ciudad a otra, siempre con miedo, nunca a salvo, sin más aliados que un hermano que, según se dice, estaba medio loco. Y que vendió la virginidad de su hermana a los dothrakis por la promesa de un ejército.”
Danza de Dragones, Tyrion VI

*Su hermano le mostró el traje largo para que lo examinara.
—Mira qué belleza. Tócalo. Venga, acaricia la tela.
Dany lo tocó. El tejido era tan suave que parecía deslizarse como agua entre los dedos.
Nunca había llevado nada tan delicado. Se asustó y apartó la mano.*

Danza de Dragones, Daenerys I

IMAGEN 1. DAENERYS.

FANAUTOR: Mutsumi-pat /Patricia Kulczewsky. <https://mutsumipat.artstation.com/>
En: <https://www.deviantart.com/mutsumipat/art/Daenerys-516014335>

¹⁴ La fe de los 7 se vierte en sendas deidades: padre, madre, anciana /bruja/, guerrero, herrero, doncella, extraño /muerte/.

¹⁵ George R.R. Martin. Danza de Dragones. (Barcelona. Ediciones Gigamesh. 2012)

Puesta argumental. Daenerys es la princesa mendiga, la última de los Targaryen. Es una niña cuya infancia es robada por los afanes e infortunios que comparte con su hermano mayor, Viserys, y de quién es herramienta y objeto de intercambio: bien sea por favores, protección, un ejército, devoción u otras arandelas del poder (una falacia con la que sueña Viserys). Dany aparece en la serie oficial y en las novelas de una manera fugaz, secundaria, casi invisible, de no ser porque adorna las locuras y exabruptos de su hermano al momento de “negociar” con los Dohtraky; la jovencísima Dany tiene 14 años cuando es entregada como esposa a Khal Drogo, líder de esa horda.

Al ser intercambiada como esposa del Khal, se activa el *arco dramático* (proceso de cambio de un personaje en el transcurso de un relato) de Daenerys y la historia circunscribe al personaje desde ese momento hasta el final, en el que la disrupción se expresa como el drama de la transformación, la incertidumbre consolidada en cambiar de dueño y el momento en que finalmente Viserys consolida el poder (o eso cree); por otro lado, Dany afronta un destino de esposa-esclava de un hombre salvaje (el Khal Drogo), líder de salvajes que viven en un organización de dominancia masculina: la violenta, implacable y contundente horda Dohtraky.

Disrupción. Se considera este momento, (la preparación de Daenerys para ser presentada ante Drogo, como posible futura esposa), como detonante disruptivo de la imagen, ya que expresa el abuso y abandono de la niña y su entrada en la trama como esposa a la fuerza. La imagen, entonces, con la palabra DANY, da cuenta de la vulnerabilidad, sumisión y sacrificio de Daenerys en pro del beneficio de su hermano, su casa y su sino; con el diminutivo de Daenerys se recuerdan el lenguaje familiar (así le decía Viserys a su hermana), a la vez que se declara y refuerza la idea de la niña; Dany es un apelativo que no se usa en la serie de televisión después de la muerte de Viserys (coronado con oro fundido y caliente por Khal Drogo)¹⁶. El diminutivo es retomado por Jhon Snow mientras es atendido por Daenerys en camino a *King’s Landing*¹⁷ (temporada 6, episodio 3).

La imagen es una representación idealizada, respecto a la toma en la escena de la que se captura en la serie de televisión (temporada 1, episodio 1, minuto 34)¹⁸, se suavizan y afinan los rasgos de Daenerys, haciéndola más joven y esbelta; se desestima, además, la imagen de Viserys con una representación de profundidad de foco y él en primer plano de profundidad, ya que se insinúa el halo de la ventana perfeccionando el arco divino, una suerte de aureola blanca (¿quizás una corona de espinas?); el ánfora se hace cáliz y parece formar parte de la ofrenda (junto con el vestido); los lirios se hacen menos festivos, los ojos se incendian, aunque se definen en tono violeta (en la novela este rasgo describe a Daenerys)¹⁹; el relato cambia desde este momento, la niña se hace mujer a la fuerza y confronta su destino.

¹⁶ En la serie de televisión Viserys es el único que le dice Dany a su hermana, después de su muerte en la primera temporada (episodio 6: “A Golden Crown”), el apelativo “Dany” vuelve a ser utilizado en la séptima temporada (episodio 4: “The Spoils of War”), por Jon Snow al dirigirse a Daenerys cuando ella le atiende en su recuperación; sin embargo, en la puesta literaria Martin como autor omnisciente se refiere frecuentemente a Dany respecto a Daenerys.

¹⁷ Sede de la Corona y el Trono de Hierro, lugar al que se dirigen a negociar una tregua que les permita a todos enfrentar la amenaza.

¹⁸ HBO, 17 de abril de 2011, “Winter is coming”, dirigido por Timothy Van Patten.

¹⁹ En un foro de comentarios sobre la imagen en la plataforma Deviantart, la autora (Mutsumi-pat), mantiene una conversación acerca del color de los ojos en la imagen, el aparte del chat se puede ver en: <https://www.deviantart.com/mutsumipat/art/Daenerys-516014335>

El momento no pasa desapercibido por el fanautor, quien recoge la toma de la escena²⁰ y suspende el instante en su arte, lo que permite así el llamado a la reflexión: de la humildad infantil a la madurez impuesta.

Análisis. Estructuralmente respecto a los descriptores del elemento en la categoría plástica, se comprende una relación desigual en el tamaño de los personajes en una clara configuración de poder, en complemento la composición en el nivel emocional representa a la niña como la víctima de ese poder impuesto por la superioridad del hermano; la actitud renuente y expectante de Daenerys plantea este momento como desencadenante narrativo.

En la imagen la carta de color es amarilla con variaciones hacia el dorado, la atmósfera áurea se considera de la dignidad de la realeza, el tratamiento de iluminación en el rostro de Dany ennoblece y exalta su gesto de desdén; igualmente, el color y su tratamiento en la imagen implican un reconocimiento de lo sagrado o divino; en lo simbólico – icónico se considera el color como anuncio o presagio del poder y deificación²¹. Los elementos en clave baja (tono oscuro) en la imagen, establecen el contraste entre el bien y el mal: Viserys se visualiza en una forma humanoide, además de oscura y difusa.

En lo que respecta a composición, la relación de tensión y peso visual de los personajes se resalta por la expresión de Dany distante y melancólica, el tratamiento de perfil implica la sumisión o aceptación forzada además del desdén por la prenda que simboliza la investidura del matrimonio. La proxémica, el punto de vista y el plano de la imagen implican el confinamiento y la prisión; Dany no tiene salida y su sacrificio es necesario.

Los elementos del entorno plantean el refinamiento arquitectónico y dedicado de la estancia (un salón para la atención y reposo de visitantes ilustres en Pentos²²), la decoración y disposición de objetos propone servicios y placeres disponibles como las flores y el vino; como elementos relevantes se destaca el marco de la ventana en forma de arco que insinúa una especie de aura luminosa, (común en el arte religioso), los trazos en el vidrio bien pueden ser ramas o líneas de vitral que dibujan una corona de espinas²³ en el ventanal.

Desde la dimensión arquetípica en DANY, se confrontan y exploran relaciones de oposición y tensión definidas por el vínculo familiar y la sangre real de los últimos Targaryen, la manipulación del poder contra la inocencia y candor de la princesa permiten proyectar el relato hacia un arquetipo de

²⁰ La imagen representa una toma en la escena de la preparación de Daenerys para ser presentada ante Drogo, en la que su hermano Viserys le entrega una prenda de vestir para la ocasión, en la serie de televisión se encuentra en: temporada 1, episodio 1, minuto 34.

²¹ A la luz de la doctrina cristiana, la deificación es un proceso de aproximación y asimilación del hombre a Dios; en la doctrina antigua la deificación se produce en tres categorías: nominal, analógica y metafórica; nominalmente la deificación es una expresión honorífica otorgada por un colectivo a cierto individuo sin que a este se le deba culto o se considere el reemplazo de Dios, en el sentido análogo la deificación es una extensión de la nominación incorporando ciertos dones y poderes de la deidad a homologar, finalmente en el sentido metafórico la deificación se entiende como la realización del hombre en Dios, vía el esfuerzo ascético para alcanzar la semejanza al mismo (Keatin 2015, 269); en este texto la deificación se propone en el análisis de la imagen como efecto en Daenerys en los sentidos nominal y análogo, otorgados por la intención colectiva de sus seguidores, (pueblo Dothraki, liberados, ejército y consejeros) y por los poderes demostrados como su resistencia al fuego y ser madre de dragones.

²² Pentos es una de las ciudades libres, importante por su comercio es sede de la banca y mantiene una postura neutral en el conflicto de los 7 reinos.

²³ La corona, el manto y el aura parecen hacer referencia a elementos simbólicos descritos en la pasión de Cristo relatada en los evangelios.

deidad que nace desde su sacrificio, estatus marcado por símbolos como el arco, la luminosidad y el manto como instrumento de humillación y mácula; la imposición de poder en el ritual forzado, implica también la práctica de depuración genética que conlleva al incesto para conservar la pureza de la estirpe²⁴, que en este caso es una posesión de Viserys al momento de ceder sus privilegios a favor de su consigna: recuperar el trono.

KHALEESI²⁵



Cuando el fuego se extinguió por fin, y el suelo estuvo suficientemente frío para poder pisarlo, Sir Jorah Mormont la encontró entre las cenizas, rodeada de troncos negros y oscuros, y de los huesos quemados de hombre, mujer y corcel. Estaba desnuda, cubierta de hollín, sus ropas se habían reducido a cenizas, no le quedaba ni una hebra de la hermosa cabellera... pero estaba ilesa.

El dragón color crema y oro mamaba de su pecho izquierdo, y el verde y bronce del derecho.

Cuando Daenerys Targaryen se puso en pie, el negro siseó, y de las fosas nasales y la boca le surgió un humo claro. Los otros dos se apartaron de sus pechos y sumaron sus voces a la llamada, desplegando las alas traslúcidas al aire. Y por primera vez en cientos de años, la noche cobró vida con la música de los dragones.

Danza de Dragones. DAENERYS. X

IMAGEN 2. KHALEESI. Fanautor: Harry Osborn. <http://harryosbornart.com/>En: <https://www.deviantart.com/harryosborn-art/art/Daenerys-Targaryen-369808944>

Puesta argumental. Después de la muerte de Viserys, Daenerys consolida el verdadero amor con el Khal Drogo. Sin embargo, este muere en medio de un ritual de magia de sangre con el que se pretendía salvar su vida, llevando igualmente al hijo que Daenerys espera en su vientre. El Khal es incinerado en una pira funeraria, en el que se ha sacrificado un caballo para su compañía en la

²⁴ La depuración genética es un efecto determinado por la endogamia y tradicionalmente practicada por los Targaryen, “Existen un conjunto de rasgos físicos que identifican a los Targaryen puros: pelo rubio claro o platino y ojos de tono violáceo. A esto le llaman la “Sangre del Dragón” y, para ellos, es un símbolo de superioridad y perfección como raza.../... Son de tal importancia para ellos estos rasgos, que se dedicaron durante años a que prevalecieran generación tras generación practicando el incesto o endogamia. El matrimonio entre hermanos no es algo extraño en esta casa, es más, lo dicta la tradición.” En: <https://eneltronodehierro.wordpress.com/2012/10/19/incesto-en-los-targaryen-manteniendo-la-estirpe/>

²⁵ George R.R. Martin. Danza de Dragones. (Barcelona. Ediciones Gigamesh. 2012)

eternidad, y condenado a morir quemada en vida la bruja cuya magia no lo pudo revivir, en medio de otros objetos del ritual funerario: tres huevos de dragón...

La Khaleesi (denominación dada a la esposa principal del Khal), ingresa en medio del holocausto y parece haber decidido morir entre las llamas; sin embargo, después de que se ha extinguido el fuego, emerge ilesa, desnuda y con tres dragones vivos entre sus brazos.

Disrupción. Este evento, es el final de la primera novela de la saga y es la escena final del último episodio de la primera temporada de GOT en televisión; este momento le confiere a Daenerys un estatus de deidad en el que el milagro de su inmortalidad y el nacimiento de sus hijos dragón le reivindican como líder de los Dothraki que se someten y consagran a la diosa Khaleesi; como estado proyectado de esta disrupción se comprende el gran poder de guerra encarnado en tres dragones que parecen obedecer instintivamente a la última de los Targaryen, cuyo estandarte familiar (ver anexo 2) es precisamente el de tres dragones como uno solo y una sentencia como lema y credo: “Sangre y Fuego”; así, mientras se acerca el invierno, la Khaleesi del gran océano de hierba, se consagra como la que no arde, madre de dragones y Daenerys de la Tormenta.

Análisis. La imagen presenta en su dimensión plástico – icónico un ambiente inestable y caótico marcado por la turbulencia y el fuego, los personajes de la escena (Daenerys y los dragones) no son afectados por el fuego y su relación es de afinidad y familiaridad, se representa un nacimiento en medio de la destrucción, una madre enternecida y sus bebés; en la dimensión simbólico – icónico el nacimiento muestra el contraste entre la fragilidad de un bebé y la inmunidad al ambiente hostil en que nace, esta contradicción enmarca la condición mágica, divina y poderosa de la nueva familia; igualmente Daenerys como característica teriomórfica, parece adquirir la connotación de dragón y sus poderes de inmunidad, resistencia y comunicación.

La carta de color rojo – naranja, con tonos ocre en contraste e iluminación en blanco -amarillo, representa el fuego como agente de calor y devastación, además de que tanto los ojos (de todos los que se muestran en la imagen) como las chispas, denotan la condición ígnea²⁶; en un nivel simbólico el color establece las marcas culturales de la pasión, el peligro y la sensualidad, incluida la demonización de la deidad²⁷; el rasgo dominante más importante en la escena es Emilia Clark²⁸ (quién encarna el personaje de Daenerys en la serie de televisión), el cabello blanco, la espalda desnuda, los ojos en llamas, dos dragones completamente visibles y uno que se enrosca en la cintura terminan el conjunto, el perfil en $\frac{3}{4}$ y el plano medio, facilitan la interiorización y destacan el impacto de la acción en los personajes, la luz enmarca la silueta de Daenerys en medio de la radiación.

En la construcción de arquetipos, la madre con el pecho desnudo se presenta como figura de protección y símbolo de fertilidad: el vestido desgarrado (volatilizado) a su vez, confiere a su

²⁶ En la correspondencias más frecuentes y normales entre el color y los elementos, el fuego es representado por los colores rojo y anaranjado, el aire por el amarillo y desde el verde al violeta corresponden al agua. (Cirlot 2007, 140)

²⁷ La demonización se comprende en la asociación al elemento dragón como el <<animal adversario>> desde el imperio sumerio, (concepto que posteriormente se atribuyó al diablo); “en contraste en las religiones no morales de la Antigüedad puede aparecer entronizado y casi deificado... En multitud de leyendas, el dragón aparte de su sentido simbólico más profundo y recubriéndolo aparece con ese significado de enemigo primordial, el combate con el cual se constituye la prueba por excelencia”. (Cirlot 2007, 178)

²⁸ Emilia Clark es la actriz que personifica a Daenerys Targaryen en la serie de televisión, respecto a la descripción en las novelas el personaje es mucho más joven (13 a 17 años, en el tiempo diagético), mientras que en la televisión se ve una mujer más madura (17 a 23 años, en el trascurso de la entregas)

portador un efecto de liberación, purificación y renacimiento que contrasta con el rastro de la acción lógica del fuego. Los dragones recién nacidos son representación de una nueva vida y el comienzo de la cimentación de poder, la madre es diosa dadora²⁹ y los dragones son sus hijos dioses; en la connotación opuesta, la madre es control y restricción, el vestido es destrucción con violencia y los dragones son muerte y devastación.

El arco dramático de los personajes evoluciona y opera en la relación entre sus opuestos, que a su vez son definidos por las dinámicas de tensión entre el bien, el mal, el poder y la sumisión, dominadas por el arquetipo de la diosa-madre.

DRACARYS.³⁰

*D*ragon -dijo Dany en voz baja-, dracarys. -Y tiró el trozo de carne al aire. Dragon se movió con más celeridad que una cobra al ataque. De su boca brotó una llama naranja, escarlata y negra, que chamuscó la carne antes de comenzar a caer...

*E*so veo. ¿Dracarys?
Los tres dragones volvieron las cabezas al oír la palabra y Viserion soltó una llama oro pálido que obligó a Ser Jorah a retroceder con rapidez. Dany soltó una risita.
-Tened cuidado con esa palabra, Ser, o podrían chamuscaros la barba. Significa <<fuego de dragón>> en alto vayrio. Quise buscar una orden que nadie fuera a pronunciar de modo casual.

Tormenta de Espadas I. Daenerys.



IMAGEN 3. DRACARYS. Fanautor: Tony Infante. <https://toniinfante.com/projects>
En: <https://toniinfante.com/fan-art-illustrations>

Puesta argumental. Dracarys es la palabra en el idioma Alto Valyrio³¹, con la que Daenerys ordena “fuegodragón”, es la voz de despliegue del ataque de fuego, aunque Daenerys se comunica mentalmente con sus hijos dragón, esta orden siempre es verbalizada como un susurro de muerte inminente.

²⁹ En referencia a Pinedo, Cirlot indica que algunos autores describen al dragón como un “ser terrible de cabeza de mujer y luenga cabellera”. (Cirlot 2007, 179)

³⁰ George R.R. Martin. Tormenta de espadas I. (Barcelona. Ediciones Gigamesh. 2005)

³¹ El Alto Valyrio fue el lenguaje de Valyria. Actualmente se considera una lengua muerta, aunque muchas canciones y libros se expresan en este idioma. En: http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Alto_Valyrio

Disrupción. Evento de activación del dragón, el gesto que se puede repetir, define el *dracarys* como una posible intención de advertencia, ataque o resolución de un conflicto en tanto el desequilibrio de fuerzas que éste supone, como disrupción este evento puede suceder en cualquier momento y a voluntad de la Reina de Dragones.

Análisis. La imagen se realiza en el contraste entre la penumbra y el fuego que irrumpe dramáticamente y se agita en el espacio. El observador es reconocido por ella y este entra a formar parte del texto en ausencia; la relación entre los personajes está plasmada por la acción conjunta que llevan a cabo, el aprendizaje y el fortalecimiento de la confianza que naturalmente les confiere su vínculo familiar; Daenerys aprende el arte de la guerra en su periplo hacia las ciudades esclavistas, su ejército y dragones crecen como ella, en madurez, estrategia y fuerza.

En la imagen se presentan dos personajes en equilibrio de dominancia protagónica; en evidente movimiento, se reconoce la explosiva fuerza del aliento del dragón (Drogon³²) como respuesta del gesto de Daenerys, quien parece detonar la furia incendiaria de la bestia (de la que solo podemos ver sus ojos); con un ligero ademán, a la vez que desafía al observador, el joven dragón que está posado en los hombros de la khaleesi parece exhalar la misma sustancia que se confunde con el cabello plateado de su madre, constituyendo una acción de expresión de fuerza y poder.

El plano de $\frac{3}{4}$ y el medio giro de la figura femenina mirando hacia el observador enuncian una relación directa y cercana en tono de desafío y advertencia con él. Esta manifestación es solamente una muestra de la capacidad y agresividad controladas por Daenerys.

La carta de color se presenta entre púrpura y rojo en contraste con el amarillo-blanco de la detonación ígnea, en su connotación simbólica se expresan los valores jerárquicos (aunque la khaleesi está en su traje de batalla), el rojo marca las características de pasión y violencia en el dragón además de ser fiel a la descripción de Martin³³, y el púrpura se propone como color de la realeza y la casta religiosa; entre los rasgos dominantes se encuentran los ojos incendiados tanto de la madre como de su hijo, el ademán de Daenerys, los visos como marcas de movimiento y el dragón que atraviesa el plano en diferentes profundidades.

Los arquetipos que soportan la narración están soportados en la princesa guerrera, la bruja y su dragón, la conjugación de estos propone un gesto de despliegue de poder y declaración de control sobre el mismo; como aporte importante, se vincula en atuendo dothraki (en la serie de televisión), reafirmando la condición de *khaleesi*.

³² Por la descripción en Canción de Hielo y fuego se reconoce a Drogon (nombrado así por Daenerys en honor a Khal Drogo), por su coloración rojiza y su agresividad.

³³ En canción de Hielo y Fuego Daenerys IX.

Mhysa! ¡Mhysa!
—¿Qué están gritando? —preguntó Dany a Missandei.
—Hablan en ghiscari, la antigua lengua pura. Lo que dicen significa «madre».
Dany sintió mariposas en el pecho. «Jamás daré a luz un hijo vivo», recordó.
Le temblaba la mano cuando la alzó. Puede que sonriera.
Debió de sonreír, porque el hombre sonrió a su vez.

Mhysa! —volvió a gritar.
—¡Mhysa! —exclamaban otros, uniéndose al grito—. ¡Mhysa!
Todos sonreían, estiraban los brazos para tocarla, se arrojaban ante ella.
«Maela» la llamaban algunos, y otros gritaban «Aelalla»,
«Qathei» o «Tato», pero en todos los idiomas significaba lo mismo.
«Madre. Me están llamando Madre.»

Tormenta de Espadas II. Daenerys I

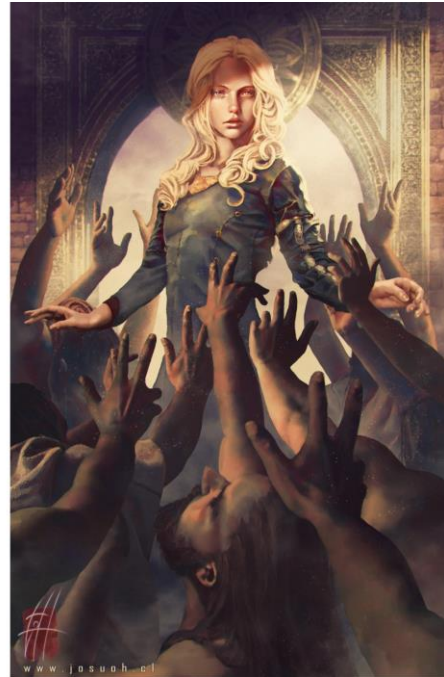


IMAGEN 4. MHYSA. Fanautor Josu Hernais. <https://josuoh.com/>
En: https://josuoh.com/projects/Oyzl?album_id=196

Puesta argumental. Después de superar a los amos de *Astapor* y en su avance hacia el agua envenenada, Daenerys lidera la horda Dothraki junto al ejército de immaculados recientemente adherido por su gesta libertaria; como está previsto, se hace necesario superar a *Yunkai*, otra de las ciudades esclavistas ya prevenida sobre la impredecible Daenerys... la batalla es inminente; sin embargo, las cohortes cumplen con la diplomacia, intentan sin resultado conjurar la amenaza sin entregarse, intercambian presentes, insultos y finalmente son sentenciados por “La que no arde”; y, en la que ellos creen que es una noche de tregua, son vencidos por la astucia y la estrategia con además de algo de suerte a favor de la última de los Targaryen.

Consolidada la derrota de Yunkai, a los tres días son liberados todos los esclavos quienes son recibidos por Daenerys a la salida de la ciudad, estos al verla empiezan a aclamarla, y, en medio del estertor de la muchedumbre, una palabra se alza al unísono cada vez más trepidante: MHYSA.

Disrupción. Este momento-evento es la última escena de la temporada tres de la serie de televisión³⁵, aunque en la novela pasa desapercibido con una breve mención en el capítulo de Daenerys I, en Tormenta de Espadas II³⁶, el ser la última escena de la temporada hace reiterativa su

³⁴ George R.R. Martin. Tormenta de espadas II. Barcelona. Gigamesh. 2005

³⁵ HBO 9 de junio de 2013, “MHYSA” dirigido por David Nutter. Episodio 10 temporada 3.

³⁶ Los capítulos en las novelas de Canción de hielo y fuego, así como las de Tormenta de Espadas, no llevan una secuencia numerada; estos son nombrados alternando episodios asociados a los nombres de los personajes, repitiendo los nombres

importancia ya que entre temporadas (emisiones programadas), transcurre un año para el público aproximadamente (en la serie de televisión), lo que demuestra la influencia de la narrativa audiovisual en los fans, quienes extienden el relato y lo subliman como en el caso de esta imagen, que presenta una Daenerys divinizada.

La disrupción se plantea como un momento de culto y entronización, y recoge la promesa o profecía de la Daenerys mesiánica (que en la imagen parece flotar ajena a los mortales que la adoran, en contraste con la escena en televisión en la que se muestra humilde y abrumada), además de plantear un estado idealizado por el ambiente y entorno arquitectónico con el que se apela a los símbolos del arco y el sol que enmarcan ricamente la figura de Daenerys; se representan el renacimiento de la esperanza y el cumplimiento de lo anunciado.

Análisis. En la imagen se presenta una Daenerys enaltecida y altiva en postura de superioridad, quien en medio de su aclamación escruta el horizonte con mirada perdida, la venerada Daenerys no es tocada por alguna de las manos que la aclaman, parece ser una deidad distante y sagrada, pero que se podría tocar. La connotación de dominio y apaciguamiento de la multitud se determina por la posición de las manos: Daenerys con las palmas hacia abajo en un gesto de protección y control, mientras los demás, presentan ante ella sus palmas desnudas de frente en modo de saludo y sumisión.

Como referente importante en el sentido plástico – icónico, las manos expresan diferentes condiciones de jerarquía, belleza y poderío, se observan en la imagen varias manos mutiladas (con dedos faltantes), quizás por los trabajos de riesgo y los castigos de los esclavistas, o manos que adoptan un particular gesto (el de dos dedos doblados en la mano derecha), mientras las manos de Daenerys se ven cuidadas, finas, elegantes e intactas.

De fondo y en contraste con la luz exterior, además de ubicarse a mayor altura que los demás, se identifican como rasgos dominantes la figura y postura de Daenerys, confinada por el arco del pórtico (en alusión al halo o nimbo que rodea las imágenes de los santos³⁷), y la coronación con el disco solar que domina la estructura del portal, esta doble implicación (la del halo y la corona), definen y sobrecargan de sublimidad el momento que trascienden al mismo tiempo varios planteamientos religiosos de la contemporaneidad.

La carta de color se despliega desde el verde al azul con los elementos de contraste en amarillo y marcas en magenta y púrpura, desde el simbolismo cromático se comprende la representación de la libertad encarnada en la figura femenina, que es tratada en un sentido religioso y no erótico³⁸ como arquetipo de la madre (quien es notablemente joven en el imaginario de la diosa antigua)³⁹,

tantas veces como sea necesario para Martin; así Daenerys I, hace referencias al primer título de capítulo con el nombre de Daenerys en el libro Tormenta de Espadas II, pudiendo encontrarse Daenerys II, III y IV

³⁷ Representación habitual de la fuerza espiritual en las imágenes de los santos del cristianismo, que se utiliza desde el siglo V.

³⁸ El verde en la valoración positiva de su tratamiento simbólico se atribuye a Venus y la naturaleza, implica la simpatía y la adaptabilidad, en combinación y gradación ; el púrpura representa el *paludamentum* imperial romano y del cardenalicio como síntesis de poder, espiritualidad y sublimación. (Cirlot 2007, 141).

³⁹ Según la fe de los siete dioses antiguos, la madre se representa como una mujer joven, es acompañada por otras seis deidades: padre, guerrero, anciana, doncella, herrero y extraño. En Canción de Hielo y Fuego, y en la wiki de Canción de Hielo y Fuego. / http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Alto_Valyrio

en contraste, el color de las estirpes de las casas reales contra la piel ocre, desnuda y morena del pueblo.

La disrupción como función en la imagen fanart.

La disrupción como factor de análisis de la imagen, se propone en los sentidos de dimensión narrativa y orden cognitivo; así, la disrupción se establece como un componente integrador de un desarrollo complejo que se propone en modelo de nueve factores, siendo la disrupción el factor que comprende el proceso cognitivo de la creación – póiesis – en el nivel narrativo de la imagen y en función de la activación de nuevos relatos en la producción fanart⁴⁰.

Metodológicamente y para el modelo propuesto, se plantean los conceptos de análisis para la disrupción como estados de desencadenamiento, enlace, y desenlace, que se desagregan implícitamente en este texto en los elementos de análisis de la disrupción en la imagen así: composición estructural, carta de color, rasgos dominantes y arquetipos, que a su vez se desarrollan y trabajan en las dimensiones de lo plástico – técnico y lo icónico – simbólico.

La función de disrupción comprende el evento que produce el desequilibrio, como acción propiciadora del nuevo relato; iniciando en algún momento o evento reconocido de la secuencia original y finalizando en la expresión de una sanción o en la declaración emocional; la disrupción desarrolla su función en los momentos de **desencadenamiento** – embrague intertextual, **enlace** – aprehensión conceptual de mundos – y **desenlace** - conclusión y especificación de motivos, caracterización y sanción del personaje o de la situación.

El desencadenamiento como aspecto funcional de la disrupción implica una instancia de continuidad forzada que despliega un nuevo relato, conectando los mundos de los personajes, las acciones y la escena; lo que en este sentido define su naturaleza poética como artífice y desarrollador de la creación, *cosas que hacen nuevas cosas con conocidas cosas*. De la misma manera, involucra y propone la imbricación de textos en función recíproca, articulando y presentando la hipótesis de la nueva narrativa, completando así el mundo.

Como segundo aspecto de la función disruptiva, se comprende el enlace como el efecto que realiza la intermediación, (entre el mundo supuesto y el mundo expresado), que equilibra el contenido; el enlace se involucra como intermediario empoderando al lector, estableciendo el performance narrativo desde el quiebre de la estructura normativa (heredada por el supuesto original) y apropiando un estado secuencia; el enlace entonces es el punto medio de la transición en un estado secuencia entre dos posiciones⁴¹ disruptivas: la del canon y la del fanart, siendo ese punto medio completamente proactivo.

En su condición intermedia, el enlace se entiende como el efecto específico que posiciona con poder de decisión e interpretación al lector, a la vez que le permite desagregar los factores establecidos

⁴⁰ Ver el cuadro del modelo de análisis de la imagen en la página 18.

⁴¹ Victor Turner. *Liminality and communitas*. (Turner 1969, 359)

en la obra original (juicio, moral, tradición, institución) e identificarlos en la comunidad cultural que los expresa, conformando un paquete-símbolo como producto comunitario.

El tercer aspecto de la función disruptiva es el desenlace, que implica un juicio estético y la especificación del motivo, unificando la noción final de la expresión. En este sentido, el desenlace confiere y dota de identidad práctica los elementos diversos en los mundos convergentes en la expresión fanart, permitiendo concluir la información en tanto el mensaje y su intención.

La implicación de ese juicio (*sanción*) y la especificación del motivo, comprenden las relaciones intencionales que describen el objetivo de comunicación de la expresión fanart, entendiendo como lo intencional todo aquello que expande el relato al producir nuevas instancias de significación (que pueden comprender la sanción) y que fuera de la composición particular de los elementos de la imagen no se pueden configurar objetivamente; así, el motivo que direcciona la composición fanart se explica en la intención de involucrar elementos particulares de diferentes mundos con el objetivo de expresar en la disrupción, un nuevo mensaje.

Daenerys y su periplo disruptivo en cuatro imágenes.

Entendiendo la disrupción como eventos y momentos que activan nuevas narrativas, se comprenden para el personaje de Daenerys Targaryen diferentes momentos y eventos de evolución que marcan cambios fuertes y definitivos (orientados al desenlace), en su arco dramático tanto en la novela escrita como en la serie de televisión; algunos de estos momentos y eventos son representados en las imágenes que se analizan en este texto. Cada una de ellas se organiza cronológicamente en el relato de la serie de televisión, así, << *Dany, Khaleesi, Mhysa, y Dracarys*>>⁴², dan cuenta de la evolución del personaje en el trascurso y línea de tiempo de la historia, un personaje trascendental que viene de menos a más⁴³ en madurez, fuerza, poder y amor.

En razón a su evolución en las imágenes y en función del análisis disruptivo se comprenden los elementos en la imagen de estructura, composición, carta de color, rasgos dominantes y arquetipos y su función en el enlace, el desenlace y la sanción.

A nivel estructural se presentan en la dimensión plástico-técnica, atributos físicos, elementos de textura en el paisaje como condiciones del entorno y ambiente, posturas y condiciones corporales de los seres vivos representados, relaciones de posición comparativa, además de las diferencias de tamaño y ubicación; en tanto la dimensión simbólico – icónica se describen estadios ideológicos en función de la relación colectiva e intersubjetiva, representaciones y códigos arquetípicos, culturales y sensoriales, estados emocionales y configuración de rituales.

Así, en <*Dany*> se expresa la vulnerabilidad derivada del sometimiento familiar, mientras que en <*Khaleesi*> se construye una promesa de poder encarnado en una singular familia; continuando en

⁴² Para identificar la imagen de la que se está hablando, se utiliza la nomenclatura del nombre en <*cursivas y entre cuñas*>.

⁴³ Al momento de finalizar este texto (febrero de 2019), la serie de televisión anunció desde 2018 el final de esta en una entrega de siete episodios para abril de 2019, independientemente, la entrega final de los libros de la saga literaria aún no tiene fecha de publicación.

la línea de tiempo narrativo⁴⁴; <Dracarys> representa la consolidación de la fuerza y la madurez del liderazgo militar en el arma que representan el dragón. Finalmente <Mhysa> define la jerarquía y dignidad entronizadas en un agente liberador de un mundo oprimido.

A nivel de composición en la dimensión plástico – técnica, se analizan los recursos y elementos de la expresión fanart en la imagen, considerando la distribución de elementos, punto de vista, plano, tensión visual, referentes de paisaje, ambiente y entorno físico; en tanto la dimensión simbólico – icónica se identifican para las imágenes, las relaciones del universo objetual con sistemas emocionales, idealizados y de la identidad subjetiva y colectiva.

En ampliación de lo anterior para el nivel de composición, en <Dany> se comprenden las marcas del sacrificio y la profanación del vínculo fraternal enmarcadas por elementos rituales y alegóricos de apariencia mesiánica, que en <Khaleesi> se revelan como profecía cumplida desde el nacimiento en el fuego purificador; consolidado el estatus divino, <Dracarys> aborda el elemento de devastación y declaración violenta que supone la relación de dominio y control de los dragones, que sirve para que Daenerys se realice en <Mhysa> bajo declaración de Reina liberadora, enmarcada por el arco y la corona solar con una multitud que le aclama a sus pies.

En términos de carta de color, se plantea el análisis desde la relevancia del factor de comunicación y efectividad del mensaje en su articulación con el enunciado colectivo y la proyección del significado convencional en la dimensión simbólico- icónica, a su vez, determinados por los elementos plástico-técnicos: tono, luminosidad y contraste en el imaginario del mundo que se narra en la imagen; en esta baraja, para <Dany> el amarillo y blanco⁴⁵ en expresión de pureza y dignidad real como signos de la exaltación, en <Khaleesi> los colores del fuego rojo y naranja en marcas de violencia, fuerza y deslumbramiento como connotación sexual femenina de la madre de dragones⁴⁶, que en <Dracarys> son definidos por el púrpura, rojo y el alto contraste con amarillo, blanco del cabello-fuego, completando en <Mhysa>, la caracterización de realeza en tonos dorados, violeta y azul.

En el análisis de las imágenes, se abordan los rasgos dominantes como construcciones visuales incorporadas a los personajes, las cuales se resaltan y completan por sistemas objetuales y arquitectónicos, así como por los efectos formales y lumínicos en el paisaje y el entorno; en el sentido de la representación, estos rasgos se articulan con la interpretación y definición de arquetipos en extensión de su función narrativa.

En la combinación o mezcla de rasgos y arquetipos, se suceden desde <Dany>, marcas y signos de mística religiosa como el cáliz y la corona de espinas en anuncio de su sacrificio virginal, en secuencia narrativa planteada por las imágenes analizadas, <Khaleesi> surge de las llamas tal como el fénix que renace desde su consumación, “Dany” es ahora junto a sus hijos una criatura de la luz y el fuego, la madre-Reina; para <Dracarys> se expresan contundentemente los rasgos de identidad de la guerrera, que armada con un dragón demuestra su potencial de poder en su cabello, el fuego y los ojos incendiados que desafían e intimidan al observador; marcas y rasgos que se consolidan en

⁴⁴ Las imágenes se presentan ordenadas en este texto de acuerdo con el desarrollo episódico de la novela y sus representaciones en la serie de televisión.

⁴⁵ “Colores cálidos y avanzantes que corresponden a procesos de asimilación, actividad e intensidad”. (Cirlot 2007, 139).

⁴⁶ Según el estudio de la psicología de Jung, para Jolan Jacobi, citada por Cirlot (Cirlot 2007, 140), “...el rojo es el color de la sangre palpitante y del fuego, es el color de los sentidos vivos y ardientes; ...”.

<Mhysa>, integrando en un solo ser la Victoria y el Cristo Viniente⁴⁷, en un evento de aclamación, proclamación y exaltación.

La imagen fanart como sistema semiótico en la cultura popular. Emancipación y apropiación pública.

La producción fanart desarrolla procesos de comunicación y articulación de significados que se organizan como signos visuales complejos, mediados por relaciones simbólicas y representaciones icónicas asociadas a un universo diegético reinterpretado; en este sentido, la producción fanart establece un laboratorio que conjuga los referentes conocidos tanto visibles como descriptivos del contenido oficial, con nuevas manifestaciones de interpretación, proyección y expansión, que se disponen al servicio de lectores y espectadores en función de la apropiación pública.

La imagen fanart es un resultado elaborado y diferenciado que logra más allá de una copia, la expansión libre de un contenido oficial, muchas veces articulándose con otros universos al integrar nuevas dimensiones narrativas, plásticas y conceptuales que activan en los fans nuevos imaginarios y niveles de expectativa muy importantes y enriquecedores. Como resultados de su exposición y divulgación la imagen fanart permite que el público pueda anticipar posibles desarrollos del contenido oficial, proponer nuevos derroteros de la trama y abrir nuevos universos; en este sentido, es necesario considerar la producción fanart como un sistema de creación abierto que se desarrolla rápida y ampliamente, y del que se pueden estudiar diferentes aspectos tanto de la composición como de sus implicaciones culturales, emocionales, cognitivas, políticas y demás.

La disrupción, como función del modelo de análisis de la imagen fanart, permite comprender los aspectos y motivos detonantes que activan los procesos de creación, producción, articulación y proyección de significado realizado por los fanautores, además de facilitar la identificación de marcas referenciales del contenido oficial y seguir las hasta la expresión de nuevas identidades y exploraciones divergentes en manifestaciones estéticas en representación del universo diegético.

Finalmente respecto a Daenerys, de quien aún no se conoce el final de su arco dramático⁴⁸, y desde una mirada a la proliferación de imágenes nuevas, idealmente (desde un planteamiento positivo), se puede anticipar un final romántico para el personaje junto a John Snow⁴⁹, sin embargo otras imágenes plantean un escenario en el que Daenerys logra destruir la rueda (la maquinaria de los Siete Reinos y el Trono de Hierro incluido), aunque posiblemente en el despliegue necesario en la Gran Guerra, pierda los dos dragones que le quedan, o su propia vida; así, interpretaciones, proyecciones, anticipación y expectativa de los fans están plasmadas en las imágenes fanart que hoy se pueden observar en la web.

⁴⁷ En relación con la diosa de la mitología romana Victoria y el Cristo de la Parusía; la Victoria representada en la mitología romana como una mujer alada en actitud de ceñir una corona de laurel a quien la merezca; respecto al Cristo Viniente según las profecías del Apocalipsis de San Juan en la Biblia Católica (Nuevo Testamento), la Parusía es la segunda venida de Cristo al mundo como ser encarnado, evento que anuncia el final de los tiempos y la justicia divina.

⁴⁸ Al momento de finalizar este escrito faltan 28 días para el lanzamiento de la temporada final de GOT, de igual manera no se ha publicado el libro final, lo que ha generado gran expectativa a nivel mundial.

⁴⁹ Aunque el idilio que más representación tiene es el que tuvo Dany con Khal Drogo; desde un punto de vista subjetivo parece que los fans no pueden lidiar con el nuevo amorío, ya que Khal Drogo y Daenerys han sido representados como pareja ideal y apasionada.

“Para mí, Daenerys es la última tonada de la canción de Hielo y Fuego, junto con su vida acaban la tiranía y la muerte de hielo; sobre los escombros que dejan los caminantes blancos, un nuevo orden surge en el mundo. Mientras, el último Targaryen se sienta solitario en el Trono de Hierro”.

Andrés Ramos Giffuni.

Epílogo de una cruzada en imágenes. El final de Daenerys en la visión de un fanautor⁵⁰.

La Reina Dragón.⁵¹



No soy un maestre que pueda citaros la historia, Alteza. Mi vida han sido las espadas, no los libros. Pero hasta los niños saben que los Targaryen han bordeado siempre la locura. Vuestro padre no fue el primero.

En cierta ocasión el Rey Jaehaerys me dijo que la locura y la grandeza no son más que dos caras de la misma moneda. Según él, cada vez que nacía un Targaryen los dioses tiraban la moneda al aire y el mundo entero contenía el aliento para ver de que lado caía.

Tormenta de espadas II. Daenerys III

IMAGEN 5. (REINA DRAGÓN)⁵².

Fanautor: Luiza McAllister. <https://twitter.com/luizamcallister>,
<https://www.artstation.com/artwork/oO8ngB>

Al sonar las campanas de rendición, las tropas Lannister deponen sus armas y se entregan a los immaculados; a pesar de ello, Daenerys, en una acción de furia y locura decide ignorar el clamor del ejército y los refugiados en Kings Landing remontando la ciudad en el lomo de Drogon quién a la voz de “dracarys”, quema todo el lugar dejando una estela de destrucción, muerte y ceniza; así, hombres, bestias, niños, mujeres y edificios son destruidos por el fuego del dragón, *sangre y fuego*

⁵⁰ Posterior a la revisión, discusión y aprobación de este texto ya se había emitido el final de GOT; en búsqueda de reacciones de los fanautores se encontró la imagen que se presenta en este apartado y que se incluye a manera de epílogo del artículo, gracias a Luiza McAllister (Brasil) fanautora que autorizó el uso de la imagen de la Reina Dragón.

⁵¹ George R.R. Martin. Tormenta de espadas II. Barcelona. Gigamesh. 2005

⁵² El Rey Jaeharys es abuelo paterno de Daenerys Targaryen, el relato es narrado a Daenerys por Sir Barristan, al ser presentado ante ella.

se cumplen como profecía y maldición de los Targaryen, el trono de hierro de nuevo vacío, se verá ocupado por la hija del Rey Loco.

A su vez, a la nueva reina se le cumple el destino anunciado: una traición por amor, que será consumada por un amante de su misma sangre, quien en medio de un abrazo de entrega y sumisión amorosa le asesinará; con la muerte de Daenerys a manos de *Jhon Snow – Aegon Targaryen*, se cierra el arco dramático del personaje, su última aparición en la pantalla la muestra entre las garras de Drogon que se aleja volando, el trono de hierro se desvanece fundido por el aliento del dragón.

En tanto interrupción, la imagen presenta varios momentos conjugados que resumen los momentos finales de Dany, en un corto análisis descriptivo se muestra la reina y el dragón como un solo individuo, aunque con la evidente espada clavada en un costado y coronada por un halo de fuego, (estas marcas mesiánicas parecen deificar y demonizar el personaje, cuya mirada indiferente también se puede reconocer en Mhysa); la imagen integra los arquetipos de mujer-demonio y ángel malvado, el discurso es ante un ejército leal y su contenido es el de una promesa de venganza que supera a la de salvación.

De acuerdo con el relato y organizando las marcas visuales, esta imagen es necesariamente póstuma y permite ajustar el vacío que deja el final en la producción oficial, cuyo final generó controversia y cierta desazón en los seguidores; en este caso, desde la práctica del fanart se reintegran los elementos de la narrativa oficial en televisión y se recomponen en un nuevo texto (la imagen), que permite presentar a Daenerys en una dimensión que supera su propia muerte, un regreso anunciado de carácter mesiánico o una idealización en el imaginario de los Inmaculados y los nuevos súbditos de la corona Hierro.

En sentido práctico y en función de dar ajuste para llenar espacios o cerrar brechas de incertidumbre, esta imagen supera conceptualmente la de la mujer perturbada y violenta que quedó en la memoria del público (debido al cierre apresurado y un tanto forzado del arco dramático), y permite comprender una dimensión que reconoce un pasado de gloria, poder, pasión y locura, como un constructo emocional que desde un hilo conductor llega a un final coherente y mejor narrado; así, el fanart recompone el arquetipo y ajusta el relato de tal manera que permite para los fans consolidar un mejor final del personaje y su arco dramático; el fanart salva el final.

Andrés Ramos Giffuni. MMXIX
Andresf.ramosg@utadeo.edu.co
morfacto@gmail.com

Bibliografía.

- Castañeda, Walter, y Gustavo Villa. «El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales.» *KEPES*, 2018: 81-109.
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Ediciones Siruela, 2007.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. . México, D.F.: Fondo de cultura económica, 2004.
- Greimas.A, y Courtés.J. *Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Greidos, 1990.
- Jung, Carl. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 1970.
- Keatin, Daniel A. «Typologies of Deification.» *International Journal of Systematic Theology*, 2015: 267 - 283.
- Martin, George R.R. *Danza de dragones*. Barcelona: Gigamesh, 2012.
- . *Tormenta de espadas*. Barcelona: Gigamesh, 2005.
- Schoot.Gareth, y Burn.Andrew. «Art (Re)production as an Expression of Collective Agency within Oddworld Fan-culture.» *Works and days*, 2004: 251-274.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- Turner, Victor. «Liminality and Communitas.» En *The Ritual Process*, de Victor Turner, 94-113, 125-30. Chicago: Aldine Publishing, 1969.

