



NODDO

GAME
OF THRONES

VIEWS FROM HUMANITIES

INTERNATIONAL CONFERENCE

SEVILLE 15TH -18TH MAY 2019

SALÓN DE ACTOS, FACULTAD DE DERECHO, UNIVERSIDAD DE SEVILLA • PARANINFO. UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE

REGISTRATION IS REQUIRED

 <http://congreso.us.es/gotsevilla2019>



UNIVERSIDAD
**PABLO
OLAVIDE**
SEVILLA



UNIVERSIDAD
PABLO DE OLAVIDE
SEVILLA

NO & DO PROGRAMME GAME OF THRONES

VIEWS FROM THE HUMANITIES

15TH-18TH MAY 2019

WEDNESDAY 15TH MAY

SALÓN DE ACTOS, FACULTAD DE DERECHO, UNIVERSIDAD DE SEVILLA

9:00 Reception of participants

10:00 Inaugural session. **Sr. D. José Manuel Feria Domínguez** (Vicerrector de Estrategia, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla); **Sr. D. Alfonso Castro Sáenz** (Decano de la Facultad de Derecho de la Universidad de Sevilla); **Sr. D. Antonio Conde Sánchez** (Vicepresidente de Prodetur); **Sra. Dña. Rosario Moreno Soldevila** (Decana de la Facultad de Humanidades de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla); **Sr. D. Javier Navarro Luna** (Decano de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Sevilla); **Sra. Dña. Cristina Rosillo López** (Profesora de Historia Antigua, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla)

10:30-11:30 Inaugural talk: **Carlos Rosado Cobián** (Presidente de la Spain Film Commission y la Andalucía Film Commission), *"Las localizaciones de 'Juego de Tronos' y su impacto económico y turístico"*

11:30-13:00 From the ancient Mediterranean to beyond the wall

Chair: Fernando Lozano

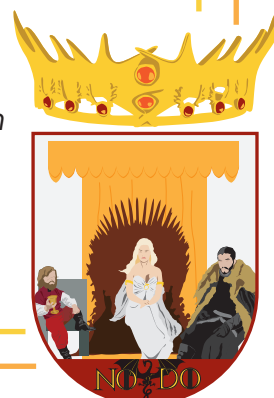
- ▲ **Rachele Pierini** (Università di Bologna), *"Girl on Fire: Daenerys Targaryen and Bronze Age Aegean Scripts"*
- ▲ **Ainhua De Miguel Irureta y Juan Ramón Carbó García** (Universidad Católica de Murcia), *"Ludus thronis: De novem orbis miraculis. Las maravillas del mundo antiguo en la saga 'Canción de hielo y fuego' de George R. R. Martin"*
- ▲ **Iván Moreno Marín** (Universidad de Sevilla), *"Roma VS Cartago, Valyria VS Ghiscar"*
- ▲ **Jean Coert** (Universität Bremen) *"Free Folk vs Kneelers. Observations on ancient topoi and narratives of the north of Game of Thrones"*

15:00-16:00 Keynote Speaker: **Prof. Carolyne Larrington** (University of Oxford) *"Game of Thrones' and the New Medievalism"*

16:00-17:30 Roman history: a goldmine of inspiration

Chair: Cristina Rosillo

- ▲ **Antonino Pitta** (Università Cattolica del Sacro Cuore, Milán) *"Scheming in the shadow of tyrants. The 'Littlefinger' type in Roman historiography"*
- ▲ **Louis Autin** (Université de Rennes II) *"Ordering anarchy: Reflections of the Year of the Four Emperors in the War of the Five Kings"*





▲ **Denis Álvarez Pérez-Sostoa** (Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibersitatea) “*Kaì où tékvov: castigos y ejecuciones en la obra de G.R.R. Martin*”

▲ **Víctor A. Torres-González & Marcos Rafael Cañas Pelayo** (Universidad de Sevilla & Universidad de Córdoba) “*Vidas paralelas: Los Lannister y su reflejo en dinastías históricas*”

THURSDAY 16TH MAY

PARANINFO. UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE

9:30-10:30 Keynote Speaker: Maureen Attali (Université de Rennes II) “*Ritual Performativeness and Moral Standards: The Spin on the Classical Discourse on Religion and Superstition in ‘A Song of Ice and Fire’ and ‘Game of Thrones’*”

10:30-12:00 Religion and heritage

Chair: Elena Muñiz

▲ **Mat Hardy** (Deakin University) “*Gods and Easterners (Politics and religion)*”

▲ **Christoph Doppelhofer** (Durham University) “*Territorialising the Seven Kingdoms – The imaginary geographies of ‘Game of Thrones’ and their impact on heritage identities*”

▲ **Jorge Rouco Collazo** (Universidad de Granada) “*La materialidad de lo inmaterial. Perspectivas arqueológicas sobre las fortificaciones de Poniente*”

12:00-13:15 Classical inspirations

Chair: Rosario Moreno Soldevila

▲ **Stefan Fraß**, (Universität Bochum) “*Oral Tradition, the ‘Floating Gap’ and the History of Westeros*”

▲ **Manuel Alejandro González Muñoz** (Universidad Pablo de Olavide) “*“Et tu, Brute?” Reminiscencias de la muerte de César en GoT 5x10*”

▲ **Alberto Marina Castillo** (Universidad Pablo de Olavide) “*De Pitón de Delfos a Viserion: Historia natural del dragón*”

15:00-16:00 Key Speakers: Elio M. García Jr. y Linda Antonsson “*Building the World of Ice and Fire*”

16:00-17:15 Translating Game of Thrones

Chair: Cristina Macía

▲ **Elisa Calvo y Marián Morón** (Universidad Pablo de Olavide) “*Estudio de la recepción de la traducción audiovisual y literaria de la saga ‘Juego de Tronos’ en España: una perspectiva traductológica*”



- ▲ **Christiane Limbach y Alice Stender** (Universidad Pablo de Olavide) *“Las salidas profesionales de la carrera de TEI ejemplificadas en la figura de Missandei: intérprete de lenguas, mediadora cultural ... y mucho más”*
- ▲ **Robert Szymyslik** (Universidad Pablo de Olavide) *“El mundo ficticio construido en la serie de televisión ‘Juego de Tronos’ y la complejidad de su traducción”*

17:45-19:45 Leaders, military history and law

Chair: Alfonso Álvarez-Ossorio

- ▲ **Carlo Lualdi** (University of Warwick) *“The battle of the Bastards: a tactical synthesis from Alexander the Great to Scipio Africanus”*
- ▲ **Mat Hardy** (Deakin University) *“Fun with the Huns (Military history)”*
- ▲ **Víctor Sánchez Domínguez** (Escuela universitaria de Osuna) *“Poniente vs Occidente: un puente lúdico para la didáctica de la historia”*
- ▲ **Camilla Tosi** (Università degli Studi di Ferrara) *“In universum ius: the case of Ramsay Bolton”*
- ▲ **Daniel Valdivia Alonso & Rafael Morales Sánchez** (Universidad Pablo de Olavide) *“Líderes y liderazgo en las Casas de los Siete Reinos”*
- ▲ **Antonio Míguez Santa Cruz** (Universidad de Córdoba) *“De Boromir a Eddard Stark: Sean Bean como bisagra de dos universos”*

FRIDAY 17TH MAY

SALÓN DE ACTOS, FACULTAD DE DERECHO, UNIVERSIDAD DE SEVILLA

10:00-11:00 Keynote Speaker: Peter Antonioni (University College London), *“Using ‘Game of Thrones’ (and The Wire) in Teaching Economics”*

11:00-11:45 Contemporary perspectives

Chair: Fernando Lozano

- ▲ **Katsiaryna Nahornava** (Universidad de Granada) *“George R.R. Martin’s ‘A Song of Ice and Fire’ as a Narrative of Climate Change and Environmental Crisis”*
- ▲ **José I. Belda Álvarez, F. Javier Fernández Roca, Pablo Revilla y Ángel F. Tenorio** (Universidad Pablo de Olavide) *“La viabilidad (o no) del mundo de ‘Juego de Tronos’ desde la Historia Económica”*

11:45-13:00 Tragic fates

Chair: Rosario Moreno Soldevila

- ▲ **Alexia Dedieu** (Université Grenoble) *“‘Murder among friends’: echoes of Greek tragedy in A Storm of swords’ Red wedding”*
- ▲ **Isidro Molina Zorrilla** (Universidad de Málaga) *“La anagnórisis de Eddard Stark: tragedia griega en ‘Canción de hielo y fuego”*



15:00-16:00 Keynote Speaker: Ayelet H. Lushkov (University of Texas at Austin), “‘Game of Thrones’ and the Sublime”

16:00-16:45 “All men must die... but we are not men”. Gender issues in Game of Thrones

Chair: Cristina Rosillo

▲ **Dawn Klos** (Trinity College Dublin) “*The Black Veil of Freedom: Widows Beyond Westeros*”

▲ **Maite Donstrup** (Universidad de Sevilla) “*Mujer y poder en Juego de Tronos*”

17:15-19:00 Literary perspectives

Chair: Daniel Nisa

▲ **Yolanda Morató** (Universidad de Sevilla) “*El uso del epíteto en Juego de Tronos: consideraciones lingüístico-retóricas*”

▲ **Miguel Cisneros Perales** (Universidad Pablo de Olavide) “*El viaje del héroe o el héroe de las mil caras: la representación del monomito campbelliano en la serie televisiva Juego de Tronos*”

▲ **Györgyi Kovács** (U. Budapest) “*Gothic traditions in Sansa Stark’s plotline in A Song of Ice and Fire*”

▲ **Ana Carolina Pais** (University of São Paulo) “*The symbology of popular culture in the scenes of Game of Thrones: a verbivocovisual analysis of carnivalization and the grotesque*”

▲ **Carlo Daffonchio** (Scuola Normale Superiore / Università Statale di Pisa) “*“When you play the game of thrones, you win or you die”. Game of Thrones between mainstream culture and counterculture*”

SATURDAY 18TH MAY

PARANINFO. UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE

10:00-11:00 Round Table: Perspectives from the cultural and entertainment industry

Speakers: Cristina Macía (translator), Alberto García Granda (Editorial Gigamesh), Enrique Muñoz de Luna Arroyo (Movistar +), Jesús Cansino (Responsable del Proyecto Osuna, Tierra de Dragones, del Excelentísimo Ayuntamiento de Osuna)

11:00-12:00 Round Table: Game of Thrones as a social phenomenon

Speakers: Elio M. García Jr. and Linda Antonsson, Javier Marcos (Universidad de Navarra)

12:00 Closing



UNIVERSIDAD
PABLO DE OLAVIDE
SEVILLA

NODDO ABSTRACTS

JUEGO DE TRONOS

CLAVES DESDE LAS HUMANIDADES

15-18 MAYO 2019

GIRL ON FIRE. DAENERYS TARGARYEN AND BRONZE AGE AEGEAN SCRIPTS

RACHELE PIERINI (UNIVERSITY OF BOLOGNA)

Daenerys is one of the last survivors of the House Targaryen, of the blood of Old Valyria. A few years before their homeland Valyria collapsed because of a sudden cataclysmic event, her ancestors and their dragons moved from Essos to Westeros, but dragons had already died out when Daenerys was born. However, after having climbed into the flame of his husband funeral pyre with her dragon eggs, Daenerys emerges alive and unburnt from the ashes with living dragons. Likewise, Bronze Age Aegean scripts, written on clay roundels and tablets, survived the fire. The Bronze Age collapse was violent, sudden, and culturally disruptive, with destruction being heaviest at palaces and fortified sites. Nothing of the Bronze Age Aegean civilizations survived the cataclysmic event.

It marked the end of a world, deemed lost forever. Instead, the Bronze Age Aegean scripts, known as Cretan Hieroglyphic, Linear A (Minoan), Cypro-Minoan, and Linear B (Mycenaean), emerged from dust and ashes. They gave voice to extremely archaic (and otherwise lost) languages. They brought back to life an entire world, deemed disappeared along with its inhabitants.

This paper aims to explore parallelisms between the Mother of Dragons and the Mothers of the alphabetic Greek, between Valyrian and Bronze Age Aegean civilizations, both destroyed by cataclysmic events and unexpectedly preserved by fire. Linguistics considerations will be added as well, given that dialects stemming from High Valyrian closely remember the splitting process of Indo European (instead of Latin) into derivate languages, especially taking into due account

movements toward West(eros) inhabitants did. Furthermore, High Valyrian is a lost language, to which Daenerys offers direct access (Valyrio muño ēngos ñuhys issa) as much as roundels and tablets do. Last but not least, David J. Peterson is planning on providing High Valyrian with a writing system made of hieroglyphs.

LUDUS THRONIS: DE NOVEN ORBIS MIRACULIS. LAS MARAVILLAS DEL MUNDO ANTIGUO EN LA SAGA “CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO” DE GEORGE R. R. MARTIN.

AINHOA DE MIGUEL IRURETA Y JUAN RAMÓN CARBÓ GARCÍA (UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA)

La fascinación por el mundo clásico va a permitir que se redescubra la idea de “maravilla”, buscando la idea de lo sublime como una necesidad de recuperar el pasado como algo que emular. En este contexto se entiende la apropiación de elementos de la Antigüedad para dotar de un profundo calado un discurso, ya sea escrito o visual. De esta manera, en la serie de novelas de G.R.R. Martin, Canción de hielo y fuego, y en su adaptación a la pantalla con el título de Juego de tronos, podemos encontrar múltiples referencias históricas, artísticas, geográficas, literarias... que nos retrotraen a nuestra propia esencia como civilización, otorgando verosimilitud y un escenario familiar a nuevos mundos e historias que de esta manera hacemos propios con mayor facilidad. Esta gran influencia no se reserva sólo al ámbito artístico o visual, sino que es más profunda, pues refleja la creación de una lista de maravillas como tal por parte de un escriba y viajero: Lomas Pasolargo, que en su libro Maravillas creadas por el hombre recoge nueve maravillas del mundo, emulando las Siete Maravillas del mundo antiguo como nuevo Antípatro de Sidón o Filón de Bizancio. Así descubrimos la Gran Pirámide de Meereen, el Titán de Braavos, el Faro de Antigua, los jardines y murallas de Quarth... y otros escenarios que beben directamente de las fuentes clásicas en torno a las Siete Maravillas del mundo antiguo y de su transmisión cultural a lo largo de la Historia.





ROMA VS CARTAGO, VALYRIA VS GHISCAR

IVÁN MORENO MARÍN (UNIVERSIDAD DE SEVILLA)

El conflicto entre la República Romana y el Imperio Cartaginés ha sido uno de los más famosos de la historia, y ha influido en multitud de obras. Pues la idea de dos potencias enfrentadas hasta la destrucción mutua es un tema recurrente. El conflicto entre Roma y Cartago ha servido como telón de fondo en varias novelas históricas y en alguna película. Pero también ha influido en varios libros de literatura fantástica, el más reciente, Canción de Hielo y Fuego, y su versión televisiva, Juego de Tronos.

La representación de este conflicto del mundo antiguo en CdHyF lo encontramos en el conflicto entre el Imperio Ghiscari y el Feudo Franco de Valyria. El primero un imperio antiguo que ejerce un control sobre las diversas colonias que funda en Essos. El segundo, un imperio joven que en una serie de guerras consigue destruir a su rival y tomar el control sobre todos los territorios que dominaba.

Las similitudes son varias entre la realidad y la ficción. Las colonias de Ghis como las fundaciones, de Cartago en África y la Península Ibérica. La sal que Valyria arroja en Ghis tras destruirla. El hecho de que Ghis sea un imperio con más antigüedad que Valyria. O, el origen de Valyria como unas poblaciones dedicadas al pastoreo. Estas y otras similitudes son las que esperamos analizar. Aunque principalmente nos centraremos en los libros, pues en la serie no se ha visto reflejado salvo en pequeñas menciones.

FREE FOLK VS KNEELERS. OBSERVATIONS ON ANCIENT TOPOI AND NARRATIVES OF THE NORTH OF GAME OF THRONES

JEAN COERT (UNIVERSITÄT BREMEN)

Just as ancient Rome once separated itself from the so-called barbarians in the north through the Limes and Hadrian's Wall, the gigantic wall in Game of Thrones separates the seven kingdoms from the northern wildlings. As in ancient literature, this boreal area forms its own cosmos that differs fundamentally from the south. I would like to point out in my presentation that this cosmos was inspired and modeled on the basis of numerous topoi and narratives from classical literature. The adoption of ancient representation begins with the design of the landscapes and their inhabitants, which correspond entirely to the descriptions of Caesar and Tacitus of Britain and Germania. Not only in terms of appearance, there are many similarities, but also the content negotiated in the northern space of Game of Thrones refers to ancient discourses of the north as perceived by Greeks and Romans. Just as Tacitus discusses the Roman servitudo (slavery) in comparison to Germanic libertas (freedom), in Game of Thrones social concepts of the Free Folk are negotiated in contrast to the Kneelers in the South. Interestingly, it is such a Kneeler, Mance Rayder, who manages to unite the tribes of the North against their enemies. This reminds of the story of a Germanic educated in Rome, who should become famous as Arminius the Cherusci, leader of a Germanic alliance against Rome. In addition to the social and political aspects, the north in Game of Thrones, like its antique counterpart, also offers space for mythical creatures and utopias, as embodied by the White Walkers or the Children of the forest. These are just a few of the examples that I want to use to demonstrate the targeted use of ancient elements to shape the north of Game of Thrones and the storylines that take place there.

SCHEMING IN THE SHADOW OF TYRANTS. THE 'LITTLEFINGER' TYPE IN ROMAN HISTORIOGRAPHY

ANTONINO PITTA (UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE, MILÁN)

Behind every tyrant there is a great adviser: a commonplace in ancient historiography. In the accounts by Roman historians, great men's resolution to take absolute power by force and hold it with an iron hand are often directed by sneaky schemers acting in the shadow.

These Roman Littlefingers are sketched according to a model quite similar to that of this character in





mientos en la antigüedad, especialmente en el ámbito romano. Esta comunicación pretende detallar aquellos episodios en los que la imposición de un castigo o la aplicación de diversas sentencias, emanadas o no de un juicio acorde con las leyes, se identifican con la práctica consuetudinaria romana. La condena a muerte de los desertores; las decapitaciones y su escenificación pública, como si de los rostra romanos se tratara; la Fosa de Daznak de Meereen y su evidente paralelo con el Coliseum Flavio; o, las crucifixiones efectuadas por ambos bandos durante el asedio de la propia Meereen sirven de ejemplo al respecto.

Al final de la última novela publicada hasta la fecha, Jon Nieve, Comandante de la Guardia de la Noche, es asesinado por los suyos. La serie de HBO, en su quinta temporada escenifica idéntico episodio de una manera gráfica y cruda, haciendo partícipe del hecho a Olly, un huérfano acogido en el Muro después de que sus padres fueran asesinados por los salvajes. Evocando la cita de Suetonio inserta en el título, recreando el asesinato de Julio César, este episodio evidencia a la perfección el amplio conocimiento que al autor tiene de la antigüedad clásica.

VIDAS PARALELAS: LOS LANNISTER Y SU REFLEJO EN DINASTÍAS HISTÓRICAS

VÍCTOR ANDRÉS TORRES-GONZÁLEZ (BECARIO FPU DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA) Y MARCOS RAFAEL CAÑAS PELAYO (DOCTOR EUROPEO POR LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA)

Dentro del rico universo de fantasía heroica de George R. R. Martin, los distintos linajes de los Siete Reinos ocupan un eje central en su obra. Indudablemente, los Lannister destacan entre esos grupos familiares por el carisma de personajes como Tywin Lannister, Tyrion o la reina Cersei. ¿Cuáles son las fuentes de inspiración detrás de esta poderosa familia repleta de riqueza, traiciones y ambiciones?

En la biografía ficticia de Jaime Lannister hay muchos detalles que recuerdan a César Borgia, el hijo y condotiero del polémico papa Alejandro VI, incluyendo una leyenda negra fabricada por los enemigos del clan. De igual forma, la agudeza de Tyrion y su capacidad para sobrevivir a su enloquecido sobrino Joffrey Baratheon le vinculan con el taimado emperador Claudio, quien también logró sobreponerse a sus defectos físicos para terminar alcanzando el poder tras la muerte de Calígula.

Asimismo, basta esbozar una breve mirada sobre sus relaciones con otros linajes de esta saga para encontrar más referencias en la Edad Antigua, Media, Moderna, etc. Su pugna con los nortños Stark, punto de arranque de Canción de Hielo y Fuego, bebe directamente de las contiendas Lancaster-York en la Guerra de las dos Rosas. De igual forma, el ascenso de nuestros protagonistas debe mucho a su provechosa alianza con los Targaryen, un clan antiguo y endogámico cuya política matrimonial se asemeja notablemente con la ejercida por los Ptolomeos de Egipto.

A lo largo de esta comunicación, pretendemos mostrar de forma amena pero rigurosa las distintas ramificaciones históricas que se esconden a través de esta célebre Casa, incluyendo la simbología de la que el autor y la serie de HBO la rodean (heráldica, ascenso social, venalidad, enlaces conyugales, etc.)

GODS AND EASTERNERS (POLITICS AND RELIGION)

MAT HARDY (DEAKIN UNIVERSITY)

As the great story of GoT progresses religion plays an increasingly important role on the plot arcs of many characters. The impending clash between the Old Gods, The Seven and R'hllor is arguably one of the most subtle underpinnings of the series.

This chapter will primarily explore the tensions created by the 'invasive' religion of The Lord of Light and the way in which it conflicts with The Faith of the Seven. It will do this from the perspective of our own world and the theoretical concept of Orientalism. With the setting of GoT being divided between an Eastern and Western continent, examining our cultural basis of the fear of Eastern religious influence is a pertinent viewpoint. How does GoT reflect our historical tendency to demonise those of other faiths and fear the conversion of our people? Does A Song of Ice and Fire sing a familiar tune?





the GoT saga. Just as Littlefinger, they are often aimed by desire for redemption from a low-status birth or economic hardship, are dominated by unstoppable ambition, and are ready to sacrifice everything, in order to accomplish their plans. Ambiguous masters of deception and dissimulation, they draw the reader's attention through a fascinating mixture of tactics and amorality.

In the ancient accounts of civil wars, such characters appear almost on every page. Based on this premise, my presentation will focus on "Littlefingerish" aspects in the portrait of figures like Curio, Seianus (whose death is strikingly comparable with Littlefinger's), Tigellinus, Titus Vinius and Otho. Attention will be given to scenes where two counselors compete to condition the ruler's behavior, especially when the tyrant is young and inconstant (exactly as Jeoffrey): examples to this are the debate on Pompey's welcoming held in presence of Ptolemy XIV and the confrontation between Dio and Philistus at the court of Dionysius II, which resembles that between Varys and Littlefinger.

Finally, these schemers are not necessarily doomed to fail; on the contrary, figures as Aquilius Regulus could outlive the fall of more than a emperor, staying afloat and accumulating wealth. Even "positive" characters (such as Maecenas) display some "Littlefingerish" elements; that leads us to a question: had Roman Littlefingers been successful, would they be portrayed as Littlefingers by our sources?

ORDERING ANARCHY: REFLECTIONS OF YEAR OF THE FOUR EMPERORS IN THE WAR OF THE FIVE KINGS

LOUIS AUTIN (UNIVERSITY OF GRENOBLE)

This communication aims at investigating the influence of the civil war of 69 AD over G. R. R. Martin's series A Song of Ice and Fire, drawing special attention to the legitimacy of the pretenders to the iron throne. Although it is a well-known fact that G. R. R. Martin's principal inspiration is the War of the Roses, I argue here that the similarities between the novels and the first civil war of the Imperial era, as depicted in our main source, Tacitus' Histories, are too obvious to ignore, as hinted by a recent study (Haimson Lushkov 2017, epilogue).

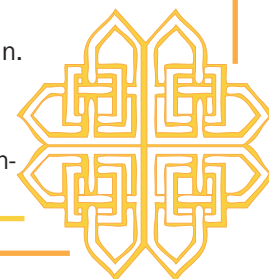
The first step will be to highlight structural similarities between Martin's political plot and the years 68-70 AD, which lie mainly in the simultaneous claims to power of multiple pretenders from distant areas of the Empire and in their rivaling legitimacy. The distinctive characteristics of this legitimacy (decisive acceptance by local armies, significance of controlling the capital city, etc.) brings A Song of Ice and Fire closer to the Roman period than to any other (see Flaig 1992). This emphasizes how Martin, far from artificially matching the moral personalities of the historical and the fictional characters, has drawn on Tacitus' political polarisation of space between the North (Robb/Vitellius), the capital (King's Landing's Robert-Jeoffrey Baratheon/Rome's Nero-Galba-Otho), and the East (Daenerys/Vespasian). Analysing also the noticeable reshaping process of this historical material by Martin (e.g. Nero's retractatio in Joffrey and the chronological reversal with Robert/Galba), we shall see how the combination between narrative devices inspired from the annalistic style of Tacitus' works (e.g. the alternative focus on distinct spaces) and features peculiar to the modern novel (e.g. the internal focalisation) enables the author both to represent political chaos and, at the same time, to order anarchy (in the words of R. Ash's classical study)

Kaì οὐ τέκνον: CASTIGOS Y EJECUCIONES EN LA OBRA DE G.R.R. MARTIN

DENIS ÁLVAREZ PÉREZ-SOSTOA (UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO — EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA)

Generalmente se incide en que la Guerra de las dos Rosas es la fuente de inspiración de G.R.R. Martin. No obstante, los guiños al mundo clásico son tanto o más frecuentes, como lo atestiguan el Muro de Hielo / Muro de Adriano o el Titán de Braavos / Coloso de Rodas.

El mundo creado por Martin es violento, conflictivo y lleno de intrigas. Sus protagonistas se ven enfrentados a juicios, sentencias y castigos, justos o no, que evocan la aplicación de idénticos procedi-





UNIVERSIDAD
**PABLO DE
OLAVIDE**
SEVILLA

Questions to be examined include the proselytising of R'hllor's worship, the monotheism of R'hollr versus the consubstantial unity of the Seven, gender roles in the faiths, the divine/magical power of R'hollr, the use of human sacrifice, the power of resurrection and the narrative of the Messiah.

It is not the aim of the chapter to equate any of Martin's fictional religions with those from our own world. Instead the focus will be on the cultural process of 'Othering' and the manner in which spiritual incursions tap into a deep-seated cultural fear for audiences, one that is arguably more identifiable than invasions from undead hordes.

TERRITORIALISING THE SEVEN KINGDOMS – THE IMAGINARY GEOGRAPHIES OF GAME OF THRONES AND THEIR IMPACT ON HERITAGE IDENTITIES

CHRISTOPH DOPPELHOFFER (DURHAM UNIVERSITY)

Over the last couple of years, Game of Thrones (GOT) has become a pop-cultural phenomenon and has linked numerous archaeological and historical sites across several countries. These sites have been used to portray the fictional locations of Westeros and Essos, overcoding them with their on-screen identities by fusing real places with special effects, narrative and new spatial relations. GOT's popularity induced many people to travel to fictional places such as Winterfell and King's Landing, which led to the emergence of dedicated tours, experiences, shops and marketing campaigns. This is further territorialising the fiction into the landscape and reinforcing the image that 'Westeros' is a physical space in the real world. Within this space, tourists can now be observed moving, almost pilgrim-like, from site to site performing newly invented traditions. Furthermore, new place names and myths are continuously inscribed to often centuries-old heritage sites, completely reinterpreting the landscape according to the images they have previously encountered through GOT. Through this re-interpretation and re-contextualisation of places and spaces on a transnational scale, entirely new imaginary cultural geographies are being imposed on pre-existing heritage landscapes.

This paper will examine how territorialising the fictional world of GOT is affecting the perception, meaning and identity of heritage sites used as filming locations. Thereby, the results of an ethnographic study that has been conducted at numerous sites across Northern Ireland and Croatia will be presented, describing the phenomenon through observations, photography, film and interviews.

Building on theoretical concepts about the relation between space, imagination, heritage and identity, this research will elucidate how the boundaries between visual media and scenery are negotiated by tourists, locals as well as tourism and heritage authorities and how a fictional world created through images can manifest itself on established territories.

LA MATERIALIDAD DE LO INMATERIAL. PERSPECTIVAS ARQUEOLÓGICAS SOBRE LAS FORTIFICACIONES DE PONIENTE

JORGE ROUCO COLLAZO (UNIVERSIDAD DE GRANADA)

Los Siete Reinos es una sociedad feudal plenamente desarrollada formada en un territorio con una larga evolución histórica en la que han convivido distintas sociedades (Hijos del Bosque, Primeros Hombres, ándalos, rhoynar...). Todas ellas han ido dejando su huella material en Poniente con sus asentamientos, fortificaciones, espacios de producción y rutas de comunicación.

El complejo universo creado por George RR Martin a través de su saga literaria Canción de Hielo y Fuego, los relatos derivados ambientados en el mismo marco (las Cuentos de Dunk y Egg, Fuego y Sangre, Un mundo de Hielo y Fuego) y su adaptación a serie televisiva, permiten realizar un análisis de la cultura material de los Siete Reinos aplicando las metodologías propias de la arqueología.

En esta comunicación nos centraremos en el análisis desde un marco arqueológico de un elemento clave dentro de la cultura material de Poniente: las fortificaciones. Estas estructuras materiales cumplen





un rol fundamental en la sociedad de los ándalos. Son sedes del poder señorial, enclaves militares, puntos de control militar y residencias de lujo de la élite feudal, entre otros.

Sus detalladas descripciones y su aparición habitual como telón de fondo en la acción de la saga nos permiten realizar un análisis arqueológico de sus funciones desde varias perspectivas. Por un lado, aplicando técnicas de arqueología espacial, podemos analizar su implantación territorial y las redes de control establecidas desde estas fortificaciones. La propia evolución material interna de las fortalezas puede ser trazada arqueológicamente por las descripciones de las mismas.

Por tanto, el mundo rico en detalles creado por George RR Martin permite realizar un análisis material de un universo inmaterial.

ORAL TRADITION, THE 'FLOATING GAP' AND THE HISTORY OF WESTEROS

STEFAN FRASS, (JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITY GIESSEN)

Before the Andals came to Westeros, in a time known as the 'Age of Heroes', both the 'Children of the Forest' and the 'First Men' lived largely in oral societies. Though some cultures of this period used a rune script, only a few rock inscriptions survived the ages. This mythical period is separated to the true (ancient) history of Westeros by the 'Long Night', a global catastrophic event. But even after the 'Coming of the Andals', who brought a proper script to Westeros, it remained unclear if this process of conquest and colonization happened six, four or only two thousand years ago. Only with the beginning of Aegon's conquest, 280 years before Robert Baratheon's rebellion, became the historical tradition of Westeros more reliable.

It seems that the history of Westeros knows not only one, but at least two 'floating gaps' in the sense of Jan Vansina. Several traditions from the 'Age of Heroes' and the 'Coming of the Andals' survived, but the names and events transmitted in these traditions cannot be situated historically. Especially the second 'floating gap' is puzzling, since it happened to literate societies. Therefore, it is reasonable to investigate and initiate a scholarly discussion.

'ET TU, BRUTE?' REMINISCENCIAS DE LA MUERTE DE CÉSAR EN GOT 5x10

MANUEL ALEJANDRO GONZÁLEZ MUÑOZ (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE DE SEVILLA)

En el capítulo más trepidante de la quinta temporada se marcan los destinos de varios personajes. En el gélido baluarte del Muro se orquesta un complot que acabará con el nuevo dirigente de la Guardia de la Noche, el bastardo Jon Snow. La serie recrea la conjura y la preparación de la trampa para Snow, que llega sin esperarlo al final de su vida. Este final tiene un paralelo claro y manifiesto: las idus de marzo romanas del año 44 a.C., cuando el recientemente nombrado dictador perpetuo Julio César será asesinado a manos de un grupo de senadores contrarios al nuevo régimen unipersonal. En la comunicación examinaremos las coincidencias y divergencias entre los finales de ambos jefes, contrastándola con otras versiones audiovisuales como Julio César, de J.L. Mankiewicz, o la serie Roma; demostrando, una vez más, cómo la esencia clásica impregna la historia de George R.R. Martin.

DE PITÓN DE DELFOS A VISERION: HISTORIA NATURAL DEL DRAGÓN

ALBERTO MARINA CASTILLO (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE / UNIVERSIDAD DE SEVILLA)

Desde los más antiguos testimonios (la serpiente que roba a Gilgamesh la inmortalidad, las cien cabezas de dragón del temible Tifón de mirada de fuego que describe Hesíodo en su Teogonía, Tiamat de Mesopotamia, la dragona Pitón aniquilada por Apolo en el santuario, la sierpe bíblica o "el monstruo que sale del mar") hasta el exuberante Tolkien, pasando por las criaturas que engendran las sagas del Norte (en el verso de Sturluson, en la lengua de hierro de Beowulf), el dragón parece cifra e imagen inagotable de lo monstruoso. En el tiempo en que se consuma la trama de Juego de tronos asistimos a todas las edades –desde el hallazgo de los huevos hasta la muerte y resurrección de un ejemplar– y a muchas de las fa-



cetas de esta criatura fantástica cuyo nombre en griego (drakon) llama a la serpiente o "bicha" (que es como decir la madre de todos los bichos). Proponemos un sucinto recorrido literario e iconográfico (la "Historia natural") del dragón y, finalmente, aventuramos el paralelismo entre Daenerys Targaryen y Medea, princesa de la Cólquide.

ESTUDIO DE LA RECEPCIÓN DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y LITERARIA DE LA SAGA JUEGO DE TRONOS EN ESPAÑA: UNA PERSPECTIVA TRADUCTOLÓGICA

ELISA CALVO Y MARIÁN MORÓN (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE)

La saga de G.R.R. Martin, Canción de hielo y fuego, y su versión audiovisual, la serie de HBO Juego de Tronos se ha posicionado en los últimos años como un fenómeno de masas. A España llegan dichos productos culturales a través de sus correspondientes traducciones, que se ven sujetas al escrutinio del público no experto, en un fenómeno de recepción de la traducción infrecuente, por el interés que despierta entre aficionados y fanáticos.

Una obra de ficción como Juego de Tronos es el caldo de cultivo perfecto para la inclusión de problemas de traducción de compleja profundidad. Muchos de estos problemas constituyen un ejemplo más de los que se encuentran en cualquier obra con trasfondo creativo (estilo, ritmo, función evocadora, construcción de personajes, etc.). Sin embargo, otros problemas traductológicos constituyen elementos creativos propios de la generación de mundos ficticios, a lo que subyace una profundidad traductológica compleja que restringe las posibilidades de traducción. Dichos problemas incluyen recursos creativos que van desde el neologismo hasta el empleo de lenguajes inventados, por ejemplo.

Desde el punto de vista de los diferentes traductores que han manipulado la obra para el mercado en España (Cristina Macía, en la versión literaria; Francisco Vara (traductor) y Antonio Villar (Ajustador), para la versión de doblaje), surgen otras dificultades específicas que parten de la intertextualidad entre las versiones literaria y audiovisual, y la peculiaridad de que se trata de una obra en progreso de escritura, por lo que no es fácil intuir cómo una determinada referencia podrá evolucionar desde el punto de vista de la traducción, al darse en determinado punto, una intertextualidad inversa.

En este estudio se abordan dos objetivos principales: por un lado, analizar algunos de los problemas de traducción que mayor impacto mediático han tenido y su impacto en los medios digitales, desglosando su profundidad como problema de traducción desde la perspectiva traductológica profesional y funcional; por otro lado, estudiar si existen diferencias en la recepción de dichos problemas entre colectivos expertos y no expertos, mediante un estudio sociológico de base virtual.

LAS SALIDAS PROFESIONALES DE LA CARRERA DE TEI EJEMPLIFICADAS EN LA FIGURA DE MISSANDEI: INTÉRPRETE DE LENGUAS, MEDIADORA CULTURAL ... Y MUCHO MÁS

CHRISTIANE LIMBACH Y ALICE STENDER (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE)

Con esta comunicación nos proponemos analizar las labores que realiza la naatí Missandei en su perfil de intérprete de lenguas profesional (mediadora cultural, intérprete de distintas modalidades de interpretación, portavoz, consejera, asesora, profesora de lenguas, etc.). Missandei destaca por su valor para Daenerys Targaryen no solamente por su fidelidad, sino también por sus valiosas aportaciones en diferentes perfiles profesionales.

Para estudiar las distintas labores que realiza la intérprete de lenguas, examinamos diversas escenas de la serie y relacionamos las funciones que cumple Missandei con las salidas profesionales de la carrera universitaria de Traducción e Interpretación. Pretendemos subrayar así el alto grado de empleabilidad de dicha carrera para los alumnos egresados. Asimismo, examinamos las actuaciones de Missandei en cada uno de esos roles para establecer qué competencias son necesarias para las distintas labores.

Someteremos asimismo la relación profesional que mantiene Missandei con sus soberanos, o dicho de otra manera, con sus clientes, a examen.



EL MUNDO FICTICIO CONSTRUIDO EN LA SERIE DE TELEVISIÓN JUEGO DE TRONOS Y LA COMPLEJIDAD DE SU TRADUCCIÓN

ROBERT SZYMYŚLIK (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE (SEVILLA))

La siguiente propuesta, destinada a la producción de una comunicación para el Congreso Internacional “Juego de Tronos: claves desde las Humanidades”, está fundamentada en el análisis de la serie de televisión Juego de Tronos que, a causa de sus singularidades internas, resulta en extremo interesante para un estudio humanístico y traductológico.

Su relevancia para la investigación radica en su carácter sugestivo y multidimensional. Todo ello deriva de la profundidad del mundo ficticio que expone a los receptores, la densidad argumental que acompaña a este universo narrativo y, desde un prisma lingüístico y traductológico, la preocupación por mostrar conceptos y realidades exóticos que requieren el empleo de una gran carga neológica creada ad hoc.

Todo ello ocasiona que la traslación de esta obra conforme un verdadero desafío, puesto que, junto a las exigencias propias de una obra audiovisual, resulta necesario estudiar exhaustivamente los elementos conceptuales empleados en ella (con frecuencia materializados en componentes neológicos) y aplicar estrategias efectivas para transferir de un modo completo y fidedigno la miríada de detalles que muestra Juego de Tronos.

En lo referente a la estructura de la comunicación, su contenido se basará en la presentación y análisis del concepto de mundo ficticio, la exposición de los formantes principales que componen la estructura narrativa de Juego de Tronos y, en último lugar, el estudio de los requisitos de traducción que muestra este universo ficticio a través de la observación de ejemplos destacados de este escrito (mostrados en su vertiente original y traducida) y en la explicación de sus particularidades tanto desde el prisma narrativo como lingüístico y traductológico.

THE BATTLE OF THE BASTARDS: A TACTICAL SYNTHESIS FROM ALEXANDER THE GREAT TO SCIPIO AFRICANUS

CARLO LUALDI (UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE/UNIVERSITY OF WARWICK)

The fictional universe of Game of Thrones shows us a high number of references related to different historical periods. The tv series is an adaptation of George R. R. Martin's series of fantasy novels “A Song of Ice and Fire” and a quote of the author explain clearly this characteristic: “The Wars of the Roses have always fascinated me, and certainly did influence “A Song of Ice and Fire, but there's really no one-for-one character-for-character correspondence. I like to use history to flavor my fantasy, to add texture and verisimilitude, but simply rewriting history with the names changed has no appeal for me. I prefer to reimagine it all, and take it in new and unexpected directions.” The historical models explicitly mentioned about the first pitched battle fully represented in the tv series, known as “the battle of the Bastards” include the battle of Agincourt, the battles of the American Civil War, the battle of Cannae and the tactics of Alexander the Great. Focusing on the tactical maneuvers of the battle we have developed a multidisciplinary analysis in order to verify the reception and the representation of the classical warfare in the modern media. Our study brings us to the conclusion that “The Battle of the Bastards” can be considered as a summary of the military evolution started by Alexander the Great, developed by Hannibal Barca and perfected by Scipio Africanus, during his battles in Spain and Africa.

FUN WITH THE HUNS (MILITARY HISTORY)

MAT HARDY (DEAKIN UNIVERSITY)

Throughout the novels and the TV series the acquisition of troops from the continent of Essos is seen as key for Daenerys' ambition to reclaim the Iron Throne. Of course, it is on Essos that she must raise her army because that is where she is, but even so, the troops from the East are imbued with more mystical prowess than the Westerosi men. First the Dothraki, then the Unsullied are depicted as almost





supernatural in their martial abilities and undefeatable on the battlefield.

This presentation will explore this depiction of Eastern troops in GoT from the perspective of military Orientalism: the Western fascination with (and dread of) Eastern soldiers. Stemming at least from the time of the Persians, through to the Mongols and on into the centuries of the Ottoman Empire, the kingdoms and states of Europe have always ascribed a certain mythic quality to their Eastern opponents in terms of lethality, mobility and savagery. GoT follows this pattern, presenting a romanticised version of the Mongols and the Ottomans. Despite the assertion that GoT is ground-breaking in its fantasy, it offers its audience little new in its depiction of Dothraki and Unsullied culture and tactics, falling into line with hundreds of years of military Orientalism.

The presentation will examine points such as the martial culture, equipment and tactics of Daenerys' eastern soldiers from the context of real-world military clashes with the East. The history of 'slave soldiers' and their role in the Islamic caliphates will also be included.

PONIENTE VS OCCIDENTE: UN PUENTE LÚDICO PARA LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA

VÍCTOR SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ (ESCUELA UNIVERSITARIA DE OSUNA)

La serie Juego de tronos ha sido record de audiencia en EEUU y en España y actualmente se ha convertido en un fenómeno de masas que trasciende el ámbito televisivo siendo descrita ya como un fenómeno transmedia generador de un universo fantástico que engloba libros, serie, material multimedia, videojuegos, juegos de rol, etc. Este universo de fantasía medieval sobrepasa incluso las barreras del público al que va orientado expandiéndose por la sociedad en la que cada vez es más difícil encontrar quien no sea capaz de identificar a los personajes de este mundo o sus símbolos. Este potencial convierte a esta realidad transmedia en una posible herramienta dentro del proceso de aprendizaje en etapas muy concretas al encontrar un vínculo de unión entre el cercano Poniente que los alumnos conocen y el lejano Occidente Medieval que en nuestras aulas intentamos explicar.

Game of Thrones se perfila de esta manera como un puente para conseguir un aprendizaje significativo vinculando contenidos propios de la serie, comunes para su público, con los propios de la historia Antigua y Medieval en los que el autor y guionistas de este universo se inspiran. En el presente trabajo evaluaremos el potencial docente que los contenidos del universo de los siete reinos estableciendo una continuidad con los contenidos propios de las asignaturas de Historia en bachillerato y en algunos de los grados universitarios. Una vez hecho esto propondremos algunas soluciones didácticas basadas en principios de gamificación y aprendizaje basado en juegos extraídos del propio material transmedia de este universo para adecuarlo a la dinámica de las aulas.

IN UNIVERSUM IUS: THE CASE OF RAMSAY BOLTON

CAMILLA TOSI (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA)

Ramsay Bolton, a GOT figure known for his acts of violence, is the bastard son of Lord Roose Bolton. Despite his condition, he becomes a legitimate heir, as well as Lord of Dreadfort. By killing his father, he finally manages to get the recognition he hoped for. Its legitimacy takes place through crimes and violence, that bring him to power. As the Roman jurist Iulianus explains (D. L 17,62 – Iul. 6 Dig.), hereditas nihil aliud est, quam successio in universum ius quod defunctus habuerit. This is not a successio ab intestato: he is, as the only son alive, a iuris successor.

The purpose of my speech is to clarify the legal situation of Ramsay through the hereditary rules of the Roman and medieval times, both based on Corpus iuris civilis.



LÍDERES Y LIDERAZGO EN LAS CASAS DE LOS SIETE REINOS

DANIEL VALDIVIA ALONSO (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE) Y RAFAEL MORALES SÁNCHEZ (UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE)

El liderazgo político ha sido uno de los principales campos de estudio para la Ciencia Política y la Sociología. Nicolás Maquiavelo y Max Weber comenzaron una tradición sobre su estudio que se mantiene hasta nuestros días. Sus ideas sobre el liderazgo político pueden ser utilizadas para analizar el mundo de ficción creado por George R.R. Martin. En efecto, la saga de “Juego de Tronos” está marcada por los líderes de los diferentes reinos: figuras con diferentes perspectivas sobre cómo ejercer el poder sobre sus súbditos. Por tanto, la pluralidad de modelos de liderazgo político dentro de la saga constituye un interesante objeto de estudio: ¿Cuáles son las características de cada líder?, ¿y las de su liderazgo?, ¿qué modelo de liderazgo político es más eficaz?, ¿cómo responden sus súbditos?, ¿encontramos parentescos en el mundo real?

Por ejemplo, en lo referente a las características de los líderes, diferentes autores han tratado de encontrar los rasgos del líder eficaz. Así, en su estudio sobre los partidos políticos, Michels (1962) señaló habilidades como el talento oratorio, el desinterés, la bondad de ánimo, la fuerza de voluntad o la solidez ideológica. ¿Cuántos de estos rasgos poseía nuestro querido Ned Stark? Otro rasgo que se ha atribuido con asiduidad a los líderes es la masculinidad, ¿qué pensarán Daenerys, Cersei y Lady Stark de esta idea?

Por otro lado, la ciencia política moderna ha centrado el estudio del liderazgo en relación a la competencia electoral. ¿Quién ganaría unas elecciones en Westeros? Estos días hemos asistido a una campaña andaluza donde Teresa Rodríguez se ha colocado en el papel de Daenerys, mientras adjudicaba a Susana Díaz el rol de Cersei Lannister. ¿Son comparables sus modelos de liderazgo?, ¿podemos aprender algo sobre nuestros líderes y su liderazgo después de estudiar la ficción?

DE BOROMIR A EDDARD STARK: SEAN BEAN COMO BISAGRA DE DOS UNIVERSOS

ANTONIO MÍGUEZ SANTA CRUZ (UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA)

A excepción de Boromir, quien a pesar de su nobleza estuvo tentado hasta el final por el poder del Anillo Único, los héroes tolkienianos siempre se han caracterizado por una alineación moral bastante definida. Por el contrario, en el mundo creado por George R.R. Martin los personajes presentan una ética poliédrica y ambigua con la salvedad de Eddard Stark, quizá la única encarnación canónica de la caballería medieval.

Así las cosas, se podría decir que Boromir es dentro de El Señor de los Anillos la figura más semejante al perfil explotado por Martin en su obra, mientras que Eddard Stark es sin duda el caballero más tolkieniano de Canción de Hielo y Fuego. No deja de ser fascinante que ambos roles hayan sido interpretados por el mismo actor, Sean Bean, en lo que es sin duda un guiño a los verdaderos amantes del género. Con la excusa de este easter egg estudiaremos la evolución de la épica fantástica impulsada por Martin a través de uno de los procesos esenciales del Cine: el casting.

GEORGE R.R. MARTIN'S A SONG OF ICE AND FIRE AS A NARRATIVE OF CLIMATE CHANGE AND ENVIRONMENTAL CRISIS

KATSIARYNA NAHORNAVA (UNIVERSITY OF GRANADA)

I would like to present my PhD project, which aims at approaching A Song of Ice and Fire from an ecocritical perspective. This paper argues that A Song of Ice and Fire can be seen as a narrative of climate change – which could, indeed, be taken as parallel of our current environmental crisis – not only because of the fact that the inhabitants of the Seven Kingdoms are facing an inevitable environmental disaster, clearly hinted at in the title of the saga (the Ice of the Others and the Fire of the Dragons), but also because of the way the Westerosi deal with it, chiefly overlooking its importance or even denying its existence. It focuses on the way the saga portrays humanity within nature and recreates the evolution of human





UNIVERSIDAD
**PABLO DE
OLAVIDE**
SEVILLA



relationship with it: from a biocentric, animist tradition to an anthropocentric, religious, scientific and philosophical positioning - a human era (a sort of Anthropocene), where humans and more-than-human world are understood in dualistic terms, not as connected to one another, and where humanity is seen as the only intrinsically valuable creature and, thence, the group that has the right to exploit the earth and adapt it to their needs. This worldview promotes detachment from more-than-human nature and leads to the emergence of ecophobia (fear of and hostility towards nature), which, as I will argue, renders humanity powerless in the cycle of life as well as in the battle against the coming environmental catastrophe. Furthermore, I will seek to demonstrate that the creation of a more environmentally friendly, holistic life-style, which perceives every living and inert thing as an indispensable part of a harmonious world on the continuum, not categorically separated one from another, is presented as the only possible solution to prevent humanity from succumbing to the coming catastrophe.

LA VIABILIDAD (O NO) DEL MUNDO DE JUEGO DE TRONOS DESDE LA HISTORIA ECONÓMICA

JOSÉ I. BELDA ÁLVAREZ, F. JAVIER FERNÁNDEZ ROCA, PABLO REVILLA Y ÁNGEL F. TENORIO
(UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE, SEVILLA)

La presente investigación surge antes la necesidad de respondernos algunas preguntas que cualquier seguidor de Juego de Tronos (JdT) se plantearía: ¿cómo pueden sobrevivir -alimentarse- las muy pobladas ciudades esclavistas en un medio árido, casi desértico? La respuesta que habitualmente se da a esta pregunta, desde las distintas fuentes literarias, es muy simple: «importaban todo lo que necesitaban». Sin embargo, nuestras mentes de investigadores nos impedían aceptar esta respuesta desde una perspectiva de la historia económica y la economía propiamente. El motivo por el que no es suficiente la respuesta habitual se sostiene en dos preguntas cruciales: en un mundo cuyo nivel tecnológico es equivalente al de la Europa medieval, ¿cómo su sistema económico, que es cercano a la subsistencia, generaba excedentes suficientes para alimentar a la población urbana del todo el mundo de JdT? Y, en tal caso, ¿qué regiones producían tales excelentes?

En consecuencia, se hace necesario localizar si, en el conjunto del mundo descrito en JoT (Poniente y Essos principalmente), existía alguna región cuya producción no solo permitiera el autoabastecimiento de su población sino que, además, generase un excedente suficiente para que, exportándolo, las ciudades esclavistas pudieran subsistir.

La hipótesis de partida es que, en base al nivel tecnológico del mundo de JdT, no existiría un excedente de producción que permitiera la manutención de las ciudades esclavistas de Essos. Como científicos, debíamos comprobar la veracidad de dicha hipótesis o, al menos, si era falsable con la información disponible. Lo primero a tener en cuenta es que la investigación abarca el mundo de JdT al completo, incluyendo en el análisis el lejano oriente.

Para comprobar si la hipótesis es cierta, se precisa de una referencia a un tiempo y un lugar. El lugar es evidente: nuestra propia realidad, para lo que hay que traspasar lo conocido de nuestra historia económica al mundo de JdT y comprobar si dicho mundo sería viable. Por otro lado, en una investigación histórica el referente cronológico es esencial y, por tanto, hay que plantear cuál sería el marco cronológico en el que nos moveríamos y establecer el período de nuestra historia que mejor se ajustaría a las circunstancias de JdT con el fin de aplicar los datos de ese período a la investigación.

Para determinar el momento histórico, partimos del nivel tecnológico del mundo de JdT, que resulta -según los libros y la serie televisiva- muy similar al del período europeo medieval. Además, la ausencia completa de pólvora permitiría acotar el marco temporal a una época previa al siglo XV. Aún se ajusta más el período empleando otros dos datos: a) la constante alusión al invierno que está llegando que equiparamos a la “pequeña edad de hielo”; y b) la horda de zombis comandados por el Rey de la Noche que la asemejamos a la peste negra que asoló Europa desde 1348. La concurrencia de estos hechos sitúa el mundo de JdT en un marco cronológico equivalente al de la primera mitad del siglo XIV realidad.

Las variables que hemos introducido para el estudio son: la población (hay que estimar cuánta gente había que mantener, con cuánta mano de obra contaba la agricultura) y la producción agrícola (se





calculan las superficies cultivables y asimilándolas a regiones de europeas estimamos sus rendimientos). Un segundo paso es vincular el total de población con el volumen de recursos generados para calcular si hay (o no) un excedente alimentario que permita el mantenimiento del global de la población urbana de JdT. Paralelamente hay que saber en qué regiones se produce tal excedente y comprobar, mediante un modelo de flujos comerciales y financieros regional, cómo y por qué se exporta a las ciudades esclavistas. Concluimos el trabajo describiendo las condiciones en las que el sostenimiento económico de JdT sería plausible en base a su capacidad de producción agrícola, demografía y comercio.

'MURDER AMONG FRIENDS': ECHOES OF GREEK TRAGEDY IN A STORM OF SWORDS' 'RED WEDDING'

ALEXIA DEDIEU (UNIVERSITY OF GRENOBLE ALPES / UNIVERSITY OF SIENA)

In many respects, A song of Ice and Fire dissembles the tradition of epic fantasy novels. The deaths of main characters, the unexpected, and often violent, turn of events, are part of what made A song of Ice and Fire, a worldwide, maybe even unprecedented, phenomenon. The saga breaks the rules of traditional epic fantasy novels, and of occidental narrative structure in general. However, it has ties to Greek tragedy as well. On a wide scale, the conflict between generations, recurrent in the saga, echoes the tragic myth of Oedipus.

The notion of 'tragic' has been much discussed : its contemporary meaning does not overlap the Aristotelian definition, nor does it match the plurality of the Greek plays we have left. From a contemporary perspective, the cruelty and savagery of the unexpected turn of events, leading to the deaths of several main characters, make the 'Red wedding' a tragic scene. However, even from a philological, and Aristotelian, perspective, the scene revives tragic themes and notions.

The scene, that could be qualified as an Aristotelian 'peripeteia', intertwines horror and compassion, just as much as any Greek tragedy. The event itself, the murder of the guests, echoes the transgression of the Greek fundamental law of 'xenia', a recurrent theme in many Greek plays, from Euripides' Cyclops and Hecuba, to Aeschylus' Oresteia.

The aim of this paper is first to analyze the many echoes from Greek tragic drama in the construction of the Red Wedding scene. Then, it aims to show how the use and reshaping of devices from Greek drama within the narrative form of the epic fantasy allows it to break away from the traditional schemes and contributes to a new, seizing and surprising kind of narration.

LA ANAGNÓRISIS DE EDDARD STARK: TRAGEDIA GRIEGA EN CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

ISIDRO MOLINA ZORRILLA (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA)

En Juego de tronos, primera novela de la saga Canción de hielo y fuego escrita por George R.R. Martin, Eddard Stark descubre que los hijos y herederos del rey Robert Baratheon son en realidad fruto de la relación incestuosa entre la reina Cersei Lannister y su hermano gemelo Sir Jaime, caballero de la Guardia Real. Este reconocimiento de la verdadera identidad de los vástagos de la reina supone un punto de inflexión en el desarrollo dramático del personaje y su caída en desgracia. La revelación de identidades, o anagnórisis, es un recurso ampliamente utilizado en la tragedia ateniense del siglo V a.C. Uno de los ejemplos más destacados por su ironía intrínseca se halla en Edipo Rey de Sófocles, donde Edipo finalmente se descubre como el asesino de su padre y el consorte de su propia madre, crímenes causantes de la peste que asola la ciudad de Tebas. Partiendo de los postulados que perfila Aristóteles en su Poética, en la que recurre a Edipo Rey como pieza ejemplar, el objetivo de mi investigación es indagar en la herencia, si bien indirecta, de la tragedia griega en la obra de Martin. Para ello tomaré como objeto de estudio el arco argumental de Eddard Stark en Juego de Tronos, marcado por la anagnórisis, cuyo desarrollo narrativo comparte elementos literarios con el devenir de los héroes en la tragedia griega.



El epíteto, recurso retórico por excelencia en las grandes obras que han conformado la historia de la literatura universal, se muestra aquí como una importante herramienta narrativa. En esta comunicación se analiza, por un lado, la función que ejerce el epíteto, que sirve de recordatorio para mantener el hilo narrativo de la historia a pesar de la acumulación de hazañas protagonizadas por uno de los personajes más carismáticos de la serie. Por otro, se expone cómo se utiliza para dotar al personaje de una identidad lingüística y multicultural que será explotada a lo largo de los episodios.

EL VIAJE DEL HÉROE O EL HÉROE DE LAS MIL CARAS: LA REPRESENTACIÓN DEL MONOMITO CAMPBELLIANO EN LA SERIE TELEVISIVA JUEGO DE TRONOS

MIGUEL CISNEROS PERALES (UNIVERSIDAD: UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE (SEVILLA))

Siguiendo la estela de la formulación sobre el monomito o viaje del héroe que desarrolló Joseph Campbell (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949) y que, aplicada a la ficción fantástica de inspiración épica, intuyeron escritores varios, entre los que J. R. R. Tolkien es paradigmático, analizaremos las peripecias de dos personajes de la serie *Juego de Tronos*, centrándonos en capítulos centrales de sus respectivas historias: Brandon Stark (el viaje del héroe) y Arya Stark (el héroe de las mil caras); para ver en primer lugar si sus caminos son tan dispares como parecen y, en segundo lugar, si no hacen más que replicar el mismo patrón o si, por el contrario, reaccionan contra este síndrome de Campbell.

GOTHIC TRADITIONS IN SANSA STARK'S PLOTLINE IN A SONG OF ICE AND FIRE

GYÖRGYI KOVÁCS (EÖTVÖS LORÁND UNIVERSITY, BUDAPEST)

The world of *A Song of Ice and Fire* by George R. R. Martin has become exceptionally popular through the TV show *Game of Thrones* in the last few years. George R. R. Martin created an extremely complex fantasy world, building on various literary traditions and historical examples. In my paper, I would like to show that one of these traditions is the Radcliffean Female Gothic, most palpable in the books by Sansa Stark's plotline. The Female Gothic is a much-contested term, originally used by Ellen Moers, meaning "the work that women have done in the literary mode that, since the eighteenth century, we have called the Gothic." It is often exemplified by Ann Radcliffe's novels, the most famous of which is *The Mysteries of Udolpho* (1794). In my paper, I will discuss the different interpretations of the term Female Gothic (e.g. by Gilbert and Gubar, Holland and Sherman, and Robert Miles) and show that Sansa Stark's narrative in the novels is a descendant of the Radcliffean school of Female Gothic, which puts emphasis on female suffering and inactivity. This tradition explains the criticism Sansa's character received from fans in the earlier seasons; they accused her of being stupid, and incompetent, arguing that she should learn to 'play the game of thrones.' This may be the reason why her character went through significant development when the TV show took a different direction from the books in Season 5.

THE SYMBOLOGY OF POPULAR CULTURE IN THE SCENES OF GAME OF THRONES: A VERB-VISUAL ANALYSIS OF CARNIVALIZATION AND THE GROTESQUE

ANA CAROLINA PAIS (UNIVERSITY OF SÃO PAULO)

This paper focuses on the development of a master's thesis entitled "Carnivalization in *Game of Thrones*: a verb-visual study" (conducted under the guidance of Professor Sheila V. de C. Grillo at the University of São Paulo), whose objective is to analyze the presence of carnivalization in the TV series, and consequently of the grotesque and grotesque realism, concepts studied by the Russian theorist Mikhail Bakhtin, as well as other elements of the popular culture's symbology. We use as methodology the concepts of Metalinguistics and the syncretism of the verb-visuality dimensions developed by Bakhtin and his Circle. For the oral presentation, taking into account the scenes that could bring elements of popular culture and a



UNIVERSIDAD
PABLO DE OLAVIDE
SEVILLA



THE BLACK VEIL OF FREEDOM: WIDOWS BEYOND WESTEROS

DAWN A. SEYMOUR KLOS (TRINITY COLLEGE DUBLIN)

The widows of Westeros vary in background and motivation, yet all share a common bond; power. Cersei Lannister, Daenerys Targaryen, Margaery Tyrell, and Catelyn Stark survived husbands of wealth and prowess yet they obtained new status upon the deaths of their spouses. Widowhood afforded women in the Middle Ages with protected rights under the newly solidified English Common Law. Each Westerosi widow represents the varying degrees of legal autonomy women could express. This paper compares Westerosi women with historical counterparts to examine women's rights in thirteenth century England. It questions the validity of a feminist conscious as seen in Daenerys, the independence as displayed by Cersei, the role of the mother exhibited by Catelyn, and the woman as a pawn played by Margaery. Isolde Pantulf (1170-1230) demonstrated all of these traits. Isolde was widowed four times, each allowing a new legal dynamic. The paper proposes each leading lady represents a different relationship of widowhood with the law. The paper is informed by non-narrative sources such as legal proceedings, marriage contracts, and land holdings.

MUJER Y PODER EN JUEGO DE TRONOS

MAYTE DONSTRUP (UNIVERSIDAD DE SEVILLA)

¿Qué es el poder? Cersei Lannister defiende que el poder, simplemente, es poder. Es decir, que con un simple chasquido este puede ser ejercido. En el otro lado del Mar Angosto, Daenerys Targaryen se balanceaba entre tomarlo a sangre y fuego o a base de inocular una creencia en su persona en la población. De forma que un mismo objeto, el poder, puede ser entendido y ejercido de distintas maneras, así como puede ser alcanzado utilizando diversos instrumentos para permitir su uso, pero ¿cuál estrategia es más eficaz? Con la meta de responder esta cuestión, esta comunicación abarcará un estudio sobre el liderazgo femenino en Juego de Tronos centrado principalmente en las casas Targaryen y Lannister a través de un análisis longitudinal de las siete temporadas emitidas hasta el momento.

Para alcanzar los resultados, en base en un estudio cuantitativo, se ha realizado un examen de los principales personajes femeninos con el fin de poder determinar su arquetipo predominante. Asimismo, se ha desarrollado un estudio socio-semiótico del personaje y sus relaciones de poder con los demás sujetos, resolviendo las características –positivas o negativas– que han atribuido a las líderes esta producción. De este estudio se concluye la heterogeneidad de las mismas, con arquetipos que difieren en todos los casos y con diferentes estrategias utilizadas por cada una para detentar el poder. De igual manera, resulta de interés que el tipo de liderazgo más atribuido a la mujer en el mundo real, denominado transformacional, sea el menos representado en el mundo ficcional.

EL USO DEL EPÍTETO EN JUEGO DE TRONOS: CONSIDERACIONES LINGÜÍSTICO-RETÓRICAS

YOLANDA MORATÓ (UNIVERSIDAD DE SEVILLA)

Uno de los momentos estelares de entre las numerosas luchas y solemnes diálogos que tienen lugar en Juego de Tronos se da cuando la persona que acompaña a Daenerys presenta de manera oficial a la Khaleesi; esto es algo que, para disfrute del espectador, sucede con relativa frecuencia. Se procede así a facilitar una enumeración de todos sus atributos en una secuencia encadenada, que reconocen e incluso repiten mentalmente muchos de los seguidores de la saga: madre de dragones, la que rompió las cadenas... o, por ser fieles a la lengua en la que ella misma se presenta a Jon Nieve en el tercer capítulo de la séptima temporada,

Daenerys Stormborn of House Targaryen, rightful heir to the Iron Throne, rightful Queen of the Andals and the First Men, Protector of the Seven Kingdoms, the Mother of Dragons, the Khaleesi of the Great Grass Sea, the Unburnt, the Breaker of Chains.





greater mixture of verb-visual (scenes with few dialogues or long periods of soundtrack, for example, were put away), we selected two scenes: King Joffrey's wedding party (episode two, season four) and Tyrion Lannister's wedding party (episode eight, season three). To do so, we first present a brief review of the bakhtinian theory of popular culture and carnivalization, based on the Bakhtin's works "Rabelais and his world" and "Problems of Dostoevsky's Poetics". Afterwards, we proceed to analyze the verbal and visual signs separately. In other words, we first interpreted the verbal discourse in the Portuguese language subtitles and then we moved on to the analysis of the visual discourse, captured through the scenes's printscreens (still) and the development of photomontage for easy visualization. Finally, we turned to the analysis of the verb-visual syncretism of these popular elements. So, with this analysis we could identify the presence of these elements within the series Game of Thrones.

«WHEN YOU PLAY THE GAME OF THRONES, YOU WIN OR YOU DIE.» GAME OF THRONES BETWEEN MAINSTREAM CULTURE AND COUNTERCULTURE

CARLO DAFFONCHIO (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PISA / SCUOLA NORMALE SUPERIORE)

In his latest book, *Wonderland. La cultura di massa da Walt Disney ai Pink Floyd*, the cultural historian Alberto Mario Banti identified and discussed two pop culture's main trends, mainstream culture and counterculture, and their different narrative structures. Mainstream culture is marked by the Manichean contraposition between good and evil and the "happy ending". Mainstream heroes are always successful and virtuous; class, gender and race differences are accepted and normative. The counterculture is the complete opposite of mainstream culture. Exploded in 1960s and 1970s, the narrative of this pop culture's trend is marked, for example, by characters' ambiguous morality and by the break of class, gender and race boundaries.

On the basis of Banti's work, I want to analyse George R. R. Martin's fantasy saga and the popular TV show based on these books. The purpose of my speech is threefold. The first aim is to investigate the background of *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones*. By means of a survey of the cultural production of both George R. R. Martin and HBO, I want to demonstrate *Game of Thrones'* countercultural background and his connection with sci-fi and fantasy authors of 1950s and 1960s and with the political rock culture of the 1960s and 1970s. Secondly, I want to show how this background resulted in *Game of Thrones'* contents and his peculiar narrative structures, for example the "Point of view" technique. My third and last purpose is to consider *Game of Thrones'* immense success, in relation to data about TV show's audience. About this topic, there are three fundamental questions: how kind of success is it; what does that tell us about the cultural history of our time; how does this success complicate Banti's categories of mainstream culture and counterculture?

ORGANIZERS



**Departamento de Geografía,
Historia y Filosofía**
Área de Historia Antigua

**Departamento de Filología
y Traducción**
Área de Filología Latina

Facultad de Humanidades



Facultad de Humanidades



**Vicerrectorado de
Estrategia, Empleabilidad y
Emprendimiento**



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



**Vicerrectorado de
Investigación y Transferencia
de Tecnología**



**VICERRECTORADO DE
RELACIONES INSTITUCIONALES**



**Departamento de Filología
y Traducción**



**Departamento de Geografía,
Historia y Filosofía**



**Grupo de Investigación
HUM - 545**



Ayuntamiento de Osuna



**NO80
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA**



**Turismo
de la Provincia**
DIPUTACION DE SEVILLA



**Universidad
Pablo de Olavide**



cicis



SEVILLA4REAL