

El mito de Lilith en la cultura audiovisual; Melisandre de Asshai en Juego de Tronos

M. Mar Martínez-Oña. ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología) - UCJC Universidad Camilo José Cela (Madrid).

(mariadelmar.martinez@esne.es)

Resumen

La pervivencia de antiguas iconografías femeninas en nuestra sociedad, perpetúa una imagen de las mujeres que sin duda, es heredera de antiguas culturas patriarcales. Tradicionales iconografías que siguen vigentes en la sociedad a través de, entre otros medios, la comunicación audiovisual del siglo XXI.

Por ello, la presente comunicación analiza la pervivencia del mito de Lilith en la cultura audiovisual, concretamente la representación de Lilith como bruja, ejemplificada tras el análisis iconográfico del personaje de Melisandre de Asshai (la Bruja Roja) de la serie para televisión Juego de Tronos (Game of Thrones, 2011).

Palabras clave: Lilith, comunicación audiovisual, Femme Fatale, hechicera, Juego de Tronos, Bruja Roja, Melisandre de Asshai, iconografía.

El mito de Lilith en la cultura audiovisual; Melisandre de Asshai en Juego de Tronos.

M. Mar Martínez-Oña. ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología) - UCJC Universidad Camilo José Cela (Madrid).

[\(mariadelmar.martinez@esne.es\)](mailto:mariadelmar.martinez@esne.es)

Introducción

La mujer, una de las protagonistas en la cultura audiovisual, es identificada con diversos estereotipos femeninos cuyo origen se remonta a antiguas mitologías. La mitología, representa historias sagradas, que son reinterpretadas a través de diversos medios de comunicación; fomentándose de forma silenciosa, la construcción y pervivencia de estereotipos en el imaginario colectivo. En la sociedad, los productos culturales tienen una difusión masiva donde “los medios de comunicación de masas son, junto con la familia y la escuela, uno de los agentes fundamentales de socialización de nuestra época” (Santiso, 2001, p. 46).

Concretamente, es el mito de la diablesa Lilith uno de los más representados a lo largo de la historia, su iconografía se ha ido transmitiendo de generación en generación a través de los medios de comunicación, de la cultura colectiva y como tal, sigue presente en la sociedad audiovisual actual. Se trata de representación e identificación de personajes femeninos con una mujer poderosa, seductora y malvada identificada como un icono del erotismo y convertida en protagonista de la cultura audiovisual. Su fuerte atracción y poder está relacionada no sólo con su belleza sino con su gran sensualidad, erotismo y sexualidad que se explota a través de la cultura visual manteniéndose y retransformándose un estereotipo femenino que no favorece la igualdad de género. No sorprende, puesto que el uso/costumbre, normaliza la imagen femenina, fomentándose la aceptabilidad de estereotipos y arquetipos femeninos.

Por ello, se considera necesario realizar una revisión reflexiva, analítica e interpretativa del papel de Lilith en la cultura audiovisual, centrándonos en el

personaje de Melisandre de Asshai, conocida como la Bruja Roja en la serie "Juego de tronos" (HBO), basada en "Canción de hielo y fuego":

En 1996 el guionista y escritor estadounidense G. R. R. Martin publicó "Juego de Tronos", el primer volumen de Canción de Hielo y Fuego, una saga de fantasía épica dividida en siete partes en las que se describe la caída del rey del ficticio territorio de Poniente y sus Siete Reinos y las guerras entre siete familias poderosas para ocupar el vacío Trono de Hierro. Quince años después, en 2011, el canal de cable HBO, con un presupuesto de 50 millones de dólares, estrenaba los 10 primeros episodios de "Juego de Tronos" [...]. (Guerrero, 2014).

El estudio y análisis de los personajes femeninos que aparecen en la serie Juego de Tronos es estudiado por diversos autores, como Rojas, Alcántara y Rodríguez (2008) que analizan entre otros aspectos los estereotipos femeninos como uno de los elementos del Brand Equity de la serie Juego de Tronos, donde afirman que los personajes femeninos están mayoritariamente bajo el control de algún hombre, como por ejemplo Cersei Lannister, aunque afirman que a lo largo de la serie se ha producido un empoderamiento femenino, donde se han modernizado arquetipos femeninos.

La relación de la serie Juegos de Tronos con los estudios interdisciplinarios de género es estudiada por Gjelsvik y Schubart, (2016) y Evans, (2019); Evans (2019) realiza un profundo análisis de la masculinidad y las convecciones de género, destacado los cuerpos discapacitados. Interesante es la reflexión de Ester Massó (2020) quien analiza diversidad funcional en la serie, entre otros conceptos destaca feminidades y masculinidades, junto con la performatividad del género;

El caso de las mujeres que ostentan formas de feminidad no normativas, dentro del universo juegotronil, y que desde el inicio además poseen roles cruciales en la trama, son sumamente interesantes. Sin duda, las que destacan en ello de forma clara y distinta son Arya y Brienne, entre otras varias bien significativas también. Sobre otros ejemplos femeninos

notorios, como Cersei Lannister, Lady Olena, Catelyn Stark o evidentemente Daenerys, aunque acumulen mucho poder y de modos particularmente interesantes, ostentan sin embargo roles más tradicionalmente femeninos –sin que ello impida su subversión, a menudo, ni su empoderamiento, insisto- dentro de su propias sublevaciones. Nos referimos ahora, sin embargo, a mujeres que subvierten, violan incluso los roles de lo que significa ser mujer en este cosmos, para hacer de ello un sentido de la vida. (Massó, 2020, p. 35).

Centrándonos en el personaje analizado en esta comunicación, destaca McKay (2018) quien afirma que el personaje de Melissandre está basado en identidades neopaganas (relacionados con la mitología celta y/o en la espiritualidad celta en la cultura popular estadounidense que deriva en Wicca), sin embargo, desde esta comunicación se considera necesario buscar relaciones con mitologías más antiguas. McKay 2018, relaciona al personaje de Melissandre con el empoderamiento personal que enlaza con el feminismo neoliberal, afirmando que las mujeres se liberan cuando son libres de tomar sus propias decisiones.

This reversal seems to point to the idea that Melisandre truly is an icon of empowered feminist spirituality, but this can only be true within a framework of neoliberal feminism and spirituality as gender essentialism. (McKay, 2018, p. 2).

2. Material y método

Tras la visualización y análisis de la serie Juego de Tronos, se procedió a realizar una revisión bibliográfica y a continuación un estudio iconográfico de Lilith, para identificar cómo se representa, cuales son las diversas formas de representarla. Dicha revisión bibliográfica se complementó con la bibliografía sobre Juego de Tronos, destacando aquella que se centraba en los personajes femeninos, concretamente en la Bruja Roja, el personaje analizado, Melisandre de Asshai.

A través del método iconográfico se identifica el personaje mitológico de la diablesa Lilith, junto con sus atributos o elementos iconográficos y a partir de aquí se procede al análisis del personaje.

3. Lilith en la cultura audiovisual

El origen del estudio de la iconografía femenina, del mito de Lilith se remonta al siglo XIX (Bornay, 1990), donde Lilith presenta diferentes iconografías estudiadas y analizadas por diversos autores (Bornay, 1990; Eetessam, 2009; Zuriaga, 2013; Lenaers, 2013; Hidalgo-Marí, 2013, 2015; Martínez-Oña, y Muñoz-Muñoz, 2015; etc.). Algunas de las representaciones iconográficas atribuida a esta diablesa (Lilith) es la de bruja junto con la de Femme Fatale, cuyo “carácter seductor y persuasivo [...] encaja perfectamente en la idiosincrasia publicitaria que pretende persuadir y/o seducir al receptor para motivarle la predisposición a la pieza” (Hidalgo-Marí, 2015, p. 394). Carácter que también se puede aplicar a sus representaciones audiovisuales, ya que es sin duda, en la industria del cine donde nació y se desarrolló este estereotipo femenino que actualmente se mantiene, no solamente en cine sino en todos los medios de comunicación.

En la serie Juego de Tronos, existen importantes personajes femeninos, que en ocasiones marcan la diferencia con personajes masculinos:

Las mujeres no son como ellos [los hombres], tiene otras aptitudes y fortalezas. Este guiño al poder femenino queda muy claro cuando libera [Khaleesi] a los esclavos inmaculados. ‘Valar Morgulis’, reza la intérprete que la acompaña, ‘Sí, todos los hombres deben morir; pero nosotras no somos hombres’. (Castillo y Porras, 2014: 198)” (citado por Massó, 2020, p. 35).

Los personajes femeninos más destacados, más empoderados en la serie son Daenerys, Sansa, Arya y Cersei; sin embargo, Melisandre de Asshai

(la Bruja Roja) aun siendo un personaje femenino secundario, es un personaje crucial que posee un enigmático poder que mantiene hasta el final de la serie. Las brujas o hechiceras que aparecen en la serie “Juego de Tronos” son tres, Maggy la Rana, que profetizó el futuro de Cersei, Mirri Maz Duur, quién traicionó a Daenerys, y Melisandre, la “Bruja Roja”. Melisandre, es una sacerdotisa/hechicera del Señor de la Luz, quien parece que le otorga habilidades mágicas.

Dentro del amplio universo narrativo e iconográfico de esta producción para televisión, aparece la iconografía de la diablesa Lilith, encarnada en el personaje de la Bruja Roja, Melisandre de Asshai, enigmática mujer sabia y cruel, que sabe lo debe hacer para que suceda lo que ordena su “Dios”, el Señor de la Luz, es el Dios al que adora y al que reza, pero nunca se manifiesta, aunque siempre está presente.

Melisandre, aparece por primera vez en la segunda temporada de la serie junto a Stannis Baratheon. Utiliza su magia para acercar a Stannis al Trono de Hierro; Melisandre se convierte en una mujer poderosa, la mano derecha de Stannis, a quién nadie cuestiona hasta tal punto que envía a morir entre llamas a una inocente, a la propia hija de Stannis; todo está justificado por Melisandre, al creer en una profecía que vio en las llamas. Donde el fuego se convierte en un elemento iconográfico principal para este personaje. Desafía la características habituales de las mujeres, es una sacerdotisa y eso le da un poder, tanto que invierte la historia (ahora no es la bruja la que se quema en la hoguera, sino las niñas inocentes).

A partir de la temporada 6, Melisandre hará una nueva reinterpretación de su visión en las llamas, otorgándole el protagonismo de su profecía a Jon Nieve (Aegon Targaryen) y Daenerys Targaryen, motivo por el cual ayudará a ambos. Quizá uno de sus mayores poderes es el conocimiento que poseía del destino final, el gran secreto, el futuro de Arya Stark.

A lo largo de toda la serie, la Bruja Roja realiza hechizos y tiene visiones a través del fuego. Entre sus hechizos, pudo crear una sombra con el aspecto de Stannis y matar a Renly; también usando sangre como un elemento habitual en sus hechizos, pudo maldecir a Joffrey, Robb y Renly, quienes mueren. Pero sin duda, uno de sus hechizos más relevantes fue revivir a Jon Nieve.

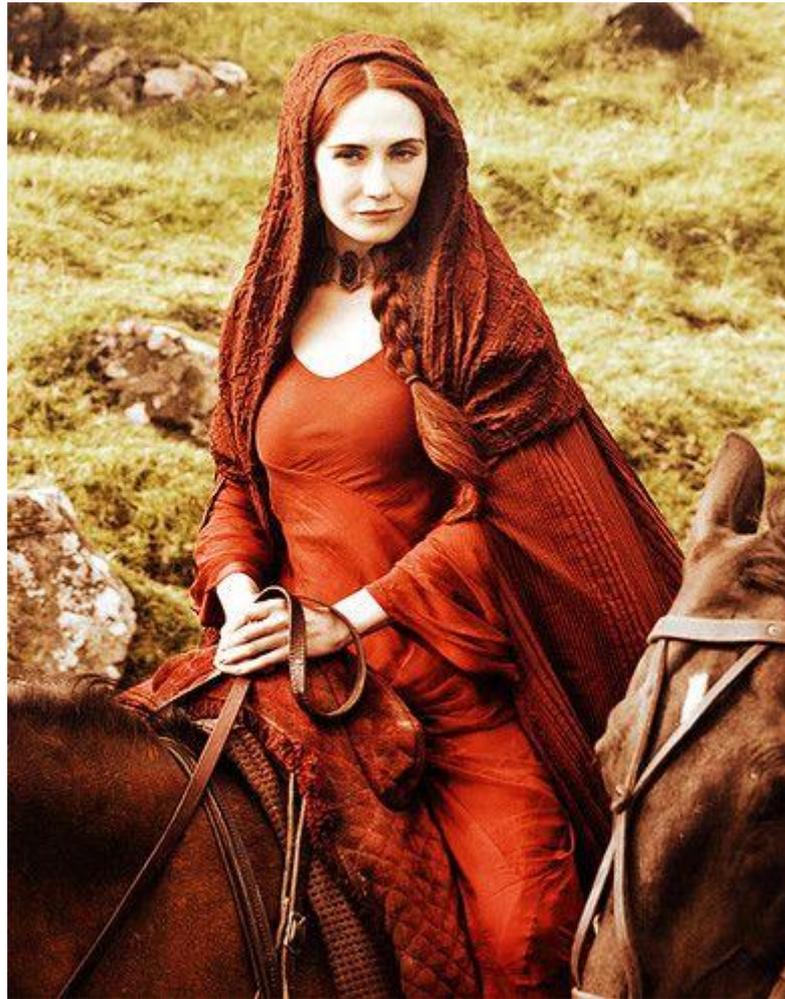


Figura 1. *Melisandre de Asshai*. Fotograma de la serie Juego de Tronos. Recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/449585975272914567/>

La apariencia física de Melisandre responde a una joven y bella mujer que en ocasiones se puede relacionar con una Femme Fatale. McKay (2018) afirma que el personaje más complicado para el feminismo es Melisandre, ya que su poder se basa en su propia feminidad que explota en diversas ocasiones con partes femeninas de su cuerpo o incluso apareciendo desnuda (algunos de sus actos malvados los realiza estando desnuda) ante algunos hombres. Pero, es a través de los hombres como obtiene su poder.

Sin embargo, realmente se trata de una bruja/hechicera de edad avanzada, que se muestra como una mujer joven, bella y poderosa; ocultando así su verdadera apariencia física. Este personaje, mantiene muchas incógnitas

a lo largo de la serie, entre ellas su edad (podría tener 400 años), no se conoce su verdadera edad, aunque mantiene siempre una apariencia joven y bella debido al collar que adorna su cuello, al quitarse este elemento se observa una transformación, una metamorfosis de una mujer joven y bella a una anciana de blancos cabellos.



Figura 2. *Melisandre de Asshai*. Fotograma de la serie Juego de Tronos. Recuperado de <https://hipertextual.com/2016/04/game-of-thrones-melisandre-escena>

El collar permite la metamorfosis, el fuego, la sangre y los hechizos identifican a Melisandre como bruja. Excepto el collar, todos los demás elementos iconográficos también están relacionados con la diablesa Lilith, junto al aspecto físico donde el color rojo la identifica con Lilith. La relación de Melisandre con las iconografías con las que se relaciona a Lilith (Bruja y Femme Fatale), se complementa con su aspecto de Femme Fatale, sobre todo en el uso del desnudo que implica la sexualización del cuerpo femenino. Cuando aparece desnuda está en una situación de poder frente a un hombre que mira desconcertado. Ya que es ella, la que decide qué va a suceder cuando se quita la ropa, convirtiendo su sexualidad en parte de su poder.

Mujer, que encarna perfectamente el misterio, hasta el último capítulo. Se trata de una sacerdotisa de R'hollr, que sabe mantener sus motivos ocultos hasta el final de la serie, lo cual le provoca una permanente aura de misterio.

Se puede afirmar que Melisandre, es una mujer inteligente, bella y una bruja poderosa, que posee poder político, religioso y sexual; poder conseguido a través de sus hechizos y de su sexualidad, ya que seduce a los hombres para conseguir un fin determinado. Esto último, junto con su sexualidad como herramienta de poder la relacionaría con la iconografía de Femme Fatale. Mientras que su rol como hechicera, junto con sus atributos iconográficos (fuego como elemento fundamental del personaje, la sangre, su aspecto e incluso su nombre). Ambas iconografías identificadas con el mito de Lilith; de esta forma se perpetúa antiguas mitologías femeninas que quedan instaladas dentro del imaginario social.

Al indagar en los procesos de sentido que construyen las representaciones sociales hegemónicas de las culturas contemporáneas y en la difusión masiva de representaciones de género, es inevitable alertar sobre el especial control que ejercen los estereotipos patriarcales que acaban convirtiéndose en rasgos definitorios de la identidad masculina y femenina de tal forma que promueven la categorización de los distintos roles de género como tipos esenciales. Las representaciones estereotipadas o tipificaciones comunes exhiben una visión determinada de la mujer y propagan unos valores sobre ella -que a su vez se retroalimentan de los que dominan en la sociedad-, que estarían renovándose continuamente al tiempo que ejerciendo violencia simbólica contra las mujeres. (Fernández Romero, 2012, p. 40).

Referencias bibliográficas

- Bornay, E. (1990). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra.
- Eetessam Párraga, G., (2009). Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 18, 229-249.
- Evans, T. (2019a). 'Cripples and bastards, and broken things': masculinity, violence, and abjection in *A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Tesis doctoral, Escuela de Literatura, Lenguas y Lingüística, Universidad Nacional de Australia.
- Evans, T. (2019b). Vile, scheming, evil bitches? The monstrous feminine meets hegemonic masculine violence in *A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies*, 5 (1), 14-28
- Fernández Romero, D. (2012). *Destrucción y reconstrucción de la identidad de mujeres maltratadas: análisis de discursos autobiográficos y de publicidad institucional*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense.
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila Roja" y "Juego de Tronos" en España. *Comunicación y sociedad*, (21), 239-267.
- Gjelsvik, A. y Schubart, R. (Eds.) (2016). *Women of Ice and Fire. Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. Londres y Nueva York: Bloomsbury.
- Hidalgo-Marí, T. (2013): *De Pandora i altres mals: la divulgació industrial-cultural del mite de la dona fatal*. Alicante: Universidad de Alicante. Departamento de Comunicación y Psicología Social, [en línea], Disponible en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/29107>.
- Hidalgo-Marí, T. (2015). El resurgir de la mujer fatal en publicidad: la reinención de un mito. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 10, 394-418. doi:10.18002/cg.v0i10.1519

- Lenaers Cases, S. (2013). El espejo como reflejo de los mundos de la enajenación en el arte. *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, (1), 139-150.
- Martínez-Oña, M. M. y Muñoz-Muñoz, A. M. (2015). Análisis iconográfico del mito de Lilith en la publicidad. *Revista Latina de Comunicación Social*, (70), 611-626.
- Massó Guijarro, E. (2020). Tullidos, bastardos y cosas rotas”: diversidad funcional e interseccionalidad en “Juego de tronos. *Dilemata*, (31), 27-52.
- McKay, H. (2018). The Feminists are Coming: A Critical Analysis of Melisandre and Feminism in Game of Thrones. *Relics, Remnants, and Religion: An Undergraduate Journal in Religious Studies*, 3(1), 7.
- Rojas Lamorena, Á. J., Alcántara Pilar, J. M., & Rodríguez López, M. (2018). Sexo, violencia y estereotipos en el brand equity de una serie. El caso de Juego de Tronos.
- Santiso Sanz, R. (2001). Las mujeres en la publicidad: análisis, legislación y aportaciones para un cambio. *Acciones e investigaciones sociales*, 13, 43-60.
- Zuriaga Senent, V. F. (2013). Las cocinas del infierno. La visualidad de las mujeres en las calderas de Pedro Botero. *Dossiers feministes*, 17, 173-189.

