



House of the Dragon (2022). Política, plataformas y cultura mainstream
María Lucía Sánchez
Política y Comunicación (N.º 2), e023, Reflexiones, 2023
ISSN 2953-3821 | <https://doi.org/10.24215/29533821e023>
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/politicaycomunicacion>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata | La Plata | Buenos Aires | Argentina

House of the Dragon (2022) **Política, plataformas y cultura mainstream**

House of the Dragon (2022)
Politics, platforms and mainstream culture

María Lucía Sánchez

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

luciasanchezcolman@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0003-3488-2876>

Resumen

El presente artículo se aborda la serie de televisión *House of the Dragon* (HBO, 2022), para dar cuenta de su contexto de producción y de circulación. Para esto, se considera, por un lado, un eje de análisis vinculado con la descripción de los sentidos respecto de la cultura *mainstream*, el capitalismo de plataformas y la masividad de los públicos; por otro lado, se indagan los vínculos entre las categorías de lo político y la política para pensar de qué manera el discurso ficcional está en diálogo con sentidos, representaciones y problemáticas actuales.

Palabras clave

cultura mainstream, plataformas, públicos emergentes, política, político

Abstract

The present article addresses the television series *House of the Dragon* (HBO, 2022), to give an account of its context of production and circulation. In this way, it is considered, on the one hand, an analysis point linked to the description of the meanings regarding mainstream culture, platform capitalism and the mass life of publics; on the other hand, the work inquires about the links between the categories of politics and politics to think about how the fictional discourse is in dialogue with current meanings, representations and issues.

Keywords

mainstream culture, platforms, emerging audiences, politics, political

Una propuesta narrativa

House of the Dragon (2022) comienza su primera temporada cuando la familia Targaryen gobierna desde hace más de un siglo los Siete Reinos bajo el Trono de Hierro. Este mundo de ficción y fantasía situado en la Edad Media, que HBO adaptó a una serie televisiva, es la precuela de *Game of Thrones* (2011), inspirada en la saga de libros *Canción de Hielo y Fuego* (1996), del escritor George R. R. Martin. A su vez, *House of the Dragon* (2022) también se basa en la novela *Fuego y sangre* (2018), del mismo autor.

La trama se centra en la Casa Targaryen, una familia de un linaje particular: cabello plateado, ojos claros y figuras esbeltas. Es que, entre los Targaryen, existe la costumbre de practicar la endogamia como modo de protección del linaje familiar. El componente fantástico de la serie está construido en torno a la posesión histórica, por parte de la familia, de dragones, personajes que adquieren un protagonismo en las dos propuestas del creador George R.R. Martin.

La cartografía de *House of the Dragon* (2022) es un mundo compuesto por cuatro continentes, de los cuales dos forman parte de lo conocido: Westeros y Essos. Los Siete Reinos, correspondientes a diferentes casas reales, están ubicados de un lado del Muro, la gran muralla de hielo. Esta división opera como frontera que separa a la realeza del resto de los pueblos y criaturas que existen en este universo.

La religión tiene gran incidencia en el campo simbólico y mítico que propone este mundo, ya que atraviesa la construcción de sentidos que recorre la trama de cada personaje. Los Siete Dioses forman parte de la religión oficial de los reinos, sin embargo, de acuerdo a la pertenencia territorial de las diferentes familias, las creencias varían y emergen otras deidades.

Estas creencias configuran una cultura dentro de esta ficción, tal es así que la presencia de los dioses forma parte de las prácticas cotidianas de los personajes en relación con sus experiencias amorosas, sus conflictos y el ejercicio del poder.

Las plataformas como marca de época

Actualmente, las «industrias creativas», como expresión que incluye la convergencia entre lo digital y los medios (Martel, 2011, p. 17), constituyen una hegemonía de la cultura audiovisual, conducida por las plataformas de *streaming*. Entre ellas, cabe destacar el protagonismo de algunas de origen estadounidense, como la cadena HBO, Netflix, Amazon Prime, Star+, Disney+, entre otras.

En este texto, resulta de relevancia abordar a estas plataformas como productoras de cultura y de discursos que construyen significados, sentidos comunes e imaginarios en la sociedad que consume estas producciones. Sin embargo, es pertinente comprender esta situación en el marco de un modelo que las entiende como protagonistas económicos:

Las plataformas son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen. De esta manera se posicionan como intermediarias que reúnen a diferentes usuarios: clientes, anunciantes, proveedores de servicios, productores, distribuidores e, incluso, objetos físicos. Casi siempre, estas plataformas vienen con una serie de herramientas que permiten a los usuarios construir sus propios productos, servicios y espacios de transacciones (Srnicek, 2018, p. 45).

En este escenario, la economía digital representa un modelo hegemónico (Srnicek, 2018), en tanto atraviesa los sectores tradicionales al converger cada

vez más con la información, el manejo de datos personales, el uso de Internet y de la tecnología. La variedad de plataformas que lleva a las pantallas los contenidos audiovisuales es muy diversa y, de esta manera, se configuran otras experiencias que involucran diferentes modos de apropiación de los públicos.

La cadena de televisión estadounidense HBO distribuye sus contenidos vía *streaming* a través de la plataforma por suscripción HBO Max. Entre las particularidades de la empresa se pueden mencionar la intencionalidad de producir contenidos ficcionales a partir de temáticas y de estructuras narrativas que presentan rupturas con las tradicionales y que, a su vez, guardan relación con problemáticas sociales y culturales de la actualidad. En este sentido, se destacan producciones como *The Sopranos* (1999) o *Euphoria* (2019), cuya trama explora, entre otras problemáticas, las juventudes y sus problemáticas con el consumo. En este mismo aspecto, se subraya el reciente estreno de *The Last of Us* (2023) y la representación de un mundo postapocalíptico, atravesado por la destrucción, el miedo y la soledad.

Los públicos emergentes

Desde su época dorada, a comienzos de la primera década de 2000, el canal se publicitó a través del eslogan «No es televisión, es HBO» (Garlington, 2022), un juego discursivo que identifica una experiencia alternativa respecto de la televisión como medio de comunicación tradicional. De este modo, la experiencia del público que emplea la plataforma requiere del uso de sus datos personales y de medios de pago para generar un perfil que almacena gustos y preferencias.

Sin embargo, esta relación entre los «nuevos públicos emergentes» (Martínez-Ezquerro & Martos García, 2019, p. 23) y las series es una construcción que se puede situar hacia los inicios de la Revolución Industrial, con la publicación por

entregas de la novela *Oliver Twist* (1837-1839), de Charles Dickens, una de las primeras experiencias modernas de consumo masivo de la literatura en papel.

En aquel tiempo, el público inglés esperaba con ansias las publicaciones de Dickens, a medida que se imprimían los capítulos en los folletines. De esta manera, se generó un vínculo entre un/a/e lector/a/e expectante y un autor comprometido con su devolución. Así, la trama y las acciones de los personajes se iban modificando de acuerdo a esta retroalimentación que se manifestaba en el interés del público y en el punto de vista del autor.

Acerca del consumo de las series, el vínculo con los públicos representa otra particularidad de la actualidad, dado que las experiencias de los mismos están articuladas con la participación y el debate en redes sociales. Algunas características están ligadas a la expectativa que se despliega en los entornos digitales acerca del estreno de cada capítulo, y allí emergen algunas identidades como los spoilers y usuarios de Twitter.

5

Es decir que en esta etapa del capitalismo de plataformas, en donde las mismas «se volvieron una manera eficiente de monopolizar, extraer, analizar y usar las cantidades de datos cada vez mayores que se estaban registrando» (Srnicek, 2018, p. 45), surgen diferentes apropiaciones de sentidos respecto del modo de consumo de las series que se producen.

La configuración de una *cultura mainstream* (Martel, 2011, p. 51) se relaciona con los sentidos respecto de lo masivo, lo dominante y la llegada a grandes públicos. Desde ese plano, las plataformas ingresan en un juego de competencias y de disputas por conquistar y por seducir a un público que califica, opina y analiza las producciones.

Representaciones de lo político y la política

A partir de estas consideraciones propias del contexto, en donde la *cultura mainstream* articula sentidos y representaciones acerca de la incidencia de las plataformas en la producción de series, vale explorar acerca del diálogo que se produce entre lo político y la política en *House of The Dragon* (2022). Indagar en estas categorías permite tensionar y revisar los discursos ficcionales en relación con sentidos, representaciones y problemáticas de la sociedad actual.

Desde la filosofía política, los planteos de Chantal Mouffe (2007) y de Jacques Rancière (2011) permiten profundizar en la descripción de algunas escenas de la serie para analizar de qué modo se visualizan lo político y la política.

En estos términos, Mouffe (2007) comprende a lo político a partir de la expresión del antagonismo que es constitutivo de las sociedades humanas y a la política como «el conjunto de prácticas e instituciones a través de las cuales se crea un determinado orden, organizando la coexistencia humana en el contexto de la conflictividad derivada de lo político» (p. 16).

Para Rancière (2011), en tanto, lo político está relacionado con «la formación de un 'nosotros' como un opuesto a 'ellos', y se trata siempre de formas colectivas de identificación; tiene que ver con el conflicto y el antagonismo, y constituye por lo tanto una esfera de decisión, no de libre discusión» (p. 18).

Asimismo, Rancière (2011) propone que lo político es el encuentro entre dos lógicas: una policial y otra igualitaria. La primera, está relacionada con

un orden de los cuerpos que define las divisiones entre los modos del hacer, los modos del ser y los modos del decir, que hace que tales cuerpos sean asignados por su nombre a tal lugar y a tal tarea; es un orden de lo visible y lo decible que hace que tal actividad sea visible

y que tal otra no lo sea, que tal palabra sea entendida como perteneciente al discurso y tal otra al ruido (pp. 44-45).

La segunda, en tanto, incluye a aquellas prácticas que conducen a la búsqueda y a la preocupación por la igualdad en el marco de un orden establecido (Rancière, 2011).

Las tensiones de la serie

Desde su propuesta ficcional, la serie se entrama con sentidos, problemáticas y representaciones de la sociedad que se vivencian en la actualidad. Por ello, en el presente texto se reflexiona sobre tres capítulos en particular: el primero, «Los herederos del dragón»; el cuarto, «El Rey del Mar Estrecho»; y el octavo, «El señor de las mareas», al tiempo que se recuperan algunas cuestiones generales de la temporada.

En el capítulo inicial se presentan las primeras tensiones en cuanto a las representaciones acerca de «la política» con hincapié en las expresiones de la desigualdad de género. Aparecen, allí, tres personajes femeninos de la familia Targaryen que expresan estas cuestiones a partir de sus relaciones de parentesco con el rey Viserys: Rhaenyra, su hija; Rhaenys, su hermana; y Aemma Arryn, su esposa.

En esta precuela, Rhaenyra recupera algunas características que se pueden visualizar en Daenerys Targaryen, una de las protagonistas más destacadas de *Game of Thrones*. Ambas comparten problemáticas comunes a pesar de que, temporalmente, *House of The Dragon* (2022) se sitúa 170 años antes. Esta cuestión se relaciona con la herencia y con la imposibilidad de acceder al Trono de Hierro.

Rhaenyra, única hija del rey, es nombrada heredera tras la muerte de su hermano recién nacido. Sin embargo, esta decisión política no tiene el consenso de los lords de Westeros, quienes entienden que esto representa una ruptura con la tradición histórica del hombre como heredero al Trono. En este mismo círculo, su tía Rhaenys es burlada como la «reina que no fue», porque el Trono, que ocupó su hermano, también le fue prohibido por su condición de mujer.

Otra interpretación se ofrece en una escena entre Rhaenyra y Aemma, previa a la muerte de esta última tras el nacimiento de su hijo. Allí, Aemma plantea un modo de participación de la mujer en la política vinculado con la condición de ser madre y de criar hijos que continúen la tradición y la herencia familiar.

De esta manera, se pone de manifiesto una primera expresión de lo político: Rhaenyra propone una ruptura con esas premisas, no solo porque el trono le fue prometido tras la muerte de su hermano recién nacido, sino porque la serie da cuenta de que ella demuestra un interés profundo por desordenar lo establecido.

En el cuarto capítulo, la escena final ofrece un diálogo entre Rhaenyra y su padre que resulta interesante para pensar cómo se representa lo político. Allí, Viserys devela un secreto relacionado con la profecía que se denomina «Canción de hielo y fuego». Esta se trata de una narrativa familiar que recupera la memoria de Aegon, «El conquistador», quien fundó los Siete Reinos e inició la dinastía Targaryen. La relevancia de lo político se relaciona con el sueño de Aegon que Viserys le transmite a su hija, en donde su antepasado proyectó la figura de un príncipe como conciliador de la paz y estabilidad política de la familia Targaryen.

La recuperación de esa memoria familiar es la preocupación por un proyecto a futuro que podrá ser alcanzado a través del ejercicio de la política para la

permanencia en el Trono. Sin embargo, hacia el final del octavo capítulo, la discusión sobre la profecía en el lecho de muerte de Viserys desencadena el antagonismo político al interior de la familia Targaryen, producto de una serie de confusiones. El rey, en un estado de agonía, confundió a su hija con su esposa Alicent y le confesó que debía ser ella quien retomara la promesa de Aegon de salvar a la familia ante las amenazas externas.

Alicent entendió en esa conversación que el príncipe prometido era su hijo varón, Aegon. Esto provocó que tras la muerte de Viserys, se desataran las disputas entre la propia familia en torno a un «nosotros» y un «ellos», y las aspiraciones a la sucesión por el Trono de Hierro desencadenaron las confrontaciones entre sectores de la familia que promulgaban el ascenso de Rhaenyra y el de su hermano Aegon.

Este conflicto se expresa en torno a la violencia política que comienza a desatarse entre los bandos divididos y a las alianzas que se gestan hacia el interior de la familia. En este aspecto, la posesión de los dragones se presenta como un instrumento para el ejercicio del poder, un elemento fantástico que se piensa para la instalación de la guerra y la muerte en articulación con la idea-fuerza «fuego y sangre» de la Casa Targaryen (Alice-Comunicación Política, 2017).

De este modo, la conflictividad de la familia se acentúa hacia el final de la serie en medio de la lógica policial y de igualdad que propone (Rancière, 2011), a partir de las acciones que llevan a cabo esas identidades que se construyen en oposición a partir de los capítulos finales de la serie. Esta tensión que promueve el personaje de Alicent con sus figuras aliadas consolida la proscripción y el exilio de Rhaenyra de la Casa Targaryen.

De este modo, la preservación del poder y la política en el Trono de Hierro recorren toda la trama de *House of The Dragon* (2022). Los intereses que se

ponen en juego en la búsqueda de este objetivo despliegan intereses, alianzas, violencias y la recuperación de un pasado común como promesa del futuro.

Palabras de cierre

En el presente trabajo, se partió desde dos ejes de análisis: la descripción del contexto sociocultural y el análisis de la serie respecto de las categorías de lo político y la política, a fin de dar cuenta de qué modo el discurso ficcional presente en *The House of Dragon* (2022) puede dialogar con sentidos, con representaciones y con problemáticas de la sociedad actual.

El texto se sitúa en primera medida en algunas particularidades vinculadas al capitalismo de plataformas, la configuración de la cultura *mainstream* y los públicos emergentes. Al respecto, la serie dialoga con estos sentidos en donde las plataformas forman parte de un modelo de producción económica y cultural.

En este marco, donde las propuestas ficcionales son amplias y las plataformas compiten en la producción de propuestas, los públicos tienen también un rol protagónico. Se involucran en un modo de consumo que los hace parte, no solo como suscriptores de la plataforma, sino como productores de otros discursos e identidades. Los entornos digitales son los espacios en donde estas se construyen a partir de la circulación de valoraciones y de opiniones acerca de las series.

A partir de estas interpretaciones, se retoman algunas escenas que permiten vincular sentidos acerca de lo político y la política. Respecto de la participación de la mujer en la política, la mirada realizada sobre la serie pone de manifiesto condiciones históricas de desigualdad sobre los roles asignados por género en el ejercicio del poder.

Asimismo, las expresiones de lo político a partir del antagonismo y la proscripción representan la expresión de problemáticas actuales de oposición, adversidades e identidades contrapuestas.

Por último, la ficción *The House of Dragon* (2022) incluye una primera temporada protagonizada por la familia Targaryen (con sus respectivas creencias, posesiones y modos de ver el mundo) que posibilita reflexionar sobre la violencia política y la preocupación por el futuro. Sus deseos por conservar el Trono de Hierro y la búsqueda de una representatividad considerada legítima generan el despliegue de maneras de actuar que se sostienen mediante el uso de la fuerza o el control y la transmisión de un discurso con base histórica, como el de Aegon, «El conquistador».

Referencias

Alice-Comunicación Política (2 de enero de 2017). Idea-fuerza. En *Wikialice. Diccionario Enciclopédico de Comunicación Política*. https://www.alice-comunicacionpolitica.com/wikialice/index.php/Idea_Fuerza

The Sopranos (1999) [Serie de televisión]. HBO.
<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GVU2b9AHpHo7DwwlAT4i:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>

Dickens, C. (2013) [1837-1839]. *Oliver Twist*. Losada.

Garlington, K. (23 de julio de 2022). HBO. It's Not TV. It's HBO. 2000-2001, Network Bumper IDs. [Video]. *YouTube*.
https://www.youtube.com/watch?v=H9tznE4gH_s

Euphoria (2019) [Serie de televisión]. HBO.
https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GXKN_xQX5csPDwwEAAABj:type:series?source=googleHBOMAX&action=open

Martel, F. (2011). *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus.

House of The Dragon (2022) [Serie de televisión]. HBO.

<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GYsYeoAxKH8LCwgEAAAOR:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>

Martin, G.R.R. (2018). *Fuego y sangre*. Plaza & Janés.

Game of Thrones (2011) [Serie de televisión]. HBO.

<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GVU2cggagzYNJjhsJATwo:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>

Martínez-Ezquerro, A. y Martos García, A. (2019). La lectura en los actuales contextos de educación social: claves desde la formación literaria. *Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*, 33, 19-30.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/article/view/68664>

12

The last of Us (2023) [Serie de televisión]. HBO.

<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GYyofRQHeuJ6fiQEAAAEy:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>

Mouffe, Ch. (2007). *En torno a lo político*. Fondo de Cultura Económica.

Rancière, J. (2011). *El desacuerdo. Política y filosofía*. Nueva Visión.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.