



## Escenografías histórico-fantásticas de estética posmoderna en la serie *Juego de Tronos*

Carlos Tejeda<sup>1</sup>; Javier Hernández-Ruiz<sup>2</sup>

Recibido: 17 de enero de 2022 / Aceptado: 9 de marzo de 2022

**Resumen.** Se analizarán las “escenografías cinematográficas” de serie de HBO *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, 2011-2019) desde una hermenéutica interdisciplinar que las enmarca en un proceso diacrónico sobre los modelos precedentes que han abordado el medievalismo. De este modo, se ponen de relieve los procesos de creación de esas escenografías a partir de las experiencias cinematográficas precedentes, guiadas por una lógica fantástica y espectacular (un eclecticismo creativo que no renunciaba al pastiche o incluso el *kitsch*). *Juego de tronos*, empero, responde a un neomedievalismo post-postmoderno y sus escenografías han sido reelaboradas según una estética posmoderna que responde a la intermedialidad, intertextualidad y la apropiación, con el apoyo de la tecnología digital y sus esmerados efectos.

**Palabras clave:** Juego de tronos; escenografías; dirección-artística; apropiación-posmoderna; intertextualidad.

### [en] Postmodern historical- fantastic set design in the series *The Game of Thrones*

**Abstract.** This article analyzes the “cinematographic scenographies” of the HBO series *Game of Thrones* (*Game of Thrones*, 2011-2019) from an interdisciplinary hermeneutic. In this way, we highlight the processes of creation of these sets from the preceding cinematographic experiences, guided by a fantastic and spectacular logic (a creative eclecticism that did not renounce pastiche or even kitsch). *Game of Thrones*, however, responds to a post-postmodern neo-medievalism and its sets have been reworked according to a postmodern aesthetic that responds to intermediality, intertextuality and appropriation, with the support of digital technology and its painstaking effects.

**Key Words:** Game of Thrones; sets; art-Direction; postmodern-appropriation; intertextuality.

**Sumario:** 1. Introducción, 2. Metodología, 3. Diacronía de las escenografías históricas, 4. Neomedievalismo postposmoderno en las escenografías, 5. Conclusiones. Referencias.

**Cómo citar:** Tejeda, C.; Hernández-Ruiz, J. 2022. Escenografías histórico-fantásticas de estética posmoderna en la serie *Juego de Tronos*. *Arte, Individuo y Sociedad* 34 (4), 1503-1515, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.79906>

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España)

E-mail: [carlos.tejeda@urjc.es](mailto:carlos.tejeda@urjc.es)

<https://orcid.org/0000-0001-6087-6563>

<sup>2</sup> Universidad Camilo José Cela (España)

E-mail: [josejavier.hernandez@ucjc.edu](mailto:josejavier.hernandez@ucjc.edu)

<https://orcid.org/0000-0003-3857-6171>

## 1. Introducción

La serie de HBO<sup>3</sup> *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff y D.B. Weiss, 2011-2019), desarrollada a lo largo de ocho temporadas e inspirada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, del escritor norteamericano George R. R. Martin, ha supuesto uno de los mayores éxitos televisivos del siglo XXI. A ello han contribuido no solo los numerosos lugares a lo largo de los cinco continentes donde se ha rodado, sino la propia escenografía de las diseñadoras de producción Gemma Jackson (las tres primeras temporadas) y Deborah Riley (a partir de la cuarta temporada). Este será el principal objeto de estudio según una propuesta, a medio camino entre la mirada historiográfica y la hermenéutica, que ahora se va a detallar.

Hasta ahora las aproximaciones a esta exitosa serie se han centrado, sobre todo, en los aspectos que, desde la perspectiva posmoderna y posestructuralista, interesan actualmente en la recurrente revisión del imaginario medieval fantástico: el poder, el papel de la mujer, las relaciones estamentales o de clase y raza, etc. También ha habido otros acercamientos con el fin de calibrar el fenómeno televisivo (Lozano et al., 2013), el tan peculiar como creativo medievalismo (Fitzpatrick, 2019; Porrinas y Jiménez, 2019) o neomedievalismo (Robinson y Clements, 2009) de la serie; ha habido incluso revisiones de la filosofía subyacente en las tramas (Irwin y Jacoby, 2018; Pavlac, 2017) y hasta revisión creativa de la épica medieval (Carroll, 2018). En el terreno de la escenografía predominan el inventario de escenarios y localizaciones (Riley et al., 2019), sin entrar en un análisis profundo, o la crónica del apabullante diseño de producción que ha dado relumbrón a la serie y se ha convertido en una de sus principales bazas.

## 2. Metodología

Este texto se focalizará principalmente en la contextualización histórica y en el análisis estético de las escenografías. Para esto último se partirá de un campo semántico ampliado de ese término que seguidamente vamos a explicar con precisión. Se apuesta por una metodología conscientemente interdisciplinar que tiene en cuenta las aportaciones de los estudios iconográficos e iconológicos de Panofsky, de la semiótica visual, de los más recientes análisis intermediales (el texto fuente es una novela) y de los *film studies* contemporáneos, que han metabolizado la vertiente analítica del estructuralismo con las aportaciones posestructuralistas de los estudios culturales y del postcine. En dicha hermenéutica será fundamental, dada la naturaleza sincrética de las escenografías de esta serie, la revisión de la intergenerencia, la intermedialidad y, sobre todo, la intertextualidad, todo ello en el marco de un intercambio posmoderno de préstamos intergenéricos y estéticos que se acusan especialmente en las escenografías. Se analizará, pues, este peculiar eclecticismo, característico de la estética apropiacionista posmoderna, que exhala su diseño visual al combinar estilos, elementos e influjos de todas las épocas de la historia del arte a través de diversas disciplinas artísticas (pintura, arquitectura, cine, comic, etc.).

---

<sup>3</sup> Home Box Office

Se va ahora a la definición del término “escenografía cinematográfica”, que presidirá este análisis y que se diferencia claramente de las otras escenografías hermanadas que conforman la dramaturgia del teatro o la ópera. En el referido ámbito fílmico —que incluye a la serie televisiva—, la escenografía desempeña una función muy relevante y de gran proyección significativa, bastante más de lo que comúnmente suele reconocérsele. Se apuesta aquí, en consecuencia, por este término, conceptualmente más amplio que otros como *sets*, decorados o escenarios, que aluden a una condición subsidiaria de la dirección artística en el conjunto de una propuesta fílmica. Ciertamente, la “escenografía cinematográfica” se constituye a partir de decorados o localizaciones naturales más o menos intervenidas, pero se conforma, a la par, como dimensión significativa vinculada a los resortes plásticos de una película —fotografía, vestuario, efectos especiales—, aunque también a otras articulaciones narrativas, dramáticas o enunciativas. Si se concibe con plena conciencia por sus artífices, una “escenografía cinematográfica” opera como instancia expresiva y significativa de primer orden, con vocación de transformarse en factor vertebrador de cualquier propuesta cinemática.

De esta manera, superando esa concepción que la restringe al decorado, la escenografía se percibe para el analista o espectador crítico como una instancia textual de mayor calado en la puesta en forma cinematográfica, un vector activo que apunta hacia los vastos territorios del espacio fílmico. No podemos hablar, en consecuencia, de escenografía fílmica desvinculándola de los avances técnicos y lingüísticos del devenir del séptimo arte y sus derivaciones. La ubicuidad de la cámara, por ejemplo, va unida al desarrollo de los decorados tridimensionales de considerables dimensiones que irrumpieron en los *kolossal films* como *Cabiria* (*Giovanni Pastrone 1913*) o *Intolerance* (David. W. Griffith, 1916), y ese es uno solo entre múltiples ejemplos de una historia de interacciones entre tecnología y representación que definen las diferentes escenografías. Conviene considerar que la revolución digital, que ha traído consigo una reformulación de los formatos cinemáticos y de los procesos de producción, distribución y exhibición, también ha promovido inexorables transformaciones en el campo de la dirección artística, otorgando a la tecnología de ceros y unos un indudable protagonismo. Hoy día, con esa magia digital se pueden reflejar los más inimaginables escenarios en pantalla y eso ha propiciado el auge de los géneros fantásticos, en todas sus vertientes, en películas, sagas y series. *Juego de tronos* se enmarca en ese contexto y será abordado con los instrumentos metodológicos que se han venido señalando, pero para llegar aquí ha habido un proceso de recreación de las escenografías cinematográficas que conviene reseñar.

### 3. Diacronía de las escenografías históricas

Si bien no existen límites para la creatividad, se hace necesario establecer una serie de conceptos que diferencian la arquitectura escenográfica de la arquitectura civil. Prima en la primera una libertad total que se impone sobre las contingencias constructivas reales y que permite hacer volar la imaginación sin ataduras en beneficio del espectáculo visual. Al fin y al cabo, la imagen en movimiento no es permanente, sino que se constituye en la emoción del momento. Ese impulso de libertad creativa que inspira sus escenografías en Hollywood se impuso en las pantallas, pero también en la arquitectura real: el “mundo *kitsch* y falso de sus películas se emulsionaba, para

muchos, con la realidad arquitectónica y social de «la Meca del cine»” (Ramírez, 1995, p. 11), circunstancia que se pone de manifiesto en la propia arquitectura de las salas de cine de las primeras décadas del siglo XX, concebidas como si fuesen auténticos palacios, y que posee una afinidad estética con los decorados de las películas exhibidas. Así pues, continente y contenido buscaban que el público olvidara su realidad cotidiana embaucado por decorados reales y ficticios.

Estos cines americanos eran enormes, y en ellos triunfaba una combinación fantástica de estilos, preferentemente exóticos, de tal modo que no era difícil establecer una continuidad ideal entre lo que sucedía en la pantalla y lo que el edificio mismo sugería: de ahí el recurso constante a los estilos «españoles» (neobarroco colonial, plateresco o morisco), a los orientales, o a otros considerados igualmente lejanos y románticos. (Ramírez, 1995, pp. 21-22).

Lo *kitsch*<sup>4</sup>, a veces se entrevera con el eclecticismo del que los estudios de Hollywood hacían gala siguiendo la tendencia de las artes y la arquitectura de aquellos tiempos. De esta manera, se conciben escenografías que mezclan ornamentos estéticos de diferentes épocas, desde orientales al estilo Tudor, favoreciendo con ello el pastiche. El pastiche es definido por Vaskes (2011) como la imitación o plagio “que consistía en tomar determinados elementos característicos de la obra de un artista (...) y combinarlos de tal manera que parecieran una creación original” (p. 64). Y el enorme éxito de muchas de estas películas ejercía una gran influencia en el público, tanto por vestuario que lucían las estrellas —el vestido que llevó Joan Crawford en *Letty Lynton* (Clarence Brown, 1932) que al parecer generó una venta de cerca de medio millón de modelos en los almacenes Macys de New York—, como por el mobiliario que aparecía en las pantallas, convertido en objeto de deseo: así sucedió con *Amarga victoria* (*Dark Victory*, Edmund Goulding, 1939) en la que “muchas tiendas recibieron pedidos de un sofá igual al del escritorio de Bette Davis” (Ramírez, 1995, p. 27).

La influencia de muchos decorados concebidos en las cintas silentes de Hollywood no solo favoreció la expansión del eclecticismo decimonónico, muy en boga en aquellos tiempos, sino que alentó a constructores y promotores a edificar residencias inspiradas en aquel imaginario decorativo. “Los arquitectos crearon para ellos un corpus fascinante de metáforas subliminales: los estilos neoejipcio, clásico, gótico, neoárabe o barroco eran inseparables, en la década de 1920, del *mood* evocado por algunos géneros cinematográficos” (Ramírez, 1995, p. 2). Esa estela de eclecticismo desacomplejado también se manifestó en las mansiones que se hicieron construir las grandes estrellas de cine, al estilo de las que se reflejaron en la gran pantalla como la residencia de Norma Desmond (Gloria Swanson) en *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950), o esa cumbre del pastiche que es la mansión Xanadú de Charles Foster Kane en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), siguiendo los excesos decorativos y la mezcla de estilos del castillo<sup>5</sup>

<sup>4</sup> “Los estudiosos no se ponen de acuerdo respecto a la etimología de la palabra “*kitsch*”. Algunos creen que procede del término inglés *sketch* (boceto), mientras otros la relacionan con la expresión alemana “*etwast verkitschen*” (vender barato) (...) surgió durante la segunda mitad del siglo XIX”. (Kulka, 2011, p. 9).

<sup>5</sup> Declarado monumento histórico por el National Register of Historic Places (NRHP) en 1972, y abierto a las visitas turísticas, conserva parte de la colección de arte de Hearst. Su página web oficial es <https://hearstcastle.org>

que se hizo construir el magnate William Randolph Hearst, en quien estaba inspirado el personaje del film, entre 1919 y 1947 en San Simeón, California.

Conviene señalar que, dentro esta amalgama de términos, también podría entrar en juego el concepto de *camp*, en el sentido que apunta Sontag (2021) hacia “el amor a lo no natural: al artificio y la exageración” (p. 351). La escritora norteamericana señala que muchos ejemplos *camp* “son mal arte o *kitsch*” (p. 355) y la palabra ya estaba en circulación a finales del siglo XVII. En cualquier caso, en ambos términos está presente la mezcla de elementos estéticos, si bien en *camp* tiene esos significados diferenciados que se han señalado. Greenberg afirma: “el *kitsch*, que utiliza como materia prima simulacros academicistas y degradados de la verdadera cultura, acoge y cultiva esa insensibilidad” (Greenberg, 1979, p. 18); Kulka (2011) profundiza más en ese campo semántico:

El objeto representado es rápida y fácilmente reconocible. El éxito del *kitsch* depende completamente de las asociaciones previas ligadas al objeto representado, unas asociaciones que en nada modifica: el *kitsch* no nos dice nada nuevo ni interesante del objeto en cuestión, tan solo apela a las emociones y asociaciones que ya tenemos en nuestra memoria “nombrando”, por así decir, el objeto representado con un lenguaje visual apropiado (p. 24).

Después de este preámbulo histórico y conceptual, se da paso al principal objeto del presente análisis. Las escenografías de *Juego de Tronos* no son propiamente *kitsch*, aunque en su concepción visual siguen las pautas del eclecticismo, apelando a elementos reconocibles por el espectador que han sido heredados de la tradición cultural, la cinematográfica, sobre todo. Para entender en su justa medida estas apropiaciones hay que contextualizarlas en la estética de la intertextualidad posmoderna. En ese marco estético, el culto a la cita y al palimpsesto incide sobre todo en la iconografía, principalmente procedente del cine, el cómic o la televisión y, más recientemente, del videojuego o Internet.

Estas nuevas formas cobran vida mediante la apropiación y manipulación de los modelos superiores, recurriendo sistemáticamente a la imitación y mezcla de lenguajes y estilos anteriores. Aparecen como una impresión mímica del original, pero sin motivo intrínsecamente ridiculizador, como una especie de ironía inexpressiva (Jameson, 1991, p. 85).

Estas operaciones de “apropiación iconográfica” vienen siendo habituales en el cine fantástico, incluidas las *space operas*, sagas como *La guerra de las galaxias* (*Stars Wars*, 1977) y sus secuelas o *Dune* (David Lynch, 1984), y en no pocas ocasiones provienen del cómic de superhéroes o de propuestas más autorales, como las de la revista *Metal Hurlant*. Por otro lado, cuando se trata de la representación del mundo medieval, muchas de estas iconografías están inspiradas no solo en películas o tebeos precedentes, sino también en las artes plásticas decimonónicas que, al mismo tiempo, son una reinterpretación idealizada de las miniaturas realizadas en la Edad Media, iconografía precisamente que se convierte en la referencia visual del público para que esa historia que contempla le resulte creíble. Es decir, “la verosimilitud peligraría porque el espectador tiene pruebas” (Ortiz et al., 2003, p. 60).

La mirada del creador hacia el pasado es algo habitual en los procesos creativos a lo largo de la Historia. Si bien los artistas del Renacimiento y el Neoclasicismo

pusieron los ojos en la Grecia clásica, los creadores del siglo XIX tomaron como fuente de inspiración el “romantizado” medieval: Victor Hugo –*Nuestra señora de París* (1831)–, o Walter Scott –*Ivanhoe* (1819), *El talismán* o *Ricardo Corazón de León* (1825) –, compositores como Richard Wagner que se inspira en una leyenda alemana del siglo XIII para su ópera *Tannhäuser* (1845) o en los temas artúricos – *Lohengrin* (1850), *Tristan e Isolda* (1865) y *Parsifal*, estrenada en 1882–. También en la arquitectura y en las artes decorativas surge la fiebre del neogótico, un movimiento que trata de revivir el gótico medieval con una perspectiva decimonónica. Ese *revival* medievalizante en las artes plásticas tiene a uno de sus máximos exponentes en los prerrafaelistas Dante Gabriel Rossetti, John Everett Millais, Edward Burne-Jones o John William Waterhouse, en cuyas doncellas pintadas tipo *My Sweet* (1908), se pueden detectar influencias para la caracterización del personaje de Sansa Stark (Sophie Turner) en *Juego de tronos*, por dar un ejemplo.

Estos artistas decimonónicos se tomaron sus licencias que replicarían las producciones del Hollywood dorado hasta la década de 1950, subordinando la exactitud histórica a la propia historia narrada en el film con el objetivo de fascinar al público, sin detenerse ante anacronismos, mezclas espúreas de ornamentos románicos y góticos con otros inspirados en el *art nouveau* o *art déco*; esas escenografías moldearon además sus propias estilizaciones siguiendo el eclecticismo de la arquitectura ordinaria de finales del siglo XIX y principios del XX, como se puede apreciar en títulos como *Las cruzadas* (*The crusades*, Cecil B. DeMille, 1935) o *Robin de los bosques* (*The adventures of Robin Hood*, Michael Curtiz y William Keighley, 1938). Y a esas puestas en escena de pretensión naturalista, pero con ecos teatrales (cartón piedra, paisajes pintados o artificiosos sets) se añadió la generalización del Technicolor en la década de 1950, que permitió reproducir los colores vivos característicos de la miniatura y las pinturas al temple. Se incrementó así la verosimilitud naturalista y la espectacularidad visual, como ponen de manifiesto títulos como, *El halcón y la flecha* (*The Flame and the Arrow*, Jacques Tourneur, 1950), *Ivanhoe* (1952) y *Los caballeros del Rey Arturo* (*Knights of the Round Table*, 1953), ambas dirigidas por Richard Thorpe, o *El príncipe valiente* (*Prince Valiant*, Henry Hathaway, 1954). También encontramos osadías estéticas que se salen de las tendencias del momento a la hora de reinterpretar el Medioevo, como la que llevó a cabo Orson Welles en *Macbeth* (1948).

En cualquier caso, la imagen de la Edad Media evolucionará a partir de la década de 1960, cuando se busca una mayor veracidad en la representación de la época, dotando de un mayor realismo sucio característico en ese tiempo –*El señor de la guerra* (*The War Lord*, Franklin J. Schaffner, 1965)–, al igual que sucederá en otros géneros cinematográficos como el *western*, por poner un ejemplo. Es una estética alejada de la estilización de las producciones que se ruedan en Europa –*El séptimo sello* (*Det sjunde inseglet*, 1957) y *El manantial de la doncella* (*Jungfrukällan*, 1960), ambas de Ingmar Bergman, *El proceso de Juana de Arco* (*Procès de Jeanne d'Arc*, 1962) o *Lancelot du Lac* (1974), ambas de Robert Bresson, *Andrei Rubliev* (Andrei Tarkovski, 1966), o *Macbeth* (Roman Polanski, 1971). Y muy especialmente la originalísima propuesta, deliberadamente inspirada en el teatro y plástica del siglo XII, que propone Éric Rohmer en *Perceval el Galés* (*Perceval le Gallois*, 1978), alejándose del naturalismo verosímil institucionalizado a la hora de adaptar un texto del pasado, el poema *Perceval* o *el cuento del Grial* que escribiera Chretien de Troyes hacia 1180.

Esta corriente de estilización creativa a partir de la verosimilitud naturalista conecta con la concepción escenográfica de *Juego de Tronos*, estando apoyada ahora por las tecnologías digitales avanzadas e inspirada por el neomedievalismo postposmoderno que definen Robinson y Clements (2009) “*a post-postmodern ideology of medievalism*” (p. 55). De hecho, en la concepción de neomedievalismo que definen Moberly y Moberly (2009), la tecnología y la revisitación contemporánea del pasado, van de la mano:

Las obras neomedievales, en este sentido, no pretenden simplemente describir, reproducir o recuperar lo medieval, sino que emplean técnicas y tecnologías contemporáneas para simular lo medieval, es decir, para producir una versión de lo medieval que es más medieval que lo medieval, una versión de lo medieval que se puede ver y tocar, comprar y vender (p. 15)<sup>6</sup>.

En relación con todo ese proceso, marcado por las apropiaciones retrospectivas de determinadas corrientes estéticas, se debe tener muy presente que las tendencias son un fenómeno que surge en cada período, y que lo que parece auténtico y original en el momento para el consumidor o el espectador, con el paso del tiempo, puede transformarse en una imagen u objeto obsoleto, pasado de moda, como apunta Barthes (1978) cuando estudia el mundo de la moda:

La Moda es un orden del que se hace un desorden ¿Cómo se opera esa conversión de lo real en mito? Por la retórica de Moda. Una de esas funciones de esa retórica es borrar el recuerdo de las Modas pasadas, de manera que censure el número y el retorno de las formas; para ello da sin cesar al signo de Moda la coartada de una función (cosa que parece abstraer a la Moda de la sistemática de un lenguaje), desacredita los términos de la moda pasada euforizando los de la Moda presente, juega a los sinónimos simulando tomarlos por sentidos distintos, multiplica los significados de un mismo significante y los significantes de un mismo significado. En suma, el sistema está sumido bajo la literatura, el consumidor de Moda sumergido en un desorden que muy pronto se convierte en olvido, ya que le hace ver lo actual como una novedad absoluta (p. 256)

#### 4. Neomedievalismo postposmoderno en las escenografías

Antes de entrar en el análisis de la escenografía de la serie, que es el objetivo principal de este estudio, conviene contextualizar algunos aspectos de inspiración histórica que también operan en la lógica apropiacionista posmoderna. De hecho, George R. R. Martin nunca ha ocultado algunas de las fuentes de inspiración para su saga de novelas *Canción de Hielo y Fuego*<sup>7</sup> que inspira la serie, desde las literarias —el ciclo artúrico, *El señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien o las obras de Shakespeare—

<sup>6</sup> “Neomedieval works, in this sense, do not simply seek to describe, reproduce, or otherwise recover the medieval, but instead employ contemporary techniques and technologies to simulate the medieval – that is, to produce a version of the medieval that is more medieval than the medieval, a version of the medieval that can be seen and touched, bought and sold”.

<sup>7</sup> Hasta la fecha, la saga está compuesta por cinco títulos: *Juego de tronos* (1996), *Choque de reyes* (1998), *Tormenta de espadas* (2000), *Festín de cuervos* (2005) y *Danza de dragones* (2011), todos ellos publicados en castellano por Ediciones Gigamesh.

hasta las históricas; de hecho, la Heptarquía Anglosajona (entre el año 500 y el 850 d. C.) formada por los reinos de Essex, Estanglia, Kent, Mercia, Northumbria, Sussex y Wessex inspiran los siete reinos que conforman el territorio de Poniente: el reino del Norte que rige la casa de los Stark desde su fortaleza, Invernalía (Winterfell), el reino de las Islas y los Ríos que administran los Greyjoy en Pyke, el reino de la Montaña y el Valle gobernado por los Arryn en Nido e Águilas (The Eyrie), el reino de la Roca dirigido por los Lannister en Roca Casterly (Casterly Rock), el reino de las Tierras de la Tormenta regentado por los Baratheon en Bastión de Tormentas (Storm's End), el reino del Dominio a cargo de la casa Tyrrell desde Altojardín (Highgarden) y el reino de Dorne controlado por los Martell en Lanza del Sol (Sunspear); y finalmente Desembarco del Rey (King's Landing) sede del Trono de Hierro y capital de los Siete Reinos, trono del que fue expulsada la casa Targaryen cuya única superviviente, Daenerys, tratará de recuperarlo con la ayuda de los Dothraki, pueblo nómada que trae reminiscencias de los guerreros de Gengis Kan.

Siguiendo con las referencias históricas, el argumento, que narra las luchas entre diferentes estirpes por hacerse con el Trono de Hierro, está basado en la Guerra de las Dos Rosas, el enfrentamiento civil entre dos familias emparentadas con la dinastía de los Plantagenet (la casa de Lancaster y la casa de York) entre 1455 y 1487 para conseguir el trono de Inglaterra; la reconciliación que sucedió al fin del conflicto dio paso al reinado de Enrique VII Tudor (Editorial Grudemi, 2021). Igualmente, el muro que vigila la Guardia de la Noche, al norte de Poniente, está inspirado en el muro de Adriano (122 d. C.), que con más de cien kilómetros de longitud atravesaba de este a oeste la antigua provincia romana de Britania para protegerse de los Pictos; esa confederación de tribus célticas que habitó el norte y centro de Escocia fue la fuente de inspiración en la serie para los Salvajes y los Otros, a los que aquellos llaman Caminantes Blancos.

E incluso en algunos de sus protagonistas se pueden detectar referencias de personajes históricos; por ejemplo, Cersei Lannister (Lena Headley) y su hijo Joffrey Baratheon, que guardan similitudes con la ambiciosa Margarita de Anjou y su único hijo, Eduardo de Westminster, también conocido como Eduardo de Lancaster; este Príncipe de Gales era fruto del matrimonio entre Margarita y Enrique VI, destronado durante la guerra de las Dos Rosas por Eduardo IV; Margarita y su hijo conseguirían huir a Escocia y después se refugiarían en Francia, donde se alió con el conde de Warwick –su trasunto en la serie sería Lord Tywin Lannister (Charles Dance)–, quien vencería al usurpador del trono. Eduardo de Westminster moriría con diecisiete años en la batalla de Tewkesbury. Sin embargo, Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) está inspirado en el caballero Götz von Berlichingen, a quien apodaron *Mit der eisernen hand* (el de la mano de hierro) por la prótesis de ese metal que llevaba tras perder la mano derecha durante la guerra de sucesión entre Renania-Palatinado y Baviera en 1504. Hay más personajes que tienen sus equivalentes históricos; así Tyrion Lannister (Peter Dinklage) se asemeja para muchos a Ricardo III, muerto en la batalla de Bosworth (1485) que culminó la guerra de las Dos Rosas, quien padecía una escoliosis severa que le hacía caminar torcido; Brienne de Tarth (Gwendoline Christie), cuya figura posee semejanzas con Juana de Arco, o Gorrión Supremo (Jonathan Price), una suerte de trasunto de Girolamo Savonarola, por citar algunos ejemplos más. E incluso el propio mapa geográfico de Poniente, pintado a gran tamaño sobre el suelo de un patio de la Fortaleza Roja, trae reminiscencias de las Islas Británicas.



La Historia no ha dejado solo la impronta en las referencias a personajes del pasado, en los temas y en las tramas del relato (grandes familias enfrentadas, juramentos de lealtad, alianzas matrimoniales, combates a espada, órdenes religiosas y militares, mitos germánicos y escandinavos, etc.), también en la escenografía, el asunto que protagoniza este artículo, el impacto es muy patente; numerosas localizaciones reales de la serie son escenarios históricos que, por su espectacularidad y belleza, han contribuido a acrecentar su gran éxito, lo que ha potenciado al mismo tiempo el reclamo turístico de los emplazamientos donde se han rodado: en el castillo de Ward (s. XVIII) se recreó en sus interiores Invernia; el castillo de Audley, donde se sitúa el campamento de Robb Stark (Richard Madden), el Fuerte Lovrijenac en Dubrovnik, que comenzó a construirse en el siglo XI y que representa a la Fortaleza Roja, el castillo de Santa Florentina en Canet del Mar (s. XI) donde se ubicó colina del Cuervo. Pero las referencias medievales se extienden al reino nazarí de Granada (1238-1492), que sirve de inspiración visual para el reino de Dorne; no en vano, algunas de sus localizaciones para su capital, Lanza del Sol, son el Alcázar de Sevilla o la Alcazaba de Almería. También la Baja Edad Media sirve como inspiración visual de Desembarco del Rey, que se ha rodado en diversos emplazamientos naturales tan célebres como Dubrovnik, y donde también aparecen estéticas orientales, como el imponente edificio del Gran Septo de Baelor, diseñado digitalmente con reminiscencias de las mezquitas otomanas de Estambul.

A esa mixtura de eclecticismo y apropiacionismo posmoderno que impregna *Juego de Tronos* contribuye igualmente la “atemporalidad creativa”; al igual que el Hollywood clásico, sus creadores han buscado la inspiración en otras épocas y otras geografías: tribus escandinavas (vikings en la islas de Hierro), el mosaico de la Antigüedad (los pueblos de Asia Menor —Ksar de Ait Ben Hadu transformado en Yunkai o Essauira que fue Astapor— que se ubica en localizaciones de Marruecos, o las civilizaciones precolombinas presentes en la pirámide de la ciudad de Meeren que remite a la mejicana de Teotihuacán), los Ghats de Benarés a orillas del Ganges, que sirvieron de inspiración para el templo del Dios de Muchos Rostros en Braavos. Pero hay incluso influencias de la arquitectura moderna, como el diseño del interior del palacio de Meeren con influjos de la Ennis House de Frank Lloyd Wright -quien a su vez se inspiró en la cultura maya- o el banco de Hierro de Braavos, con reminiscencias de la Nueva Cancillería del Reich construida en 1938 por Albert Speer y de la que solo se conservan las fotografías.

Son tan solo unos ejemplos a destacar de los numerosos lugares históricos que aparecen en la serie; en esas heterogéneas escenografías, creadas por las diseñadoras de producción Gemma Jackson (las tres primeras temporadas) y Deborah Riley (a partir de la cuarta temporada), se han intervenido localizaciones o *sets* con decorados reales posteriormente retocados con efectos digitales. Se evidencia, de ese modo, la continuidad del espíritu del eclecticismo clásico; de ahí que esa estética visual, además de las alusiones pictóricas y arquitectónicas anteriormente mencionadas, contiene indudables referencias de filmes clásicos del género como, por citar algunos títulos destacados, *Excalibur* (John Boorman, 1981) basada en la leyenda del rey Arturo y el Santo Grial, *Conan, el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982) a partir del personaje creado en 1932 por el escritor Robert E. Howard, *Lady Halcón* (*Ladyhawke*, Richard Donner, 1985), *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987), *Willow* (ídem, Ron Howard, 1988), *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) o la trilogía dirigida por Peter Jackson *El Señor de los Anillos: La Comunidad*

*del Anillo* (*The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring*, 2001), *El Señor de los Anillos: Las dos torres* (*The lord of the rings: the Two Towers*, 2002) y *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey* (*The Lord of the Rings: the Return of the King* 2003)—, adaptación de las tres novelas de J. R. R. Tolkien publicadas entre 1954 y 1955. Referencias que han reconocido algunos de los realizadores de la serie como Matt Shakman, quien incluso ha confesado, en una entrevista (Wigler, 2017) en *The Hollywood Reporter*, que para la concepción de la secuencia de la batalla con los dragones de Daenerys del episodio cuarto, *The Spoils of War*, de la séptima temporada se basó en la escena de los helicópteros de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) y en la del desembarco que abre *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998).

Todo ello es consecuencia de esa estética posmoderna impulsada por la intertextualidad y el apropiacionismo y aplicada a la escenografía cinematográfica. De esta manera se toman fragmentos -Jameson (1991) estableció la fragmentación como una de las categorías de la estética posmoderna- de diferentes lugares, estilos y épocas para conformar una miscelánea sobre la que se aplica la mirada contemporánea con plena libertad y que incluso reproduce metafóricamente las contradicciones actuales de Occidente (los nueve reinos de Westeros) o el caótico exotismo oriental en otros reinos.

Si bien en sus inicios la función del decorado cinematográfico era un telón de fondo donde se tenían que mover los personajes, en parte porque la cámara estaba fija en un trípode, muy pronto los primeros directores artísticos se percataron de las posibilidades estéticas de la escenografía dentro del relato filmico. Cedric Gibbons, supervisor general de la MGM y, en consecuencia, responsable de las escenografías de la principal *major* durante su periodo de esplendor, apunta que

(...) el público sólo debería percibir una cosa, esto es, que los *sets* armonizan con la atmósfera del relato y con el tipo de personaje que aparece en él. Los fondos deben de acentuar el papel de esa persona y sacar de ella el máximo partido. Esta es la regla de oro para el director artístico del estudio (Ramírez, 1995, p. 123).

A ello contribuye de manera muy destacada la técnica filmica que aporta tanto la fotografía como los aquí omnipresentes efectos digitales. La escenografía resultante es, como viene siendo en el séptimo arte, consecuencia de un artificio que, en este caso, está presidido por las infinitas potencialidades performativas de los ceros y unos. La digitalización hace posible a estas alturas no solo manipular las localizaciones reales de partida e incluir seres virtuales (*stunts*), sino aplicar los movimientos de cámara y otros recursos cinematográficos a esa escenografía resultante.

Más allá de la vistosidad y la espectacularidad, tanto de las arquitecturas reales como de los paisajes naturales en los que se ha rodado, las escenografías cinematográficas de *Juego de tronos*, reforzadas por el mencionado tratamiento digital, sigue la citada regla de oro de Gibbons. Y lo hace a través de una enorme variedad de registros y de iluminaciones en los diferentes lugares donde transcurre la trama; por un lado, la atmósfera plomiza de Invernalía, casi siempre nublada o nevada —se puede detectar en sus paisajes influjos de las pinturas de Caspar David Friedrich—, el desabrido y oscuro castillo Negro cubierto de blanco y situado a pie del muro de Hielo, que contrastará con los soleados paisajes desérticos del continente de Essos y con sus ciudades, donde predominan los tonos ocre y terrosos como Qarth o Meeren. Y en

contraposición a todos ellos, los luminosos y cálidos escenarios de Desembarco del Rey, la capital y principal puerto de los Siete Reinos; asomada a los acantilados y rodeada por una gran muralla que culmina en la imponente Fortaleza Roja, sede del Trono de Hierro y símbolo de riqueza, su entramado ornamental exterior se inspira en los criterios estilísticos del gótico flamígero del siglo XV; sus interiores, empero, siguen la estética renacentista, como ponen de manifiesto tanto los salones de columnas y los patios con arquerías, como el propio mobiliario (objetos forjados en hierro, sillas de madera y cuero, etc.). En majestuosidad el edificio rival de la Fortaleza Roja es el Gran Septo de Baelor, cuyo exterior real se rodó en las escalinatas de la catedral de Santa María de Girona, aunque la tecnología digital ha hecho posible que su acabado exterior y su interior remedan con convicción la arquitectura bizantina. Alrededor de ambas construcciones, serpentea el laberinto de calles y casas con el trazado desestructurado de las ciudades feudales. Y finalmente el Trono de Hierro que, según el relato, hizo construir Aegon I al comienzo de su reinado con las espadas de los enemigos rendidos; algunos han vinculado su inspiración con la puerta de la sacristía de la abadía de Tewkesbury, cubierta por piezas de armadura de caballo recuperadas del campo de batalla de Tewkesbury, donde se batieron los Lancaster y los York el 4 de mayo de 1471 y halló la muerte el joven Eduardo de Westminster.

Las escenografías cinematográficas contribuyen de esta manera a crear una nueva espectacularidad muy del siglo XXI. Se construye, así, una nueva verosimilitud que, sin renunciar al naturalismo dominante en el Modo de Representación Institucional o M.R.I (Burch, 2006), incluye aspectos fantásticos que son asumidos por el espectador y que contribuyen a crear una emoción:

La nuestra –como se ha repetido a menudo– es ante todo una era de simulacros, no de documentos. El pasado, la tradición resultan fruto explícito de ficción. Además, la nuestra parece ser una era que, con su «visualización total» de la imaginación, hace todo perfectamente contemporáneo (Calabrese, 1987, p. 195).

Por último, los títulos de crédito; aunque sea este un trabajo de postproducción, se ha convertido en un sello distintivo que reafirma el *branding* de este producto, al igual que ocurre hoy día en no pocas series y en la recreación medievalista rastreada en estudios como el de Larrington (2018). Es, sin duda, la emoción la meta que persiguen estas escenografías, buscada a través de la espectacularidad que ya se ha visto fue cultivada en los *sets* de la era dorada del cine. Esa emoción se reformula en los tiempos canalizándose a través de una nueva negociación con un espectador menos ingenuo, la evolución digital del “público productivo” de Fiske (1987), abierto hacia una nueva verosimilitud, hacia una nueva emoción posmoderna con el medio fantástico como apoyo.

En una entrevista, el director creativo Angus Wall del estudio Elastic<sup>8</sup>, uno de los responsables del diseño, cuenta el origen del proyecto que surgió con la llamada de la productora ejecutiva de la serie Carolyn Strauss con la que había trabajado en otras series como *Roma* (2005):

Discutimos sobre el hecho de que [*Juego de Tronos*] no tiene lugar en la Tierra que conocemos. Transcurre en un mundo que solo existe en los libros. Así que de

---

<sup>8</sup> La página oficial de la compañía: <https://makemakeentertainment.com/elastic/>

manera similar a cómo funciona la leyenda o un mapa en los libros de fantasía, ella sintió que era necesario crear un mapa para la serie (Perkins, 2011, s.p.).

Además, como Angus Wall comenta en la entrevista, durante la elaboración de los primeros diseños, el hecho de ubicar los lugares era una gran ayuda para comprender mejor su situación. Aunque añade que la idea de crear elementos tridimensionales vino después, siendo la principal fuente de inspiración las máquinas diseñadas por Leonardo Da Vinci que, según sus palabras, “tienen un sentido de diseño atemporal (Perkins, 2011); y, a partir de ahí, desarrollaron este complejo trabajo que, según confiesa Perkins, se realizó a partir de los dibujos que hizo a mano el propio George R. R. Martin.

No se puede concluir sin tener presente que, como ocurre con toda obra de creación, *Juego de tronos* se enfrenta ineludiblemente al juicio del tiempo. Como advierten Bordwell y Thompson (1995) “debemos recordar, sin embargo, que el realismo en los decorados es en gran medida una cuestión de convenciones visuales. Lo que nos resulta realista hoy en día puede muy bien parecerle enormemente estilizado al público del futuro” (p. 14); y se podría añadir que quizá obsoleto y trasnochado, como siempre ha sucedido con las modas o las tendencias artísticas. Pero esta serie, como ahora se va a demostrar en las conclusiones, va más allá de esa tendencia obsolescente...

## 5. Conclusiones

La serie de HBO *Juego de tronos* es en sus escenografías deudora de una tradición, asentada en Hollywood y en el cine institucionalizado, marcada por un eclecticismo que busca una verosimilitud espectacular; las licencias, e incluso anacronismos, se han visto acrecentados en la tradición cinematográfica cuando entramos en las fronteras de un género fantástico, bastante influenciado por los escenarios del cómic desde la segunda mitad del siglo XX. *Juego de tronos*, que asume esa herencia, propone unas deslumbrantes escenografías cinematográficas -entendidas *sensu lato*, como aquí defendemos- y de una variedad inusitada dentro de ese eclecticismo *fantastique*. Pero la mirada subyacente sobre esos espacios no responde al citado sincretismo del M,R,I. de matriz clásica, sino a otro propio de una estética posmoderna, marcada por la intertextualidad y la apropiación (Prada, 2001) y vehiculada por la magia feérica de la tecnología digital. De esa confluencia estética y tecnológica nacen sus impactantes y sincréticas escenografías, marca de una época donde prima la convergencia y el artificio digital.

Si se tiene en cuenta todo esto, se entenderá que la operación de visitar el pasado, según la lógica del neomedievalismo postposmoderno, se hace teniendo muy en cuenta los temas, preocupaciones y marcos mentales de la cambiante época actual en permanente crisis. Es, por tanto, una serie muy representativa de estos compases iniciales del tercer milenio, y eso también se aprecia en la recreación retrospectiva de esas escenografías fantásticas que recogen inexorablemente los tópicos contemporáneos, la manera actual de ver el mundo.

## Referencias

- Barthes, R. (1978). *Sistemas de la moda*. Editorial Gustavo Gili.
- Bordwell, D., y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Paidós.
- Burch, N. *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra, Signo e Imagen.
- Calabrese, O. (1987). *La Era Neobarroca*. Cátedra.
- Carroll, S. (2018). *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. D.S.Brewer.
- Editorial Grudemi. (2021). *Guerra de las Dos Rosas*. <https://enciclopediadehistoria.com/ guerra-de-las-dos-rosas/>
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. Methuen.
- Fitzpatrick, K. (2019). *Neomedievalismo, cultura popular y la academia: de Tolkien a Juego de tronos*. Cambridge University.
- Frascella, L., y Weisel, A. (2006). *Live Fast, Die Young: The Wild Ride of Making Rebel Without a Cause*. Touchstone.
- Greenberg, C. (1979). *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Editorial Gustavo Gili.
- Honour, H. (1981). *El romanticismo*. Alianza Editorial.
- Irwin, W., y Jacoby, H. (2018). *Juego de tronos y la filosofía*. Roca Editorial.
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós.
- Kulka, T. (2011). *El kitsch*. Casimiro Libros.
- Larrington, C. (2018). Mediating medievalized emotion in Game of Thrones. En K. Fugelso, *Authenticity, medievalism, music* (pp. 35-42). D.S. Brewer.
- Lozano, J., Raya, I., y López, F. (2013). *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*. Fragua.
- Moberly, B., y Moberly, K. (2009). Neomedievalism, Hyperrealism, and Simulation. En K. Fugelso, A. Audeh, y A. Corbellari, *Studies in Medievalism XIX: Defining Medievalism(s)* (pp. 12-24). D.S. Brewer.
- Ortiz, A. y Piqueras, M. (2003). *La pintura en el cine: cuestiones de representación visual*. Paidós.
- Pavlac, B. (2017). *Game of Thrones versus History: Written in Blood*. Wiley-Blackwell.
- Perkins, W. (2011). *Game of Thrones*. Portal Art of the Title: <https://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/>
- Porrinas, D., y Jiménez, J. (2019). *Poniente medieval: la Edad Media en la fantasía épica de Juego de Tronos*. El tercer sello.
- Prada, J. (2001). *La apropiación posmoderna: arte, práctica apropiacionista y teoría de la smodernidad*. Editorial Fundamentos.
- Ramírez, J. (1995). *La arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro (Alianza Forma Af)*. Grupo Anaya Publicaciones Generales.
- Riley, D., Revenson, J., Jackson, G., Weiss, D., y Benioff, D. (2019). *The Art of Game of Thrones, the official book of design from Season 1 to Season 8*. Insight Editions.
- Robinson, C., y Clements, P. (2009). Living with Neomedievalism. En K. Fugelso, A. Audeh, A. Corbellari, C. Arnell, y C. Jaminson, *Studies in Medievalism XVIII: Defining Medievalism(s) II* (pp. 55-75). D.S. Brewer.
- Sontag, S. (2021). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Penguin Random House.
- Vaskes, I. (2011). Posmodernidad estética de Frederick Jameson: pastiche y esquizofrenia. *Praxis Filosófica*(33), 53-74.
- Wigler, J. (2017). 'Game of Thrones' Director on "Dealing Death From the Sky" in Stunning Dragon Scene. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/game-thrones-director-dealing-death-sky-stunning-dragon-scene-1027255/>