

# Falsos mundos medievales: El caso de *Juego de Tronos*

Pere Parramon, Universitat de Girona (UdG); [pparramo@xtec.cat](mailto:pparramo@xtec.cat)

F. Xavier Medina, Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y GRIT-EAE;  
[fxmedina@gmail.com](mailto:fxmedina@gmail.com)

## Resumen

El imaginario medieval ha sido históricamente uno de los principales recursos creativos utilizados tanto en cine como en televisión para dar contexto a películas y series. En el presente artículo analizaremos la recreación de lo medieval en la serie *Juego de tronos* observado desde tres ángulos: primero, reflexionaremos sobre qué tipo de lengua usan los personajes –refiriéndonos aquí al inglés hablado en la serie–; después examinaremos lo que sucede en la acción; y en último lugar, cómo se muestra el conjunto, cuál es el *look* de la puesta en escena y a qué referentes visuales de la realidad remite.

## Abstract

Medieval imagery has a long tradition as one of the creative resources that film and television producers use most often as a setting for their works. In this paper we will analyse the recreation of a medieval environment in the television series *Game of Thrones*. We will look at three aspects: first, the language characters use (in its original English language version); second, how the action unfolds; and third, how it appears overall, what the look of the *mise en scène* is, and what real-life visual references are employed.

## **Nota preliminar**

El presente artículo forma parte de una investigación más amplia y a diferentes niveles sobre la serie *Juego de tronos*. Partimos de la publicación de los artículos de divulgación y científicos “Juego de tronos en Girona: la maquinaria de Poniente” (PARRAMON, 2015), “Turismo, grandes producciones y posicionamientos urbanos: El rodaje de *Juego de tronos* en Girona” (PARRAMON y MEDINA, 2016), “¿Son las grandes producciones televisivas un atractivo turístico de base cultural? Percepciones en relación con el caso de *Juego de tronos* en Girona” (PARRAMON y MEDINA, 2017) y “Gastronomy, Tourism, and Big TV Productions. Reflections on the Case of *Game of Thrones* in Northern Ireland and Girona” (PARRAMON, MEDINA y BAGES-QUEROL, 2018), así como de la ponencia *Turismo, grandes producciones y estrategias urbanas: el rodaje de Juego de tronos en Girona* (PARRAMON y MEDINA, 2017, 31 de mayo) y las conferencias *La Girona de Joc de trons i el turisme pels paisatges inventats* (PARRAMON, 2015, 4 de octubre) y *Game of Thrones a Girona: construcció de l'imaginari col·lectiu i impacte turístic* (PARRAMON y MEDINA, 2017, 15 de junio). El presente texto de adentra en un aspecto todavía no explorado en relación con las publicaciones e intervenciones anteriores.

## **Introducción: ¿es el Poniente de la serie *Juego de tronos* un mundo medieval?**

Creada en 2011 por David Benioff y D. B. Weiss para la cadena HBO, la serie *Juego de tronos* (*Game of Thrones*), con siete temporadas anuales hasta 2017 y una última prevista para 2019, es uno de los fenómenos televisivos indiscutibles de los últimos tiempos. Desde el momento de su estreno se ha perpetuado la palabra “medieval” a la hora de enmarcar el tiempo en el que se desarrolla su complejo argumento y se desenvuelven sus numerosos personajes. Basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego* (*A Song of Ice and Fire*) del escritor estadounidense George R. R. Martin, basta con repasar los títulos de los volúmenes que la componen para zambullirse en un mundo de resonancias épicas de corte medievalizante: *Juego de tronos* (*A Game of Thrones*, 1996), del cual la serie de televisión toma su nombre, *Choque de reyes* (*A Clash of Kings*, 1999), *Tormenta de espadas* (*A Storm of Swords*, 2000), *Festín de cuervos* (*A Feast for Crows*, 2005), *Danza de dragones* (*A Dance with Dragons*, 2011), y los todavía no publicados *Vientos*

*de invierno (The Winds of Winter)* y *Sueño de primavera (A Dream of Spring)*. Efectivamente, las canciones que remiten a los cantares de gesta y las sagas rúnicas, los tronos, los reyes, la monarquía y sus intrigas palaciegas, las espadas, las novelas de caballerías, los dragones en los mitos de origen germánico y escandinavo, etc., todo el conjunto invita rápidamente a pensar en la Edad Media –ese tiempo comprendido entre la caída del Imperio Romano de Occidente en el siglo V y el descubrimiento de América a finales del XV–. Como no puede ser de otro modo, numerosas imágenes de la serie resultan prácticamente canónicas en cuanto a la representación de aquello que relacionamos con lo medieval; valgan como ejemplo al respecto las apariciones en la pantalla del horondo rey Robert Baratheon (interpretado por Mark Addy) durante la primera temporada, que con su corona repleta de aristas, su poblada barba y su afición a beber tanto de copas como de cuernos, remiten a un imaginario sobre lo medieval bien consolidado. Respecto a tal imaginario, se afirma en el ensayo *Del castillo al plató. 50 miradas de cine sobre la Edad Media*:

Entre las épocas del pasado, una de las que se ha tomado con más frecuencia como escenario ha sido la Edad Media, quizás el período mítico por excelencia en el que se basa buena parte de las leyendas y los referentes de nuestra sociedad actual. El medioevo queda al mismo tiempo lo bastante lejos como para poder crear mundo exóticos y arcanos que nos seduzcan, y lo bastante cerca como para que nos podamos sentir identificados con algunas de las circunstancias y tramas que se desarrollan en él (GARCÍA MANSILLA y ORTIZ VILLETÁ, 2017: 8).

El propio George R. R. Martin ha admitido las influencias medievales en los libros de su saga *Canción de hielo y fuego*: «during the process of writing these, I probably would have been much more immersed in the politics of the Middle Ages and the Crusades and the Wars of the Roses and the Hundred Years' War» (D'ADDARIO, 2017, 13 de julio). Sin embargo, ni siquiera las declaraciones del autor de las novelas deberían resultar definitivas y definitorias a la hora de zanjar taxativamente la pregunta “¿es un mundo medieval el Poniente de la serie *Juego de tronos*?”. Ante una obra sumamente compleja –primero en su extensa vertiente literaria, y después en su plasmación visual en forma de superproducción televisiva– es necesario un acercamiento cuidadoso y argumentado.

Con el presente texto, los autores continuamos con nuestra línea de investigación alrededor del impacto y las concomitancias culturales de la popular serie de televisión *Juego de tronos*, centrándonos en esta ocasión en la supuesta medievalidad del mundo

ficticio de Poniente (*Westeros*, en el original inglés). Así, en las presentes páginas focalizamos nuestra atención en la serie como objeto de estudio y, con el objetivo de explorar el grado de medievalidad de su mundo diegético –por “mundo diegético” entendemos aquel propuesto por la obra de arte o de ficción, y que no necesariamente debe ser coincidente con las formas y la lógica de aquel otro mundo que llamamos “extradiegético” o “referente”, el de la realidad fuera de la obra–, lo exponemos brevemente desde tres ángulos: en primer lugar y someramente, mencionamos qué tipo de lengua usan los personajes –nos referimos aquí no al lenguaje narrativo televisivo o cinematográfico, sino, sencillamente, al inglés que se habla en la serie–; en segundo lugar examinamos lo que sucede en la acción, el argumento; en tercer y último lugar, cómo se muestra el conjunto, cuál es el *look* de la puesta en escena y a qué referentes visuales de la realidad remite.

### **La lengua: ecos míticos**

La joven Missandei (Nathalie Emmanuel) de *Juego de tronos*, cuando ejerce como traductora para su reina Daenerys Targaryen (Emilia Clarke), tiene que ser muy cuidadosa en la elección de cada palabra que utiliza; de su buen juicio dependen a menudo acuerdos comerciales, tratados de paz y declaraciones de guerra. Del mismo modo, George R. R. Martin, que es un estadounidense que escribe en primera instancia para otros estadounidenses y cuya adaptación televisiva también es estadounidense –datos nada baladíes en esta cuestión, tanto por lo que respecta al vocabulario como a los acentos en la serie, que se ha procurado que fueran, precisamente, no estadounidenses: «I guess Americans just associate non-American accents with legends and myths!» (VV.AA., 2016, 19 de abril)–, sabe que para que las historias de *Canción de hielo y fuego* tengan un auténtico tono épico y legendario tiene que usar un inglés rico en arcaísmos. Así, el lector de sus novelas pronto ha de distinguir en inglés entre nobles insignificantes (*lordlings*) y salvajes (*wildlings*), debe reconocer el color de cabello castaño rojizo (*auburn*) de los Tully, saber que alguien capaz de meterse en la mente de un animal es un *warg* –del nórdico antiguo *vargr*, “lobo”–, o que los seguidores de la Fe de los Siete son los *septones* (*septon*) –de la vieja palabra *sept*, que se refiere a una parte cerrada de la casa destinada a propósitos especiales, así como al prefijo *sept-*, “siete”–. Aunque quizá no sea tan evidente, en la serie también se juega con este elemento de carácter medievalizante:

The series has been labelled by many as “medieval fantasy” and indeed much of the language is evocative of this. As well as the knightly setting of the series, vocabulary is used to add to the medieval flavour. Some are invented words – such as *turncloak*, which is Martin’s archaic-sounding amendment of turncoat. But many are already-existing words with a long history. *Ser* for Sir, *Southron* for Southern, and *craven* meaning cowardly all date from 1451, 1488, and 1400 respectively, according to the *Oxford English Dictionary*. My favourite expression *mayhaps* is first cited in the *OED* a little later in the late 17<sup>th</sup> century, with the form *mayhap* occurring even earlier in the mid-16<sup>th</sup> century. Aside from these inclusions I must admit that as a British reader, I found the occasional use of modern-sounding terms such as *butt* and *ass* jarring. Yet surprisingly *butt* meaning ‘buttock’ is first recorded in the *OED* in circa 1450 and *ass* is recorded as early as 1860 (PULFORD, 2012, 3 de abril).

Este recurso literario sirve, por supuesto, para transportar al lector o al espectador hasta un tiempo y un espacio distintos. Esta estrategia es fundamental, por ejemplo, en el caso tanto de *El hobbit* (*The Hobbit*, 1937) como en *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, 1954) de J. R. R. Tolkien, así como en sus adaptaciones cinematográficas a cargo de Peter Jackson; a la hora de trasladar al inglés moderno el poema de origen incierto *Beowulf*, Tolkien ya advertía que, por mucho que el término anglosajón *éacen* se pueda traducir sencillamente como “grande” y “poderoso”, ignorar el sentido original de “poder incrementado sobrenaturalmente” implica perder una parte importante de una cierta forma de percibir la realidad. Así, del mismo modo que J. K. Rowling usará los misterios de los arcaísmos y la etimología para dotar de “magia” al corpus de su *Harry Potter* (los siete libros principales se publican por primera vez entre 1997 y 2007), George R. R. Martin y la HBO también sucumbirán ante los encantos de un inglés que resulte antiguo y cuya sonoridad extraña arrastre esos ecos misteriosos que se acaban identificando con lo mítico en general y con lo medieval en particular.

### **El argumento: relaciones conocidos**

Por otro lado, con relaciones de vasallaje, juramentos de lealtad entre caballeros y aristócratas, casas nobiliarias enfrentadas en inacabables rencillas por acceder al trono real, matrimonios concertados como alianza, etc., las relaciones sociales, políticas y económicas descritas en *Juego de tronos* son claramente feudales –“feudal”, del bajo latín *feudalis*, remite al término germánico y franco *fēhu*, la “posesión” o “propiedad”, el “feudo” alrededor del cual pivotan todos los compromisos entre personas de distinta

jerarquía que caracterizan eminentemente la Alta Edad Media (entre los siglos V y XI)–. Sin embargo, por mucho que una cierta lógica pueda impeler a dar por sentado que un sistema feudal es necesariamente el reflejo de un mundo medieval, conviene tener en cuenta que también se puede dar más allá de esa delimitación histórica que es lo medieval. En la Historia es el caso del Imperio ruso hasta la revolución bolchevique de 1917, que, alejándose ampliamente del arco cronológico esperable, mantiene en el seno del zarismo muchas de esas estructuras feudales hasta bien entrado el siglo XX –aunque hay avances previos importantes, como la Reforma emancipadora de 1861–; en la ciencia ficción es el caso, entre muchos otros ejemplos posibles, del universo literario de *Dune* (Frank Herbert, 1965), así como de sus derivaciones en las pantallas, desde las adaptaciones cinematográficas de David Lynch (1984) y la nunca estrenada de Alejandro Jodorowsky –se examina su desarrollo en el documental *Jodorowsky's Dune* (dir. Frank Pavich, 2013)–, hasta las televisivas *Dune* (dir. John Harrison, 2000) e *Hijos de Dune (Children of Dune)*, dir. Greg Yaitanes, 2003), en el que el planteamiento feudal de casas nobiliarias enfrentadas entre sí por el monopolio de la producción de una valiosa sustancia –la especia *melange*, capaz de extender la vida y de hacer posibles los viajes espaciales– y por el acceso al trono imperial se da en un lejano futuro que, como es habitual en el género, en realidad constituye una compleja metáfora sobre algunos de los principales fantasmas de la contemporaneidad extradiegética de la obra –en este caso, la segunda mitad del siglo XX–.

De hecho, esta misma ambivalencia está presente en *Juego de tronos*, ya que por un lado parece describir episodios históricos –medievales– bien conocidos, pero que al mismo tiempo resuenan como metáforas de episodios contemporáneos. Con el argumento como base, es relativamente sencillo encontrar llamativas concomitancias entre las luchas de poder de las casas nobiliarias inventadas por Martin y la cruda Guerra de las Dos Rosas –entre los ingleses, simplemente *Wars of the Roses*– que enfrentó a los York con los Lancaster ya en el siglo XV, pese a lo que se considera la última guerra medieval británica:

Neither family had dragons or ice zombies or crippled sons with magical abilities to bend time and control animals, but the story of the War of the Roses does include plenty of throne rivalry, weak monarchs, shifting loyalties, murdered princes, scheming protectors of the realm, and even assistance from outsiders across the “narrow sea” –here, the English Channel (SAPORITO, 2016, 12 de junio).

Esta proximidad entre la Historia y la ficción es tan estrecha que incluso es posible trazar paralelismos entre personas reales y personajes inventados: sirva a modo de apunte la coincidencia entre el rey Edward IV (1142-1483) y el ficticio Robb Stark (Richard Madden) de *Juego de tronos* (véanse las similitudes en ADAIR, 2013, 24 de marzo). Quizá es que, como dice el dicho, la realidad siempre supera la ficción:

Like every historian I know, I am itching with excitement about the fourth season of *Game of Thrones*. It is an extraordinary piece of television – epic, ambitious, splendidly written and beautifully shot. But one of the thrills of being a historian is to know that, for all the deviance of the fantasists’ imaginations, there are always creepier, darker, deadlier truths lurking in the archives (JONES, 2014, 3 de abril).

Sin embargo, aparecen también múltiples elementos que ponen el foco de la acción en paralelos mucho más cercanos: valga como ejemplo el gigantesco Muro (*The Wall*) de hielo que separa los civilizados Siete Reinos (*Seven Kingdoms*) de Poniente y su triste proximidad con el muro entre los Estados Unidos y Méjico por el que lucha hoy en día el presidente Donald Trump. Benjamin Breen, al interrogarse sobre el interés de cuestionarse sobre la medievalidad o la no medievalidad de *Juego de tronos*, responde con prístina firmeza:

So why, outside of dorky pedantry, does any of this matter? Because fantasy worlds are never just fantasy. They appeal to us because they refract our own histories and speak to contemporary interests. George R. R. Martin’s fantasy has grown to enormous popularity in part because of its modernity, not its “medievality” (BREEN, 2014, 12 de junio).

### **La puesta en escena: el eclecticismo y la fantasía**

En la puesta en escena de *Juego de tronos* es donde los referentes visuales utilizados son sumamente variados, por mucho que la estética general remita a un supuesto mundo medievalizante. Así, y empezando por la arquitectura, a lo largo de siete temporadas, la serie ha mostrado en las pantallas edificios que van desde un Románico que encaja perfectamente con la Edad Media hasta un Barroco que ya no tanto: en estos dos casos, por ejemplo, usando elementos patrimoniales reales de la ciudad de Girona, como el interior de la capilla románica de Sant Pere de Galligants (mediados del s. XII) –como interior en la Ciudad de Antigua (*Oldtown*)–, o la escalinata monumental barroca (s. XVII) de la Catedral de Santa Maria –como acceso al Gran Septo de Baelor, el templo

principal de la capital de los Siete Reinos, Desembarco del Rey (*King's Landing*)-. Del mismo modo, hemos visto al personaje de Arya Stark (Maisie William) luchando ante un ábside gótico de mediados del s. XIV y, por lo tanto, medieval –de nuevo, la Catedral de Girona, pero en esta ocasión como uno de los exteriores de Braavos, una de las llamadas Ciudades Libres (*Free Cities*)-, mientras que otro personaje, Samwell Tarly (John Bradley) visita a sus padres en un castillo de resonancias neogóticas que son sólo medievales en lo epidérmico; se trata de escenas rodadas en el castillo de Santa Florentina, en Canet de Mar, conjunto que debe su aspecto actual a la reforma que emprendiera en 1908 el arquitecto Lluís Domènech i Montaner, en plena efervescencia tanto del Modernismo como de los movimientos llamados “historicistas”, empeñados no tanto en recuperar fórmulas del pasado como en inventarlas. Tal y como se señala en el ya citado estudio *Del castillo al plató*, la obra fílmica basada en pretéritos tiempos medievales «se convierte así en un complejo juego de espejos deformantes en el que se reflejan de alguna manera varios momentos históricos distintos y los referentes no solo se buscan en la trama literaria, sino también en imágenes y composiciones sensoriales del pasado» (GARCÍA MANSILLA y ORTIZ VILLETÀ, 2017: 14).

Los ejemplos de anacronismos que se distancian de lo medieval se pueden ampliar al *attrezzo*, las armas, los transportes, las joyas, los peinados, etc. Las propias armaduras de los grandes señores de *Juego de tronos*, elementos visuales y simbólicos de primer orden en la serie, pueden llevarnos muy lejos, porque las fuentes de inspiración para los armeros de Poniente inventados por la HBO miran hacia direcciones bien diversas y no precisamente medievales: así, por ejemplo, no es difícil encontrar reminiscencias en las elegantes armaduras de la guardia real de Desembarco del Rey de las chimeneas-guardián de la Casa Milà de Barcelona (Antoni Gaudí, 1906-1912). Dejando a un lado esta curiosa similitud con el Modernismo, en general, las armaduras de *Juego de tronos* tienen más que ver con las sofisticadas y fantasiosas creaciones conmemorativas y procesionales renacentistas y manieristas que con las verdaderas protecciones de guerra medievales, mucho menos vistosas y atractivas. Es el caso tanto de las hermosas armaduras doradas que luce Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) como de su mano protésica de oro, que fácilmente se puede asociar a piezas como el guantelete de la armadura de Don Alonso Pérez de Guzmán el Bueno, Conde de Niebla y de Medina-Sidonia (c. 1580), soberbio ejemplo del trabajo en metal renacentista.

En la misma línea, el yelmo de Sandor “el perro” Clegane (Rory McCann), en forma de testa de cánido, tiene marcadas concomitancias con las creaciones de artistas

renacentistas y manieristas del metal como Filippo Negroli, que nos ha legado sorprendentes ejemplos de yelmos también con formas animalescas. De este modo, rápidamente nos damos cuenta de que cascos como el de Sandor Clegane, pasando por la influencia de la Edad Moderna (s. XV-XVIII), está mucho más cerca de creaciones sumamente estilizadas –y celebradas– para el cine del siglo XX, como aquel otro yelmo lobuno rojo creado por Eiko Ishioka para la armadura del príncipe Vlad en *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, dir. Francis Ford Coppola, 1992), que de testimonios realmente medievales. Priman en *Juego de tronos* y en el resto de ejemplos, por lo tanto, lo simbólico antes que el historicismo. No debería extrañarnos, ya que, al fin y al cabo, el mundo de *Juego de tronos*, como el mundo del rey Arturo y sus nobles caballeros, son *story*, no *history* –según distinción inglesa entre ficción y realidad–, es decir, son simbolización, son ese reverso de la realidad en el que la metáfora toma el control y que, con el tiempo, acabamos llamando “mitología”.

Volviendo al aura de Filippo Negroli, que flota en tantas creaciones metálicas de *Juego de tronos*, conviene recordar que si ha sido a menudo un referente visual a la hora de recrear mundos de fantasía –basta contemplar su peto cuajado de ojos para el Duque de Urbino (1535) reproducido en *Las crónicas de Riddick* (*The Chronicles of Riddick*, dir. David Twohy, 2004) para el personaje del Lord Mariscal (Colm Feore)–, precisamente quizá no es porque suponga un cierto escapismo, sino por lo que tiene de extrañamente cercano. Lo señala Simon Schama en una crítica sobre una exposición de armaduras milanesas del siglo XVI en el Metropolitan Museum de Nueva York:

*Armaduras heroicas del Renacimiento italiano: Filippo Negroli y sus contemporáneos* debiera haber sido llamada más bien *Los orígenes de Spiderman*: el divino tórax, las grotescas mutaciones entre animales y humanos, la máscara con alas de murciélago y los apolíneos rizados están todos presentes forzosamente. Pero, aunque una exposición de armaduras renacentistas puede sonar como un evento exclusivamente para expertos en cotas de malla [...], la muestra del Met es en realidad un espectáculo popular que debería arrastrar el mismo tipo de multitudes que acudieron a la exposición de Versace en el Costume Institute el pasado invierno, y por las mismas razones (SCHAMA, 2002: 160-161).

Aceptando la invitación de Schama hacia la moda, en cuanto al vestuario de *Juego de tronos* hay que decir que los parecidos con la realidad de la Edad Media son más escasos de lo que parece a simple vista. Por ejemplo, comparado con el atuendo femenino medieval de la nobleza y la realeza –por ejemplo, según los preciosistas grabados de M. C. Racinet de 1888 (véase, entre otras, la plancha 207 en RACINET, 2006)–, el sensual

vestido de novia que luce la reina Margaery Tyrell (Natalie Dormer) sin duda encajaría a la perfección en cualquier alfombra roja de Hollywood en el presente, pero difícilmente sería aceptado por una sociedad medieval que entiende el cuerpo como espacio de gestión colectiva en manos de la Iglesia cristiana. Debemos tener en cuenta que, aunque la religión y sus tensiones con la política son un elemento clave en la serie, lo cierto es que el Cristianismo, aspecto central de la Edad Media, es un elemento completamente ausente: «the real medieval Europe was likely far more boring and somewhat less brutal than Westeros. It was also far more religious, with the Christian Church involved in every aspect of life» (PAPPAS, 2004, 3 de abril).

De hecho, el vestuario de *Juego de tronos*, pese a las resonancias medievalizantes, es tan cercano a nuestra realidad que incluso diseñadores del presente se inspiran en la serie para sus creaciones. Dice Malcolm Venable antes de comparar algunas de las creaciones de Michele Clapton para la séptima temporada con diseños de Jon Varvatos, Celine, Michael Kors, Moncler, St. Laurent y Stella McCartney:

Costumes are not fashion, but some of this season's looks, with their alluring polish and bold swagger, look very well like they could've been sent down the runway by designers in Paris or New York. It'll be a while before Westeros Fashion Week returns but in the meantime, here's six costumes in particular that look just right for the catwalk (VENABLE, 2017, 30 de octubre).

Por su parte, Caroline Leaper añade:

Since the show first aired in 2011, parallels have been drawn between Game of Thrones and, say, the revival of folksy appliques at Dolce and Gabbana, or the wave of Roman gowns at Valentino and Alberta Ferretti. Most would say that the influence was subconscious, but a few brands, like Helmut Lang, have declared more literal interpretations, with Manish Arora even playing the theme song as his catwalk backing music in 2015 (LEAPER, 2017, 17 de julio).

### **Conclusión: referentes afines, medievalidades inventadas, y el arte y la ficción como reflejos**

La construcción del mundo ficticio de Poniente en *Juego de tronos*, como hemos visto, cuenta con un uso del inglés percibido como medievalizante, con un argumento que se inspirara en la Edad Media, pero al mismo tiempo entronca con la contemporaneidad, y, finalmente, con una puesta en escena ecléctica y repleta de referentes no medievales.

¿Constituyen los múltiples anacronismos de *Juego de tronos* un conjunto de errores del equipo de producción? ¿Una importante falta de rigor en la documentación? De ningún modo. Tal y como señala Michael Livingston, es precisamente su fantasía lo que encandila, lo que capta la atención de millones de espectadores alrededor del mundo: «So how medieval is *Game of Thrones*? Not very, thankfully, and yet [...] it's real to the truth of our imaginations and our expectations. And, by the gods of this world or that, it's this non-reality that makes it truly wonderful» (LIVINGSTON, 2017, 10 de marzo) –por mucho que, como veremos al final, no debe ser entendida esta fantasía como mero escapismo de la realidad–.

Sencillamente, en *Juego de tronos* no existe ninguna voluntad de describir una especie de Edad Media de un mundo diferente al nuestro. Básicamente, por tres razones: la primera, echar mano de la estética medieval podría implicar introducir notables y contraproducentes motivos de extrañeza entre los espectadores; esto es así –y aquí tenemos la segunda razón– porque la imagen de lo medieval no deja de implicar una construcción contemporánea; y, la tercera, porque para que la serie capte la atención –en el sentido de que sea relevante– precisa reforzar las conexiones con el presente, y no con el pasado, en un ejercicio de contemporaneidad que recuerda y hace presente la famosa afirmación del poeta y crítico Ezra Pound en *El espíritu del romance* (*The Spirit of Romance*, 1910): «All ages are contemporaneous» (POUND, 2005: 6).

Ejemplos de la primera razón podrían ser, en el caso de lo medieval, el film *Perceval le Gallois* (dir. Éric Rohmer, 1978), y en el caso de lo egipcio, *Faraón* (*Faraon*, dir. Jerzy Kawalerowicz, 1966). En ambos casos –aunque en el primero más radicalmente–, al optar por referentes estéticos reales de las épocas tratadas y alejarse de los mundos medievales o egipcios contruidos por el cine en otros títulos, resultan paradójicamente extraños. En *Perceval le Gallois* todos los elementos visuales remiten directamente a las iluminaciones de los libros medievales: la deliberada ausencia de profundidad de campo, lo sintético de los decorados, los colores brillantes –Tomás de Aquino afirmaba que las «cosas son hermosas cuando poseen colores vivos» (WEINSTEIN, 1998: 69)–, e incluso una cierta reiteración en los perfiles y las figuras dispuestas en un mismo plano, elementos que en su conjunto convierten el film en una fiel aproximación a la estética medieval y, al mismo tiempo, en un ejercicio formalmente ajeno a un público que echa en falta el naturalismo de otras cinematografías. Algo parecido sucede con *Faraón*, para cuya puesta en escena Jerzy Kawalerowicz cuenta en todo momento con el asesoramiento de arqueólogos que, al tiempo que aportan verismo,

restan la invención espectacular hollywoodiense a la que el público convencional está acostumbrado —«Tras esta ruptura con el espectáculo aparece el deseo de “reducir a cero la distancia entre vida y espectáculo”, en palabras de Raymond Borde» (MONTERDE, RIAMBAU y TORREIRO, 1987: 31)—.

Como muestras del segundo aspecto, lo inventado de la imagen medieval, podemos recordar el conjunto monumental de Carcasona, que pese a lo que pueda parecer, no responde a una Edad Media real, sino a una cierta idea romántica impulsada por Eugène Viollet-le-Duc, responsable de su restauración entre 1852 y 1879, en una época en la que la evocación es más importante que la arqueología; o, por poner otro ejemplo ya clásico y cinematográfico: la que sigue siendo la mejor adaptación de la mitología artúrica recogida por la Materia de Bretaña, el film *Excálibur* (*Excalibur*, dir. John Boorman, 1981) no ofrece una puesta en escena realmente medieval —como aquella experimental de *Perceval le Gallois*—, sino inspirada en modelos pictóricos del prerrafaelismo del s. XIX. Y es que «el gran filtro por el que pasa la visión de la Edad Media que el cine ha recogido mayoritariamente es la cultura del siglo XIX, en sus variantes literaria y pictórica, principalmente» (GARCÍA MANSILLA y ORTIZ VILLETÀ, 2017: 15). Como recuerda asimismo Olivia B. Waxman, al fin y al cabo, lo que imaginamos como medieval tiene mucho precisamente de eso, de imaginado:

In fact, there's a whole area of study called medievalism, which specifically examines depictions of the Middle Ages in any post-medieval pop culture, like Shakespeare's history plays. Many of our own ideas about the "real" history of the medieval period are the product of those depictions, says medievalist Shiloh Carroll [...]. «A lot of the ideas we modern people have of the Middle Ages come from the Victorians telling us what the Middle Ages were», she says. During that period, countries like France and England were busy creating popular narratives about their national pasts, and that work included the dissemination of ideas about what happened there during medieval times (WAXMAN, 2017, 14 de julio).

Así, si los exotismos del sureño reino de Dorne en *Juego de tronos* nos resultan extraños y cercanos a la vez —las escenas rodadas en los Reales Alcázares de Sevilla, por ejemplo— es porque se inspiran en aquel Orientalismo del siglo XIX que al inventarse el Oriente, no sólo justificaba lo más oscuro del colonialismo imperante, sino que revelaba las fantasías más sórdidas de la Europa hegemónica —imágenes como *La odalisca* (*L'odalisca*, 1861) de Marià Fortuny, por ejemplo, son más reveladoras en cuanto a las fantasías sexuales europeas decimonónicas que a la prosaica y nada erótica realidad de los harenes orientales—; del mismo modo, la serie que hoy bate todos los récords no es

sino una elaborada metáfora de nosotros mismos. No hay ninguna voluntad en *Juego de tronos* de retratar la Edad Media real: en todo caso, y como corresponde a la ficción y, en especial, a la fantasía épica, la voluntad es la de *inventar* una Edad Media que, finalmente, no será tal, sino algo nuevo, diferente y adaptado a las necesidades de otro universo –ese Poniente de George R. R. Martin–, sí, pero también y sobre todo, del mismo que nos asalta con su violencia y urgencia en los noticiarios.

## **Bibliografía**

ADAIR, J. (2013, 24 de marzo): “Robb Stark as a Young Edward IV” (web log), *History Behind Game of Thrones*; recuperado de <http://history-behind-game-of-thrones.com/characters/robb-stark-ediv>

BREEN, B. (2014, 12 de junio): “Why *Game Of Thrones* Isn’t Medieval – And Why That Matters” (web log), *Pacific Standard*; recuperado de <https://psmag.com/social-justice/game-thrones-isnt-medieval-matters-83288>

D’ADDARIO, D. (2017, 13 de julio): “George R. R. Martin on the One *Game of Thrones* Change He «Argued Against»” (web log), *Time*; recuperado de <http://time.com/4791258/game-of-thrones-george-r-r-martin-interview/>

GARCÍA MANSILLA, J. V., y ORTIZ VILLETÀ, A. (2017): *Del castillo al plató. 50 miradas de cine sobre la Edad Media*, Barcelona, Editorial UOC.

JONES, D. (2014, 3 de abril). “Game of Thrones: The Bloody Historical Truth Behind the Show” (web log), *Telegraph*; recuperado de <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/10693448/Game-of-Thrones-the-bloody-historical-truth-behind-the-show.html>

LEAPER, C. (2017, 17 de julio). “How *Game of Thrones* is Influencing Fashion” (web log), *Viva*; recuperado de <http://www.viva.co.nz/article/fashion/game-of-thrones-fashion-tv/>

LIVINGSTON, M. (2017, 10 de marzo): “Getting Medieval on *Game of Thrones*” (web log), *Tor*; recuperado de <https://www.tor.com/2017/03/10/getting-medieval-on-game-of-thrones/>

MONTERDE, J. E., RIAMBAU, E., TORREIRO, C. (1987): *Los “nuevos cines” europeos: 1950 / 1970*, Barcelona, Lerna.

PAPPAS, S. (2014, 3 de abril): “How Real Is the *Game of Thrones* Medieval World?” (web log), *Live Science*; recuperado de <https://www.livescience.com/44599-medieval-reality-game-of-thrones.html>

PARRAMON, P. (2015, 11 de octubre): “*Juego de tronos* en Girona: la maquinaria de Poniente” (web log), *El Huffington Post*; recuperado de [http://www.huffingtonpost.es/pere-parramon/juego-de-tronos-en-girona\\_b\\_8244792.html](http://www.huffingtonpost.es/pere-parramon/juego-de-tronos-en-girona_b_8244792.html)

PARRAMON, P. (2015, 4 de octubre): “*La Girona de Joc de trons i el turisme pels paisatges inventats*”, Amics del Museu d’Art de Girona.

PARRAMON, P., y MEDINA, F. X. (2016): “Turismo, grandes producciones y posicionamientos urbanos: El rodaje de *Juego de Tronos* en Girona”, *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 2(2), 315-328.

PARRAMON, P., y MEDINA, F. X. (2017): “¿Son las grandes producciones televisivas un atractivo turístico de base cultural? Percepciones en relación con el caso de *Juego de Tronos* en Girona”, *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 3(3), 403-420.

PARRAMON, P., y MEDINA, F. X. (2017, 15 de junio): “*Game of Thrones a Girona: construcció de l’imaginari col·lectiu i impacte turístic*”, B the travel brand, Xperience Barcelona.

PARRAMON, P., y MEDINA, F. X. (2017, 31 de mayo): “*Turismo, grandes producciones y estrategias urbanas: el rodaje de Juego de tronos en Girona*”, Terres LAB – Congreso sobre Paisaje, Turismo y Cine, Tortosa.

PARRAMON, P., MEDINA, F. X., y BAGES-QUEROL, J. (2018): “Gastronomy, Tourism, and Big TV Productions. Reflections on the Case of *Game of Thrones* in Northern Ireland and Girona”, en MEDINA, F. X., y TRESSERRAS, J. (eds.), *Gastronomy and Tourism: Social and Cultural Perspectives*, Guadalajara (México), Universidad de Guadalajara.

POUND, E. (2005): *The Spirit of Romance*, Nueva York, New Directions Publishing.

PULFORD, A. (2012, 3 de abril): “The language of *Game of Thrones*” (web log), *Oxford Dictionaries*; recuperado de <https://blog.oxforddictionaries.com/2012/04/03/the-language-of-game-of-thrones/>

RACINET, A. (2006): *The Complete Costume History*, Colonia, Taschen.

SAPORITO, J. (2016, 12 de junio): “How did the Wars of the Roses inspire *Game of Thrones*?” (web log), *Screen Prism*; recuperado de <http://screenprism.com/insights/article/how-did-the-wars-of-the-roses-inspire-game-of-thrones>

SCHAMA, S. (2002): “Heavy Metal. La fantasía y no la guerra fue la especialidad de los armeros renacentistas”, en *Confesiones y encargos: Ensayos de arte*, Barcelona, Ediciones Península, 160-167.

VENABLE, M. (2017, 30 de octubre): “Best Dressed: 6 *Game of Thrones* Costumes That Could’ve Come Down the Runway” (web log), *TV Guide*; recuperado de <http://www.tvguide.com/news/game-of-thrones-costumes-runway/>

VV.AA. (2016, 19 de abril): “English Language in *Game of Thrones*” (web log), *Explore English*; recuperado de <https://exploreenglish.edu.au/english-language-in-game-of-thrones/>

WAXMAN, O. B. (2017, 14 de julio): “Game of Thrones Is Even Changing How Scholars Study the Real Middle Ages” (web log), *Time*; recuperado de <http://time.com/4837351/game-of-thrones-real-medieval-history/>

WEINSTEIN, K. (1998): *El arte de los manuscritos medievales*, Barcelona, Tres Torres / Edunsa.