



INFLUENCIAS ARQUITECTÓNICAS DE JUEGO DE TRONOS

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

Septiembre 2018

Autor Lorena Sánchez Paz
Tutor Sara Pérez Barreiro

INFLUENCIAS ARQUITECTÓNICAS DE JUEGO DE TRONOS

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

Septiembre 2018

Autor Lorena Sánchez Paz
Tutor Sara Pérez Barreiro

Resumen

Los numerosos y diferentes mundos que abarca la serie de Juego de Tronos nos transporta desde mundos medievales, a través de castillos y ciudades amuralladas como Mдина y Dubrovnik, que forman parte de Desembarco del Rey; pasando por algunos de los palacios árabes más importantes de la Península Ibérica, como el Real Alcázar de Sevilla y la Alcazaba de Almería que dan vida a los complejos de las ciudades de Dorne; hasta paisajes más actuales influenciados por arquitectos de las últimas décadas, como los interiores de la Gran Pirámide basados en las composiciones de las viviendas de reavivamiento maya y los bloques textiles de Frank Lloyd Wright, o los elementos característicos de la arquitectura del poder de Albert Speer reflejados en el Banco de Hierro de Braavos.

Palabras clave: Juego de Tronos, Arquitectura, Cine, Escenario, Wright.

Abstract

The numerous and different worlds that there includes the series of Game of Thrones transports us from medieval worlds, across castles and cities walled as Mдина and Dubrovnik, which they form a part of King's Landing; passing for some of the most important arabic palaces of the Iberian Peninsula, as the Real Alcázar of Seville and the Alcazaba of Almeria that give life to the complexes of Dorne's cities; up to more current landscapes influenced by architects of last decades, as the interiors of the Great Pyramid based on the compositions of the housings of mayan revival and Frank Lloyd Wright's textile blocks, or the elements typical of the architecture of the power of Albert Speer reflected in the Iron Bank of Braavos.

Key words: Game of Thrones, Architecture, Cinema, Stage, Wright.

Índice

Introducción	7
Contextualización	9
Exteriores	12
Ánàlisis	17
Desembarco del Rey	19
Dorne	33
Essos	41
Meereen	53
Braavos	75
Conclusiones	89
Bibliografía	91
Bibliografía	91
Referencias de imágenes	95



INTRODUCCIÓN

Canción de hielo y fuego es una saga de siete novelas de fantasía de dimensiones épicas escrita por George R.R. Martin¹. Empezó a componerla en 1991, mientras estaba con el proyecto de otra publicación. Cuando escribía, se le ocurrió de repente la imagen de unas criaturas llamadas *huargos* y esa visión se amplió deprisa, hasta que en poco tiempo tuvo el primer capítulo en la mente. Tomó la decisión de crear una trilogía en el año 1991, pero tras surgírle otros trabajos decidió dejarlo para más adelante. “*Cuando volví a cogerla en 1994, la vendí como una trilogía; pero entonces, me quedó claro que no conseguiría llegar al sitio donde quería al final de todos esos miles de páginas, así que empecé a hablar de cuatro libros; y en cierto punto del proceso empecé a hablar de seis libros. No escribo las cosas con sangre, pero siete suena bien. Siete dioses, siete reinos, siete libros... Hay una cierta elegancia en ese número que me gustaría conservar. Y cuando has establecido eso, lo principal es contar la historia, no pisar el acelerador o comprimirlo todo*”². El primer libro titulado *Juego de tronos* publicado en 1996, fue bien recibido y los críticos elogiaron la saga por ser más que una mera epopeya de espada y brujería. Ganó varios premios y en 1997 obtuvo el premio Locus³. El segundo, *Choque de Reyes*, salió al mercado en 1998 y ganó el premio Locus de ciencia-ficción; asimismo fue elogiada por la crítica. El tercer libro, *Tormenta de Espadas*, se publicó en el año 2000, precedido por una novela corta titulada *Camino de Dragón*, una recopilación de algunos de los capítulos sobre Daenerys Targaryen. *Tormenta de Espadas* fue candidato al conocido premio Hugo, pero perdió ante *Harry Potter y el cáliz de fuego*, de J. K. Rowling. El relato de los cinco reyes y el regreso de Daenerys se situó en el número 12 de la lista de los más vendidos de *The New York Times*. El capítulo de *Festín de Cuervos* no tardó en ser más largo que su predecesor y no estaba acabado. Martin decidió dividir la historia en dos volúmenes separados geográficamente; el primero sería *Festín de Cuervos* y el segundo, *Danza de Dragones*. Se publicó en 2005 y fue directamente a los primeros puestos de las listas de ventas. La partición de la historia hizo que el destino de algunos personajes quedara sin resolver, pero el autor había declarado que el quinto libro saldría al mercado al año siguiente, sin embargo, fue retrasándolo y, de hecho, transcurrieron seis años hasta que se publicó *Danza de Dragones*. Pero la colección tuvo que esperar hasta que la cadena estadounidense HBO se hiciese con los derechos para alcanzar la fama que hoy le precede. El primer capítulo de la serie se emitió el 17 de abril de 2011 en Estados Unidos, el 8 de mayo en Hispanoamérica y un día después en España, a partir de ese momento comenzó a cosechar éxitos, a ganar premios y ha terminado siendo la una de las mayores fuentes de éxito de HBO⁴. Los últimos libros prometen ser igual de largos, si no más. La penúltima entrega llevará por título *Vientos de Invierno* y el séptimo se titulará *Sueño de Primavera*.

1 George Raymond Richard Martin nació el 20 de septiembre de 1948 en Bayonne (Nueva Jersey). Escribió gran cantidad de cortas obras de ficción durante los años 70 y a finales de esta década se decidió a escribir novelas. La primera de ellas fue “Muerte de la luz” y obtuvo éxito entre los lectores. Licenciado en periodismo, trabajó como profesor de instituto y posteriormente se dedicó a escribir guiones para Hollywood y para series de televisión, simultaneando esto con la escritura de sus libros. Tiene en su poder decenas de premios literarios relacionados con el género fantástico, como diversas ediciones de los Premios Hugo, de los Premios Locus, de los Premios Nébulas, de los AnLab o de los Premios Ignotus, por hacer referencia a algunos de ellos.

2 M. Howden (2015), *Breve enciclopedia de Juego de Tronos*, Ediciones B.

3 Premios literarios cuyos ganadores son elegidos por los lectores de la revista estadounidense Locus.

4 Con siete temporadas emitidas esta serie ha sido nominada a; 6 *Golden Globe Awards* (una victoria), 10 *Writers Guild of America Awards*, 7 *Producers Guild of America Awards* (uno ganado), 8 premios *Directors Guild of America* (dos triunfos), 8 *Art Directors Guild Awards* (cinco triunfos), 21 *Saturn Awards* (dos triunfos), 14 *Satellite Awards* (tres victorias) y un *Peabody Award*. La serie ha recibido 128 nominaciones a *Primetime Emmy Awards*, con 47 triunfos hasta la fecha. Ha recibido otras muchas nominaciones con premios que reconocen varios aspectos de la serie como dirección, escritura, elenco, efectos visuales o calidad general.



Imagen 2. *El Muro.*



Imagen 3. *Fotograma de Juego de Tronos. Invernalía.*



Imagen 4. *Fotograma de Juego de Tronos. Desembarco del Rey.*

La historia se inicia en un continente ficticio llamado Poniente. Es un territorio que está dividido en siete reinos feudales. Circundado con algunas ciudades libres y una zona desconocida nunca cartografiada llena de criaturas temibles aisladas por un muro de hielo de dimensiones fantásticas: 500 kilómetros de largo por 213 metros de alto.

La guerra estalla por el asesinato de Robert Baratheon, único gobernante de los siete reinos, y su mano derecha Eddard Stark, señor de Invernalía. Robert y Eddard descubren que Joffrey Baratheon, hijo del rey, no es el heredero legítimo, porque es producto del incesto entre Cersei Lannister, la reina, y su hermano gemelo Jaime. A su vez la retención de Tyrion Lannister por parte de Catelyn Stark, sirve como disculpa para el comienzo de la debacle.

Varios personajes se disputan el trono de hierro que antes era ocupado por un solo monarca, en una guerra que cierra en la oscuridad a los siete reinos; el nuevo rey es Joffrey Baratheon, tiene 13 años y su crueldad no tiene límites, a través de él gobierna la familia Lannister, quien lo respalda con los ejércitos más poderosos del reino. Robb Stark, nuevo señor de Invernalía, proclamado rey del norte, busca vengar la muerte de su padre y si es posible independizar sus territorios. Stannis Baratheon, señor de Rocadragón y hermano del rey Robert, aunque es un hombre de armas y por derecho debe ser el heredero al trono de hierro, no posee el apoyo necesario para lograrlo. Renly Baratheon, señor del Bastión de Tormentas y hermano menor de Robert y Stannis, que su carisma y alianzas lo tienen en una posición muy ventajosa para optar al trono. Balón Greyjoy, señor de las Islas del Hierro y padre de Theon, entra en la contienda reviviendo antiguas rencillas con los Stark, que en el pasado aplastaron su rebelión. Por otra parte, Daenerys Targaryen, última heredera al trono de hierro del derrocado y asesinado Rey Loco, quiere recuperar lo que el rey Robert le arrebató. Para ello busca nuevos aliados, pero su principal esperanza serán sus recién nacidos dragones, con los que muy pronto podrá revivir el terror de tiempos pasados, cuando su familia dominaba el mundo.



Imagen 5. Mapa de Juego de Tronos.



Imagen 6. Fotograma de Juego de Tronos. Roca dragón.



Imagen 7. Fotograma de Juego de Tronos. Meereen.

La culminación del verano más largo de la historia y la llegada del invierno genera en el mundo una gran amenaza a partir de la amenaza de unas criaturas sobrenaturales denominadas Los otros, sobre las que las únicas defensas, al parecer, son el gran muro de hielo que protege los reinos de lo desconocido y la guardia de la noche, que lo patrulla día y noche. Por otro lado, el denominado rey más allá del muro, Mance Rayder líder de los salvajes, tiene listo un gran ejército para atacar los siete reinos.

Los siete reinos son los siguientes de norte a sur del mapa de la serie; el primero de ellos, El Norte, con capital en Invernalía, hogar de la Casa Stark. El segundo feudo es Tierra de los Ríos, su capital es Harrenhal, se trata de una región en la que no existen grandes ciudades, pero sí muchos pueblos y aquí viven o han vivido varias casas, la Casa Greyjoy gobierna las Islas del Hierro, con capital en Pyke, son un grupo de siete islas situadas en el Mar del Ocaso al oeste del río Tridente y el Cuello. En tercer lugar se sitúa El Valle de Arryn, la capital es Nido de Águilas, asentamiento de la Casa Arryn. En cuarta posición Occidente, la tierra de la Casa Lannister con capital en Roca Casterly. El quinto es el Reino del Dominio, el hogar de la Casa Tyrell, con capital en Altojardín, es la región más fértil de Poniente y en ella hay numerosas ciudades y pueblos. Como sexto territorio se encuentra, el Reino de las Tierras de las Tormentas, con capital en Bastión de Tormentas, ésta es una de las regiones más pequeñas de Poniente y fue la fortaleza de verano de la Casa Targaryen. En sexta posición, Dorne, el asentamiento de la Casa Martell, es la región más al sur de Poniente y tiene su capital en Lanza del Sol. Las Tierras de la Corona no tienen un gobierno fijo y por lo tanto no se consideran un reino más, son conocidas por su capital, Desembarco del Rey, que es la capital de Los Siete Reinos. Además de Poniente, existen otros tres continentes en el mundo de *Juego de Tronos*. El más relevante de éstos es Essos, hogar de la casa Targaryen y que queda separado de Poniente por el Mar Angosto. A diferencia de Poniente, Essos es un territorio mucho más extenso, pero bastante menos organizado. Algunas ciudades están agrupadas en coaliciones, siendo unas de las más destacadas las llamadas Ciudades Libres que agrupan a nueve urbes: Pentos, Braavos, Lys, Qohor, Norvos, Myr, Tyrosh, Volantis y Lorath.



Imagen 8. Rodaje de *Juego de Tronos* en Islandia.

Terrenos escarpados y puertos miserables en un antiguo mundo medieval; climas extremos, más soleados y un gélido paisaje representando el país de Más Allá del Muro son algunos de los exteriores necesarios para hacer que el mundo escrito por George R.R. Martin cobre vida. Daniel Brett Weiss y David Benioff, productores y guionistas de la serie, se enfrentaban a la compleja tarea de cómo conseguirlo. Había dos opciones. La primera era rodar en un estudio con decorados de fondo tipo croma⁵ con la posterior edición digital, lo cual sería una alternativa menos costosa, pero proporcionaría exactamente ese preciso aspecto, barato. El mundo creado por Martin era tan rico en detalles que había que hacer que se percibiera como real, lo cual significaba que tenían que decantarse por la segunda opción: el rodaje tendría que llevarse a cabo en distintas partes del mundo, lo que trajo la responsabilidad de mantener el control de una producción que se iba a dispersar por todo el globo terráqueo.

En el año 2009, se confirmó que la serie se rodaría en Irlanda del Norte. La mayor parte de la grabación para la primera y la segunda temporada tuvo lugar en los estudios Paint Hall de Belfast. También les sirvió el agreste paisaje irlandés para muchas de las escenas ambientadas en el norte y otros exteriores diseminados por todo Poniente.

Frank Doelger, uno de los productores ejecutivos de la serie explicó en UTV: *“Hemos sido capaces de encontrar una enorme diversidad de exteriores. El tiempo atmosférico ha sido un reto, desde luego: nos llovió en Malta, nos llovió en Croacia y nos nevó una barbaridad en Islandia; así que todas las otras zonas a las que hemos ido también han sido un auténtico desafío”*⁶ Sandy Brae, en las montañas de Mourne, sirvió como Vaes Dthrak, una ciudad en la que entran los dothraki. El patio del castillo del condado de Down se utilizó para las escenas del patio de armas del hogar ancestral de Ned Stark; asimismo acoge el primer encuentro que presenciamos del rey Robert con Ned y su familia. La hacienda Saintfield fue el bosque de los dioses de Invernalía. El bosque de Tollymore sale en la primera parte del piloto, con los niños muertos, y cuando Ned encuentra a los huargos. Cairncastle, en el condado de Antrim, es donde Ned decapita al desertor. En la segunda temporada, necesitaban encontrar una localización para las Islas del Hierro, hogar de los marineros Greyjoy, y escogieron el puerto de Lordsport.

⁵ En el cine, el croma es un recurso muy utilizado en escenas en las que intervienen escenarios creados por ordenador. Consiste en extraer un color (usualmente verde) de una imagen o vídeo y reemplazarla por otra imagen o vídeo.

⁶ M. Howden (2015), *Breve enciclopedia de Juego de Tronos*, Ediciones B.



Imagen 9. Rodaje de *Juego de Tronos* en Croacia.

El responsable de localizaciones de la serie, Robert Boake, dijo: *“Como nuestra historia se encaminaba hacia aventuras en alta mar e iban a aparecer las Islas del Hierro y Pyke, necesitábamos algo absolutamente nuevo y espectacular”*⁷.

La ciudad de Mdina, en Malta, pasó por Desembarco de Rey, la capital de los Siete Reinos. La enorme localidad medieval se ubica sobre una colina sin mar próximo, que no es como se la describe en los libros, por lo que se limitaron los planos al interior de la ciudad. Por su parte, Fort Manoel, cercano a Mdina, pasó por el Gran Septo de Baelor. La Ventana Azur, la isla de Gozo, fue utilizada para la boda de Daenerys Targaryen con Khal Drogo. La filmación en Malta duró un mes y medio. Se vio enturbiada por un problema ecológico, ya que echaron arena de construcción sobre las rocas cerca del Dwejra de Gozo, lo que provocó que multaran a la productora con 86.500 euros, además de tener que correr con el coste de limpiar el desastre ocasionado. Desembarco del Rey y la Fortaleza Roja se trasladaron a Croacia en la segunda temporada para aprovechar, según Weiss, toda una *“ciudad amurallada medieval inmaculadamente preservada que de hecho se parece asombrosamente a Desembarco del Rey. [...] En sí mismo aquello ya fue un hallazgo asombroso”*. Benioff añadió: *“Desembarco del Rey podría ser la localización más importante de toda la serie y ha de tener la apariencia adecuada”*⁸. La isla de Lokrum junto a la costa de Dubrovnik pasó por la ciudad de Qarth, con un decorado construido en la cantera de Dubac para materializar las puertas de la ciudad que Daenerys visita en la segunda temporada. La filmación en Croacia empezó en septiembre de 2011 y el gobierno maltés quiso una explicación de la decisión del equipo de producción de trasladarse. HBO se apresuró a explicar que la mudanza no tenía nada que ver con el asunto de la arena en Dwejra: *“Estamos rodando escenas distintas para la segunda temporada y Croacia nos ofrece el aspecto que necesitábamos para esos exteriores nuevos”*⁹. La Comisión Cinematográfica de Malta dijo: *“Estuvimos siguiendo la argumentación e intentamos contactar con la producción para averiguar por qué no volvían a Malta. [...] Que no haya una segunda vez no equivale necesariamente a una mala experiencia, pero aun así habríamos preguntado por qué la producción no volvió”*¹⁰.

7 M. Howden (2015), *Breve enciclopedia de Juego de Tronos*, Ediciones B.

8 Ibidem.

9 Ibidem.

10 Ibidem.

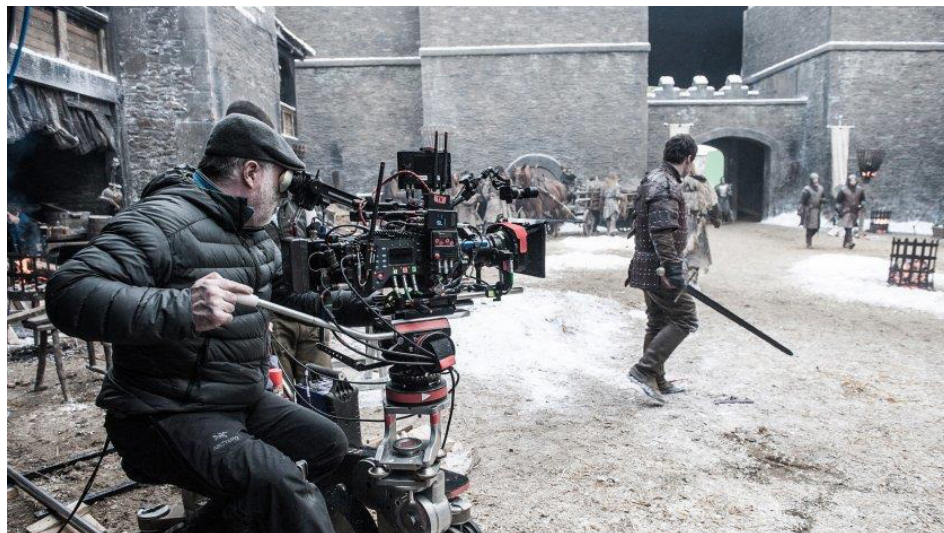


Imagen 10. Rodaje de *Juego de Tronos* en Irlanda.

Como en la segunda temporada aparecen más claramente los peligros que se ocultan Más Allá del Muro, escogieron Islandia para imitar el hogar de los salvajes y los Caminantes Blancos. El glaciar Svinafellsjokull en Skaftafell acogió casi todo el peso de la grabación, y también fueron Smyrlabjorg y Vik en Hofdabrekkuheidi.

El jefe de producción Chris Newman ha dicho: *“En la primera temporada, tuvimos sitios que podíamos cubrir con nieve artificial, pero el norte del Muro en la segunda temporada, cuando Jon Nieve va a los Colmillos Helados, requería un paisaje más grande.”* Benioff añadió: *“Siempre supimos que queríamos algo abrumadoramente hermoso, árido y brutal para esa parte del viaje de Jon, porque está en el verdadero Norte. Todo es real. Todo está en lo que grabó la cámara. No estamos haciendo nada en posproducción para añadir montañas o nieve o lo que sea”¹¹.*

Durante la tercera temporada surgieron inconvenientes para filmar en Croacia, ya que parecía que HBO no iba a poder conseguir financiación croata que les permitiría grabar allí. Al final todo se solucionó y Croacia pudo seguir siendo escenario de grabación. Encontraron parte de Poniente y de Essos en localizaciones como Malta y Marruecos, pero el rodaje de la cuarta temporada se concentró en solo tres países: Islandia, Irlanda y Croacia. Dos ciudades de este último país jugaron un importante papel: Dubrovnik acogió varias escenas de Desembarco del Rey, para las que proporcionó los callejones por los que escapa Sansa, el lugar en que se celebra la boda real y el anfiteatro para el juicio por combate entre la Montaña y Oberyn Martell. Más al norte, Split hizo las veces de Meereen, la ciudad esclavista que se convierte en la última conquista de Daenerys, una localización totalmente nueva para el equipo de *Juego de Tronos*. El rodaje en Islandia aumentó en la temporada 4, pero en la temporada 5 se limitó a las tomas de paisajes invernales. Debido a las reescrituras del guión, la secuencia de acción en Casa Austeria creció tanto que, dado el tiempo limitado de filmación en las breves horas diurnas en Islandia durante el invierno, el equipo de producción decidió construir Casa Austeria como un conjunto completamente realizado en la cantera de Magheramorne, en Irlanda del Norte, del mismo modo que el Castillo Negro que fue allí desarrollado.

11 M. Howden (2015), *Breve enciclopedia de Juego de Tronos*, Ediciones B.
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID | Lorena Sánchez Paz



Imagen 11. Rodaje de Juego de Tronos en España.

La Temporada 3 se filmó simultáneamente en cinco países, Irlanda del Norte, Croacia, Islandia, Marruecos, y la filmación del rodaje artificial se filmó en los Estados Unidos. La cuarta temporada se filmó en tres países a la vez, Irlanda del Norte, Croacia e Islandia. La producción de la temporada 5 se expandió de nuevo a la filmación en cuatro países simultáneamente, Irlanda del Norte, Croacia, Islandia y España, aunque el rodaje en Islandia fue mucho más limitado esa temporada.

La serie de televisión comenzó con dos unidades principales de filmación que operaban al mismo tiempo, llamadas "Unidad lobo" y "Unidad dragón". Para la temporada 3, aparentemente debido a la mayor carga de trabajo de la filmación concurrente en cuatro países, el número de destacamentos de producción aumentó de dos a tres. La nueva unidad se llamó "Unidad Raven". Sin embargo, una publicación en el blog oficial de *Making Game of Thrones* en septiembre de 2013 reveló que la temporada 4 volvería a tener solo dos pelotones, y la unidad extra "Raven" se disolvería.

El trabajo en cada país continúa incluso cuando la unidad de filmación no está presente, como por ejemplo en la construcción de los escenarios de rodaje. Una serie de productores gestionan las operaciones cotidianas en cada ubicación principal, como Christopher Newman, el principal productor de operaciones en Irlanda del Norte. La unidad para lugares con climas cálidos cambió de Malta a Croacia a partir de la temporada 2 y a partir de la temporada 6, muy poca filmación tuvo lugar en Croacia, la mayor parte del rodaje de la Unidad Raven se trasladó para grabar escenas de Desembarco del Rey en España.



DESEMBARCO DEL REY

Desembarco del Rey



Imagen 13. *Fotograma de Juego de Tronos. Desembarco del Rey.*



Imagen 14. *Fotograma de Juego de Tronos. Desembarco del Rey.*

A la izquierda

Imagen 12. *Prisión de Desembarco del Rey.*

Gran parte del escenario para recrear la capital de los Siete Reinos está en Croacia, específicamente en Dubrovnik, aunque para las primeras temporadas se utilizó el interior de la ciudad de Mdina, en Malta y en las últimas temporadas se hayan incorporado planos de Girona, España. La directora artística de las primeras tres temporadas fue Gemma Jackson y, dado que esta es una ubicación que aparece constantemente a lo largo de la serie, fue la encargada de diseñar esta ciudad y posteriormente la responsabilidad pasó a manos de Deborah Riley, la actual directora artística.

Gemma Jackson en una entrevista para The Daily Beast comentó: "*Cuando estaba pensando en Desembarco del Rey y todo su aspecto rojo, me hizo pensar inmediatamente en Rajastan*"¹²

La ciudad está amurallada y posee una gran población, por lo que en una época en la que la limpieza urbana escasea, la urbe es sucia y está llena de edificaciones de madera y paja. A su vez, es el puerto más importante de Los Siete Reinos. Se accede por siete puertas, dentro sus anchas avenidas están decoradas con árboles, pero una vez que abandonamos las vías principales encontramos callejuelas, pasadizos estrechos y lugares insalubres. Una de las áreas más ricas se encuentra alrededor de la Puerta Vieja, donde residen los más acomodados, mientras que los más desfavorecidos se encuentran en el Lecho de Pulgas, un laberinto de calles y callejones estrechos. Encontramos lugares notables, la Fortaleza Roja es la sede del rey de los Siete Reinos, localizada en el lado este de la villa. Por otra parte, el Gran Septo de Baelor fue el centro de la Fe de los Siete, la religión dominante en siete de las nueve regiones constitutivas del reino, y el asiento y la residencia del Septon Supremo, el representante superior dentro de esta religión.

¹² La arquitectura en Rajastán, India, representa muchos tipos diferentes de edificios, que en general pueden clasificarse como seculares o religiosos. Los edificios seculares son de diversas escalas. Incluyen ciudades, pueblos, pozos, jardines, casas y palacios. Todos estos tipos de edificios fueron destinados para fines públicos y cívicos. Se le conoce como la ciudad roja por sus edificaciones de arenisca con tonos tierra rojizos.



Imagen 15. Alzado principal de Fort Manoel, Malta.



Imagen 16. Puerta de Mdina, Malta.

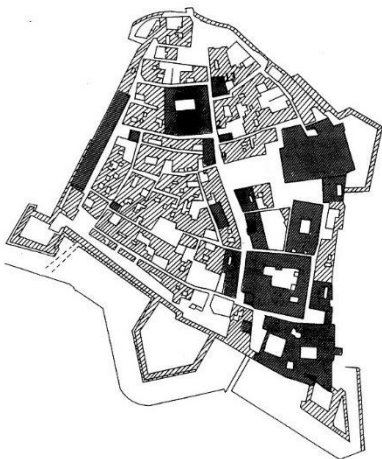


Imagen 17. Plano de Mdina resaltando los edificios principales dibujado por C. Thake.

La isla de Malta fue un destacado lugar de rodaje de Juego de Tronos en la temporada 1 y la puerta de la ciudad amurallada de Mdina es la entrada por la que Catelyn Stark y Ser Rodrik Cassel llegaron a Desembarco del Rey para tratar de hablar con Ned Stark sobre el ataque que había sufrido su hijo, Bran.

Los orígenes de Mdina se remontan a la época romana, aunque se definieron sus fronteras actuales durante la ocupación árabe de Malta (entre los años 870-1090). En la Edad Media, durante el dominio aragonés (1283-1530), la Ciudad Notable como se conocía entonces, floreció y prosperó como principal asentamiento de la isla maltesa. Sin embargo, con la llegada a la isla de la Orden de San Juan¹³, en los siglos XVI y XVII Mdina disminuyó y perdió su poder político en beneficio de la nueva "Ciudad de la Orden", La Valeta. La entrada principal de la urbe estaba pensada para ser un enclave estratégico dentro de las murallas a modo de arco del triunfo. Fue diseñada por el arquitecto e ingeniero francés, François de Mondion, que también formaba parte de la Orden de San Juan, ideó a su vez otras partes importantes de la ciudad como el Palacio Vihena o el Fort Manoel entre otras. El portal cuenta con un arco de acceso central flanqueado simétricamente por pilares embebidos en el muro, un entablamento dórico decorado con triglifos y metopas que separa la parte inferior de la puerta de la estructura superior que fue una adición posterior. Varias de las plazas de Mdina tienen su aparición en alguna de las escenas de la serie como la plaza Mesquita, donde Ned es atacado por los Lannister, a su vez es el lugar donde se encuentra el balcón de uno de los burdeles más famosos de Desembarco del Rey y la calle donde los herreros tienen sus tiendas. El Fort Manoel, es un fuerte barroco diseñado por ingenieros militares franceses a principios de la década de 1720, situado al noroeste de La Valeta, en la isla de Manoel, es el lugar donde Ned Stark es ejecutado después de que Joffrey le castigue como traidor. Dentro del puerto de Marsamxett se encuentra en una pequeña isla en forma de hoja. Su valor estratégico surgió con la construcción de Valeta, cuando la amenaza que representaba para los flancos occidentales de la nueva ciudad comenzó a destacarse en los informes de los ingenieros.

¹³ Orden militar católica medieval que tenía su sede en el Reino de Jerusalén, en la isla de Rodas, en Malta y en San Petersburgo.



Imagen 18. *Fotograma de Juego de Tronos. Puerta de la ciudad.*

La decisión de fortificar el Isoletto, nombre por el que se conocía la pequeña isla, fue tomada en 1723. Charles François de Mondion¹⁴, ingeniero de la Orden en ese momento, recibió el encargo de diseñar la nueva obra, pero, en realidad, Mondion solo modificó y elaboró el trazado original de Tigné. El fuerte proyectado por René Jacob de Tigné¹⁵ era una obra en forma de estrella con cuatro bastiones en cada esquina. Los bastiones fueron reforzados por dos muros bajos unidos por un largo muro provisto de once troneras y conteniendo grandes pasadizos con bóvedas de cañón a prueba de bombas que fueron definidos para colocar a la guarnición en tiempos de asedio. La plaza, localizada dentro de la fortificación, estaba flanqueada en tres de sus lados por bloques de barracones y una capilla dedicada a San Antonio de Padua. El diseño de la capilla se atribuye popularmente al arquitecto italiano Romano Carapecchia, que también se encargó de construir la puerta de Notre Dame, pero puede haber sido diseñado por el mismo Mondion. La entrada principal al fuerte se realizó a través de una entrada barroca en el centro del muro, entre los bastiones de San Antonio y Santa Elena.



Imagen 19. *Fotograma de Juego de Tronos. Plaza del juicio público de Ned Stark.*

14 Arquitecto e ingeniero militar francés que estuvo activo en Malta a principios del siglo XVIII Y miembro de la Orden de San Juan.

15 Arquitecto del esquema maestro definitivo para la defensa del reino de la prestigiosa Orden de Malta, titulado Plan de Villes.



Imagen 20. Fotograma de *Juego de Tronos*. Reparación de la muralla.



Imagen 21. Plano de la ciudad de Dubrovnik, Croacia. En color la calle Stradun.



Imagen 22. Rodaje en una de las calles de Dubrovnik, Croacia.

Las murallas de la ciudad de Dubrovnik guardaban una gran similitud con las descripciones de los libros, encerrando a la Ciudad Vieja a través de fortificaciones de piedras ciclópeas, directamente en la costa. Las murallas medievales son Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO¹⁶. Los muros son una fuente de reconocimiento de la ciudad, que funcionan ininterrumpidamente durante aproximadamente 1,9 kilómetros y alcanzan una altura máxima de alrededor de 25 metros. A lo largo de la serie esta defensa aparece en varios capítulos, pero destacamos la escena del estreno de la temporada 3, cuando Tyrion Lannister, Bronn y Podrick caminan a lo largo de las paredes mientras están siendo reparadas después de la batalla del Aguasnegras, así como en la sexta temporada, cuando Jaime Lannister, en su regreso de Dorne, navega hacia Desembarco del Rey con el cadáver de Myrcella.

En Dubrovnik se encuentra también Stradun, que fue la ubicación de una de las escenas más importantes de la temporada 5. Es la calle principal de Dubrovnik, un recorrido de casi 300 metros entre el monasterio franciscano¹⁷ y el Palacio Sponza¹⁸ a través de la parte histórica de la ciudad. Pavimentado en piedra caliza, el Stradun es una calle peatonal que se convirtió en la principal arteria de la ciudad en el siglo XIII, con hermosas casas de finales del renacimiento a cada lado de la calle, pero la zona tuvo que ser significativamente reparada y reconstruida después de un terremoto en 1667. La escena más emblemática de la quinta temporada, en la que Cersei Lannister es forzada a caminar desnuda por las calles de Desembarco del Rey, comienza en la parte superior de la Escalera Jesuítica, pasando por la calle Od Margarite, la calle St. Dominik y la puerta de Ploce, siendo las escaleras la parte más destacada y formando parte de la entrada del Gran Septo de Baelor. Esta elegante escalera barroca se localiza en el lado sur de la plaza Gundulic. Los escalones conducen a la calle Uz Jezuite, donde se encuentran la iglesia jesuita de San Ignacio y dos colegios de Dubrovnik, Collegium Ragusinum y el colegio de los jesuitas.

¹⁶ La villa medieval de Dubrovnik, fundada a principios del siglo VII, se fue desarrollando en un principio bajo el Imperio Bizantino, y más tarde bajo el dominio de la República de Venecia. El conjunto monumental urbano data del siglo XIII. En 1979 Dubrovnik fue inscrita en la Lista del Patrimonio Mundial.

¹⁷ La construcción del monasterio comenzó en 1317, el complejo del monasterio incluye un gran espacio desde la plaza final de la calle Stradun hasta la torre Minceta. Algunas partes sufrieron daños y colapsaron, especialmente durante el fuerte terremoto de 1667.

¹⁸ Fue construido entre 1516 y 1521 con una combinación de los estilos artísticos de la época: uno que ya vivía sus últimos días de gloria, el gótico, y otro que se hallaba en pleno apogeo, el renacentista.



Imagen 23. *Fotograma de Juego de Tronos. Torneo del día del nombre.*



Imagen 24. *Construcción del set de grabación para la Boda Púrpura.*

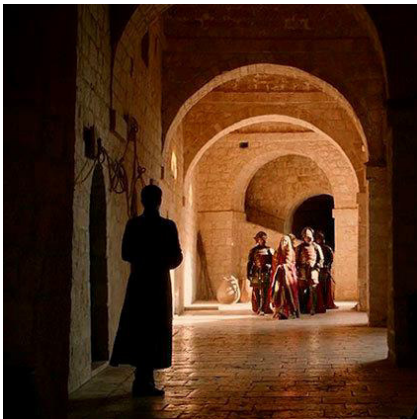


Imagen 25. *Fotograma de Juego de Tronos. Interior del Fuerte de Lovrijenac.*

La fiesta de la boda púrpura fue filmada en Gradac Park, un parque lleno de pinos mediterráneos. Este enorme parque público es adyacente al casco antiguo de Dubrovnik, y a él se puede llegar subiendo una escalinata centenaria, al final de la cual tenemos una vista excelente tanto de la ciudad como del lugar donde Joffrey es envenenado durante la fiesta de su boda. Las aguas que bañan la ciudad aparecen en la serie durante la épica Batalla de Aguasnegras y el Fuerte de Lovrijenac se convirtió en la nueva Fortaleza Roja. Este fuerte, también conocido como la Fortaleza de San Lorenzo, que ha protegido Dubrovnik durante cientos de años se eleva sobre una roca que se adentra en el mar Adriático. Se construyó en el siglo XI en solo tres meses para impedir que los venecianos construyeran su propio fuerte en el mismo lugar¹⁹. Tiene un diseño en planta triangular que se adapta al área en el que se asienta, los muros orientados hacia el mar tienen casi 12 metros de grosor, mientras que los que dan a la ciudad tienen menos de 60 centímetros. De este modo, facilita el contraataque desde la ciudad en el caso de que los enemigos tomaran el fuerte. Los historiadores fechan el fuerte en 1018 o 1038, sin embargo, los primeros registros de su existencia datan de 1301. La fortaleza tuvo grandes modificaciones desde su construcción en el período de los siglos XV y XVI, cuando el constructor municipal IK Zanchi de Pesaro dirigió el proyecto de reparar los parapetos. Habiendo sufrido daños en el terremoto de 1667, Lovrijenac también fue reformado en el siglo XVII. Como la cota varía, tiene 3 terrazas con parapetos potentes, el más amplio mirando hacia el sur, hacia el mar.

La gran mayoría de las escenas que tienen lugar dentro de la Fortaleza Roja, durante las primeras temporadas, han sido filmadas dentro del Fuerte de Lovrijenac. Es el escenario de la ceremonia de nombramiento del Rey Joffrey en el estreno de la temporada 2, donde se celebra un torneo en su honor. Más adelante en el episodio donde Cersei se enfrenta a Meñique vuelve a aparecer su interior.

19 En el siglo XI Venecia planeó atrincherar a sus tropas en la colina donde se sitúa el fuerte, frente a Dubrovnik y construir una fortaleza para conquistar la ciudad. Sin embargo, los ciudadanos de Dubrovnik se enteraron de sus intenciones y se movilizaron para construir una fortaleza en el mismo lugar antes de la llegada de los venecianos. Cuando los venecianos llegaron con barcos que transportaban tropas y suministros, para su sorpresa, se dieron cuenta de que su plan había fracasado.



Imagen 26. Fotograma de *Juego de Tronos*. Jardín de Desembarco del Rey.



Imagen 27. Arboretum de Trsteno, Croacia.

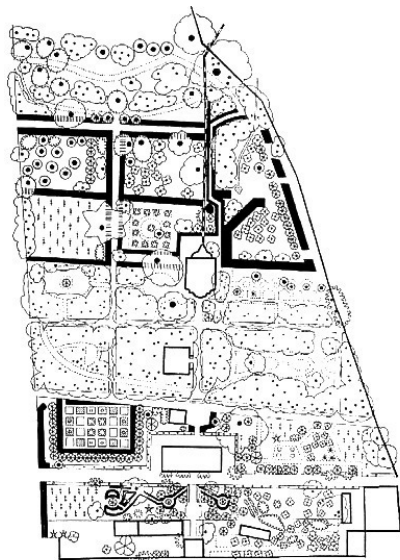


Imagen 28. Diseño del jardín renacentista por Maja Anastazija Kovačević (1978).

Representando los jardines marítimos del Desembarco del Rey, donde los personajes planifican muchas de sus conspiraciones y engaños se encuentra el Arboretum²⁰ de Trsteno. Trsteno es un pequeño asentamiento que se encuentra a solo 24 kilómetros al noroeste de Dubrovnik. Este recinto alberga uno de los Arboretums más antiguos y hermosos de toda la región. Es el ejemplo más antiguo de arquitectura ajardinada en Croacia, se construyó entre 1494 y 1502 con influencias renacentistas. A lo largo de los siguientes cinco siglos se desarrolló, de manera formal, con los conceptos reconocibles del principio y final del Renacimiento, Barroco, Romanticismo, y el historicismo. El jardín, organizado en un único eje, ha mantenido este esquema a lo largo de los siglos a pesar de las diversas transformaciones que ha sufrido. Tiene 28 hectáreas de superficie y consta de varias muestras de diferentes estilos arquitectónicos característicos del periodo en el que se desarrolló. Se estableció a finales del siglo XV como un parque y residencia de verano de la familia patricia Gučeti-Gozze. Una residencia de verano renacentista con jardín, acueducto, molino, la hermosa fuente con el Dios del Mar Neptuno y ninfas, el pabellón belvedere con vistas al mar y las islas Elafitas es el mejor ejemplo de las residencias de verano gótico-renacentistas de Dubrovnik. Los árboles antiguos tienen alrededor de 45/60 m de altura y sus troncos tienen 5 m de diámetro. La colección de árboles y arbustos exóticos y decorativos incluye más de 300 especies. Los jardines fueron construidos gradualmente, comenzando con la parte de parterres, asociada a la vivienda, y más tarde la parte ajardinada, que hizo uso completo de las ventajas naturales y orográficas para incorporar especies exóticas decorativas y vegetación natural. Los jardines destacan en su composición arquitectónica, que consiste en terrazas, miradores, y escaleras de piedra que conducen por la parte más rocosa, a la costa. La residencia de Gučetić sirve tanto como casa de verano, como de granja. De toda la región que rodea Dubrovnik, sólo los jardines en Trsteno tenían agua corriente que podría ser utilizado libremente por los patios. En 1736, la fuente barroca más grande en Dubrovnik fue construida allí, con una cueva-gruta, frescos, y una piscina que se suministra con agua del arroyo a través de un acueducto con 14 arcos.

²⁰ Un arboreto o arboretum es un jardín botánico dedicado principalmente a árboles y otras plantas leñosas, que forman una colección de árboles vivos con la intención de estudiarlos científicamente.



Imagen 29. *Fotograma de Juego de Tronos. Embarcadero en Pile Gate.*



Imagen 30. *Rodaje en el embarcadero de Pile Gate.*

El embarcadero del oeste de Dubrovnik es donde Sansa Stark y Shae están sentadas hablando sobre los barcos y los lugares a los que se dirigen. Petyr Baelish, Meñique, llega para hablar con Sansa y le da información sobre cómo planea sacarla de la ciudad y regresar con su familia. Pero también, es desde donde el séquito real, incluyendo al Rey Joffrey, la Reina Cersei Lannister, el Príncipe Tommen, Tyrion Lannister y Sansa Stark, ven alejándose de la Princesa Myrcella Baratheon mientras sale en un barco con destino a Dorne, de donde regresa, a este mismo lugar, con un trágico desenlace. Este embarcadero se sitúa en la puerta Pile y su pequeño puerto pesquero se encuentra entre Bokar y la fortaleza de Lovrijenac. Pile Gate, punto de encuentro para visitantes y representante de la entrada principal al casco antiguo de Dubrovnik, es un complejo bien fortificado con múltiples puertas, defendido por el Fort Bokar y el foso que rodeaba la sección exterior de las murallas de la ciudad. En la puerta de entrada al casco antiguo, en el lado occidental de las paredes, hay un puente de piedra con dos arcos, que fueron diseñados por el arquitecto Paskoje Miličević en 1471. Ese puente se conecta con otro, levadizo y de madera. Durante la República de Dubrovnik, de 1358 a 1808, el puente levadizo se cerró todas las noches con la ceremonia de entrega de las llaves de la ciudad al rector de Ragusan. Sobre los puentes y sobre el arco de la entrada principal de la ciudad, hay una estatua del patrón de la ciudad, San Blas, con una maqueta de la ciudad en la mano izquierda.

El final de la cuarta temporada, donde Ser Gregor Clegane, La Montaña, mata al Príncipe Oberyn Martell en el juicio de Tyrion por combate, se filma a las afueras de Dubrovnik en el Hotel Belvedere, actualmente abandonado y solamente visible desde el exterior, que se encuentra a unos 2 kilómetros al sur de la ciudad en una playa escarpada. Fue construido en los años ochenta y destruido durante la Guerra de Independencia de Croacia. El Hotel Belvedere de Dubrovnik abrió sus puertas en 1985 como uno de los hoteles más lujosos de la costa adriática. Tenía su propio helipuerto y un ascensor externo que estaba conectado directamente con la playa. En 1991, la guerra en Croacia terminó con el potencial turístico de la propiedad destruyéndolo durante un bombardeo. El campo de batalla circular de la serie todavía existe, pero el blasón de la Casa Baratheon que estaba marcado en el suelo de la escena de lucha ahora está cubierto con el escudo de Hajduk, el club de fútbol de la ciudad de Split.



Imagen 31. *Construcción del set de grabación en el Hotel Belvedere.*

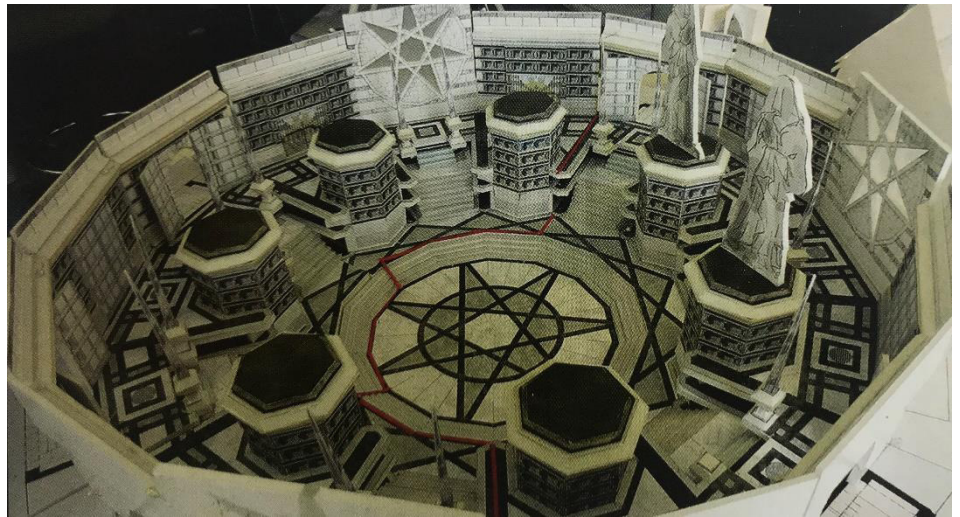


Imagen 32. Maqueta de construcción del Gran Septo de Baelor.

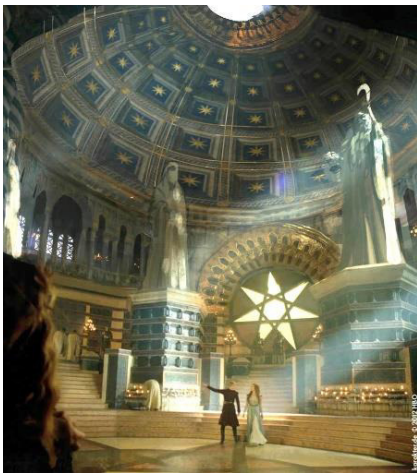


Imagen 33. Fotograma de Juego de Tronos. Interior del Gran Septo de Baelor.

El Gran Septo de Baelor, llamado así por el rey septón Baelor el Santo, noveno rey de la casa Targaryen, se encuentra en la cima de la colina de Visenya, en Desembarco del Rey. Como centro de la fe de Los Siete, contiene las tumbas de los reyes de Poniente. La directora artística Gemma Jackson diseñó este interior, que construyeron para la tercera temporada en uno de los enormes platós del estudio Paint Hall, en Belfast, al lado de otro de los platós claves de la temporada, el Muro. El espacio utilizable del plató tiene algo más de 31 metros de ancho y el decorado del gran septo ocupaba casi la mitad. Es una estructura de grandes dimensiones, con suelos de mármol con una estrella de siete puntas taraceada, columnas imponentes y estatuas hechas a mano que representan a Los Siete dioses de la Fe. De las catorce secciones del septo, se construyeron seis para el rodaje, el resto de los muros y la cubierta se creó y amplió por el equipo de efectos visuales en estrecha colaboración con el departamento de arte. La cubierta, compuesta digitalmente, se basa en la cúpula esférica del Panteón de Roma²¹ decorada con casetones que van disminuyendo su tamaño a medida que se acercan al centro de esta.

Gemma Jackson: *“El septo de Baelor probablemente represente el mayor reto al que me he enfrentado en Juego de Tronos. Al final, encontré la inspiración en los restos y los huesos que se dice que descansan bajo el edificio. Pensé en los nichos que había visto en los cementerios de Italia y Francia, pequeños huecos en la piedra que contienen las urnas con cenizas. Diseñé la base de las columnas de modo que tuvieran pequeñas puertas con pestillo, con los restos de sus predecesores en el interior”²².*

Tenían un espacio limitado para representar la idea de que siete elementos representaban la Fe. Añadieron la estrella de siete puntas y las siete columnas, pero al hacerlo crearon una complicación, en ningún momento se tenía línea de visión directa de una puerta a otra porque el edificio no estaba equilibrado. El diseño original era colorido, pero no dejaba destacar otros elementos, por lo que se cambió a una gama más monocromática que hacía de perfecto fondo para los opulentos colores del vestuario de Desembarco del Rey. Esto también supuso que todas las visiones fueran más anónimas, lo que permitía volver a decorarlas siempre que fuera necesario según las necesidades del momento.

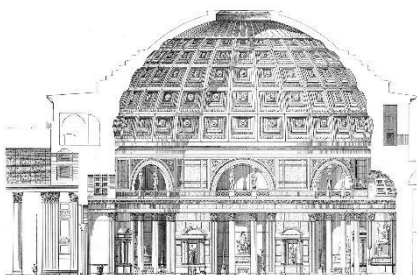


Imagen 34. Sección del Panteón de Roma, Italia.

21 Templo de planta circular erigido en Roma por el emperador Adriano, entre los años 118 y 125 d. C.

22 C.A. Taylor (2015), Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos. Temporadas 3 y 4. Norma Editorial.



Imagen 35. *Fotograma de Juego de Tronos. De fondo, la Catedral de Gerona.*



Imagen 36. *Fotograma de Juego de Tronos.*

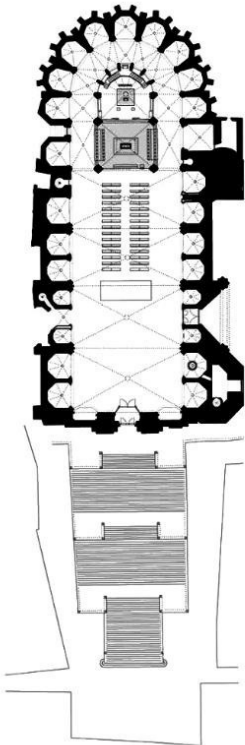


Imagen 37. *Planta de la Catedral de Gerona, España.*

Muchas calles y edificios de la ciudad de Girona, España, sirvieron como lugares en Braavos y Desembarco del Rey, y el interior del monasterio de Sant Pere de Galligants fue utilizado como la Ciudadela en Antigua. En la sexta temporada, Girona sustituye a Dubrovnik como la capital de los Siete Reinos y en el sexto capítulo aparece la entrada principal de la catedral y su imponente escalera en una de las escenas principales del episodio. En ella, la reina Margaery está en la puerta del Gran Septo a punto de hacer el camino de la vergüenza del mismo modo que Cersei lo había hecho recorriendo las calles croatas. En ese momento entran en escena Jaime Lannister y su ejército junto a Lady Olenna para tratar de impedirlo. Para el rodaje, la parte opuesta a la catedral se tapó con una enorme lona verde a modo de croma sobre la que se recreó después un mar que no existe en Girona.

La escalinata de la Catedral de Girona es una de las más grandes del estilo barroco y una de las más singulares de Europa por sus características, por espacio y por donde se encuentra localizada. Fue construida en el siglo XVII, su grandiosidad visible se ve ampliada por los muros de contención que la mantienen aislada de las construcciones laterales. Tiene 90 escalas divididas en tres tramos de 30 peldaños cada uno y rodeada íntegramente por una balaustrada rematada por esferas de piedra. Coronada por el edificio de la catedral, que por esta parte muestra una gran fachada barroca, con la torre de las campanas a la derecha, todo construido con sillares labrados de la ciudad. La catedral románica y gótica, se alza en la Plaza de la Catedral. Construida entre los siglos XI y XVIII, destaca por su nave de estilo gótico, que es la más amplia del mundo, con casi 23 metros. Rodeada de edificios, callejones y plazas cercanas, nos traslada a una época medieval perfecta para la serie. En Girona existía una catedral que fue transformada en una mezquita en la época de las invasiones árabes de la península. Una vez reconquistada la ciudad, el edificio se restauró y volvió a consagrarse como catedral cristiana en 1038, pero la antigua catedral era pequeña y a finales del siglo XVIII se propuso ampliar el templo. Se inició la obra por la cabecera, en un estilo gótico clásico, en el año 1312. Se construyó sobre un esquema de tres naves, con girola y nueve ábsides. En el año 1370, surge la idea de continuar la construcción con una nave única que salvara la luz de las tres naves juntas. Esto provocó una gran polémica, dado que las enormes dimensiones superaban en varios metros a las bóvedas más grandes construidas hasta el momento. Finalmente se completó la obra en 1598, tras un largo periodo de estudio, a manos del arquitecto Guillermo Bofill.

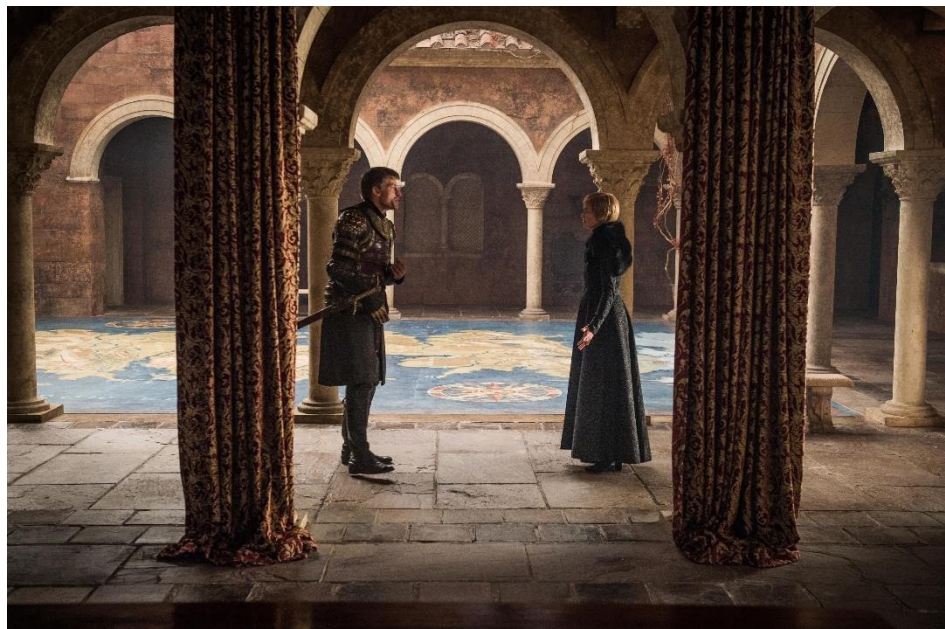


Imagen 38. *Fotograma de Juego de Tronos. Patio interior de la Fortaleza Roja.*

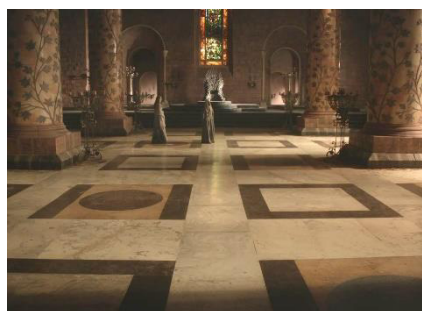


Imagen 39. *Fotograma de Juego de Tronos. Salón del trono.*



Imagen 40. *Pavimento del Panteón de Roma, Italia.*

La Fortaleza Roja, anteriormente conocida como el Fuerte de Aegon, es la residencia del Rey de los Ándalos y los Primeros Hombres, su familia y su corte, ubicada dentro de Desembarco del Rey, la capital de los Siete Reinos. Domina el horizonte de la ciudad y sirve como la fortaleza y el reducto principal de la ciudad. Está edificada en piedra de color rojo claro. La muralla, que en buena parte se alza directamente sobre los acantilados de la desembocadura del río Aguasnegras, delimita un perímetro interior con siete torres de grandes dimensiones, achatadas y coronadas por baluartes de hierro. La entrada desde la ciudad se realiza por la Puerta del Rey, con unas imponentes puertas de bronce que dan al patio exterior. El recinto interior es muy complejo, con multitud de patios y de pasadizos. Incluye numerosas edificaciones secundarias, como establos, pocilgas, cocinas, barracones de la guardia, etc.

Una de las partes más importantes de este edificio es el Gran Salón, donde se encuentra el Trono de Hierro. El asiento del gobernante de los Siete Reinos, que comprende 1.000 espadas dobladas y fusionadas por el calor del aliento de un dragón hace cientos de años. Esta sala del trono posee según Gemma Jackson, la encargada de su creación al inicio de la serie, el diseño del pavimento del mismo modo que el del Panteón de Roma²³, Italia. Como ya hemos mencionado anteriormente, muchas de las escenas grabadas en el interior de este edificio se ubican en el Fuerte Lovrijenac de Dubrovnik, Croacia y otra gran parte de las escenas de interiores se localizan en recreaciones de los estudios de grabación de Belfast²⁴.

23 El pavimento, creado con roca mineral y mármol, se presenta ligeramente convexo para el evacuar del agua que entra por el óculo central de la cúpula. El diseño de forma geométrico sencillo crea una alternancia de cuadrados, vacíos con otros con círculos más pequeños en el interior en tonalidades rojizas, amarillentas y grisáceas.

24 El patio que contiene el hermoso mapa de Poniente, que remplace a plantas y marfiles ubicados allí anteriormente, está ubicado en Titanic Studios y está basado en referencias medievales, para el que fueron necesarias más de 10 personas en su construcción. Mide 10,5 metros de largo por casi 9 metros de ancho y fue pintado a mano con pintura acrílica sobre paneles de MDF de 60 cm cuadrados cada uno que, para facilitar el trabajo, fueron pintados en vertical y posteriormente colocados en el solado.



Imagen 41. Fotograma de Juego de Tronos. Patio de la Fortaleza Roja.



Imagen 42. Patio del Convento de Santo Domingo, Malta.

Cabe destacar la escena que desata la caída de Eddard Stark, situada en uno de los jardines de la fortaleza, donde se produce una confrontación entre él y Cersei Lannister en el episodio 7 de la primera temporada. En esta secuencia Cersei nombra el título de la saga diciendo: *“En el juego de tronos o ganas o mueres, no hay termino medio.”*

Este jardín pertenece al convento de Santo Domingo en Rabat, Malta. Un sacerdote maltés, el reverendo Pietru Zurchi, estableció el Priorato Dominicó y la Iglesia dedicada a Nuestra Señora de la Gruta en 1450. Este convento fue construido con la ayuda del Gobierno de Malta, la autoridad eclesiástica, dinero donado por benefactores malteses y también con la ayuda del rey Fernando el Católico de España. La Iglesia fue construida en una cueva, donde la Virgen María se le había aparecido a un cazador. En 1609, se fundó el noviciado en el Priorato tanto para los malteses como para los sicilianos. El complejo se completó a principios del siglo XVI, pero unas décadas más tarde, el Imperio Otomano se apoderó del convento para usarlo como un punto fortificado para atacar Mdina. Dado que el conjunto sufrió daños graves debido a la actividad de combate, las reconstrucciones comenzaron en 1630, después de lo cual los edificios del monasterios se transformaron en la situación actual, más similar a una fortificación medieval tradicional. Posee un patio amplio con un jardín y fuentes, rodeado por una amplia columnata arqueada. Además, las paredes del patio estaban decoradas con grandes relojes de sol, uno de los cuales data de 1717. En los últimos años ha atraído a muchos peregrinos de todo el mundo debido a una estatua milagrosa de la Santísima Virgen²⁵.

²⁵ La Santísima Virgen se encuentra en la iglesia asociada con el priorato y según varias leyendas, en 1999, la estatua derramó lágrimas de sangre.



Imagen 43. *Fotograma de Juego de Tronos. Bodega de la Fortaleza Roja.*



Imagen 44. *Reales Atarazanas de Sevilla, España.*

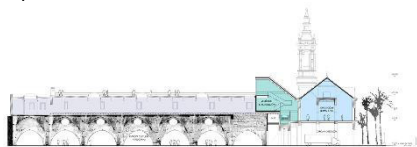


Imagen 45. *Sección longitudinal del proyecto para las Atarazanas de Guillermo Vázquez Consuegra.*



Imagen 46. *Imagen del proyecto para las Atarazanas de Guillermo Vázquez Consuegra.*

Después de la caída de la Casa Targaryen, el Rey Robert Baratheon reemplazó los cráneos de dragón con pancartas y tapices en el Gran Salón y los restos se almacenaron en una bodega húmeda en el Fortaleza Roja donde permanecen actualmente. Esta bodega forma parte de las Reales Atarazanas de Sevilla, España. Aquí, la reina Cersei recorre junto a su maestre Qyburn, las bóvedas donde se guardan las cabezas de los dragones.

Alfonso X decide en 1252 habilitar la construcción de un astillero real para la construcción de galeras en unos terrenos fuera del recinto amurallado y muy próximas al río. El descubrimiento de america llevó a establecer en ella la Casa de Contratación y los almacenes de mercancías de indias y posteriormente, la instalación de la Aduana. A lo largo del siglo XVI se instaló la Real Maestranza de Artillería. Pero al trasladarse la Casa de Contratación a Cádiz en el siglo XVIII entró en decadencia. En las Atarazanas, la sala toma forma de nave y su arquitectura es básicamente el resultado de la yuxtaposición de 17 grandes naves de 100 m de longitud, 10 m de ancho y 10 m de altura, cuyas cubiertas fueron estructuras de madera análoga a las de las mezquitas y de las cuales solo se conserban 7 naves. El diseño de la nave de las Atarazanas se genera a partir de dos líneas paralelas de grandes pilastras de ladrillos de los que arrancan arcos levemente apuntados, formándose así los paramentos portantes de la cubierta. Con el paso del tiempo el crecimiento del conjunto arquitectónico supuso, en algunos casos, un segundo nivel edificado y en ocasiones, su total destrucción.

En 2009, el arquitecto sevillano Guillermo Vazquez Consuegra consiguió el primer premio en el concurso de ideas para el diseño del nuevo CaixaForum en las Reales Atarazanas de Sevilla. Este proyecto trataba la reactivación del antiguo edificio con una reutilización contemporánea del espacio. Pero el recurso presentado por ADEPA²⁶, considerando el proyecto de rehabilitación un crimen patrimonial, consiguió paralizar la intervención en octubre de 2016. Finalmente, el CaixaForum de Sevilla se inauguraba a comienzos del 2017 en una localización completamente diferente a la inicialmente prevista y perdiendo la fuerza de la ubicación del proyecto original. Declaradas Bien de Interés Cultural²⁷ hoy, las Atarazanas y la fábrica de artillería permanecen cerradas.

²⁶ Asociación de Defensa del Patrimonio de Andalucía.

²⁷ El Registro General de Bienes de Interés Cultural recoge la información de los bienes que las Comunidades Autónomas o el Estado que necesitan establecer algún tipo de protección.



Imagen 47. Fotograma de Juego de Tronos. Pozo Dragón en Desembarco del Rey.

En el último capítulo de la séptima temporada se produce una cumbre de los principales monarcas de Poniente en Desembarco del Rey para discutir el futuro de los Siete Reinos. El encuentro se realiza en un lugar conocido como Pozo Dragón, una enorme estructura cavernosa que se ubica en la Colina de Rhaenys. Es el espacio donde la casa Targaryen encerró a sus dragones para que no diezmaran a la población. Con la caída de esta casa, el edificio fue derrumbándose poco a poco y a día de hoy parece una ruina repleta de hollín producido por el fuego de los dragones.

El anfiteatro de la ciudad romana de Itálica en Sevilla, España, es la encargada de representar este emplazamiento. Se fundó en el año 206 a.C., cuando el general Publio Cornelio Escipión decidió crearla para establecer allí a los soldados que habían resultado heridos en las batallas contra los lusitanos. Constaba de dos partes fundamentales, una primera que hoy descansa sobre el casco de Santiponce y una más moderna mandada ampliar por el emperador Adriano, cuyas ruinas son visibles y visitables. El anfiteatro se situó próximo a la muralla, junto a la puerta del cardo máximo, uno de los principales accesos de la ciudad, como resultado del proceso de ampliación de la antigua Itálica. Es uno de los mayores anfiteatros conocidos en el mundo romano, sus dimensiones oscilan entre los 156,5 metros de longitud y 134 metros de anchura, solamente superado por el Coliseo de Roma y el anfiteatro de Cápua. Estructuralmente el edificio está parcialmente soterrado, construyéndose sobre la superficie los últimos tramos de graderío y la fachada del eje mayor, ya que los constructores aprovecharon una vaguada para servirse de las laderas de las riberas del arroyo para la situación de las gradas. La estructura se sustenta en una serie de muros radiales con centro en los cuatro focos del óvalo, la fachada se articula mediante una serie de arcos apoyados sobre pilares. En la actualidad solo se conserva la parte inferior del graderío debido a su utilización como cantera de materiales, de donde extraían sillares de piedra, ladrillos y mármoles para las viviendas de la vecina población de Santiponce. En su origen, la masa de hormigón que observamos estaba cubierta de placas de mármol y piedra de Tarifa. La excavación arqueológica que se lleva produciendo desde mediados del siglo XIX, ha podido dar luz a algunas partes en buen estado de conservación, como las dependencias subterráneas de la arena que se cubrían con tablonés de madera apoyados sobre los pilares centrales que se encuentran prácticamente intactos.

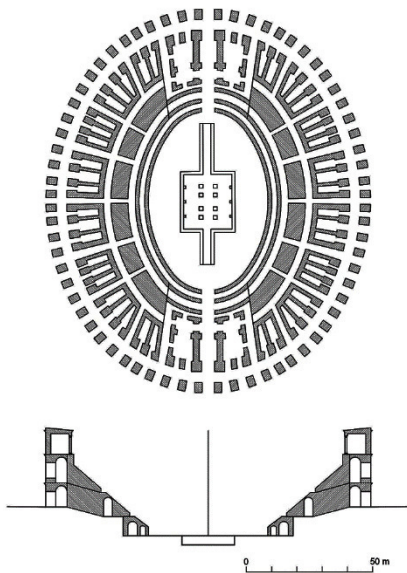


Imagen 48. Planta y sección hipotética del anfiteatro de Itálica, España.



Imagen 49. Estado actual de Itálica, España.



DORNE

Dorne



Imagen 51. *Fotograma de Juego de Tronos. Interior del palacio de Dorne.*

A la izquierda

Imagen 50. *Fotograma de Juego de Tronos. Recepción de Jaime en Dorne.*

Dorne es una gran península que compone la región más sureña de Poniente y es una de las áreas constituyentes de los Siete Reinos. Su capital es Lanza del Sol y es gobernada por la Casa Martell, cuyos miembros se nombran príncipes y princesas al estilo de los Rhoynar. Es la región más calurosa de Poniente. La zona es rocosa, montañosa, árida y seca. Sus ríos se rodean de tierras fértiles, y aún en verano hay suficientes lluvias y otros recursos hídricos para mantener Dorne habitable. En el interior, el agua es tan valiosa como el oro, y los pozos y manantiales son celosamente guardados. El autor describe este oasis con mármol rosa pálido pavimentando los jardines y el patio. Pudiéndose acceder a las terrazas con vistas a las numerosas piscinas y fuentes de los Jardines Acuáticos, a la sombra de naranjos, a través de una galería de pilares acanalados que conducirían a un arco triple.

El Real Alcázar de Sevilla, España, fue utilizado como sede de la Casa Martell recreando estos Jardines del Agua de Dorne. Declarado patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en el año 1972 es el palacio real más antiguo de Europa y considerado uno de los mejores ejemplos de arquitectura mudéjar²⁸ de la Península Ibérica. En este emplazamiento de Sevilla, el palacio original, llamado Al-Muwarak, fue construido por los Almohades en el siglo XII. La construcción del edificio actual comenzó en 1364 por orden del Rey Pedro I²⁹. Desde su levantamiento, ha sido constantemente revisado y ampliado, adquiriendo nuevas características estilísticas.

28 El estilo mudéjar floreció en los reinos cristianos de España desde el siglo XVIII hasta el XVI y se caracteriza por el empleo de la ornamentación o materiales árabes.

29 Pedro I nació en 1334 en la ciudad de Burgos. Hijo del monarca Alfonso XI y María de Portugal, heredó el trono a la muerte de su padre en 1350, con 16 años. La principal amenaza para don Pedro eran sus hermanos bastardos, los hijos de Alfonso XI y su amante Leonor de Guzmán. Murió a manos de su hermano Enrique de Trastámara en 1369 en la batalla de Montiel.

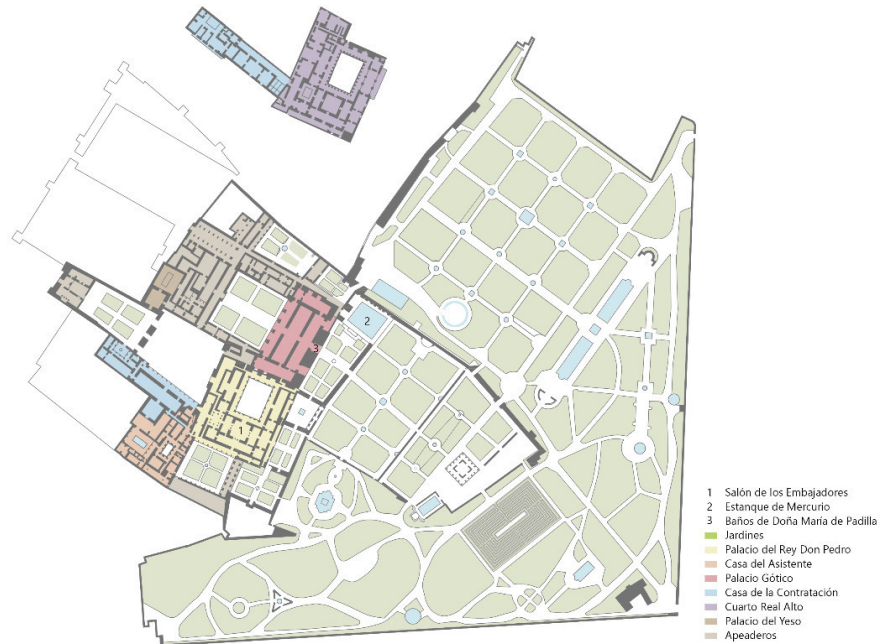


Imagen 52. Plano del Real Alcázar de Sevilla, España.

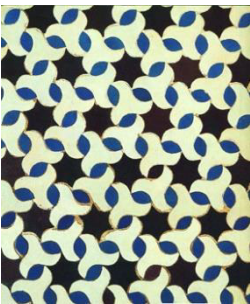


Imagen 53. Muestra de azulejos del Real Alcázar de Sevilla, España.

Las escenas rodadas en este palacio fueron filmadas en cuatro partes esenciales del Alcázar de Sevilla: la Sala de Embajadores, el Estanque de Mercurio, los Baños de Doña María de Padilla y los jardines. El Príncipe Doran recibe a Jaime en el Salón de Embajadores, es la sala más impresionante e importante del edificio y se utilizó para eventos públicos y asuntos de estado, también conocida como la sala del trono del palacio árabe original. El salón está majestuosamente decorado con hermosas paredes de azulejos en el estilo morisco y tiene un impresionante techo abovedado con tallas de oro y formas geométricas. No es la cubierta original, ya que la gran bóveda con decoración mozárabe que ahora se contempla fue levantada en el año 1427. En dos de sus lados hay un esquema de tres arcos de herradura apoyados en finas columnas de mármol. Los grandes balcones de la parte superior fueron construidos a finales del siglo XVI, y rompen con la estética mudéjar. A comienzos del siglo XVII se decoró la parte alta de los muros con los retratos de los reyes cristianos, desde Recesvinto hasta Felipe III. Se encuentra en el extremo del Patio de las Doncellas, un patio con arcadas, una larga lámina de agua y naranjos.



Imagen 54. Bóveda del Salón de Embajadores.



Imagen 55. Fotograma de Juego de Tronos. Llegada de Jaime a la recepción con el príncipe Doran.



Imagen 56. *Fotograma de Juego de Tronos. Arena Ellaria paseando por las galerías.*

El estanque de Mercurio es una gran piscina decorada con frescos y mampostería. En el centro del aljibe hay una pequeña fuente con una estatua de Mercurio. La estatua de bronce con su casco alado fue diseñada por Diego de Pesquera³⁰ y fundida por Bartolomé Morel³¹ en 1576. Detrás del estanque está la galería de la gruta italiana, que fue construida para transformar la antigua muralla almohade en una logia. Está hecha de piedras volcánicas de diferentes tipos que recuerdan las rocas marinas. Arena Ellaria pasea en una de las escenas por la galería con vistas a los jardines del Alcázar y el estanque de Mercurio.

Los baños de Doña María de Padilla son tanques de agua de lluvia debajo del Patio del Crucero. Se compone por una cripta abovedada de tres naves, siendo la central la de mayor tamaño, con una estructura de piedra revestida de mortero de cal y pintada. Los tanques llevan el nombre de la amante del rey Pedro, María de Padilla, noble castellana que venía a buscar consuelo en la galería, Ellaria se encuentra con sus hijas. Las cámaras de HBO tuvieron también la oportunidad de tomar las mejores vistas del Estanque del Grutesco, el Jardín de las Damas, el Jardín del Laberinto o los Jardines del Cenador de la Alcoba.



Imagen 57. *Fotograma de Juego de Tronos. Encuentro de Arena Ellaria con sus hijas.*

30 Escultor español del siglo XVI enmarcado en la época renacentista e influenciado por Miguel Ángel.

31 Maestro artillero y fundidor de metales español del Renacimiento que realizó importantes trabajos en Sevilla.



Imagen 58. *Fotograma de Juego de Tronos. Patio del palacio de Lanza del Sol.*



Imagen 59. *Jardines de la Alcazaba de Almería, España.*



Imagen 60. *Fotograma de Juego de Tronos.*

En la sexta temporada la casa Martell volvió a aparecer en una nueva ubicación, ya no se encontraba en los veraniegos Jardines del Agua de Dorne, en esta ocasión dejan paso a la cotidiana ciudad de Lanza del Sol, la capital del reino. Allí se reúnen Varis, Ellaria Arena y Olenna Tyrell. Para esta ocasión eligieron la Alcazaba de Almería, buscando características similares: jardines frondosos, fuentes y tonos dorados.

La Alcazaba de Almería constituye, junto con las murallas de San Cristobal, un sistema defensivo medieval islámico de la ciudad. Con casi 2,5 ha está formada por tres recintos, dos de origen islámico y un tercero de origen cristiano. Se construyó en el siglo X, junto con el nacimiento de la ciudad, cuando el califa Abd al-Rahman III ordenó amurallarla. Ha sufrido numerosas alteraciones. La mayor transformación fue a manos de los Reyes Católicos tras la conquista de la ciudad en 1489, quienes construyeron un castillo en el punto más alto y varios baluartes defensivos en las murallas. Movimientos sísmicos que se produjeron en los siglos XV y XVIII provocaron la desaparición del palacio islámicos y con el paso del tiempo fue sufriendo una falta de conservación y continuos expolios. En 1931 la Alcazaba fue declarada monumento histórico-artístico, perteneciente al Tesoro Artístico Nacional. Tras la Guerra Civil el Estado designó a Francisco Prieto-Moreno como arquitecto-conservador de la Alhambra de Granada y de la alcazaba de Almería, quien llevó a cabo veinte proyectos desde 1940 hasta 1976 en el monumento almeriense, con el objetivo de habilitarlo para el uso turístico y celebración de espectáculos. Desde 1955 y hasta finales de los años sesenta se potenció el turismo y el esplendor cinematográfico³² de la ciudad de Almería, desarrollándose hacia el levante y volviéndose de espaldas al monumento lo que provocó que a finales de los años sesenta el entorno se degradara cada vez más. Durante los años noventa se invirtió en la recuperación de los jardines y de las infraestructuras. La Alcazaba de Almería es uno de los monumentos más significativos de la etapa andalusí, abarcando un amplio repertorio de soluciones constructivas de la arquitectura militar, doméstica y palatina de los periodos islámicos, a los que se suman las aportaciones cristianas. Supone un importante espacio arqueológico que sigue revelando datos históricos de la historia de Almería y de Al-Andalus.

32 En 1952 se produjo el primer rodaje *La Llamada de África*, seguido de películas como *Por un puñado de dólares* (1964), *El bueno, el feo y el malo* (1966), *El reportero* (1975), *La historia interminable* (1984), *Indiana Jones y la última cruzada* (1989) o *Camino* (2008) entre otras.

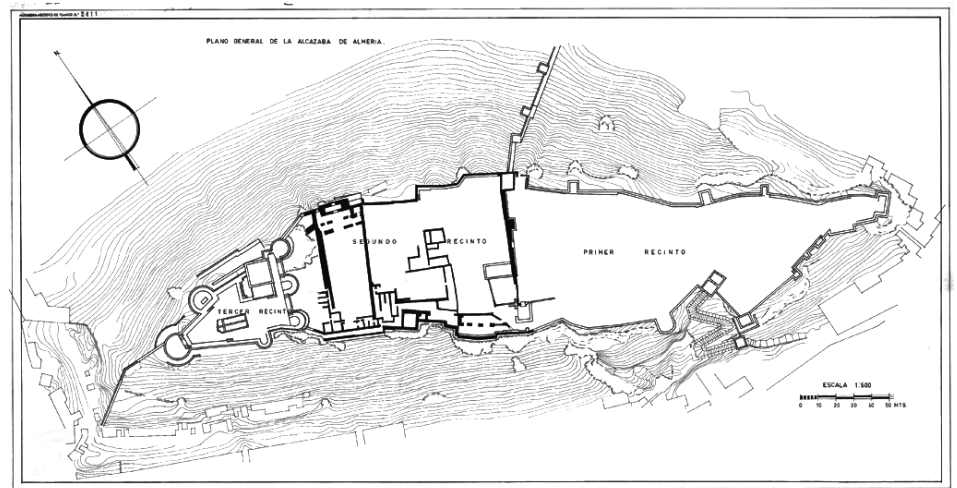


Imagen 61. Plano general de la Alcazaba de Almería, España. (Anterior a 1967).



Imagen 62. Zona palaciega de la Alcazaba de Almería, España.

Se asienta sobre un cerro aislado, de planta alargada, circunscrito por barrancos, otros cerros y la propia ciudad. Consta de cuatro partes principalmente, los tres recintos y las murallas. El acceso se producía por la zona sur donde se localizaba la antigua Medina, a través de un complejo sistema defensivo encaminada a dificultar la entrada de tropas y sorprender al enemigo. La puerta de entrada se sitúa en una torre albarrana de planta cuadrada compuesta por tapial, ladrillo y mampostería. Un torreón de planta rectangular con diferentes ventanas en cada uno de sus frentes protegía la entrada principal. Una segunda torre forma parte del conjunto de acceso con la Puerta de la Justicia, tras la cual hay un patio.

El primer recinto es el más grande del conjunto, tiene planta triangular y en el centro, existe un aljibe de grandes dimensiones. Estaba destinado a campamento militar, pequeñas viviendas y zona de cultivo, pero actualmente, se encuentra cubierto de jardines. Está separado del segundo recinto por muros ataluzados de mampostería y ladrillo.

En el segundo recinto se hallaba la fortaleza de los Reyes Católicos y la zona destinada a la vida de la corte, los servidores y la guarnición. En estos momentos, la zona es un importante yacimiento arqueológico en el que se excava con la finalidad de descubrir los mayores restos posibles de la antigua construcción. Los vestigios conservados del antiguo Palacio de Almotacín responden a un esquema de organización administrativa y de protocolo como salas de recepciones, patios, pabellones o casa de gobierno. El Palacio estaba situado en parte meridional y se trata de un alcázar que obtuvo gran esplendor siendo considerado la mayor casa real de un rey taifa. Encontramos también un barrio de pequeñas viviendas de dos momentos constructivos diferentes, un primer grupo dentro del programa del alcázar del siglo XI y otro más tardío levantado en el siglo XIII.

El tercer recinto de planta rectangular fue objeto de una profunda remodelación por parte de los Reyes Católicos, quienes mandaron construir un complejo defensivo entre 1492 y 1534. Un aumento de población en el siglo XI obligó a extender el área amurallada conocida como la Muralla de la Hoya que unía la Alcazaba con el Cerro de San Cristóbal. Una serie de torres en planta redonda componían las Murallas del Cerro de San Cristóbal donde se puede destacar la puerta de acceso a la Almudaina.

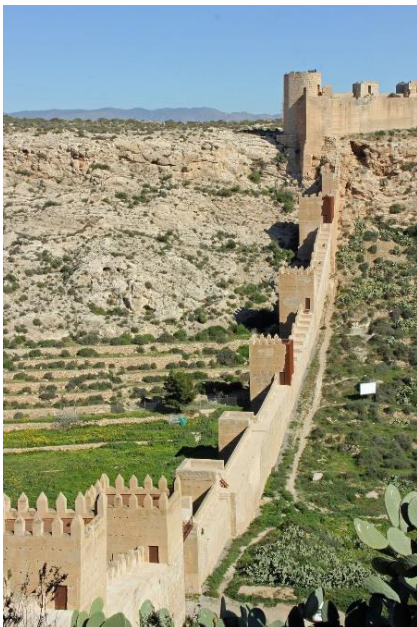


Imagen 63. Murallas de la Alcazaba de Almería, España.



Essos



Imagen 65. Mapa de Juego de Tronos. Essos.

A la izquierda

Imagen 64. Fotograma de Juego de Tronos.
Calles de la ciudad de Braavos.

Essos es una inmensa masa de tierra ubicada al este de Poniente, que se extiende hacia el extremo este del mundo conocido. Las Ciudades Libres están ubicadas en sus costas noroccidentales, con el mar Dothraki ubicado en lo profundo del interior continental y las ciudades de la Bahía de Dragones en la costa sur. El continente se extiende hacia el este, alrededor del Mar de Jade, a las lejanas y legendarias tierras de Asshai y la Sombra.

En la orilla occidental de Essos, el punto más alejado al norte en Braavos está en la misma latitud que el Vale de Arryn, y el punto más al sur está en la misma distancia que Dorne. Pentos, ubicado aproximadamente entre estos dos extremos, se encuentra a la misma latitud que Desembarco del Rey. George RR Martin ha dicho que Westeros es análogo a una isla británica de gran tamaño, tan grande como un continente entero, aproximadamente tan grande como Sudamérica. Mientras tanto, de Essos ha dicho que es ligeramente análogo a Eurasia. Las Ciudades Libres son algo así como las ciudades-estado italianas medievales, los Dothraki son vagamente similares a los diversos nómadas montados de la estepa de Asia Central, etc. Las ciudades más importantes, para la serie y para el aumento de poder de Daenerys, de la región de las nueve Ciudades Libres son Pentos, Braavos y Volantis, de la Bahía de los Esclavos, son Yunkai, Astapor y Meereen y el Mar Dothraki, que debido a su interés arquitectónico las analizaremos a continuación.

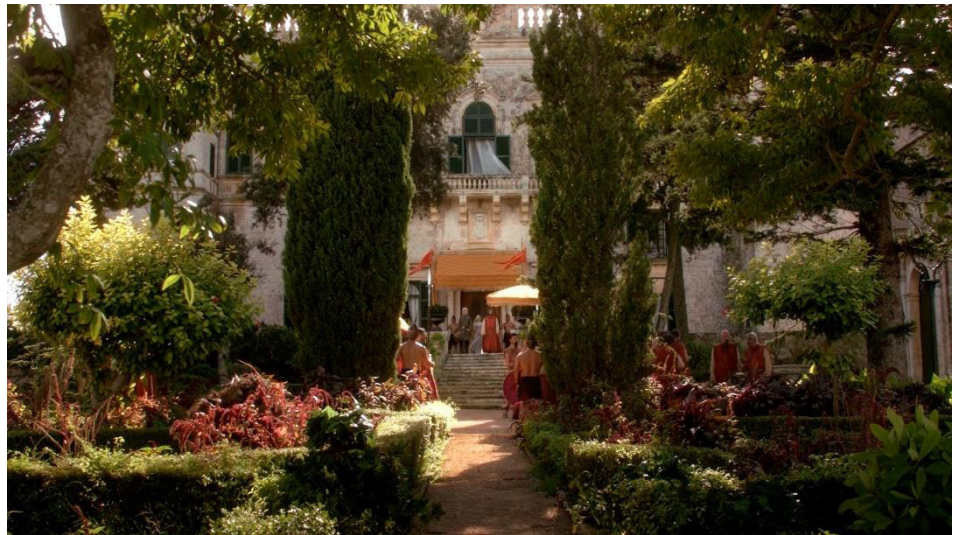


Imagen 66. *Fotograma de Juego de Tronos. Palacio de Illyrio Mopatis.*



Imagen 67. *Palacio de Verdala, Malta.*

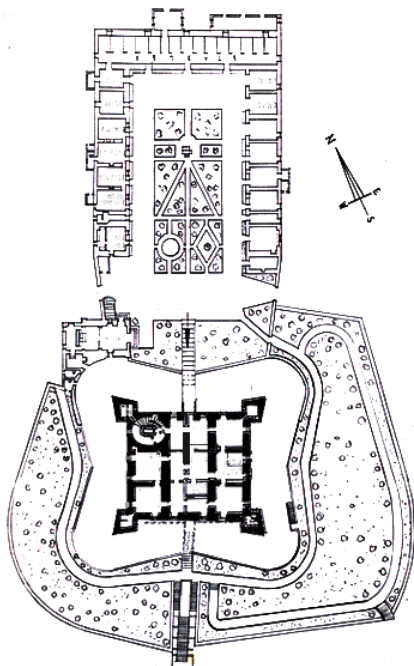


Imagen 68. *Palacio de Verdala e inmediaciones, Malta.*

Al igual que las otras Ciudades Libres, Pentos se originó como una colonia del Dominio Valyrio, y se convirtió en una ciudad-estado independiente durante el Siglo de la Sangre. Daenerys y Viserys son huéspedes de Illyrio Mopatis en su casa solariega a las afueras de la ciudad de Pentos. El Palacio de Verdala, residencia de verano del presidente, se convirtió en la casa de Illyrio. El Palacio está al lado de los jardines de Buskett, uno de los lugares favoritos para visitar de los malteses. El único bosque que queda en las islas debido a la construcción naval y la deforestación agrícola fue plantado por los Caballeros Hospitalarios como un coto de caza. Los jardines tienen viñedos, naranjos, olivares, limoneros y bosques densos con senderos para caminar.

El edificio que fue construido durante la época del Gran Maestro de Verdalle era mucho más simple de lo que es hoy. El Palacio de Verdala fue diseñado por Girolamo Cassar, un arquitecto de Malta conocido principalmente por la creación de muchos inmuebles de la capital, Valletta. El palacio fue consolidado en una sola planta y el primer piso fue edificado en una fecha posterior. El Gran Maestro de Verdalle quería que el palacio fuera adornado con los frescos más espectaculares, por ello y por obra de Fillopo Paladini, existen representaciones de episodios de la vida del Gran Maestro, especialmente cuando fue nombrado Cardenal, en los techos abovedados de la residencia. En la sala principal hay pinturas al óleo de escenas mitológicas. El Gran Maestre Manoel De Vilhena construyó el primer piso de este palacio y agregó fuentes y estanques. Estos añadidos le dieron al palacio un carácter más aristocrático.

Entre 1798 y 1800, durante la época del bloqueo francés³³, el palacio fue utilizado como prisión militar para los soldados franceses que fueron capturados por los malteses o los británicos. Más tarde, durante la dominación británica, se convirtió en una fábrica de seda, sin embargo, finalmente fue abandonada y cayó en un estado de deterioro. En la década de 1850, el palacio de Verdala fue restaurado por completo por el gobernador sir William Reid, y se convirtió oficialmente en la residencia de los gobernadores de Malta.

33 En 1798 Napoleón Bonaparte llegó a Malta de camino a Egipto para contrarrestar la influencia británica en el Mediterráneo. Los franceses tomaron la isla sin mucha resistencia, abolieron la aristocracia maltesa, borraron escudos de armas, cerraron monasterios, etc. Una delegación maltesa recabó ayuda de los británicos que impusieron un bloqueo naval en la isla dejando a las tropas de Napoleón sin recursos a medida que pasaba el tiempo. Finalmente, los franceses se rindieron en el año 1800.



Imagen 69. *Fotograma de Juego de Tronos. Puente Largo de Volantis.*



Imagen 70. *Puente Romano de Córdoba, España.*

Volantis se encuentra ubicada al este de Poniente. La más meridional y la más antigua de las Ciudades Libres, en la costa sur de Essos, donde el poderoso río Rhoyme se topa con el Mar de Verano. Fue fundada como una colonia de Valyria hace muchos siglos y es un gran puerto con una gran actividad comerciante.

La metrópoli del puerto se localiza a ambos lados de una de las muchas bocas del Rhoyme. El ancho y poderoso río está atravesado por una gran megaestructura conocida como el Puente Largo. El viaducto es tan grande que está cubierto de hileras de edificios de varios niveles, tabernas, burdeles y mercados, formando un pequeño barrio de la ciudad en sí mismo. Esta forma de habitar la pasarela recuerda al Puente Viejo de Florencia con su multitud de establecimientos a lo largo del puente. Pero en el caso de la serie, el puente que aparece es el puente romano de Córdoba, España. Se rodaron imágenes con varias cámaras y la ayuda de un dron al que después, gracias al trabajo de efectos especiales, se modificó para formar el Puente Largo de Volantis³⁴.

El Puente Romano es el elemento de la ciudad de Córdoba que más transformaciones históricas ha sufrido por su condición de asentamiento de tres culturas diferentes. El puente, en las etapas romana, árabe y cristiana, fue el paso obligado entre ambas orillas del Guadalquivir. Todavía durante el siglo XX, y hasta los últimos años cincuenta, la ciudad no contó con otro paso del río hasta la construcción del puente de San Rafael, aguas abajo del Puente Romano. Durante el siglo I y la ocupación romana de la zona bajo el mandato del emperador Augusto, se decidió construir este puente de piedra como sustitución a un precedente de madera. Consta de 16 arcos, de los cuales 12 son de medio punto mientras que los 4 restantes son apuntados. Durante la época de ocupación árabe fueron numerosas las reparaciones motivadas por las crecidas del río y por la fragilidad del material por el que estaba compuesto. En el periodo cristiano medieval se veía al puente como un enclave fundamental por lo que se trató de conservarlo en la medida de lo posible.

³⁴ Las tomas panorámicas de Volantis de la Temporada 5 ganaron el Premio de la Sociedad de Efectos de Video de 2016 por el *Entorno excepcional creado en un episodio, proyecto comercial o en tiempo real* para la ciudad de Volantis.



Imagen 71. Fotograma de *Juego de Tronos*. Ciudad de Yunkai.



Imagen 72. Sistema de construcción en Ait-Ben-Haddou, Marruecos.



Imagen 73. Edificios de Ait-Ben-Haddou, Marruecos.

Situada en el continente ficticio de Essos en el mundo de la serie de televisión *Juego de Tronos*, la ciudad fortificada de arcilla se convierte en Yunkai, la más pequeña de las tres urbes que hay en la Bahía de los Esclavos, y en Pentos, la más grande de las Ciudades Libres. Siguiendo los pasos de Daenerys Targaryen a través de la Bahía de los Esclavos y las Ciudades Libres: la marroquí Ait-Ben-Haddou es un ksar³⁵, una ciudad fortificada, situada a unos 100 kilómetros al sureste de Marrakech y se alza majestuosa en una colina que domina una tierra vasta y seca, y un río, a menudo, sin agua. Fue nombrado Patrimonio de la Humanidad declarado por la UNESCO en el año 1987. Gracias a su perfectamente conservada apariencia y su importancia histórica es un destino popular entre los turistas y los profesionales del cine. Desde 1960 ha aparecido en varias películas y series de Hollywood como *Lawrence de Arabia* (1962), *La momia* (1999), *Gladiator* (2000), *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (2010) o *Aladin* (2015).

Las técnicas de construcción de esta población se encuentran entre las más extendidas en el sur de Marruecos: las paredes de adobe están moldeadas entre dos tablas cuyas medidas difieren según la altura y el tamaño de las cajas que se construían. La parte superior de los edificios está construida con ladrillos secados al sol. Para superar el efecto de la humedad, la base de las paredes está hecha de piedra seca. El barro y el grosor de las paredes también tienen un efecto sobre los peligros climáticos. Los modelos geométricos que forman la ornamentación de las paredes se obtienen mediante diferentes disposiciones de los ladrillos y el mortero de arcilla y paja amasada con agua que sirve a modo de paredes enyesadas. En las paredes, los elementos de madera o los ensamblajes de secciones de junco sobresalen de 20 a 30 cm para protegerlos de la lluvia. Las calles son estrechas y con paredes ciegas en lugares cubiertos. Actualmente, el estado de degradación avanzada se hace visible en los edificios de la ciudad.

³⁵ Un Ksar es un pueblo amurallado y protegido por torres de vigilancia, que incluye en su interior decenas o incluso centenares de viviendas, además de la mezquita, las calles, una plaza donde se celebraban las fiestas y otras instalaciones comunitarias. Todos los ksar, Ksar en plural, cuentan con una o varias entradas monumentales, en ocasiones con decoraciones muy complejas.



Imagen 74. Fotograma de *Juego de Tronos*. Ciudad de Astapor vista desde el mar.



Imagen 75. Muralla de Essaouira, Marruecos.

Astapor, también conocida como la Ciudad Roja, es la más meridional de las tres grandes ciudades-estado de La Bahía de los Esclavos. Un punto de parada conocido por los buques con destino a Qarth, a las Ciudades Libres y Poniente. Astapor es el hogar de los famosos immaculados, eunucos soldados-esclavos considerados por muchos como los mejores soldados de infantería en el mundo. El símbolo de Astapor, como el de las otras ciudades de Bahía de los Esclavos, es el de la arpa y la bandera de la ciudad la lleva sosteniendo entre sus garras una cadena con esposas abiertas en ambos extremos. Astapor se sitúa en Essaouira o Esauira en español, una ciudad con un gran puerto y una fortaleza de construcción portuguesa. Mientras que en *Juego de Tronos* la ciudad de Astapor está al sur de Yunkai, Essaouira está al oeste de Ait-Ben-Haddou, a unos 100 kilómetros al oeste de Marrakech, en la costa atlántica de Marruecos. Es un ejemplo excepcional de una ciudad fortificada de finales del siglo XVIII, construida según los principios de la arquitectura militar europea contemporánea en un contexto norteafricano. Posee una medina o centro histórico declara patrimonio de la humanidad por la UNESCO desde 2001. La ciudad tiene una población de 70.000 habitantes y una de sus áreas más populares es el muro fortificado donde Daenerys compró y liberó a los Inmaculados, y luego ordenó a sus dragones atacar. Essaouira es conocida por disfrutar de una atmósfera relajada, por sus tradicionales riads³⁶, sus artesanías, sus calles peatonales, sus coloridos puestos, etc. Además de la serie de HBO, ha sido escenario de varias películas taquilleras como *Alejandro Magno* (2004) de Oliver Stone y *El reino de los cielos* (2005) de Ridley Scott.

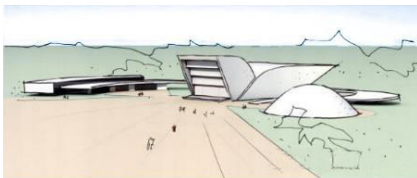


Imagen 76. Boceto de Oscar Niemeyer.

Con motivo del Festival de Gnaoua³⁷ de 2012, los ministros Mohamed Amine Sbihi y Nabil Benabdellah firman una convención para la creación de un espacio cultural en Essaouira: el centro cultural Mogador. Oscar Niemeyer confirmó su entusiasmo y participación en el proyecto. Proporcionó el concepto, una forma inspirada en la envergadura de una gaviota volando sobre la costa de la ciudad. El centro albergaría una biblioteca de literatura y música local, así como un anfiteatro para 300 personas. Murió a la edad de 104 años en diciembre de 2012 sin haber visto el resultado de este proyecto que sigue sin ser construido.

36 Pequeño edificio con un característico patio interior rodeado por habitaciones y algunas zonas comunes. Este patio suele estar decorado con mosaicos y plantas e, incluso en alguna ocasión, referencias al agua, como una fuente, aljibe o lámina de agua.

37 El Gnaoua Festival es un variado festival de música, artes y cultura que se celebra en la ciudad marroquí de Essaouira. El cartel se extiende más allá de los ritmos locales tradicionales para incluir funk, blues, jazz y soul tanto de África como del resto del mundo, transformando Essaouira en un centro musical, artístico y cultural durante cuatro días.



Imagen 77. *Fotograma de Juego de Tronos. Puertas de la ciudad de Qarth.*



Imagen 78. *Fotograma de Juego de Tronos. Vista de la ciudad desde sus puertas principales.*



Imagen 79. *Fotograma de Juego de Tronos. Jardines de Qarth.*

Qarth es una gran ciudad comercial ubicada en la costa sur de Essos, en los estrechos que unen el Mar de Verano con el Mar de Jade. Los barcos de Westeros, las Ciudades Libres, las Islas de Verano y la Bahía de los Esclavos atraviesan el estrecho de Qarth en su camino hacia las grandes naciones y centros comerciales del este, como Yi Ti y Asshai. Qarth está defendido por inmensas murallas de piedra y fuertes puertas, y se ha sabido que los habitantes de la ciudad impiden la entrada a aquellos que no cumplen con su aprobación. Debido al aislamiento de Qarth hacia los visitantes, el que se les niegue la entrada a menudo significará la ruina para los viajeros, y sus huesos se pueden encontrar extendiéndose alrededor de sus paredes. Esta área a veces se llama el Jardín de Huesos.

Cuando Daenerys ingresa por primera vez a Qarth, el plano general de la ciudad dentro de las puertas no es un plano de ubicación, sino casi en su totalidad, una producción de efectos especiales, a excepción de las puertas mismas y algunos arbustos. El equipo de producción quería que las puertas tuvieran un aspecto envejecido y una apariencia inquietante, e inspiradas en los libros, están cubiertas con diseños de animales. El conjunto exterior de las puertas de Qarth tenía más de 30 metros de ancho y fue construido en la cantera de Dubac en las afueras de Dubrovnik, Croacia.

Dentro de las puertas, la riqueza de la ciudad está en plena exhibición. Los edificios de Qarth están pintados en ricos tonos de rosa, ámbar y violeta, y parecen brillar a modo de paraíso. Las fuentes talladas en forma de bestias fantásticas se pueden ver en cada plaza abierta, y las calles están llenas de estatuas de bronce. Los lugares de más interés incluyen el Salón de los Mil Tronos, donde los gobernantes de la ciudad se sientan en inmensas sillas de madera con incrustaciones de gemas; una sala de juegos donde se exhiben grandes estatuas, tres veces más grandes que su escale real, de antiguos héroes de Qarth sobre columnas de mármol; y un gran aviario donde muchos pájaros de colores brillantes revolotean bajo el techo enrejado. El equipo de filmación viajó a Croacia una vez más para capturar la esencia de esta gran ciudad comercial, y encontraron su ubicación ideal para filmar en un pintoresco monasterio en la isla de Lokrum, un paraíso escénico en el Mar Adriático. Los jardines botánicos de esta isla representan los jardines de la gran ciudad de Qarth y el antiguo monasterio benedictino sirvió como telón de fondo para las escenas en las que Daenerys es recibida con un pequeño evento de bienvenida en los jardines de la ciudad.

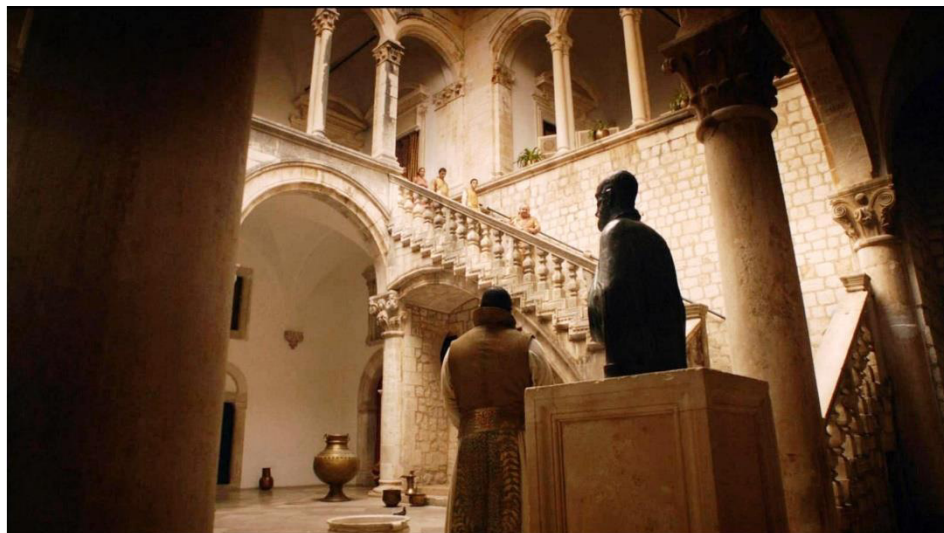


Imagen 80. *Fotograma de Juego de Tronos. Patio de la vivienda del Rey de las Especies de Qarth.*

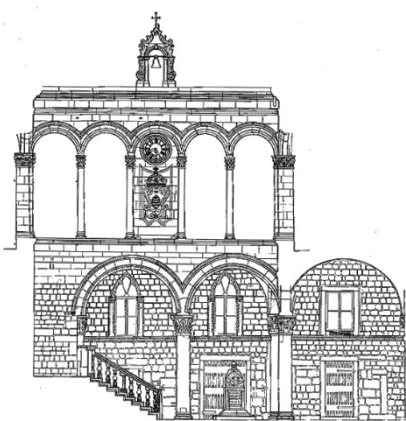


Imagen 81. *Alzado interior del patio del Palacio del Rector de Dubrovnik, Croacia.*

De vuelta en la parte continental croata, el Palacio del Rector³⁸ de Dubrovnik destaca por su hermoso patio, el lugar donde Daenerys se encuentra con el Rey de las Especies. Este espacio iluminado por el sol, rodeado de arcadas y una escalera de piedra ornamentada, personifica la belleza de Qarth y refleja su estatus como una de las ciudades más ricas del mundo de Juego de Tronos. Construido a finales del siglo XV para el rector elegido que gobernaba Dubrovnik, este palacio gótico-renacentista contiene la oficina del rector, sus cámaras privadas, salas públicas, oficinas administrativas y una mazmorra. El constructor que trabaja en las murallas de la ciudad, Michelozzo Michelozzi, fue contratado para reparar y rehacer el edificio. Era un admirador del Renacimiento y decidió introducir este nuevo estilo en el edificio, pero solo en algunas partes. El pórtico de la planta baja fue reconstruido con forma renacentista, pero con algunos elementos góticos, tres de los siete capiteles son góticos. Las ventanas de la planta baja y las primeras plantas permanecieron góticas, al igual que el portal gótico principal, pero se añadieron los capiteles renacentistas. El atrio principal del Palacio del Rector también es una mezcla de elementos góticos y renacentistas, en tres de los lados de la planta baja del atrio hay columnas con bóvedas. El estilo barroco también se representa en la balaustrada de la escalera, un portal en la capilla y una puerta en la galería superior. Las formas se mezclaron notablemente bien, el efecto general es más armonioso y el edificio conserva una sorprendente unidad compositiva a pesar de haber sido reconstruido varias veces.

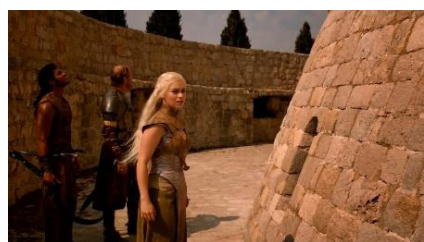


Imagen 82. *Fotograma de Juego de Tronos. Exterior de la Casa de los Eternos.*

La Torre Minceta³⁹ fue empleada como el exterior de la Casa de los Eternos. Esta torre obtuvo el nombre por la familia de Dubrovnik Menčetić, que donó el terreno para su construcción. En ella trabajaron tres grandes arquitectos: Nikifor Ranjina, arquitecto croata, Michelozzo de Florencia⁴⁰, y fue completada de acuerdo con el diseño del gran maestro del Renacimiento Juraj Dalmatinac, más famoso por la construcción de la Catedral de Šibenik. En un principio el edificio fue planteado con planta rectangular, pero a mediados del siglo XVI obtuvo su distintiva forma redonda con muros de 6 metros de espesor.

38 Hoy el palacio se ha convertido en el Museo de Historia Cultural, con habitaciones, retratos, escudos y monedas ingeniosamente restaurados que evocan la gloriosa historia de Dubrovnik.

39 La parte superior de esta torre, sobre las almenas, tenía una función principalmente estética y estaba dominada por nueve cañones. Uno de éstos se destacaba en particular por su tamaño, su fuerza y belleza, por lo que los soldados de Napoleón la llamaban "Bella Mujer". Era de bronce fundido, con un peso de más de siete toneladas. El cañón fue hecho por Ivan Rabljanin y durante la ocupación austríaca fue llevado a Viena y fundido.

40 Conocido por el diseño del Palazzo Medici Riccardi en Florencia.



Imagen 83. *Fotograma de Juego de Tronos. Ciudad de Vaes Dothrak.*



Imagen 84. *Sierra de Alhamila, Almería, España.*

El Mar Dothraki es una región en el continente de Essos, a miles de millas al este de Westeros. Se encuentra en el interior continental, al este de las Ciudades Libres, y es un vasto paisaje de estepas y llanuras cubiertas de hierba verde baja que lo hace parecer un mar desde lejos. Lleva el nombre de la gente dothraki que lo habita, guerreros montados a caballo que migran a través de las llanuras en grandes hordas llamadas khalasars, cada una de las cuales puede contener miles de jinetes, para saquear tierras vecinas. Vaes Dothrak, la única ciudad del Dothraki y centro neurálgico de su sociedad se encuentra en el extremo noreste del mar Dothraki.

La ubicación utilizada para la escena de la primera temporada donde aparecen por primera vez estas tierras en la boda de Daenerys y Drogo, donde también nos presentaron a Jorah fue uno de los paisajes más famosos de la isla de Gozo, la Ventana Azul, actualmente destruida por un temporal en 2017. Era una formación rocosa de 30 metros de altura rodeada por una composición de piedra inusual, ya que estaba perforada con pequeños charcos de agua turquesa. Para que la superficie rocosa tuviera un aspecto desértico, el equipo de Juego de Tronos decidió cubrir el suelo con arena lo que los llevó a una importante multa.

El primer capítulo de la sexta temporada de Juego de Tronos incluyó las primeras imágenes grabadas en las Bardenas Reales de Navarra. La trama que protagoniza Daenerys, comienza con una vista general del árido paisaje del sur de Navarra y relata el secuestro de ésta por el clan Dothraki de Khal Moro. Se trata de un parque natural declarado Reserva de la Biosfera por la UNESCO. Un paisaje semidesértico de 42.500 hectáreas situado al sureste de Navarra. Vaes Dothrak es la única ciudad en el mar Dothraki, ubicada cerca del extremo noreste de la región. Se encuentra a la sombra de un único y vasto pico conocido por el Dothraki como la Madre de las Montañas. La entrada a Vaes Dothrak está marcada por dos grandes estatuas que representan un par de sementales. Al contrario que en la primera temporada, cuando esta ciudad vuelve a aparecer en pantalla en la sexta temporada, se caracteriza por ser un entorno más seco y rodeado por acantilados. Para representar este ambiente se utilizó también la aridez de la Sierra de Alhamila que forma parte de las calles de la ciudad dothraki que ya apareció en la gran pantalla con *Exodus* (2014) de Ridley Scott.



Imagen 85. *Fotograma de Juego de Tronos. Boda de Daenerys y Khal Drogo.*

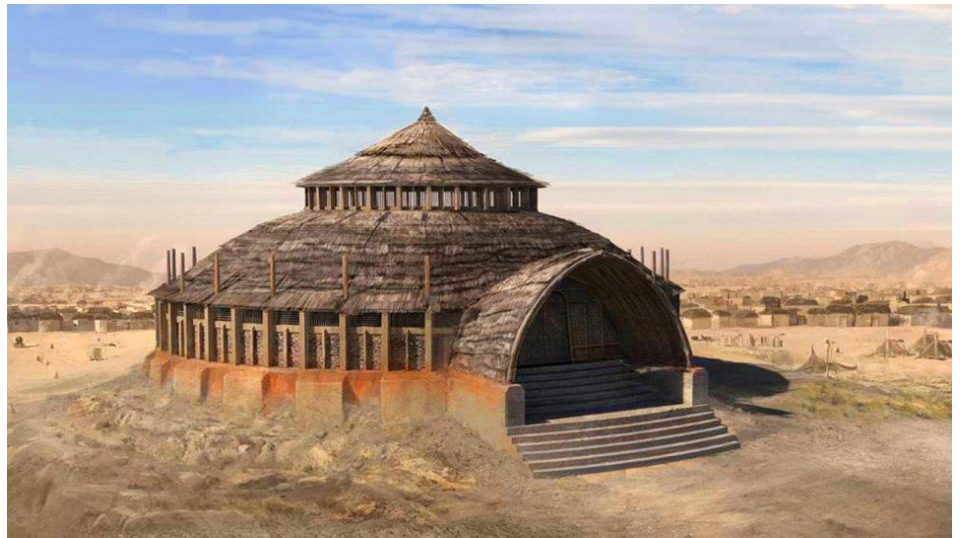


Imagen 86. Templo Dosh Khaleen, Vaes Dothrak. (HBO).



Imagen 87. Construcción del set de grabación en Almería, España.

En Vaes Dothrak encontramos un tipo de arquitectura diferente a la que hemos visto hasta este momento en la serie. Mientras que la estética y las características generales de Dothraki parecen evocar a la caballería conquistadora de Genghis Khan⁴¹, su ciudad santa es en realidad una combinación de arquitectura africana y canadiense. El exterior del Templo de la Dosh Khaleen fue construido a gran escala en Almería, España, mientras que las escenas interiores se filmaron en un escenario en Belfast.

Deborah Riley (directora artística): *"La forma general del edificio está impulsada por el diseño primitivo de la cabaña. Tuvimos mucha suerte y encontramos referencias fotográficas de un pueblo en Benín en África Occidental, que tiene las líneas de techo más maravillosas y exteriores esculpidos a mano. Además, habiendo visitado recientemente el campus de la Universidad Simon Fraser en Columbia Británica, busqué a Arthur Erickson para el diseño del exterior, para darle al edificio el peso visual que necesitaba. Tomé la profundidad y el ritmo de su Halpern Center, lo voltee y cambié las texturas para que fuera más adecuado Dothraki"⁴².*



Imagen 88. Entrada principal Universidad Simon Fraser, Canadá.

De Benin y sus aldeas extrajeron las líneas compositivas del techo y su estilo de acabado en barro. Es aquí donde recurrieron a los escenarios de la película *Exodus* en el Chorrillo, Almería. El plató consiste en un pequeño poblado de casas de barro de una o dos alturas, con varios callejones donde se desarrollan las escenas. La arquitectura canadiense se introduce a través del mencionado templo Vaes Dothrak, que se basó en la distintiva entrada a través de un plano deprimido de Arthur Erickson en la Universidad Simon Fraser de Vancouver. El ritmo del exterior del templo está configurado de la misma manera que su edificio, pero invirtiéndolo. Por desgracia, no volvemos a contemplar este templo porque es arrasado por un incendio que Daenerys provoca. Este proyecto de Erickson fue el resultado de un concurso celebrado en 1963 para un campus completamente nuevo. El profesor de arquitectura Arthur Erickson y su compañero, George Massey, lo ganaron con su propuesta de un complejo brutalista del movimiento moderno donde predominaba el uso del hormigón⁴³.

41 Guerrero y conquistador mongol que unificó a las tribus nómadas de esta etnia del norte de Asia.

42 Hollywoodreporter.com (09-09-2016), *Creatives on the FX series, along with those working on 'Game of Thrones,' 'Downton Abbey,' 'Vinyl' and 'Underground' reveal secrets behind key sets.*

43 El proyecto incluía bloques de aulas, salas de conferencias, centros medios y laboratorios con capacidad para 500 personas, residencias para estudiantes, depósito de agua y estructuras auxiliares. El concepto de diseño fomentaba la prosperidad del conocimiento a través de la proximidad y el intercambio de espacios.



MEEREN

Meereen



Imagen 90. Fotograma de *Juego de Tronos*. Meereen.



Imagen 91. Dibujo de concepto inicial de Meereen.

A la izquierda

Imagen 89. Fotograma de *Juego de Tronos*. Mazmorras de Meereen.

Alrededor de cinco mil años antes de la guerra conocida como la Rebelión de Robert, la antigua ciudad de Ghis era la capital del expansivo y poderoso Imperio Ghiscario, en el continente de Essos. Tras una sucesión de guerras, el Feudo Franco valyrio y sus dragones devastaron Ghis que quedó reducida a escombros; hicieron arder los edificios hasta que no quedaron más que cenizas, y sembraron los anteriormente fértiles campos con sal, azufre y cráneos. Después de la caída de Valyria, los restos dispersos del pueblo ghiscario reconstruyeron las tres grandes ciudades de la Bahía de los Esclavos: Yunkai, Astapor y Meereen. Fiel a su nombre, la región sigue dependiendo de las riquezas que le aporta el comercio de los esclavos a gran escala, supervisado por los Amos de cada ciudad.

La más septentrional de las tres ciudades-estado es Meereen, está intrincadamente detallada con inspiraciones de diseño que van desde los antiguos templos mayas hasta las viviendas del siglo XX. Los residentes más ricos viven en majestuosas pirámides conectadas por una red de antiguas fortificaciones de piedra.

Paul Ghirardani⁴⁴ (director artístico): “*Se describe como una ciudad construida con ladrillo multicolor y rodeada por altos muros sólidos con torres en cada esquina. Tiene un puerto ubicado fuera de los muros principales y las grandes familias de Meereen viven en grandes pirámides. La familia más poderosa, junto con los grandes maestros de la ciudad, vive en una Gran Pirámide que mide más de 800 pies por encima del resto de la ciudad. Le convierte en una de las estructuras más altas junto con la torre de Antigua*”⁴⁵.

44 Paul Ghirardani es conocido por su trabajo como director artístico en *La mujer de negro* (2012), *Juego de tronos* (2011) y *Anna y el rey* (1999).

45 *Distância Crítica 2017 | Paul Ghirardani - Game of Thrones* por centroculturalbelem (03-08-2017) en youtube.com



Imagen 92. Puertas de la ciudad de Meereen (HBO).



Imagen 93. Fotograma de Juego de Tronos. Arpía de Astapor.



Imagen 94. Capitel Santo Domingo de Silos, Burgos.

Poco ha sobrevivido de la gran civilización de Ghis hasta el presente, apenas uno de sus elementos: el blasón de la arpía. La arpía es una criatura mítica en la cultura de Essos, se muestra con la cabeza y el torso de una mujer, las alas como garras, la cola de escorpión y las patas de águila. Está presente en todas las ciudades de la bahía, un recordatorio simbólico del glorioso pasado de la región. Encontramos estos símbolos el vértice de la Gran Pirámide y a su vez en las puertas de la ciudad como imagen de bienvenida, que para aportar una sensación de incertidumbre te introducen en Meereen bajo el nivel de cota de la ciudad.

La representación de las arpías tiene su origen en las culturas orientales y en el arte griego y romano. Las primeras apariciones de este tema iconográfico deben situarse en las civilizaciones orientales como Mesopotamia, Egipto e India. Desde estas culturas fueron trasladadas a la mitología griega y romana, para integrarse en monumentos románicos, especialmente en canecillos y capiteles, e incluso en el arte y la literatura islámica. Las arpías fueron consideradas en la mitología griega y latina como genios maléficos, divinidades del viento asociadas a la tempestad, aunque se les asoció de la misma manera a mensajeras del dios infernal. Pasaron a la Edad Media como alegorías de los vicios como la codicia, el fraude o la falsedad. Al ser autoras de desgracias, solían manifestar maldad y muerte que las ligaba a su forma de representarlas con repugnantes facciones y hediondo olor. En las representaciones medievales el aspecto desagradable es muy común pero lo que las caracteriza principalmente es la cola de serpiente o escorpión. La arpía medieval tuvo su principal representación en la escultura románica, principalmente en el arte desarrollado en la arquitectura de la Península Ibérica, como en el Monasterio de Santo Domingo de Silos, la iglesia de Santiago de Compostela, las iglesias de Revilla de Santullán, las iglesias de Segovia, y en algunos puntos de Francia, como la Iglesia de Saint Pierre de la Tour en Aulnay, la abadía de Saint-Benoît-sur-Loire o la abadía de Vézelay. Aparecen labradas en la escultura monumental de los edificios románicos, ubicadas en los capiteles, ménsulas, canecillos y otros elementos arquitectónicos. Existen ejemplos posteriores, como las arpías que parecen en las yeserías de las bóvedas del claustro de San Fernando del Real Monasterio de las Huelgas de Burgos. Además, también se han podido encontrar en piezas de cerámica, en manuscritos y grabados.



Imagen 95. Fotograma de Juego de Tronos. Interior de Meereen.



Imagen 96. Fortaleza de Klis, Croacia.

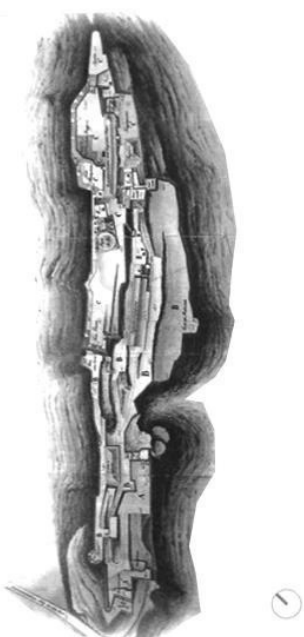


Imagen 97. Plano de la Fortaleza de Klis, Croacia.

Para ascender a la ciudad y como exteriores se utilizó la fortaleza de Klis, en Croacia, que se eleva sobre la cresta de una colina, en la que se extiende una pequeña aldea y desde la que se puede observar la ciudad de Split y el mar Adriático. La fortificación se construyó sobre una masa de roca caliza, llegando a 385m en su punto más alto, que recuerda a una cascada de tres bandas. Solo es accesible por el lado noroeste, el lado septentrional es extremadamente escarpado y el lado sur desciende de una forma más moderada. De esta forma, las zonas claves para los ataques de artillería era el norte del complejo defensivo.

Habitado primero por los ilirios⁴⁶, su importancia estratégica llevó a los romanos a realizar un esfuerzo considerable para conquistar el territorio, que lo consiguieron finalmente en el año 9 a.C. Los habitantes de la ciudad romana de Salona construyeron la villa rustica alrededor del desfiladero y realizaron una carretera desde Klis a Salona. Con la llegada de los croatas en el siglo VII, Klis se convirtió en la sede de la parroquia y en los siglos IX y X fue una corte real. Una sucesión de duques y reyes croatas convirtieron a Klis en su asiento real y se aferraron a él frente a ataques periódicos e intensos hasta que finalmente los turcos⁴⁷ otomanos lo conquistaron en 1537. Como la sede del sanjak⁴⁸, los turcos agregaron fortificaciones y construyeron una mezquita con un minarete. En 1648, Venecia tomó la fortaleza a los turcos, convirtió la mezquita en una iglesia y fortaleció las defensas. Gran parte de lo que se ve hoy en Klis data de los venecianos. Cuando cayó Venecia, Klis fue ocupada por los austriacos. Mucho más tarde, fue ocupado por los poderes del Eje durante la Segunda Guerra Mundial. En la base de la fortaleza y en la parte más antigua de Klis, se encuentra la iglesia parroquial, basílica centenaria de tres naves de grandes dimensiones, ricamente ornamentada con frescos de motivos bíblicos e históricos de la historia nacional croata y de Klis.

Fue introducida en la temporada 4 donde Daenerys Targaryen y su ejército conquistan Meereen para liberar a los esclavos, como consecuencia hace crucificar a los maestros partidarios de la esclavitud de la ciudad a lo largo del ascenso por la colina.

46 Pueblo indoeuropeo procedente de los Balcanes que tuvo su mayor expansión desde el final de la Edad de Bronce a la primera mitad de la Edad de Hierro.

47 El último fin de semana del mes de julio tiene lugar una recreación de la caída de Klis por los turcos.

48 Unidades administrativas durante la ocupación de los Balcanes por el imperio turco otomano.



Imagen 98. Peñíscola, España. Marcadas las ubicaciones de grabación de la serie.



Imagen 99. Fotograma de la película *El Cid* (1961).

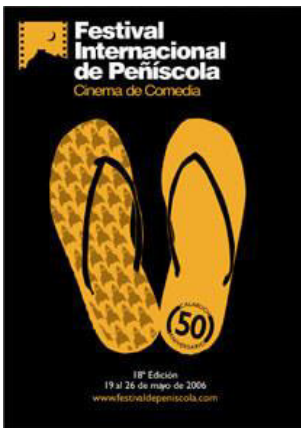


Imagen 100. Cartel del Festival Internacional de Peñíscola de 2006.

Las calles de esta ciudad vuelven a aparecer en la sexta temporada, pero esta vez los exteriores son filmados en otro lugar, en Peñíscola, España. La ciudad construida entre los siglos XIII y XIV por los templarios en las costas rocosas es famosa por sus playas, sus murallas, su castillo y, también, por su historia cinematográfica. Su enclave geográfico y su patrimonio cultural la convierten en escenario privilegiado para la atracción de producciones que precisen de localizaciones para la realización de sus obras audiovisuales.

Peñíscola⁴⁹ ha sido escenario del rodaje de películas como *Ana Cadova* (1914), *La alegría del batallón* (1924), *La vida es maravillosa* (1955), *Calabuch* (1956), *Los bucaneros del Mar Caribe* (1960), *El Cid* (1961), *Todos eran culpables* (1962), *¡Jo, papa!* (1967), *Alucinaciones* (1978), *El hijo del cura* (1982), *El cura ya tiene hijo* (1984), *Fuga de la isla del diablo* (1984), *Tramontana* (1990), *El día nunca por la tarde* (1994), *Tierra* (1995), *París Tombuctú* (1999), *Mataharis* (2007), *Pizza Eli* (2008). *Sinterklaas* (2009), entre otras. Peñíscola y el cine tienen una fuerte conexión que cristalizaba con la celebración, hasta el año 2008, del Festival Internacional de Cine de Comedia de Peñíscola que atrajo, durante los 25 años en los que se celebró, a prestigiosos actores, directores y profesionales vinculados con el séptimo arte, como Charlton Heston, Bo Derek o Micky Ronnie y a su vez cientos de actores españoles que participaron en el festival haciendo de este, un gran evento del cine de comedia nacional. Localizaciones como el Parque de Artillería, el Paseo de Ronda, la Plaza Santa María, la Rampa de Felipe II y el Portal Fosc han pasado a ser las calles de la ciudad de Meereen. En época cristiana, los conocidos caballeros Templarios se asentaron en el enclave, donde ya existía una fortaleza árabe, y no tardaron en percatarse de las excepcionales características que reunía para ser convertido en una edificación inexpugnable. El rey Berenguer de Cardona, que era el Maestre de la Orden del Temple en Aragón y Cataluña y Arnaldo de Banyuls, que era el comendador de Peñíscola, fueron los promotores de la construcción actual, realizada entre los años 1294 y 1307, levantada sobre los restos de la alcazaba árabe.

49 Peñíscola Film Office encamina sus esfuerzos a la promoción de la ciudad como un escenario idóneo para el discurso cinematográfico y por ello expresa su deseo de colaboración con productoras nacionales e internacionales en su página www.peñiscoladecine.com



Imagen 101. Castillo y murallas de Peñíscola, España.

Clasificada como una obra estilísticamente entre el románico tardío y un gótico incipiente, se caracteriza por la robustez de sus muros y bóvedas de arco ligeramente apuntado y su total construcción con fábrica de sillería, así como su desnudez y austeridad en elementos ornamentales que constituyen la impronta de una arquitectura militar tremendamente maciza y sobria. A todo esto, se le sumó posteriormente los añadidos realizados en tiempos de Felipe II, cuando el arquitecto Juan Bautista Antonelli incorporó el Parque de Artillería y unas murallas más potentes para resistir a los ataques. También se añadió en esta época el Portal Fosc, proyectado por Juan de Herrera⁵⁰, el arquitecto principal del Monasterio de San Lorenzo del Escorial. Posteriormente, a principios del siglo XVIII, las murallas volvieron a ser reforzadas y se añadió una nueva puerta, la de Santa María, durante la Guerra de Sucesión que enfrentó a los partidarios de Felipe V y el archiduque Carlos.



Imagen 102. Paseo de Ronda de Peñíscola, España.



Imagen 103. Fotograma de Juego de Tronos. Muralla con vistas al puerto de Meereen.

⁵⁰ Nació en Mobellán (Santander), en 1530. En 1563 realizó sus primeros trabajos de arquitectura con Juan Bautista de Toledo. Se hizo cargo de las obras del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, en 1567; a él se le atribuye el diseño de la fachada. Asimismo, modificó y amplió los planos primitivos e intervino en la ornamentación interior de la iglesia. Para ese mismo edificio realiza el templete de los Evangelistas (1590). La fachada principal del Palacio de Carlos V (Granada), la fachada de Mediodía del Alcázar de Toledo y el ayuntamiento de la misma ciudad son también obras suyas. En 1582 se le encargó el Archivo de Indias (Sevilla), y en 1585, proyecta la Catedral de Valladolid, una de sus mejores obras. Murió en 1593.



Imagen 104. *Fotograma de Juego de Tronos. Plaza de la ciudad de Meereen.*



Imagen 105. *Construcción del set de grabación.*

En lo alto de las murallas renacentistas de la Plaza de Santa María encontramos el estrecho Paseo de Ronda en la que se grabaron escenas con numerosos extras durante el paseo de Tyrion Lannister y Varys cuando al fondo ven como arden los barcos que hay en el puerto de la ciudad ficticia. Como podemos observar en el fotograma de la página anterior.

En la Plaza de Santa María, de construcción renacentista, se han encontrado los restos arqueológicos romanos y árabes más antiguos. El manantial de la Font de Dins ha convertido esta área en lugar estratégico en el que confluyen recintos amurallados de distintas épocas, fundamentalmente la fortificación medieval y parte de la muralla renacentista que configura la plaza. La degradación de la fortificación debido a la pérdida de la función defensiva en 1890, cuando se desmanteló la plaza-fuerte, provocó que fuera necesaria una restauración de esta en 1996-1999.

La Rampa de Felipe II es otro de los puntos elegidos para la grabación de la serie. En este lugar, Tyrion y Varys caminan e interactúan con los lugareños de la ciudad y se puede ver de nuevo un plano de la ciudad donde se observa la imponente Gran Pirámide. La rampa queda enmarcada por la muralla renacentista que forma la fachada principal de la ciudad realizada a finales del siglo XVI. Estos muros conservan las marcas de la guerra de la Independencia de hace más de 200 años. Conduce hasta el Portal Fosco, el único acceso por tierra a la fortaleza hasta el siglo XVIII en que se abrió la Puerta de Santa María.



Imagen 106. *Construcción del set de grabación.*



Imagen 107. *Fotograma de Juego de Tronos. Paseo de Tyrion y Varys.*

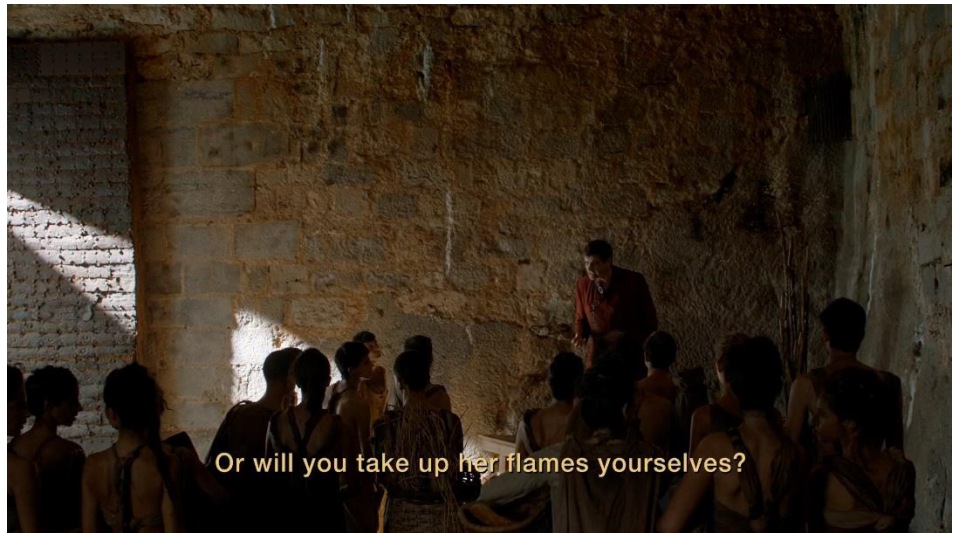


Imagen 108. *Fotograma de Juego de Tronos. Discurso propagandista hacia los esclavos de la ciudad.*



Imagen 109. *Portal Fosc de Peñíscola, España.*

El Portal Fosc (portal oscuro), abierta en el s. XVI y construida por Felipe V junto al frente de muralla que da a la cara oeste de la fortificación, es de estilo renacentista y fue la entrada principal a la ciudad hasta el s. XVIII, diseñada por el anteriormente citado Juan de Herrera. Construida en piedra blanca ornamentada con tosco almohadillado y motivos militares que contiene una bóveda interna resuelta en ángulo de 90° desde la que se accede al Cuerpo de Guardia. Sobre la puerta principal del se conserva un escudo y cartela conmemorativo de Felipe II. Aquí, cuando Tyrion y Varys pasean por las calles desoladas de Meereen, se encuentran a un predicador hablando de Daenerys.

El Parque de Artillería es un área militar con baterías, túneles y rampas que conectan con la zona marítima en el exterior del recinto, estos elementos conseguían que se trasladara con facilidad las piezas de artillería allí donde eran más necesarias para la defensa del emplazamiento. Los jardines que las rodean fueron realizados en el siglo XX y la zona superior de fortificaciones y jardines, conecta con el castillo medieval y con la zona el faro. Pese a su concepción inicial destinada a la defensa de la ciudad, tras una restauración fue transformado en un parque botánico con jardines llenos de palmeras, olivos, lavandas y flora autóctona. Este aparece en capítulos posteriores cuando Tyrion, Missandei y Gusano gris pasean decidiendo sobre el futuro de la ciudad.



Imagen 110. *Parque de Artillería de Peñíscola, España.*



Imagen 111. *Fotograma de Juego de Tronos. Vista desde uno de los parques de la ciudad.*



Imagen 112. Fotograma de *Juego de Tronos*.



Imagen 113. Zigurat de Ur, Iraq.

Después de que Daenerys se apodere de Meereen y crucifique a los Grandes Amos, se instala en el ático que corona la Gran Pirámide. Tras reclamar su primer trono, recibe a la corte en la sala de audiencias, con lo que así inicia la transición para convertirse en gobernante. Cuando llegó la hora de crear la ciudad de Meereen, el mayor reto para el departamento de arte fue la escala de los platós interiores. El diseño de la ciudad fue una de las primeras tareas de las que tuvo que ocuparse la nueva directora artística, Deborah Riley, a quien Gemma Jackson pasó el testigo cuando dejó la serie al final de la tercera temporada.

Deborah Riley (directora artística): *“Me sentí muy afortunada de entrar en el mundo que Gemma Jackson había creado. Me dio mucha confianza. En lo que se refiere a nuevos mundos, fue una cuestión de contrastes: si Desembarco del Rey reflejaba cada vez más la opulencia, en Meereen teníamos estructuras monolíticas e impresionantes, austeras pero intimidantes, a través de diseños profusos y exóticos. Fue maravilloso poder trabajar en un mundo que no se había visto antes”⁵¹.*

Para el diseño exterior de la Gran Pirámide tomaron dos tipos de referencias históricas; por un lado, dos ejemplos de pirámides escalonadas y zigurats, el Zigurat de Ur (Iraq) y el Zigurat Chogha Zanbil (Irán), y por otro lado algunos de los edificios del arquitecto Frank Lloyd Wright de su época de influencia maya como la Casa Hollyhock (East Hollywood, Los Ángeles), la Casa Ennis-Brown (Los Ángeles) y la Casa Millard (Pasadena, California).

El Zigurat en Ur es una pirámide masiva escalonada de unos 210 por 150 pies de tamaño, es el monumento mejor conservado de la época de los sumerios. Consiste en una serie de plataformas sucesivamente más pequeñas y se construyó con un núcleo sólido de adobe cubierto por una gruesa piel de ladrillo quemado para protegerlo de los elementos naturales. Sus esquinas están orientadas a los puntos cardinales, y al igual que el Partenón, sus paredes se inclinan ligeramente hacia adentro, dando una impresión de solidez.

Para construir un zigurat, los constructores apilaban cuadrados de tamaño decreciente, como una pirámide escalonada, pero a diferencia de una pirámide, había escaleras para subir al siguiente nivel superior. El edificio era parte de un complejo de templos que servía como centro administrativo de la ciudad, y también se pensaba que era el lugar en la tierra donde el dios de la luna Nanna⁵², la deidad patrona de Ur, había elegido habitar.



Imagen 114. Zigurat Chogha Zanbil, Irán.

51 C.A. Taylor (2015), *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos. Temporadas 3 y 4*. Norma Editorial.

52 Nanna fue representada como un anciano sabio e insondable con una barba suelta y cuatro cuernos, y se colocó un solo pequeño altar al dios sobre la cima del zigurat.

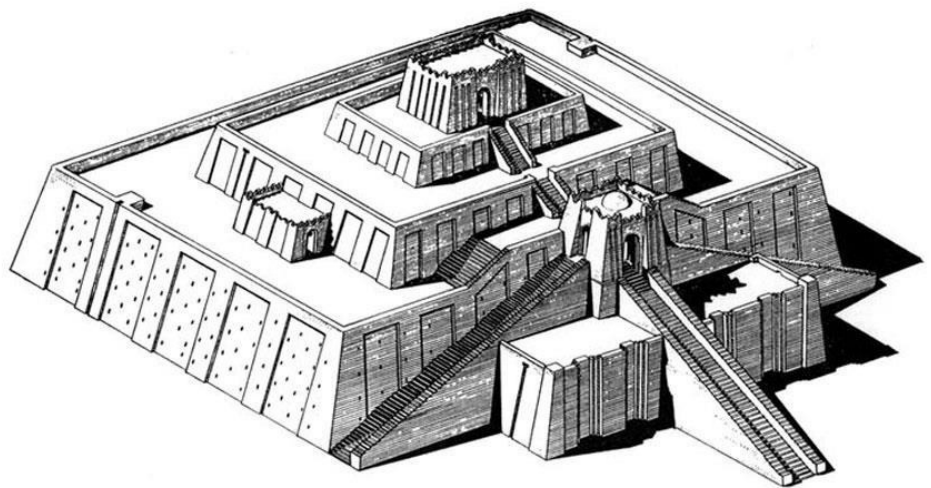


Imagen 115. *Zigurat de Ur, Iraq.*

Chogha Zanbil es un antiguo complejo elamita⁵³ en la provincia de Khuzestan de Irán. Es uno de los pocos zigurats existentes fuera de la Mesopotamia. Choga Zambil significa 'cesta montículo.' Fue construido alrededor de 1250 aC por el rey Untash-Napirisha, principalmente, en honor al gran dios Inshushinak. El complejo está protegido por tres paredes concéntricas que definen las áreas principales de la 'ciudad'. La zona interior es tomada en su totalidad con un gran zigurat dedicado al dios principal, fue construido sobre un templo anterior de planta cuadrada. La zona media tiene once templos para dioses menores. Se cree que veintidós templos fueron planificados originalmente, pero el rey murió antes de que pudieran ser terminado, y sus sucesores interrumpieron los trabajos de construcción. En la zona exterior son palacios reales, edificaciones funerarias que contienen cinco tumbas reales subterráneas.

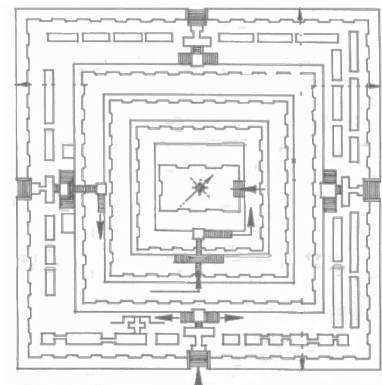
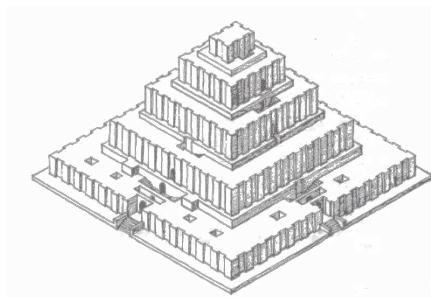


Imagen 116. *Zigurat Chogha Zanbil, Irán.*

⁵³ Se trata de las construcciones y obras de arte creadas bajo el dominio de una dinastía de soberanos del pueblo elamita, contemporáneos del dominio kasita sobre Babilonia, entre los años 1600 y 1000 a.C. El resto arquitectónico más importante es un fragmento de muro de ladrillos moldeados con relieves que conserva el Museo del Louvre y que representa a una divinidad, cuya mitad inferior es el cuerpo de un toro, frente a una palmera estilizada.



Imagen 117. Casa Hollyhock, Los Ángeles.

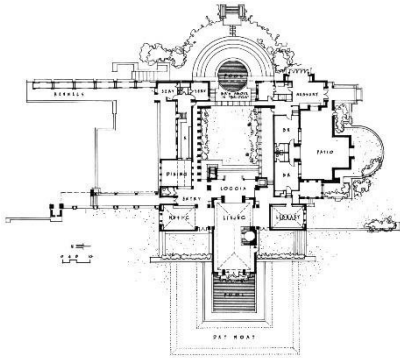


Imagen 118. Planta de la Casa Hollyhock, Los Ángeles.

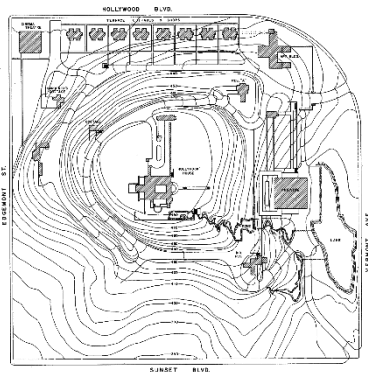


Imagen 119. Parcela completa de la Casa Hollyhock, Los Ángeles.

El arquitecto estadounidense Frank Lloyd Wright y uno de los principales maestros de la arquitectura del siglo XX, tuvo contacto con la cultura mexicana en varios momentos de su vida donde se vio influenciado por la cultura maya de esta zona generando un estilo propio denominado “Mayan Revival Architecture” (arquitectura de renacimiento maya). En los Estados Unidos, los objetos mayas, o sus moldes y réplicas, se exhibieron en ferias mundiales y exposiciones internacionales, como la Exposición Colombina de Chicago en 1893, donde Wright pudo disfrutar de la contemplación de yesos de Chichén Itzá, Uxmal y el famoso arco de Labná. En las primeras décadas del siglo XX, el Museo Peabody de Arqueología y Etnología de Harvard, la Institución Carnegie de Washington y el gobierno mexicano comenzaron proyectos ambiciosos de excavación, investigación y restauración de ruinas mayas.

La Casa Hollyhock (1918-1920) fue creada al finalizar la Primera Guerra Mundial, se ubica en Los Ángeles, California, Estados Unidos. El plano de planta abierta de la casa marcó un cambio con respecto al estilo de la pradera que había explorado en el medio oeste estadounidense. La construcción de este edificio condujo al Movimiento Moderno de California y trajo a Schindler, Wright y Richard Neutra, tres arquitectos que construirían algunos de los edificios más emblemáticos de la ciudad. Wright diseñó la Casa Hollyhock como parte de un acuerdo con la heredera petrolera Louise Aline Barnsdall para crear un complejo teatral y cultural de vanguardia llamado Olive Grove. De todo el complejo, solo se completaron la residencia y dos apartamentos. La casa se organiza alrededor de un patio central. En un extremo se abre a una piscina circular con una fuente en el medio, que está envuelto por asientos semicirculares. Cada una de las habitaciones dentro de la casa también conduce a una variedad de espacios externos, incluyendo porches, pérgolas y una piscina estrecha. El nivel superior proporciona acceso a terrazas en la azotea, que están conectadas por puentes y escaleras y ofrecen impresionantes vistas a la cuenca de Los Ángeles y las colinas de Hollywood. Durante el proyecto, Wright y Barnsdall encontraron una serie de diferencias artísticas. El arquitecto estaba diseñando el Hotel Imperial⁵⁴ en Japón al mismo tiempo y aparentemente le dejó muchas decisiones a su hijo, el menos conocido Lloyd Wright, y el arquitecto estadounidense, Rudolph Schindler. Hollyhock ahora es parte de la Barnsdall Art Park Foundation, y el parque se usa para clases de arte, estudios de trabajo, una galería y un teatro, regresando al círculo completo a los propósitos originales de Barnsdall para el lugar.

54 El Hotel Imperial fue construido entre 1919 y 1923. Diseñado en el estilo renacentista maya, incorpora motivos mayas en sus decoraciones. Tras enfrentarse al terremoto de 1923 y a los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial, el edificio fue demolido y hoy en día se conserva una recreación del ala del vestíbulo en el museo de arquitectura Meiji-Mura en Inuyama, Japón.



Imagen 120. Interior del Ático de Daenerys. (HBO).



Imagen 121. Construcción del set de grabación.



Imagen 122. Puerta exterior del Ático de Daenerys.

Deborah Riley (directora artística): *“Normalmente, cuando hay pirámides, piensas en Egipto. Lo que me encantó de esta temporada es que podíamos aportar más en lo que respecta a texturas, y Meereen fue la oportunidad perfecta para hacerlo. Al fijarte en la arquitectura maya y las pirámides escalonadas, ves una tremenda cantidad de esculturas e iconografía que se han suavizado, pero que siguen siendo hermosas. Como ciudad esclavista, Meereen podría haber creado esos edificios a escala inmensa. Fue interesante imaginar el tipo de artesanos que tendrían para crear esos elementos texturizados”*⁵⁵.

Este tipo de antecedentes históricos proporcionó al equipo de arte los recursos necesarios para crear la imponente Gran Pirámide como una colosal estructura de más de 240 metros de altura formada por adoquines multicolores que se alza en la ciudad esclavista. Los cimientos de la pirámide son enormes y gruesos para soportar el peso de toda la estructura. Las paredes interiores son tres veces más gruesas que las paredes de cualquier castillo con un espesor de unos treinta pies. Además, existen mazmorras y cámaras de tortura cerca de la bóveda de los dragones. Daenerys Targaryen se instala en el último nivel de la pirámide, lo que se conoce en la serie como el Ático de Daenerys. Es uno de los decorados más populares de la serie por sus acabados hermosos y únicos. Dominados por los colores del desierto, el equipo de arte diseñó intrincados respiraderos que permitían que el edificio se enfriase, todos ellos aparentemente tallados en piedra. Fundamental para el diseño del espacio fue la inclusión de los plafones giratorios de madera que podrían abrirse para crear diferentes zonas. Entre cada uno de ellos se colocó seda auténtica, lo que creó un efecto de luminosidad atenuada cuando la luz se difuminaba al atravesar la tela que proporcionaba un ambiente relajado y cálido. El techo se remató con paneles de madera reciclada partiendo del centro hacia afuera sostenidos por vigas de madera maciza, mientras que el suelo, estaba compuesto por enormes baldosas hechas y pintadas a mano, todas y cada una de ellas, envejecidas para insinuar la antigüedad del edificio.



⁵⁵ C.A. Taylor (2015), *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos. Temporadas 3 y 4*. Norma Editorial.

Imagen 123. Gran Pirámide de Meereen (HBO).

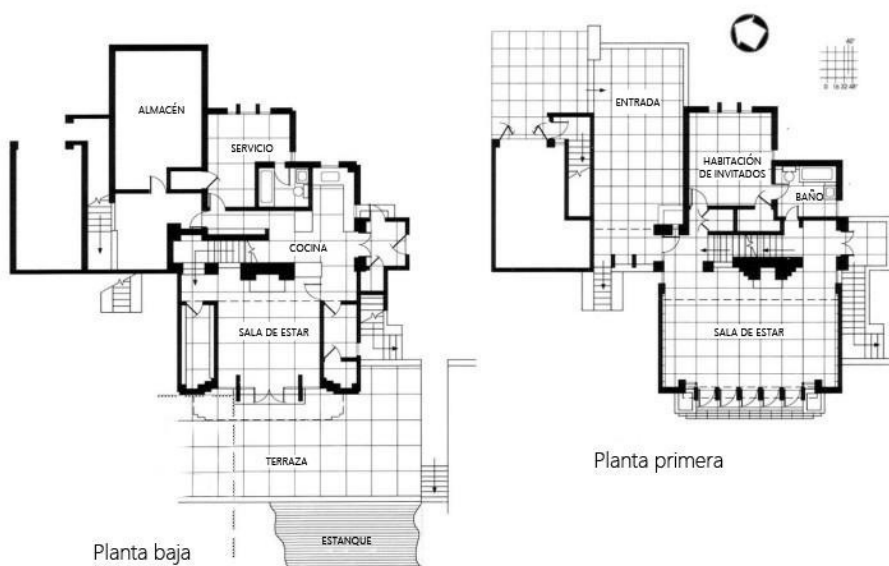
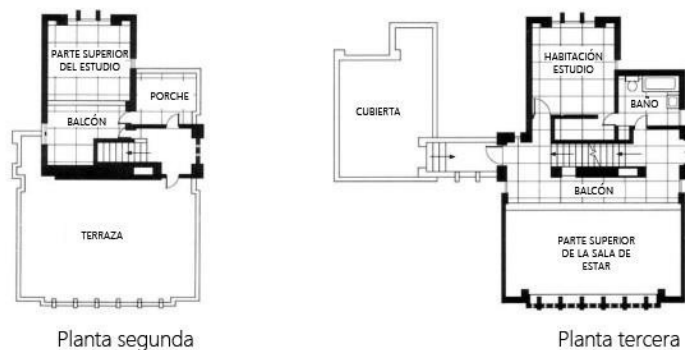


Imagen 124. Planos de la Casa Millard en Pasadena, California.



Pasadena, California.

Al equipo de producción le pareció que lo que más se adaptaba al diseño que buscaban eran las casas del renacimiento maya que Wright creó, como la Casa Millard y la Casa Ennis. Estos edificios tienen un carácter doméstico, al ser concebidos como viviendas, pero a su vez se asemejan a edificios monolíticos y antiguos, por lo que producen una sensación parecida a la que podría darse al habitar el interior de una pirámide.

La Casa Millard en Pasadena (1923-1924), Forma parte del conjunto de casas que el arquitecto hizo en los años veinte en California y que se caracterizan por el uso de los bloques de hormigón, que Wright llamaba bloques textiles⁵⁶. Este proyecto fue donde Wright utilizó por primera vez su sistema constructivo de bloques de hormigón. Los bloques cuadrados, con perforaciones rellenas de vidrio, forman un tejido interior y exterior continuo. La escala relativamente pequeña de los bloques permite un diseño que sigue de cerca los contornos del paisaje. Wright intentó introducir un sistema de construcción flexible, que combinaba los méritos de la producción de maquinaria estandarizada con la visión innovadora y creativa del artista. Si bien el sistema de bloques estaba destinado a ser un método eficiente y de bajo costo para la construcción de adornos incorporados, resultó ser un proceso lento y más costoso que la construcción tradicional.

56 Después de terminar su Hollyhock House y el Hotel Imperial, Frank Lloyd Wright comenzó a impulsar sus ideas sobre bloques de hormigón con dibujos. Utilizando el bloque textil, Wright construyó cuatro casas: la Casa Millard, la Casa Ennis, la Casa Freeman y la Casa Storer.

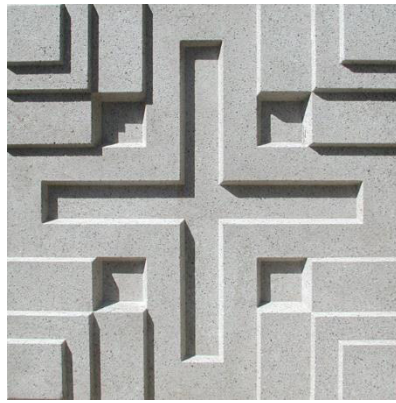


Imagen 126. *Bloque textil de la Casa Millard.*



Imagen 127. *Bloque textil de la Casa Ennis.*

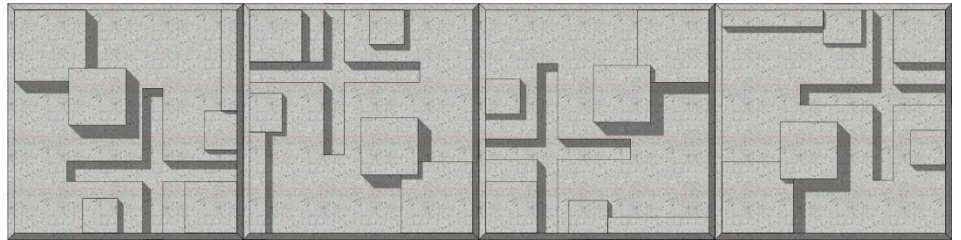


Imagen 128. *Secuencia de bloques de Juego de Tronos.*

Wright, que ya había experimentado con los bloques de hormigón en la Casa Hollyhock, no estaba satisfecho con el uso meramente decorativo de éstos. Tras su viaje a Japón volvió con renovada motivación para mejorar el sistema de sillares de hormigón. Su objetivo era unir la arquitectura a su material y método de construcción. Cada una de las casas de hormigón de Wright tiene su propio diseño de bloque único, y la Casa Millard presenta un motivo precolombino modernizado de una cruz central y un cuadrado en cada esquina. Algunos de los bloques son sólidos, mientras que otros están perforados para permitir la luz filtrada a través de la cruz, rompiendo la opacidad y la masa visual del hormigón. Además, al agregar diseños ornamentales producidos en masa, Wright esperaba que los bloques se convirtieran en un lienzo de mampostería de gran belleza arquitectónica.

La señora Millard había comprado una parcela para el proyecto, sin embargo, tras ver que en la parcela adyacente había un barranco, Wright la convenció para que se hiciera con esta última. Tomó arena, grava y minerales encontrados en la propiedad para crear el hormigón con tonos tierra, que ayudaría al edificio a mezclarse con el paisaje natural, de esta forma, diseñó una casa que se integra en el lugar, adaptándose a la topografía, completando el paisaje y acentuando sus cualidades.

Los interiores de la Casa Millard son cálidos y acogedores, tiene tres pisos, la planta baja tiene la cocina, el comedor y la habitación de servicio, y el comedor se abre a una terraza con una piscina que conecta la casa con el exterior. La entrada principal se encuentra en el primer piso junto con una habitación de invitados y una gran sala de estar de dos alturas con una hermosa chimenea de bloques. Un balcón en el segundo piso da a la sala de estar de abajo, y este nivel también alberga lo que era el dormitorio de Millard y una hermosa terraza al aire libre. Mientras que los muros de carga están contruidos con hormigón, las paredes interiores están recubiertas de madera y yeso. Aunque el suelo y las paredes son de hormigón, no dan sensación fría ni dura porque poseen un acabado pulido, visualmente calentados por la luz natural que se introduce en la vivienda y por los detalles de techos revestidos con madera. En 1926, Lloyd Wright, el hijo de Wright, diseñó un estudio separado y una casa de huéspedes.

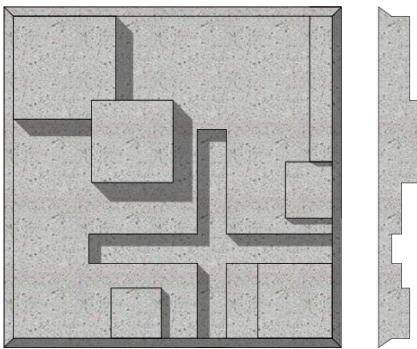


Imagen 129. *Bloque textil de Juego de Tronos.*



Imagen 130. *Sala de estar de la Casa Millard, Pasadena, California.*

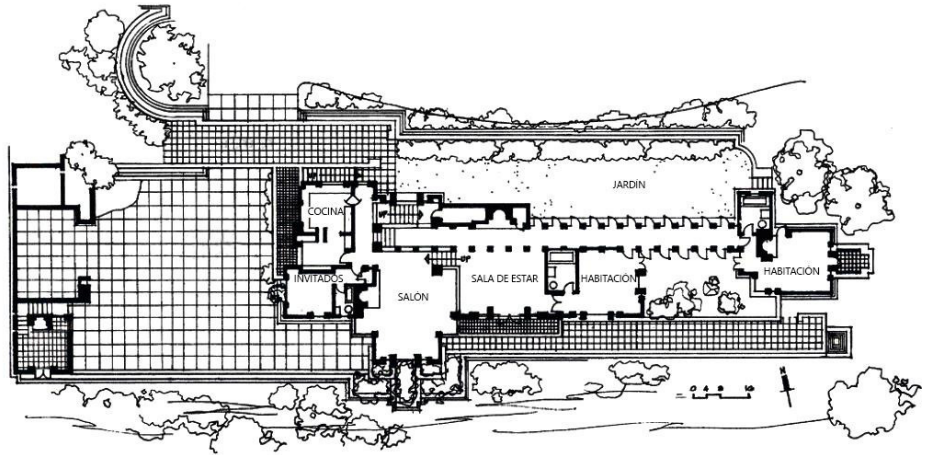


Imagen 131. Plano de la Casa Ennis, Los Ángeles.



Imagen 132. Interior Casa Ennis, Los Ángeles.



Imagen 133. Boceto de Frank Lloyd Wright de la Casa Ennis, Los Ángeles.

Los Ángeles a principios del siglo XX era como una pizarra en blanco, desde el punto de vista arquitectónico, por lo que se construyó absorbiendo la historia antigua de otros países. Arquitectos locales recrearon la arquitectura de Europa con la precisión de un plató de cine, dando lugar a varios otros estilos arquitectónicos, como el holandés colonial, el Tudor y el renacimiento italiano. Wright, sin embargo, calificó la popularidad del renacimiento colonial español como un "medievalismo español vulgar". Ansioso por desarrollar una nueva lengua vernácula no europea inherente al sur de California, miró hacia el sur. Diseñada por Frank Lloyd Wright en 1923, la Casa Ennis⁵⁷, también conocida como la Casa Ennis-Brown, en el barrio Los Feliz de Los Ángeles, fue construida un año más tarde por su hijo, el arquitecto Frank Lloyd Wright, Jr.

La casa consta de dos edificios, la casa principal y un apartamento/garaje adyacente más pequeño, están separados por un gran patio pavimentado que da al área metropolitana de Los Ángeles. Juntos, las dos piezas trabajan para conquistar el paisaje y las casas construidas alrededor, mientras la enorme vivienda, de más de 3000 metros cuadrados de parcela, se expande horizontalmente a través de la cima de la colina. La galería tipo espina dorsal corre a lo largo de la casa para conectar los espacios públicos con los privados. Se caracterizó estructuralmente como inestable incluso antes de que se completara la construcción. Muchos de los bloques de hormigón en las secciones inferiores de las paredes comenzaron a romperse y a torcerse bajo tensión. La idea de Wright de incorporar el granito descompuesto del emplazamiento a la mezcla de hormigón de los bloques fue un fracaso ya que introdujo impurezas naturales, y cuando se combinó con la contaminación del aire de la zona, provocó una descomposición prematura. La casa también sufrió más daños debido a causas naturales, como en el terremoto de Northridge de 1994 y la alta cantidad de precipitaciones durante la temporada de lluvias de 2004-2005.

57 La Casa Ennis fue incluida en el Registro Nacional de Lugares Históricos en 1971.



Imagen 134. Fotograma de *Blade Runner*.



Imagen 135. Fotograma de *Buffy the Vampire Slayer*.

Al igual que con todas las residencias de bloques textiles de Wright, la Casa Ennis presentó un patrón diseñado a medida mostrado anteriormente. El tamaño de cada uno de ellos, aproximadamente 40x40x9 cm, estaba pensado para que se manipulación no implicara un esfuerzo excesivo. Considerada uno de los mejores ejemplos de la arquitectura de renacimiento maya en los Estados Unidos y después de una extensa restauración, la espectacular Ennis House de Frank Lloyd Wright busca un nuevo propietario. La casa unifamiliar de cuatro dormitorios y tres baños y medio ahora está puesta a la venta por las agencias inmobiliarias Hilton & Hyland y Coldwell Banker con sede en Beverly Hills por 23 millones de dólares. La residencia se ofrece amueblada e incluye algunas de las ventanas de vidrio emplomado diseñadas por Wright.

Debido a su exotismo, la casa ha servido como telón de fondo en numerosas películas, anuncios comerciales y programas de televisión como *Female* (1933), *House on Haunted Hill* (1959), *The Day of the Locust* (1975), *Blade Runner* (1982), *Beverly Hills Cop II* (1987), *Karate Kid III* (1989), *Black Rain* (1989), *Predator 2* (1990), *The Rocketeer* (1991), *Rush Hour* (1998), *Buffy the Vampire Slayer* (1996-2003) y *Mulholland Drive* (2001). Las apariciones de esta famosa vivienda no se limitan al cine, también hemos podido ver un recorrido por el edificio gracias al videoclip del clásico del pop de Ricky Martin, *Vuelve* (1998) y al de la canción de Fuel, *Bad Day* (2000). En el caso de la película de Ridley Scott, *Blade Runner*, no se grabó en la casa realmente, sino que se reprodujeron los bloques de hormigón característicos de la casa para reconstruir un espacio de vivienda en un estudio. El exclusivo diseño que Wright creó para cada una de sus viviendas hace que sea reconocible la influencia de sus espacios. Por su parte, la Casa Millard aparece en las tomas exteriores de la fortaleza del Albino de la serie *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999) y en la actual serie producida por la cadena HBO, *Westworld* (2016).



Imagen 136. Fotograma del videoclip *Vuelve*.



Imagen 137. Fotograma de *Westworld*.

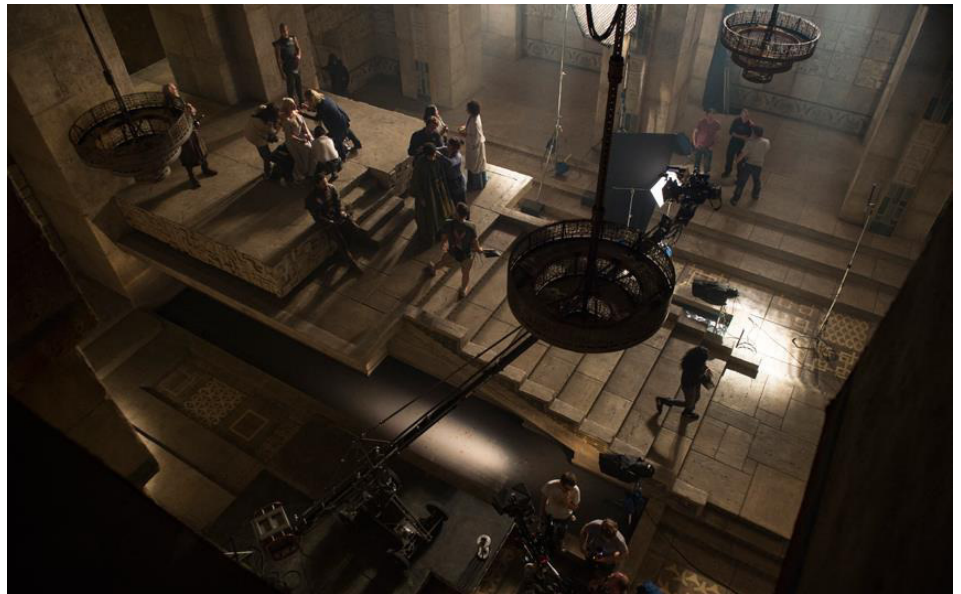


Imagen 138. Construcción del set de grabación de la sala de audiencias.



Imagen 139. Planos de la Sala de Audiencias.

La sala de audiencias de la Gran Pirámide era un decorado enorme con un techo de 10 metros de altura. Revistieron las paredes con variados tipos de paneles con distintos relieves, cada uno de ellos hechos a mano con texturas y acabados en pintura individuales para sugerir las diferentes etapas del envejecimiento. Alrededor de la escalera principal, construyeron un estanque poco profundo para que captara la luz y la reflejara en los motivos tallados en los flancos de las escaleras. Los detalles de la sala son infinitos; en el suelo hay cientos de baldosas, hechas una a una, todas ellas pintadas a mano.



Imagen 140. Maqueta de la Sala de Audiencias.

Deborah Riley (directora artística): *“Lo maravilloso de la sala de audiencias fue ser capaces de construir un gran decorado. Los yeseros se enorgullecen de su trabajo; entras en la sala, y tiene cierta resonancia embriagadora. Casi parece zumbiar. David y Dan [coproductores y guionistas] deseaban que quedase claro que era el interior de la pirámide, lo que nos permitió crear un techo inclinado. Como es obvio, el edificio era mucho más grande, razón por la que solo una de las paredes está inclinada y la residencia de Dany tiene forma de cúspide”*⁵⁸.



Imagen 141. Fotograma de Juego de Tronos.

Hasta la aparición de Meereen, la única sala del trono que se había visto en la serie era el Trono de Hierro en Desembarco del Rey, un elemento icónico para la serie. La idea de este trono es impulsar la habitación por una escalera central que lleva directamente hasta Daenerys, de modo que al verlo queda claro quien está al mando sin existir ninguna duda. El trono se describe en los libros como un banco de madera llano por lo que debía de ser un elemento simple. Detrás del trono, el muro está recubierto de miles de diminutas teselas iluminadas con oro y bronce, lo que enmarca a Daenerys y hace referencia a su signo de nacimiento, el fuego.



Imagen 142. Fotograma de *Juego de Tronos*. *Mazmorras de la Gran Pirámide*.



Imagen 143. *Palacio Diocleciano, Split, Croacia*.

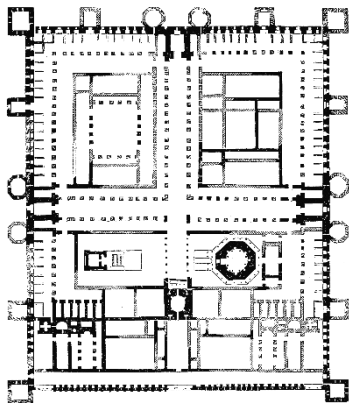


Imagen 144. *Planta del Palacio Diocleciano de Split, Croacia*. En negro las partes que se conservan.

Cuando los dragones de Daenerys se encuentran fuera de control, en las temporadas 4 y 5, deciden encadenarlos en las mazmorras de la Gran Pirámide que son filmadas en las bodegas del Palacio Diocleciano de Split, Croacia. Es uno de los monumentos mejor conservados de la arquitectura romana en el mundo. El palacio del Emperador se construyó como una combinación de una villa de lujo: una mansión y un campamento militar romano, castrum, divididos en cuatro partes de dos calles principales.

Fue diseñado como una ciudad-palacio imperial y una fortaleza marítima, así como una casa de campo, cubriendo un área 3 hectáreas. Las paredes norte-sur se extendieron 215 metros, con paredes que miden 2 metros de espesor y 22 metros de alto en el lado del Adriático y 18 metros de alto en el norte. Había 16 torres (de las cuales quedan 3) y 4 puertas: Porta Aurea (Puerta Dorada) en el norte, Porta Argentea (Puerta de Plata) en el este, Porta Ferrea (Puerta de Hierro) en el oeste, y Porta Aenea (Puerta de Bronce) en el sur. La planta prácticamente rectangular se asemejaba a la de un campamento militar romano, es decir, con cuatro avenidas con arcadas de 11 metros de ancho en el medio. El Templo de Júpiter y el mausoleo de Diocleciano se encuentran en los tribunales de la sección imperial. El mausoleo fue convertido en catedral por el primer obispo de Split; es notable por sus hermosos frescos, púlpito de mármol y tallas románicas. El Templo de Júpiter se transformó posteriormente en un baptisterio, al que se añadió un bello campanile románico en los siglos XIV y XV. Solo la cimentación y las plantas inferiores de este complejo ha sobrevivido hasta nuestros días, allí se encuentran un buen número de pequeñas tiendas donde se pueden adquirir souvenirs o artesanía local. Además, hay dos áreas de exposiciones de vestigios romanos, antiguas salas del palacio, maquetas, etc.



Imagen 145. *Fotograma de Juego de Tronos. Gran Pozo de Meereen.*



Imagen 146. *Plaza de Toros de Osuna, España.*

El Gran Pozo de Daznak es el mayor reñidero de combate en la ciudad de Meereen, como se vio en la quinta temporada de la serie Juego de Tronos, cuando Daenerys escapa encima de su dragón después de los ataques de los Hijos de la Arpía. En la vida real, la Plaza de Toros en Osuna⁵⁹, se acondicionó para el Gran Pozo. La plaza de toros de Sevilla posee gradas de piedra lo que la relacionaba directamente con la arena de Meereen. En la pantalla el edificio andaluz se multiplica hasta tres veces para conseguir el tamaño que la ubicación ficticia realmente tiene. El despliegue de medios técnicos y personal que supuso el rodaje de esta escena, con la implicación de más de 500 extras, la convirtió en una de las más ambiciosas de la producción hasta ese momento.

La Plaza de Toros de Osuna se empezó a construir a principios del año 1902 con participación popular y se inauguró el 13 de mayo de 1904, esta plaza de toros tiene capacidad para 6500 espectadores y tiene uno de los diámetros más grandes de cualquier plaza de toros en España. Construida con sillares de la antigua muralla romana de Osuna. Desde el primer momento, fue orgullo de todos los vecinos, había sido perfectamente dotada con todas las dependencias necesarias para la celebración de festejos: cómodos tendidos, palcos entoldados, barreras, callejón amplio, enfermería, desolladero, cuadra de caballos, etc. Por haberse construido en una elevación, la parte de los tendidos de sol se consiguieron sin esfuerzo; mientras que los de sombra se apoyaban en arcos de sillares de las canteras.

A finales del año 2002 y por encargo del ayuntamiento de la localidad, se iniciaron trabajos de rehabilitación. La superficie total de la plaza es de 6.426,60 m² y presentaba un debilitamiento en su sistema estructural provocando grandes desplomes y derrumbes en los muros que la rodean. La intervención proponía, recuperar la imagen primitiva de la plaza.

También se han realizado filmaciones en los exteriores de La Colegiata, el Coto de las Canteras o en la fachada de su Universidad. Aunque estas parecen no haber aparecido todavía y podrían formar parte de la próxima temporada que se emitirá en 2019.



Imagen 147. *Fotograma de Juego de Tronos.*

⁵⁹ El Museo Osuna cuenta con dos salas permanentes agrupadas bajo el nombre de Salón de Hielo y Fuego, que acogen una exposición de objeto, fotografías, figuras, trajes y todo lo que se empleó en el rodaje de serie durante su paso por Osuna.



BRAAVOS

Braavos



Imagen 149. Fotograma de Juego de Tronos. Ciudad de Braavos.



Imagen 150. Vista aérea de la ciudad de Venecia.

A la izquierda

Imagen 148. Fotograma de Juego de Tronos. Interior de la Casa de Blanco y Negro.

La más rica y poderosa de las Ciudades Libres, ubicada al este de Poniente. Una ciudad de gente de mar y grandes maestros de la espada, Braavos consiste en cientos de pequeñas islas conectadas por puentes de piedra.

En las novelas de *Canción de hielo y fuego*, Braavos se encuentra en el punto más al noreste del continente de Essos y es la única de las Ciudades Libres que no es una antigua colonia del Dominio Valyrio. La ciudad fue fundada por esclavos que navegaron tan al norte como pudieron en busca de un refugio, establecieron Braavos y mantuvieron su ubicación en secreto durante más de cuatro siglos, aceptando a otros refugiados y esclavos escapados del resto de ciudades. Debido a sus antecedentes, no mantiene esclavos, no negocia con aquellos que se relacionan con ello y con frecuencia utiliza su poder para alentar a otros estados a seguir sus pasos.

Los braavosi revelaron su existencia ofreciendo, a través de su Banco de Hierro, ayudas económicas con intereses a las grandes ciudades afectadas por las guerras. De esta forma se convirtió en la más poderosa de las Ciudades Libres.

Está fuertemente inspirado por algunas repúblicas mercantiles de la Europa del Renacimiento, como la ciudad de Venecia. Debido a su clima norte, también tiene varios paralelismos con Amberes o Brujas, ciudades relacionadas con el agua como base.

Deborah Riley (directora artística): *“David y Dan siempre habían dicho que tal vez la inspiración para Braavos podría ser Venecia. Y lo que creo que fue emocionante es mostrar la riqueza, pero ser capaz de mostrarla a través de la austeridad, a través de la idea de que menos es más”⁶⁰ ⁶¹.*

60 Menos es más o “*Less is more*” es la frase que representa la aportación histórica de la arquitectura de Mies Van der Rohe.

61 *Game of Thrones: Visual Effects – The Titan of Braavos (HBO)* por GameofThrones (31-03-2015) en youtube.com



Imagen 151. *Fotograma de Juego de Tronos. Vista desde el interior de la ciudad de Braavos.*



Imagen 152. *Salvador Dalí, Coloso de Rodas, 1954.*

Una estatua de más de 400 pies de altura, hecha de piedra y bronce defiende la ciudad en primera línea, conocido como el Titán de Braavos. Como un punto de referencia importante, el titán se utiliza a menudo como un símbolo de la ciudad en sí.

Este guerrero fue inspirado en el Coloso de Rodas, una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo⁶². Fue construido como homenaje a una victoria bélica en el 292 a.C. en honor del dios del sol Helio, protector de la isla.

Rodas se sitúa en un punto estratégico frente a la costa de la actual Turquía, una zona de activo comercio marítimo. Tras la muerte de Alejandro Magno se inicia la disputa por el dominio de la ciudad que acaba con el abandono del armamento empleado en el conflicto.

La estatua se construyó sobre un pedestal de entre 15 y 20 metros de mármol junto al puerto con un esqueleto de hierro, forrado de bronce, consiguiendo que la estatua alcanzara una altura de entre 30 y 32 metros, para dar como resultado unos 50 metros de escultura según las crónicas que lo relatan. La composición exacta de la forma del coloso es desconocida ya que se afirma que tenía las piernas separadas, lo que permitía a los barcos acceder al puerto por debajo de ellas, pero esto implicaría que la estabilidad de la estatua se viera comprometida. El interior de la estatua estaba relleno de ladrillos hasta la cintura, la parte superior era hueca y contenía una escalera que conducía hasta la torre de fuego colocado en la cabeza. Por las noches se encendían antorchas en la cabeza que, dejando pasar la luz por los ojos de la estatua, servían de faro a los navegantes.

El Coloso es derribado por un terremoto 56 años después de su construcción. Los habitantes de Rodas decidieron dejar la estatua sumergida en el mar. Esto hizo que viajeros de todo el mundo acudieran a contemplar la monumental construcción. Durante 900 años continuó allí, hasta que en el año 654 d.c., los musulmanes se apoderan del bronce como botín en una incursión y lo vendieron para fundirlo. En la actualidad se ha propuesto realizar un proyecto para reconstruir la obra que no ha visto la luz por falta de financiación.

62 Las siete maravillas del mundo antiguo son obras monumentales que existían en la Edad Antigua de las cuales se conserva solamente la primera: la Gran Pirámide de Guiza o Gizeh en Egipto, los Jardines colgantes de Babilonia, el Templo de Artemisa en Éfeso, la Estatua de Zeus en Olimpia, el Mausoleo de Halicarnaso, el Coloso de Rodas y el Faro de Alejandría.



Imagen 153. *Fotograma de Juego de Tronos. Pequeño puerto de Braavos.*



Imagen 154. *Sibenik, Croacia.*

Braavos es una ciudad muy diferente a las anteriores. Debido a su condición de islas, la tierra disponible es mínima, por lo que los edificios son de varias plantas. En lugar de carreteras, la urbe está definida por canales y puentes. El núcleo urbano no cuenta con madera: los bosques de las islas circundantes están protegidos para ayudar a mantener una protección contra el viento, por lo que es una ciudad de granito y pizarra. Esto se refleja en el esquema de color y el diseño de los edificios.

La ciudad de Sibenik, Croacia, se introdujo en la temporada 5 cuando los productores de la serie decidieron que sus características como ciudad renacentista al borde del agua cumplía los requisitos para representar Braavos. Su catedral catalogada como Patrimonio de la Humanidad aparece en la serie como el edificio del Banco de Hierro del que hablaremos más adelante. El pequeño puerto de pescadores, Mandroc, se utilizó como el puerto de Braavos, que se puede ver en el segundo episodio cuando Arya Stark ingresa en barco a la ciudad-estado mercantil. Sibenik se encuentra en la parte central de la costa croata del Adriático, en una amplia bahía de 10 km de longitud y un ancho de 1 km aproximadamente. La bahía es el estuario del Parque Nacional de Krka⁶³.



Imagen 155. *Kaštel Gomilica, Croacia.*

Otro enclave cercano es elegido para esta llegada, Kaštel Gomilica, cerca de la ciudad de Split, en Croacia. Kaštilac se encuentra en una isla a 40 m de la orilla, conectada por un puente de piedra, y es uno de los siete castillos originales de Kaštela⁶⁴. Fue fundada por las monjas del monasterio de Split, por lo que el asentamiento se llamó Castel Abbatissa, en la primera mitad del siglo XVI. En la parte norte se conserva una torre de defensa a través de la cual se ingresaba al castillo, que se encontraba en el lado sur. Durante el siglo XIX y hasta la segunda mitad del siglo XX sirvió como una almazara⁶⁵, y los restos de los olivares son aún visibles en el castillo.

63 El Parque Nacional de Krka es el séptimo parque nacional en Croacia, conocido por sus numerosos lagos y cascadas.

64 Las fortificaciones de Kastela se construyeron en pequeñas islas en el mar o en la costa, al norte estaban rodeados originalmente por zanjas y fosos que estaban unidas al continente por un puente levadizo. Todos los castillos tenían en el lado sur la llamada 'puerta de mar' para escapar cuando se acercara el peligro. Frente a la mayoría de las fortalezas, en la costa, también hay asentamientos de los antiguos campesinos que allí vivían. Hoy en día, nueve castillos se conservan en la zona, siete de ellos permanecen en el pueblo de Kaštela.

65 Lugar, molino o industria donde se obtiene el aceite a partir de la oliva o aceituna.



Imagen 156. *Fotograma de Juego de Tronos. Teatro en una plaza de la ciudad.*



Imagen 157. *Plaça dels Jurats, Girona.*

En la sexta temporada, los espectadores de la serie *Juego de Tronos* fueron transportados al casco antiguo medieval de Girona, que sirvió como el escenario principal de la ciudad de Braavos, donde una Arya Stark ciega estaba mendigando en las calles y fue atacada por los niños abandonados. Las zonas históricas y medievales del casco antiguo de Girona están muy bien conservadas. Calles adoquinadas laberínticas, iglesias medievales y antiguas fortalezas están rodeadas por murallas y torres fortificadas. Arya pasea por la ciudad y negocia con unos comerciantes para intentar volver a Invernalía en su barco. El mercado de Braavos se recreó en una de las calles de Girona, la Calle del Rei Ferran el Catòlic.

Los callejones serpenteantes y las escaleas del antiguo barrio judío se han usado para representar a la ciudad de Braavos en la serie. En realidad, está mendigando en el barrio medieval de Girona, justo detrás de la catedral en una calle llamada Bisbe Cartaña.

La plaza del festival de Girona Plaça dels Jurats se utiliza para las escenas al aire libre del teatro en Braavos. En medio de una gran multitud, Arya está viendo la obra de teatro que trata sobre la familia Lannister mientras espiaba a la actriz principal por orden de Jaquen H'gar. En la vida real, esta plaza también se usa como teatro y sala de conciertos en Girona.



Imagen 158. *Calle del Rei Ferran el Catòlic, Girona.*



Imagen 159. *Fotograma de Juego de Tronos.*



Imagen 160. *Fotograma de Juego de Tronos. Calles de Braavos.*



Imagen 161. *Escaleras de la iglesia de Sant Martí Sacosta, Girona.*

Las escaleras de la iglesia de Sant Martí Sacosta y la puerta de la iglesia al fondo, se reconocen en el capítulo octavo de la sexta temporada en la persecución que lleva a Arya a recorrer parte de las calles de Girona. En estas escaleras, Arya tropieza con las cestas de frutas y vegetales y cae, reabriendo las heridas que sufrió previamente.

Los baños árabes, son donde Arya intenta esconderse mientras huye de los niños abandonados. Están situados detrás de la catedral, en un edificio de estilo románico, pero sigue el modelo de las termas romanas, los baños musulmanes y de las mikva judías a partir de una tradición que se recupera durante el siglo XI, con el desarrollo de los núcleos urbanos y la necesidad de mejorar la higiene. La denominación de Baños Árabes se debe al arquitecto, político e historiador Josep Puig i Cadafalch (1867-1956), que bautizó de este modo al edificio al considerar su estructura similar a la de los baños norte africanos. Aunque el edificio no fue construido por los árabes, se edificó sobre otros baños anteriores, que sí que pudieron ser hispanomusulmanes.



Imagen 162. *Baños Árabes, Girona.*



Imagen 163. *Fotograma de Juego de Tronos. Interior de unas termas de Braavos.*



Imagen 164. Fotograma de Juego de Tronos. Interior del Banco de Hierro.



Imagen 165. El Banco de Hierro, Braavos. (HBO).

El banco más rico del mundo conocido, el Banco de Hierro de Braavos ha estado financiando constantemente el Trono de Hierro desde el reinado de Robert Baratheon. Los aspirantes a reyes y conquistadores recurren al Banco de Hierro para obtener respaldo financiero para sus rebeliones, el Banco de Hierro se encuentra en la Ciudad Libre de Braavos. Podría decirse que es la más poderosa institución financiera en el mundo conocido, con los clientes a través de Essos y Poniente, incluyendo el gobierno del rey de los ándalos y los primeros hombres que gobiernan sobre los Siete Reinos.

El símbolo del Banco de Hierro representa dos triángulos dorados cruzados en forma de reloj de arena, con dos manos que se extienden desde la izquierda y la derecha del punto donde se encuentran los triángulos, con las palmas hacia arriba.

Charles Dance (Tywin Lannister): *"Una piedra se desmorona y otra toma su lugar y el templo permanece en su forma durante mil años o más. Y eso es lo que es el Banco de Hierro, un templo. Todos vivimos a su sombra y casi ninguno de nosotros lo sabe. Huir de ellos, no puedes engañarlos, no puedes convencerlos con excusas. Si les debes dinero y no quieres desmoronarte, lo pagas"*⁶⁶.



Imagen 166. Grand Central Terminal, Nueva York (1935).

David y Dan, los dos productores de la serie, querían algo que transmitiera la riqueza y el poder del banco. Se planteó introducir la esencia de la arquitectura del Tercer Reich representada por el arquitecto Albert Speer⁶⁷. El diseño estableció una estética muy diferente a la de Desembarco del Rey y a la arquitectura mediterránea que se había establecido hasta ese momento. Cuando el equipo de diseño recibió las instrucciones del lugar que buscaban pensaron la terminal Grand Central de Nueva York. Para ellos la escala del edificio y como la luz entra en la estancia representaba todo lo que querían conseguir con la sala intimidante del Banco de Hierro de Braavos.

⁶⁶ Temporada 4, capítulo 5 de Juego de Tronos, *El primero de su nombre*.

⁶⁷ Arquitecto alemán y ministro de Armamento y Guerra del Tercer Reich durante la Segunda Guerra Mundial. Se conservan pocas obras de este arquitecto en la era nazi, en Berlín se mantienen hileras de farolas diseñadas por él en la calle Straße des 17. Juni y una torre de defensa antiaérea en el parque Humboldthain. La tribuna del Campo Zeppelin en Núremberg, aunque parcialmente demolida, se puede visitar. Despojada de la iconografía nazi se conserva el interior de la embajada alemana en el Reino Unido.



Imagen 167. Dibujo de concepto inicial del Banco de Hierro.



Imagen 168. Galería de la Nueva Cancillería Alemana, Berlín.



Imagen 169. Despacho de la Nueva Cancillería Alemana, Berlín.

Las conversaciones posteriores les hicieron centrarse en la arquitectura alemana de la década de 1930. A comienzos de 1934, Hitler confió en el arquitecto Albert Speer la construcción en piedra de la tribuna del Zeppelienfeld de Nuremberg y a partir de ese momento trabajó al amparo del Partido Nacionalsocialista. Para éstos, el arte también es un símbolo de identidad de Alemania y de la superioridad de la raza aria. En 1938 se le encargó la construcción de la Nueva Cancillería, pidiendo que el edificio estuviera terminado en un año, pues debía estar listo para la recepción diplomática anual de enero de 1939.

El complejo debía ocupar una manzana completa, abarcando un gran parque interior, la Vieja Cancillería, el Palacio Borsig del siglo XIX y contar con un cuartel para la guardia personal y presidencial de Hitler, que realizó él mismo la planta del edificio. Exteriormente, gracias a sus acabados clásicos y los colores grises, el edificio daba sensación de frialdad, donde destacaban las enormes puertas de bronce de acceso al edificio. Tras atravesar un patio flanqueado por ventanales se llegaba a una sala de recepción con unas puertas de 6 metros de altura. Poseía una gran galería de mármol que doblaba en tamaño (145 metros) a la galería de los espejos de Versalles caracterizada por sus acabados en diferentes mármoles destacando el color rojo. Detrás de otra gran puerta de bronce, se encontraba el majestuoso despacho de Adolf Hitler, que demostraba con su composición, no solo la posición de Hitler como jefe supremo, sino también su lugar en la historia alemana. En este despacho había una enorme mesa formada por una pieza única de mármol, que simbolizaba a Hitler como líder militar además de político. Hitler le pidió a Speer que los suelos estuvieran siempre pulidos, para que lo políticos, dignatarios, diplomáticos extranjeros como decía Hitler *“debían aprender a moverse sobre una superficie deslizante, haciéndoles ver que el mundo que ellos conocían estaba cambiando hacia un nuevo orden que les superaría”*.⁶⁸ El lugar fue destruido entre 1945-1950 por los soviéticos.

La síntesis de estos dos espacios, el despacho y la gran galería, formarían los componentes idóneos del Banco de Hierro, un espacio dominado por una gran mesa, el suelo de mármol pulido y grandes ventanales que proporciona un aspecto desafiante e intimidante.

68 archivoshistoria.com (23-10-2017) *Albert Speer y la arquitectura nazi*.



Imagen 170. *Puerta del Banco de Hierro, Braavos.*



Imagen 171. *Puerta del Paraíso, Baptisterio de la Catedral de Florencia.*

Cabe destacar la puerta que hace de telón de fondo de la estancia, que es una copia de las puertas del baptisterio de Florencia del escultor Lorenzo Ghiberti. Los relieves de los paneles de la puerta cambian en el diseño de Juego de Tronos respecto al original. En la serie, los bajorrelieves toman formas bélicas, de riqueza y de representación del poder de la institución. En las puertas del Paraíso, Ghiberti asume los principios de la representación en perspectiva apareciendo en los fondos todo un repertorio de formas arquitectónicas renacentistas, semejantes a las de Brunelleschi en la puerta norte del mismo edificio. Ghiberti se tomó tiempo para componer cada uno de los paneles combinando los efectos de la luz que incide en ellos. Las superficies de las escenas y las orlas están totalmente doradas. Se fundieron juntas alrededor de 1436 para lo cual fue necesario construir un taller especial de fundición y vaciado. Una vez fundidas fueron doradas y cinceladas hacia 1443-44. Por último, el montaje, la instalación y los acabados finales hicieron que la puerta estuviese concluida hasta 1452. Debido a la inundación que sufrió Florencia en 1966, la puerta fue remplazada por una réplica y después de una restauración de sus paneles, fue conservada en el Museo dell'Opera del Duomo próxima a la catedral



Imagen 172. *Catedral de St. James, Šibenik, Croacia.*

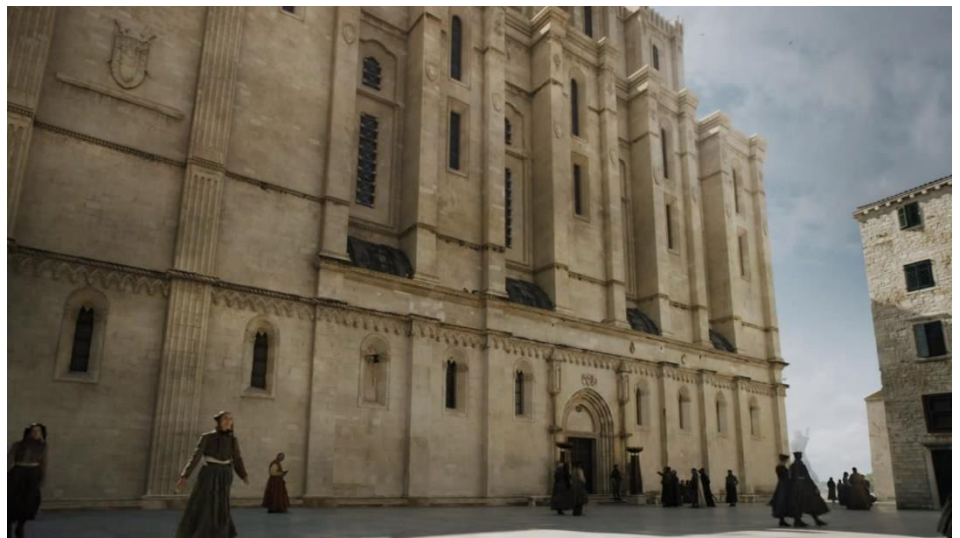


Imagen 173. *Fotograma de Juego de Tronos. Vista exterior del Banco de Hierro.*

El Banco de Hierro fue una organización que se creó en el periodo en el que el Dominio Valyrio todavía gobernaba Essos. Fue fundado por una organización de comerciantes que decidieron que sería mucho más rentable juntar todos sus recursos y prestar dinero para que otros lo arriesgasen en el comercio y en barcos en lugar de hacerlo ellos mismos. El nombre del Banco de Hierro proviene de la mina de hierro en desuso que se usó para almacenar su riqueza y aunque todos acordaron trabajar entre ellos, se aseguraron de que cada miembro tuviera al menos dos guardias leales que custodiaban la bóveda en todo momento.

La catedral de St. James, situada en la ciudad de Šibenik, en Croacia, es Patrimonio Mundial de la Humanidad desde el año 2000. Fue utilizada para representar el exterior de la sede del Banco de Hierro de Braavos modificando su composición para adecuarla a las características del edificio administrativo. La construcción de la catedral comenzó en 1402, y se completó 120 años después. Los tres arquitectos que se sucedieron en la dirección de las obras fueron Francesco di Giacomo, Georgius Mathei Dalmaticus y Niccolo Giovanni Fiorentino que levantaron una estructura exclusivamente de piedra y elaboraron técnicas arquitectónicas excepcionales para levantar las bóvedas y la cúpula.



Imagen 174. Fotograma de Juego de Tronos. Exterior de la Casa de Blanco y Negro.



Imagen 175. Fotograma de Juego de Tronos. Puertas de acceso al edificio.

La Casa de Blanco y Negro es un templo en Braavos dedicado al Dios de muchas caras. Sirve como la sede del gremio de asesinos religiosos conocidos como los Hombres sin rostro. Se sienta solo en una pequeña isla en la laguna de Braavos. Aunque se puede llegar por bote o por puente desde otros lugares de la ciudad, la isla suele estar desierta.

Deborah Riley (directora artística): *"Para el exterior del edificio, David y Dan lo describieron como un edificio que tendría una puerta y sin ventanas, y sería el hogar del Dios de muchas caras y los Hombres sin rostro. Arya no tiene idea de lo que hay adentro. Cuando llega, ella no tenía ni idea de qué había allí, por lo que el edificio también tenía que ser anónimo. Estaba mirando a Varanasi en la orilla del Ganges, y cómo esos edificios se levantan cerca del agua"*⁶⁹.

El Ganges es un catalizador de toda la arquitectura y la vida de la zona de Varanasi en la India que provoca la creación de una fachada fluvial en su margen. Las escalinatas asociadas a los templos y palacios definen una imagen de la compleja vida que se esconde en torno al comercio, los peregrinos o las barcas cargadas de madera para los ritos funerarios. En la India los ríos son sagrados, cada mañana los creyentes hacen sus abluciones como forma de empezar el día de manera piadosa y para que puedan llegar al agua existen una serie de escalones llamados ghats. *"Como figura urbana, el ghat genera y ofrece un espacio público privilegiado en contacto directo con la naturaleza [...] El río se ha erosionado y modelado con perfil de gran anfiteatro[...]"*⁷⁰.

Este templo es un desafío de efectos visuales por varias razones, es una combinación de piezas de edición digital ya que el edificio se extiende en altura de manera exponencial. Las puertas de blanco y negro se describieron como piezas de alrededor de unos 4 metros de alto que fueran muy rectangulares en su proporción. El interior consiste en numerosas salas diferentes, una de las más grandes es el atrio, donde se encuentra una gran fuente que aquel que bebe de sus aguas muere. Se necesitaba un lugar antiguo y de grandes espacios que se asemejara a una cueva, ya que no existen ventanas ni luz natural, solo algunas velas situadas en el suelo proporcionan la luz de las estancias, lo que proporciona a su vez una sensación de desorientación. El éxito de la atmósfera espeluznante del escenario se puede atribuir también, al trabajo del departamento de yeso, encabezado por Steve Transfield, que se encargó de proporcionar el aspecto cavernoso a la estancia.



Imagen 176. Río Ganges en Varanasi, India.

69 curbed.com (12-07-2018), 'Game of Thrones' set designer reveals the show's architectural inspirations.

70 Rodríguez Llera, Ramón, *Sagrada Benarés, Santa Varanasi*. Ediciones Universidad de Valladolid (2017).



Imagen 177. Fotograma de *Juego de Tronos*. Interior del salón de las caras de la Casa de Blanco y Negro.



Imagen 178. Templo Kailasa, Ellora, India.

Una de las estancias está destinada a albergar imágenes de los dioses donde la gente puede acudir a rezar. El último espacio se define como una morgue para el lavado de cadáveres con una gran losa de piedra donde se colocan los cuerpos. Una vez que la gente muere les quitan la cara y la colocan, para su uso posterior, en el Salón de las Caras. Este salón les planteaba la pregunta de cuánto sería real y cuánto producto de efectos visuales. La directora artística se planteó que, si ese lugar fuera real, esas caras se almacenarían, pero también formarían parte de la arquitectura que debía crear. Es una zona impresionante compuesto por pilares que alcanzan gran envergadura, tanto en alto como en ancho, que recuerdan a los grandes pilares de las catedrales góticas. El salón fue construido como un conjunto en su plenitud: en vez de hacer un pilar lleno de máscaras y luego doblarlo digitalmente obteniendo el resto de los pilares, en su lugar, fueron construidos para llenar toda la habitación con más de 9 metros de altura. El equipo de producción incluso invirtió el tiempo y los recursos para hacer más de 600 máscaras de caras individualizadas en este conjunto, cada una única y artesanal.

Tomaron como referencia las Cuevas de Ellora⁷¹ en el oeste de la India por la antigüedad de sus tallas, por sus enormes pilares monolíticos y las fascinantes esculturas que representan escenas históricas. El templo en Hong Kong conocido como el Templo de los 10000 Budas⁷², que posee literalmente diez mil budas en perfecto estado de conservación, lo tomaron de referencia como forma de integrar las imágenes a la arquitectura, ya que querían que las caras fueran parte del edificio, no como los libros se almacenan en una biblioteca.

El salón principal de la Casa de Blanco y Negro fue construido en los estudios interiores de la serie de televisión, en el Paint Hall en Belfast, Irlanda del Norte, llamado así porque originalmente era un gran astillero donde se pintaron partes del *RMS Titanic*⁷³; luego se convirtió en el estudio de filmación más grande de Europa. Para hacer la gran cisterna de agua envenenada que aparece en el medio de la sala, el equipo de construcción tuvo que cavar en el suelo, y en el proceso, descubrieron algunas de las vías del tranvía utilizadas originalmente en el viejo astillero para transportar piezas del Titanic hace más de un siglo.



Imagen 179. Templo de 10000 Budas, Hong Kong.

71 Son una serie de 34 templos esculpidos en la roca, 12 budistas del siglo VII al VIII y 17 hinduistas del VII al IX, declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO desde 1983.

72 El Monasterio de los Diez Mil Budas fue fundado en 1951 por Yuet Kai, un monje que predicó el budismo en un monasterio local. La construcción del monasterio se inició en 1949. Se necesitaron ocho años para completar todos los edificios y otros diez para terminar las 12.800 estatuas de Buda.

73 El Royal Mail Ship (RMS) Titanic fue un transatlántico británico que se hundió en 1912 durante su viaje inaugural y donde murieron 1514 personas de 2223 que iban a bordo.

Conclusiones

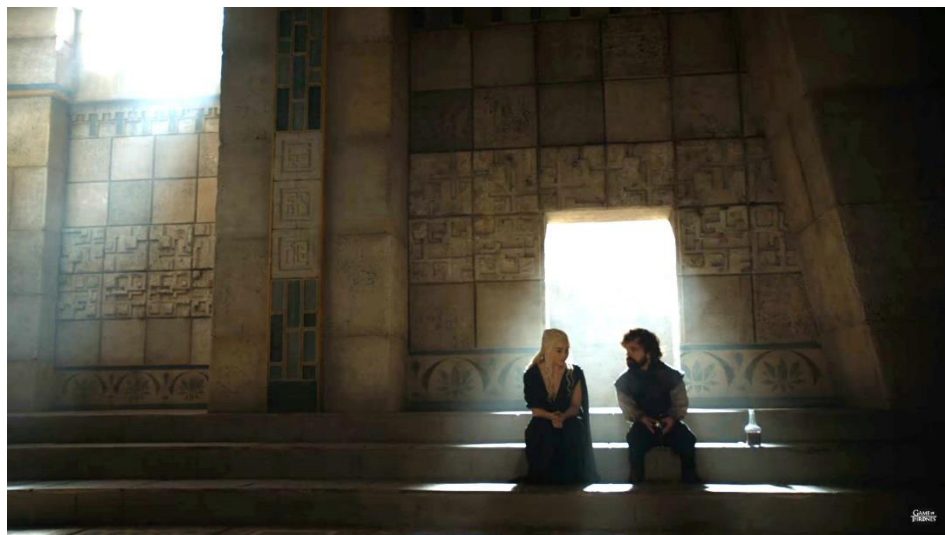


Imagen 180. Fotograma de *Juego de Tronos*. Sala de audiencias de la Gran Pirámide.

Para los espectadores, conocer los lugares y escenarios donde se han rodado sus series favoritas o donde sus actores han estado, les proporciona una sensación de proximidad haciéndoles creer que ese mundo ficticio es más real de lo que pueden imaginar. Este fenómeno ha conseguido que muchas de las ciudades, con una gran importancia arquitectónica, donde ha sido producida la serie, aumenten su número de visitas desorbitadamente, como por ejemplo la ciudad de Dubrovnik en Croacia, en la que los tours relacionados con la serie han pasado de 300 en el año 2015, a más de 4500 en el año 2017.⁷⁴ De esta forma la arquitectura física se acerca cada vez más a la población que más alejada se encontraba de esta disciplina y, por otra parte, los escenarios creados a partir de influencias de grandes arquitectos de la historia despiertan gran interés en estas personas y les empuja a descubrir más aspectos este arte.

Gracias a los conocimientos arquitectónicos de los encargados de la dirección artística de la serie, los escenarios, creados con importantes influencias históricas, toman un aspecto que ayuda a la interpretación de los propios actores, proporcionándoles unas sensaciones que solo son percibibles en determinados ambientes. De esta forma, la arquitectura no es un simple telón de fondo, sino que pasa a formar parte fundamental en la producción cinematográfica potenciando el significado de lo narrado. Es importante observar cómo van cambiando los espacios, desde estructuras medievales de ciudades amuralladas como aquellas que forman parte de Desembarco del Rey, conjuntos palaciegos mediterráneos que dan vida a Dorne, edificios creados con las bases compositivas de Arthur Erickson, pasando por las claves de la arquitectura del poder de Albert Speer, hasta edificios de grandes dimensiones con interiores influenciados por los fundamentos arquitectónicos de Frank Lloyd Wright y su renacimiento maya.

⁷⁴ Dato extraído de elpais.com (19-09-2018) *Por qué la gente visita los lugares donde se rodaron sus ficciones favoritas.*

Bibliografía

Libros

Brooks Pfeiffer, Bruce, *Frank Lloyd Wright, complete works, vol. 1, 1885-1916*, Taschen (2011).

Caballos Rufino, Antonio; Marin Fatuarte, Jesús; Rodríguez Hidalgo, José M^a, *Itálica Arqueológica*, Universidad de Sevilla (2007).

C. Spiteri, Stephen, *ARX, Fort Manoel*, Occasional Papers n°4 (2014).

Fernández Rojas, Matilde, *Las Reales Atarazanas de Sevilla*, Diputación de Sevilla (2013).

Howden, Martin, *Breve enciclopedia de Juego de Tronos*, Ediciones B (2015).

Kitchen, Martin (traducción de Alonso López, Javier), *Speer. El Arquitecto de Hitler*, La Esfera (2017).

Lleo Cañal, Vicente, *El Real Alcázar de Sevilla*, Lunweg (2007).

McCarter, Robert, *Frank Lloyd Wright*, Phaidon Press Limited (1997).

Moor, Abby, *Californian Textile Block: Frank Lloyd Wright at a Glance*, PRC Publishing (2002).

Pérez Barreiro, Sara, *Futuros Tenebrosos en la Ciencia Ficción*, Creaciones Vincent Gabrielle (2016).

Rodríguez Llera, Ramón, *Sagrada Benarés, Santa Varanasi*, Ediciones Universidad de Valladolid (2017).

Silva Correia, Beatriz, *El Panteón de Roma: La geometría sagrada del Cosmos*, Editorial Académica Española (2015).

Smith, Kathryn, *Frank Lloyd Wright, Hollyhock House and Olive Hill: Buildings and Projects for Aline Barnsdall*, Hennessey & Ingalls (1992).

Suárez Márquez, Ángela, *Alcazaba de Almería: guía oficial del conjunto monumental*, Consejería de Cultura de Andalucía (2012).

Taylor, C.A., *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos. Temporadas 3 y 4*, Norma Editorial (2015).

Tejedor Cabrera, Antonio, *Itálica. Tiempo y paisaje*, Universidad Internacional de Andalucía (2013).

Artículos

archdaily.com (24-08-2018), *AD Classics: Ennis House / Frank Lloyd Wright*.

archeyes.com (18-09-2018) *Ziggurat Architecture in Mesopotamia*.

architecturaldigest.com (30-08-2018) *An Insider's Tour of Frank Lloyd Wright's Hollyhock House*.

archivoshistoria.com (18-09-2018) *Albert Speer y la arquitectura nazi*.

arrevol.com (04-06-2018), *La arquitectura de Juego de Tronos*.

artencordoba.com (18-09-2018) *Puente Romano de Córdoba*

creators.vice.com (16-05-2018), *How 'Game of Thrones' Designed Last Night's Fiery Set Piece*.

curbed.com (12-07-2018), *'Game of Thrones' set designer reveals the show's architectural inspirations*.

elpais.com (11-09-2018) *'Juego de tronos': desde Braavos a Desembarco del Rey*.

essaouira.madeinmedina.com (06-09-2018) *Oscar Niemeyer: l'architecte a consacré son dernier projet à Essaouira*.

franklloydwrightsites.com (18-09-2018) *Movies Filmed in FLW Buildings*

gameofthronesspain.com (13-07-2018), *Game of Thrones filming locations in Spain*.

hollywoodreporter.com (09-09-2018), *Creatives on the FX series, along with those working on 'Game of Thrones,' 'Downton Abbey,' 'Vinyl' and 'Underground' reveal secrets behind key sets*.

kargeontheroad.com (18-09-2018), *The Real-Life Game of Thrones Locations in Croatia*.

kingslandingdubrovnik.com (18-09-2018) *Game of Thrones filming locations in Dubrovnik, Croatia*.

midcenturyhome.com (18-09-2018), *Frank Lloyd Wright's La Miniatura, The Millard House*.

peñiscoladecine.com (18-09-2018), *Juego de Tronos (2015)*.

plataformaarquitectura.cl (11-09-2018), *Las Reales Atarazanas será el nuevo centro cultural de Sevilla*.

sanahujapartners.com (05-09-2018), *La arquitectura en Juego de Tronos o cómo adaptar la arquitectura al cine sin dañarla*.

smithsonianmag.com (10-09-2018), *The Set Designer From Game of Thrones Hints at What's to Come in Season Five*.

thechromologist.com (30-08-2018), *Behind the scenes with Game of Thrones production designer Deborah Riley*.

Entrevistas

Distância Crítica 2017 | Paul Ghirardani - Game of Thrones por centroculturalbelem (03-08-2017) en youtube.com

Game of Thrones: 18 hours at the Paint Hall por petyr_b (06-09-2016) en youtube.com

Game of Thrones - Designing Season 5: Deborah Riley Production Designer por Creative Content Australia (25-05-2016) en vimeo.com

Game of Thrones Episode 7x07 - behind the scenes - Dragonpit meeting por petyr_b (27-08-2017) en youtube.com

Game of Thrones, Sea. 7, Deborah Riley, Production Design por The Not Old-Better Show (27-05-2017) en youtube.com

Game of Thrones Season 4: On the Set Featurette (HBO) por GameofThrones (21-01-2014) en youtube.com

Game of Thrones Season 5: Artisan Piece #2 – Set Design (HBO) por GameofThrones (15-03-2015) en youtube.com

Game of Thrones Season 5: A Day in the Life (HBO) por GameofThrones (08-02-2015) en youtube.com

Game of Thrones Season 5: Episode #2 - Dorne & the Water Gardens Featurette (HBO) por GameofThrones (19-04-2015) en youtube.com

Game of Thrones Season 5: Episode #6 - House of Black and White & the Hall of Faces por GameofThrones (17-05-2015) en youtube.com

Game of Thrones Season 6: Journey To Spain (HBO) por GameofThrones (13-04-2016) en youtube.com

Game of Thrones: Visual Effects – The Titan of Braavos (HBO) por GameofThrones (31-03-2015) en youtube.com

In Conversation with Deborah Riley - Game of Thrones por AIT creative (21-04-2016) en youtube.com

The Production Design of Game of Thrones por BAFTA Guru (03-05-2018) en youtube.com

Trabajos de estudio académico

Alejandro Jiménez Hernández (2015), *Anfiteatros romanos en la Bética: reflexiones sobre su geometría, diseño y traza*, Universidad de Sevilla.

Andrés Joaquín Egea Lopez (2017), *Las Atarazanas de Sevilla: Una historia de abandono e ilusión*, Asociación de Defensa del Patrimonio de Andalucía, ADEPA.

Antonio Barrionuevo Ferrer, Julia Molino Barrero (2005), *Las Atarazanas de Sevilla: Entre la Construcción y la Arquitectura*, Dpto. de Proyectos Arquitectónicos E.T.S.A. de Sevilla

Alejandro Baranda Caso (2016), *Arquitecturas fantásticas de cine. Blade Runner, arquitectura de la noche más oscura*, Universidad de Valladolid.

Conrad Thake (2017), *Architettura e trasformazioni urbane di Mdina durante il regno del Gran Maestro Anton Manoel de Vilhena (1722-1736)*, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria

Guillermo Aguirre Martínez (2010), *La arquitectura en el Tercer Reich*, Universidad Complutense de Madrid.

Hamed Niroumand, M.F.M Zain, Maslina Jamil (2012), *The Important Role of Chogha Zanbil in Earth Architecture based on Material, Structural and Architectural Aspects*, Trans Tech Publications, Suiza.

Lucía de Blas Noval (2015), *Historia y Arquitectura en la margen del Ganges a su paso por Benarés*, Universidad de Valladolid.

Maja Anastazija Kovačević (2014), *Arboretum Trsteno – the Gardens of a Renaissance Villa*, Academia Croata de Ciencias y Arte.

María Rosa Liarte Alcaine (2009), *Ítalia*, Revista de Claseshistoria Artículo N° 38.

Miguel Ángel Castillo Gallego (2013), *Almería y el cine*, Universidad de Almería.

M.ª Luisa García Ortega (2017), *El Conjunto Monumental de la Alcazaba de Almería, un breve recorrido por su historia*, Boletín del Museo Arqueológico Nacional Págs. 24-28.

Rafael Cómez Ramos (2013), *Las Reales Atarazanas: Los Comienzos del Mudéjar Sevillano*, Real Academia de las Artes de Santa Isabel de Hungría.

Santiago Huerta Fernández (2004), *Mecánica de las bóvedas de la Catedral de Gerona*, Departamento de Estructuras, Universidad Politécnica de Madrid.

Tania Bellido Márquez (2009), *Panorama Historiográfico del Anfiteatro de Itálica*, Universidad Pablo de Olavide.

Referencia de imágenes

Imagen 1. *Trono de hierro de la Fortaleza Roja en Desembarco del Rey.*

Wallpaper vortex

Imagen 2. *El Muro.*

Modern Borefare

Imagen 3, 4, 6, 7, 13, 14, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 29, 33, 35, 36, 38, 39, 41, 43, 47, 50, 51, 55, 56, 57, 58, 60, 64, 66, 69, 71, 74, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 89, 90, 93, 95, 103, 104, 107, 108, 111, 112, 141, 142, 145, 147, 148, 149, 151, 153, 156, 159, 160, 163, 164, 173, 174, 175, 177.

Fotograma de Juego de Tronos.

Imagen 5, 65, 128, 129.

Elaboración propia

Imagen 8, 9, 10, 11, 22, 30. *Rodaje de Juego de Tronos.*

Youtube

Imagen 12, 16, 34, 44, 53, 59, 63, 70, 94, 96, 102, 109, 110, 117, 130, 132, 146, 150, 154, 161, 162, 170, 171, 172.

Pinterest

Imagen 15. *Alzado principal de Fort Manoel, Malta.*

Occasional Papers n°4

Imagen 17. *Plano de Mdina resaltando los edificios principales dibujado por C. Thake.*

Conrad Thake (2017), *Architettura e trasformazioni urbane di Mdina durante il regno del Gran Maestro Anton Manoel de Vilhena (1722-1736).*

Imagen 21. *Plano de la ciudad de Dubrovnik, Croacia. En color la calle Stradun.*

Lacroacia.es con modificación propia.

Imagen 24, 31, 87, 105, 106, 121. *Construcción del set de grabación.*

Google gallery

Imagen 27, 37, 40, 42, 48, 49, 54, 62, 67, 72, 73, 74, 75, 84, 86, 91, 92, 101, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 123, 124, 125, 127, 131, 133, 139, 140, 143, 144, 152, 155, 157, 158, 165, 166, 167, 168, 169, 176, 178, 179.

Google gallery

Imagen 28. *Diseño del jardín renacentista por Maja Anastazija Kovačević (1978).*

Maja Anastazija Kovačević (2014), *Arboretum Trsteno – the Gardens of a Renaissance Villa*, Academia Croata de Ciencias y Arte.

Imagen 32. *Maqueta de construcción del Gran Septo de Baelor.*

Taylor, C.A., *Tras las cámaras de HBO: El libro oficial de Juego de Tronos. Temporadas 3 y 4.* Norma Editorial (2015).

Imagen 45. *Sección longitudinal del proyecto para las Atarazanas de Guillermo Vázquez Consuegra.*

Vazquezconsuegra.com

Imagen 46. *Imagen del proyecto para las Atarazanas de Guillermo Vázquez Consuegra.*

Vazquezconsuegra.com

Imagen 52. *Plano del Real Alcázar de Sevilla, España.*

Tríptico del Real Alcázar de Sevilla con modificación propia.

Imagen 61. *Plano general de la Alcazaba de Almería, España. (Anterior a 1967).*

Alhambra-patronato.es

Imagen 68, 76, 97, 122.

Google gallery con modificación propia.

Imagen 81. *Alzado interior del patio del Palacio del Rector de Dubrovnik, Croacia.*

The Institute for Restoration of Dubrovnik

Imagen 88. *Entrada principal Universidad Simon Fraser, C nada.*

Arthurerickson.com

Imagen 98, 99, 100.

Pe niscoladecine.com

Imagen 134. *Fotograma de Blade Runner.*

Imagen 135. *Fotograma de Buffy the Vampire Slayer.*

Imagen 136. *Fotograma del videoclip Vuelve.*

Imagen 137. *Fotograma de Westworld.*

