

GRANDES PRODUCCIONES TELEVISIVAS Y LA CONSTRUCCIÓN EL PATRIMONIO COMO ATRACTIVO TURÍSTICO: EL CASO DEL TAPIZ DE GAME OF THRONES EN EL MUSEO DEL ULSTER (BELFAST, IRLANDA DEL NORTE)

Pere Parramon¹

F. Xavier Medina²

Resumen:

La influencia de los rodajes cinematográficos o televisivos en el interés turístico de determinados destinos ha tomado una fuerza inusitada en los últimos años. En el caso de la superproducción de la cadena HBO *Game of Thrones*, rodada en distintos destinos internacionales, hay que destacar que su presencia en Irlanda del Norte ha sido mucho más que importante. Posiblemente, bastante más que en cualquier otro lugar donde la serie se haya rodado. El gobierno del Ulster firmó con la productora un acuerdo particular mediante el cual podía utilizar todo aquello relacionado con la serie como un instrumento de promoción turística de su territorio, cosa que ha beneficiado considerablemente a ambas partes. En este mismo sentido, Tourism Ireland quiso conmemorar la contribución de la serie a su territorio con el encargo de un tapiz tejido a mano, creado en colaboración con la compañía HBO y coordinado por el Museo del Ulster, en Belfast (donde actualmente se exhibe). La pieza muestra la historia completa del drama épico de televisión, desde la primera hasta la octava temporada. En el presente trabajo analizamos la creación de este tapiz como un instrumento de “construcción” de patrimonio actual ligado con un *blockbuster* internacional, con una clara finalidad turística y que ha acabado convirtiéndose en uno de los mayores atractivos del Museo del Ulster.

Palabras Clave: *Game of Thrones*, Juego de tronos, turismo cultural, patrimonio, grandes producciones, museos

¹ Universitat de Girona. contacte@pereparramon.com

² Universitat Oberta de Catalunya. fxmedina@uoc.edu

BIG TV BLOCKBUSTERS AND THE CONSTRUCTION OF HERITAGE AS A TOURIST ATTRACTION: THE CASE OF THE *GAME OF THRONES TAPESTRY* AT THE ULSTER MUSEUM (BELFAST, NORTHERN IRELAND)

Abstract:

The influence of film or television shootings on the tourist interest of certain destinations has taken on an unusual force lately. Regarding the HBO's blockbuster *Game of Thrones*, shot in different international destinations, it should be noted that its presence in Northern Ireland has been much more than important. Possibly, a lot more than anywhere else the series has been shot. The Ulster government signed an agreement with the production company through which it could use everything related to the series as an instrument for promoting tourism in its territory, which has greatly benefited both parties. In this regard, Tourism Ireland wanted to commemorate the contribution of the series to its territory with the commission of a big hand-woven tapestry, created together with the company HBO and coordinated by the Ulster Museum, in Belfast (where it is currently shown). This tapestry shows the full story of the epic television drama, from the first to the eighth season. In this communication, we will analyse the creation of this art piece as an instrument for the current “construction” of heritage linked to an international blockbuster, with a tourist purpose and which has ended up becoming one of the greatest attractions of the Ulster Museum.

Keywords: *Game of Thrones*, cultural tourism, heritage, TV blockbusters, museums

1. INTRODUCCIÓN

Creada por David Benioff y D. B. Weiss para el canal de televisión Home Box Office (HBO) y basada en la saga de novelas *Canción de hielo y fuego* (*A Song of Ice and Fire*) del escritor estadounidense George R. R. Martin, hoy en día es casi una obviedad decir que la serie *Juego de tronos* (*Game of Thrones*), estrenada en 2011 y con ocho temporadas hasta 2019, se ha convertido en uno de los fenómenos televisivos indiscutibles de los últimos tiempos, así como ejemplo paradigmático de lo que en los estudios anglosajones viene llamándose *quality television* –literalmente “televisión de calidad”, en referencia a los elevados estándares y grados de aceptación que consiguen entre la crítica y la audiencia–.

Hace casi seis años en el momento de escribir estas líneas que los autores del presente artículo nos preguntamos acerca de la influencia de algunas grandes series televisivas en la cultura y en los imaginarios de los lugares elegidos para el rodaje, así como sobre sus consecuencias para el turismo en esos lugares (Parramon y Medina, 2016). Para ello, analizamos el caso del exitoso *blockbuster* –palabra inglesa usada para designar un producto audiovisual de gran éxito– *Juego de tronos* en relación, principalmente, con su rodaje en la ciudad de Girona. En esa ocasión, examinábamos cómo la utilización de esta importante ciudad patrimonial como plató de rodaje había repercutido de distintos modos tanto en la promoción de la ciudad como en el funcionamiento de la misma en clave turística, así como sobre una posible transformación de su percepción patrimonial y adición de valor o de interés turístico a

determinados puntos que antes no lo tenían necesariamente. Señalamos entonces que todos estos aspectos estaban transformando de algún modo la relación de la ciudad con sus visitantes y con sus habitantes, y procurábamos distinguir entre aspectos pasajeros, ligados a una cierta lógica del suceso, y otros de más larga duración. Una vez emitida la serie en su totalidad, poco a poco ganamos una perspectiva temporal que nos permite una visión más amplia con respecto a la influencia de la serie en determinados escenarios.

Una de las particularidades de la serie ha sido su implicación (y promoción) con aquellos enclaves, principalmente europeos, en los cuales han llevado a cabo sus rodajes. De este modo, espacios tan distantes como los paisajes islandeses o de Irlanda del Norte, la ciudad de Dubrovnik, en Croacia, o destinos tan variopintos de nuestra geografía española como las Bardenas Reales (Navarra), Malpartida de Cáceres (Extremadura), San Juan de Gaztelugatxe (Euskadi), Osuna (Andalucía), Canet de Mar (Cataluña) o capitales como Cáceres, Sevilla o Girona se han convertido en escenario de la acción de la serie. Una acción que, más allá de los rodajes, ha tenido importantes implicaciones en lo que a turismo se refiere, enfocando el interés de miles de seguidores por recorrer aquellos lugares donde esta había sido rodada y que acaban recreando en nuestra realidad tangible la geografía inventada por George R. R. Martin en sus novelas y convertida en imágenes por HBO.

Sin embargo, cabe señalar que su presencia en Irlanda del Norte ha resultado especialmente destacable. Posiblemente, bastante más que en cualquier otro sitio donde la serie se haya filmado. En este sentido, hay que recordar que el gobierno del Ulster firmó con la productora un acuerdo particular mediante el cual podía utilizar todo aquello relacionado con *Juego de tronos* como un instrumento de promoción turística de su territorio; un hecho que, en la última década, parece haber beneficiado considerablemente a ambas partes.³

En este contexto de implicación turística de Irlanda del Norte con la popular serie de HBO, Tourism Ireland quiso celebrar la contribución de *Juego de tronos* a su territorio con el encargo de un tapiz conmemorativo tejido a mano, creado en colaboración con la propia compañía HBO y coordinado por el Museo del Ulster, en Belfast –donde actualmente se exhibe–, y que muestra la historia completa del drama épico de televisión, desde la primera hasta la octava temporada. Dicho tapiz marca un interesante punto de inflexión sobre el vínculo del Ulster con la serie con relación a su potencial turístico y a su unión con la propia historia e imaginarios norirlandeses: la creación específica de un patrimonio que sella dicha unión y al cual se le da una importancia tal que implica su selección y su acceso libre en un museo público. Y no en un museo cualquiera, sino en el principal museo de arte, artes aplicadas, arqueología y etnografía del territorio –es decir, un claro referente en cuanto a la noción de museo entendido como institución que contribuye a la formación y mantenimiento de un canon cultural alrededor del cual se potencia una identidad comunitaria–.

En el presente artículo nos aproximamos la creación de este tapiz como un instrumento de construcción de patrimonio actual ligado con un éxito audiovisual internacional, con una clara finalidad turística de fondo, y que ha acabado convirtiéndose, hoy en día, en uno de los mayores atractivos del Museo del Ulster.

³ Una revisión más amplia sobre el uso turístico y la producción de contenidos culturales en relación con la serie *Juego de tronos* puede seguirse en el libro recientemente publicado: *Juego de tronos: Realidades, ficciones, turismo* (Parramon y Medina, 2021).

2. IRLANDA DEL NORTE Y JUEGO DE TRONOS

Tal y como comentábamos más arriba, Irlanda del Norte es, posiblemente junto con la ciudad croata de Dubrovnik, uno de los escenarios de rodaje de *Juego de tronos* que más ha vinculado su propia marca turística con la de la popular serie. Dicha asociación no ha sido en absoluto casual, sino estratégica y políticamente buscada, propiciando directamente en 2014 un acuerdo entre Tourism Ireland y la cadena HBO para utilizar los logos e imágenes de la serie en relación con su promoción turística:

Irlanda trata de replicar el éxito turístico de Nueva Zelanda presentándose como la versión de la vida real de un destino mítico, y el uso del logotipo de HBO agrega credibilidad a la campaña propiciada por la agencia de turismo (Shankman, 2014).⁴

Por supuesto, la alusión a Nueva Zelanda se refiere a la identificación que desde las películas de Peter Jackson –la trilogía *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, 2001-2003)– se hace entre el país oceánico y la Tierra Media imaginada por el escritor J. R. R. Tolkien, recreada en los filmes. En esta misma línea, y según José M. Redondo, experto viajero y divulgador:

No cabe duda que la magnitud de *Juego de tronos* ha superado cualquier previsión. Se ha convertido en un fenómeno mundial en muchos ámbitos. Entre ellos, el turismo, para el cual ha sido un filón impredecible. Los países que han tenido la suerte de prestar algunas de las localizaciones plasmadas en la serie han atraído un nuevo público ávido de visitar los escenarios en los que se desarrollan los enredos de los Stark, Lannister, Targaryen, Greyjoy, Baratheon, Bolton y compañía. Y es que uno de los pilares básicos de la saga *Game of Thrones* está precisamente en los lugares en los que se ha grabado esta superproducción. En posición destacadísima Irlanda del Norte, donde se sitúa Titanic Studios (uno de los más importantes estudios a nivel europeo) y que ha visto cómo se utilizaban algunos paisajes y monumentos de este territorio para llevar a cabo numerosas tomas (Redondo, 2021).

Siguiendo con esta batería cronológica de citas que ofrecemos a modo de introducción a la cuestión, una noticia de la BBC destaca la repercusión económica del fenómeno:

Desde 2014, Turismo de Irlanda ha estado empleando *Juego de tronos* para ayudar a promocionar Irlanda del Norte entre los visitantes, con el objetivo de capitalizar el enorme atractivo mundial de la serie. Las cifras de turismo alcanzaron los 2,6 millones en 2016, con un aumento del 12 % (O’Neill, 2017).

Por su parte, Mark Henry, director de marketing de Tourism Ireland, afirma en 2019:

⁴ Todas las traducciones son nuestras.

La investigación realizada por Turismo de Irlanda del Norte reveló que uno de cada seis visitantes extranjeros dijo que *Juego de tronos* fue un aliciente; en 2018 eso ascendió a 350.000 personas, que contribuyeron con un gasto estimado de 50 millones de libras a la economía local (*Game of Thrones* Tapestry Transported..., 2019).

Un año después añade el portal *Fansided*:

Desde su estreno en 2011, *Juego de tronos* ha sumado unos 279 millones de dólares a la economía de Irlanda del Norte, convirtiéndola en un centro atractivo para otras producciones cinematográficas (Harris, 2020).

Las localizaciones de la serie en Irlanda del Norte son alrededor de una veintena, recreando desde la capital del Norte, Invernia (*Winterfell*), hasta el Castillo Negro (*Castle Black*) en la Cantera de Magheramorne, pasando por la isla de Rocardragón (*Dragonstone*) en la Playa de Downhill, las islas del Hierro (*Iron Islands*) o los bosques de Poniente en el Bosque de Tollymore, entre bastante otros. Sin embargo, y además de la innegable y obvia riqueza patrimonial –tanto natural y paisajística, como histórica y artística–, otro hecho importante que contribuye a convertir Irlanda del Norte en un filón para las localizaciones de *Juego de tronos* es que, en Belfast, su capital, se encuentran los Titanic Studios, que fueron centro neurálgico del rodaje de la serie hasta el año 2020,⁵ y el lugar donde se recrearon principalmente los interiores de esta.

Irlanda del Norte ha creado, en este sentido, toda una panoplia de rutas que recorren la región buscando los parajes donde la serie fue rodada; unas rutas que son directamente promocionadas desde los espacios web oficiales de turismo y que son explotadas por diversas empresas turísticas privadas, que ofrecen productos específicos relacionados con el universo de la serie. Un hecho remarcable es también que, en ocasiones, los guías turísticos de los recorridos son extras locales de la misma serie, de modo que su conocimiento directo sobre el tema no cubre solo las localizaciones, sino detalles y anécdotas diversos relacionados con el rodaje, los cuales se consideran un valor añadido que, en consecuencia, redundan positivamente por lo que respecta a la empleabilidad –así pues, nuevamente se pone de manifiesto en la explotación turística del fenómeno *Juego de tronos* su doble dimensión: por un lado, la superposición de paisajes imaginarios como los de los Siete Reinos de Poniente a los paisajes reales y tangibles norirlandeses, y, por el otro, que sus lugares y sus gentes han sido testigos del rodaje de una gran superproducción televisiva–.

3. UN TAPIZ CONMEMORATIVO DE JUEGO DE TRONOS PARA EL ULSTER

Tal y como hemos visto en el apartado anterior, la presencia de *Juego de tronos* en el Ulster ha sido particularmente importante a distintos niveles –infraestructuras, rodaje de interiores y

⁵ En 2020 terminó el arrendamiento de este estudio por parte de la compañía HBO (Breslin, 2020), y a finales de 2021 los estudios fueron puestos en venta (Belfast's Titanic Studios..., 2021).

exteriores, apuesta política, imagen de marca, ingresos económicos, atracción de turismo...–; posiblemente más importante o, como mínimo, más implicada en muchos sentidos, que en cualquier otro lugar donde la serie se haya rodado.

Así, no es extraño que los responsables del turismo de Irlanda del Norte decidieran conmemorar la contribución de *Juego de tronos* al Ulster con el encargo de la elaboración de un tapiz artesanal, tejido a mano, de estilo medievalizante. Creado –como no podía ser de otro modo– en asociación con HBO, su presentación pública, todavía incompleto, debía coincidir en 2017 con la séptima temporada de la serie.

La obra final, un tapiz de ochenta y siete metros de largo –uno de los más extensos del mundo, sin duda– tejido con lino suministrado por la compañía Thomas Ferguson’s en Banbridge y bordado a mano por un equipo de artesanas y artesanos en el Ulster Museum, representa la historia completa del serial televisivo, recordando su amplia panoplia de personajes y situaciones desde la temporada uno hasta la octava.⁶ Tras su finalización definitiva y su presentación, ya completo, el 11 de julio de 2019, la obra se ha convertido en una de las piezas más populares del Museo del Ulster.

3.1. Una ficción en el marco de una realidad

Conviene remarcar que este tapiz que es nuestro objeto de estudio en el presente artículo no es simplemente un objeto de culto más, ligado al universo de la serie. De entrada, no se trata ni de un *souvenir* ni de *merchandising*, los dos tipos de producciones que en primera instancia se asocian al turismo relacionado con el rodaje de *Juego de tronos*. Mientras el *souvenir* es un objeto seriado que el visitante se lleva individualmente a su hogar, destinado a forzar un recuerdo grato de la visita realizada, el tapiz es un elemento único que pertenece al pueblo norirlandés en su conjunto y que, si bien comparte con el *souvenir* una función de recordatorio –en tanto que objeto, mantiene en el tiempo el rodaje como momento memorable, y, en tanto que dispositivo narrativo, mantiene los propios acontecimientos acaecidos en la ficción de la serie–, reivindica su especificidad como creación con sentido propio y como constructor de nuevos significados relacionados con Irlanda del Norte. Por el mismo motivo, tampoco se puede catalogar como *merchandising*, ya que se trata una pieza que excede en mucho el propósito publicitario y complementario de todos esos elementos pensados para reforzar la sensación de proximidad de los fans con sus obras preferidas. El *Game of Thrones Tapestry* constituye una experiencia global, una oportunidad de reencontrarse con la historia ficticia desarrollada en la serie *Juego de tronos*, por supuesto, pero al mismo tiempo con la propia historia de Irlanda del Norte, y todo ello a través de una propuesta excepcional. Este tapiz es una campaña que celebra Irlanda del Norte y su contribución histórica a las fábricas de lino heredadas de un pasado relativamente reciente, y que alguna vez fueron la industria textil de lino –el famoso *Irish linen*– más grande de su época. Se estima que a finales del siglo XIX más de 100.000 personas en el norte de Irlanda estaban empleadas en la fabricación y decoración de tela blanca de lino.

Se trata, así, de una contribución de la serie al patrimonio norirlandés, ya que, si bien el tapiz narra las peripecias de la noble familia Stark o las pretensiones al Trono de Hierro de la carismática Daenerys Targaryen, ha sido creado como un juego de espejos con la historia de

⁶ La pieza puede examinarse en toda su extensión a través de su propio espacio web: véase *Game of Thrones Tapestry* (s/d).

Irlanda del Norte: tejido a la manera artesanal local de finales del siglo XVIII, bordado por algunas de las últimas personas –principalmente mujeres, apostilla de género que no es baladí⁷ que siguen ejerciendo este oficio tradicional en el país y en el material textil que más sentido histórico tiene para la región.

Las fábricas de este tipo de tejido fueron en su día y durante las sucesivas revoluciones industriales –desde el siglo XVIII hasta el siglo XX–, la mayor industria textil de su tiempo en el país, y una de las mayores del mundo en lo que respecta al lino en sí mismo. El lino era un tejido altamente valorado, tanto por su suavidad y su resistencia, como por sus posibilidades a la hora de su utilización. Se estima que, a finales del siglo XIX, más de 100.000 personas en el norte de Irlanda estaban empleadas en la fabricación y el bordado de este material textil.

La llegada al mercado a mediados del siglo XX de otro tipo de fibras, especialmente sintéticas, marcaron la decadencia de la industria del lino irlandesa, manteniéndose hoy en día únicamente como un producto artesanal de alta calidad, aunque con un mercado mucho menor y principalmente de carácter local. De hecho, en la actualidad, la marca *Irish Linen* continúa manteniéndose como un sello de calidad para un producto artesanal que se considera de excelencia, por mucho que su cultivo ya no sea autóctono en la isla. Como señala una noticia sobre el tapiz publicada en un medio digital británico:

Hoy la industria textil y del lino irlandesa es mucho más reducida, mientras que un número creciente de irlandeses del norte ha encontrado empleo directo o indirecto en la industria turística de *Juego de tronos* (*Game of Thrones Tapestry Unveiled...*, 2019).

No es extraño que, enlazando con la historia industrial del país en los tres últimos siglos, el *Game of Thrones Tapestry* conmemore un acontecimiento que, desde el punto de vista de las instituciones norirlandesas, se considera como una parte reseñable de su historia más reciente: la relación con el rodaje de una superproducción televisiva que se convirtió en un revulsivo cultural y económico para el país.

3.2. Una obra medievalizante inspirada en el Tapiz de Bayeux

Uno de los rasgos característicos más destacables de este tapiz es el hecho de haber sido concebido y diseñado siguiendo un estilo historicista claramente medievalizante –un lugar común, este, en relación con algunos aspectos de la serie⁸, inspirado muy conscientemente en el Tapiz de Bayeux, del siglo XI, conservado en el *Musée de La Tapisserie de Bayeux*, en Normandía (Francia).

⁷ *Spinster* (“hilandera”) es un término que antiguamente definía a las mujeres que en su momento manejaban la rueca y el huso. Hoy en día se usa, curiosamente, en el sentido despectivo de “solterona”.

⁸ No deja de ser curioso que el referente visual del Tapiz de *Juego de tronos*, elaborado mediante técnicas de finales del siglo XVIII, se retrotraiga en el tiempo hasta el siglo XI. Véase, respecto a la discusión sobre el aspecto más o menos medieval de los imaginarios desplegados en la serie, el tercer capítulo del libro *Juego de tronos: Realidades, ficciones, turismos*, titulado «El tiempo de *Juego de tronos*» (Parramon y Medina, 2021, 89-112).

El *Tapiz de Bayeux*, también conocido como *Tapiz* o *Bordado de la Reina Matilde* (v. Aubert, 1946), es un lienzo de lino bordado del siglo XI, de grandes dimensiones: mide 68,80 metros de largo, 50 centímetros de altura, y pesa alrededor de 350 kilogramos, incluyendo tanto la tela como el forro originales (Memory of the World..., 2006). Según la misma inscripción del tapiz por parte de la UNESCO en la categoría de Memoria del Mundo,⁹ la obra es considerada como un documento que muestra un relato histórico, una fuente imprescindible de información sobre la forma de vida en la Alta Edad Media. Se trata, pues, un registro documental bordado sobre tela que emplea técnicas narrativas particulares y hace uso del simbolismo, al igual que muchos literarios y artísticos obras de la época románica (*Ibid.*).

El *Tapiz de Bayeux* relata la conquista normanda de Inglaterra, entre 1064 y 1066, por parte de Guillermo el Conquistador, duque de Normandía, quien derrotó al rey Harold Godwinson –cuya cruda representación en el tapiz es, por cierto, bastante conocida, con una flecha clavada en un ojo–. Fue encargado por su hermanastro, Odón, obispo de Bayeux, durante la campaña inglesa, y fue elaborado quizás por bordadoras inglesas (Aubert, 1946: 134).

El *Tapiz de Bayeux* es bien conocido históricamente en las islas británicas –no olvidemos que narra la campaña normanda sobre Inglaterra–, hasta el punto de que una copia de tamaño natural, elaborada en 1886, se exhibe en el Museo de Reading (Berkshire, Inglaterra). En este sentido, no es extraño que desde las instancias turísticas oficiales de Irlanda del Norte se pensase en él a la hora de iniciar el encargo de lo que sería una nueva pieza patrimonial que explicaría, en este caso, las aventuras y desventuras de los Siete Reinos. De este modo, el *Game of Thrones Tapestry* reproduce el espíritu y la estructura narrativa y artística de la pieza original del siglo XI, adaptada a la nueva historia construida.

Las similitudes formales entre el *Tapiz de Bayeux* y el *Tapiz de Juego de tronos* resultan obvias, más allá del propio hecho de tratarse de tapices realizados a mano. Ambas piezas comparten una misma disposición en forma de friso corrido, por la que desfilan los personajes, a menudo emplazados en un mismo registro, sintetizados mediante formas y líneas sumarias y, al mismo tiempo, fuertemente expresivas. Incluso la paleta de colores escogida, con claro predominio de tonos terrosos, crudos y naturales, junto a toques dorados y rojizos, permite trazar paralelismos entre los dos tapices. Por otro lado, junto a los aspectos formales compartidos, en ambos casos se trabaja con un mismo concepto en cuanto a la percepción: ambas obras son trabajos de grandes dimensiones que invitan a una cierta inmersión visual, y tanto uno como el otro precisan recorridos narrativos cercanos a los que exigiría un texto. De ahí que, por sorprendente que pueda resultar esta afirmación, tanto el *Tapiz de Bayeux* como el *Tapiz de Juego de tronos*, pese a toda su aura antigua –literalmente medieval en el primer caso y relacionado con un mundo inventado medievalizante en el segundo–, acercan al espectador a una experiencia cinemática en la que el hecho de narrar historias se asocia al movimiento en el espacio –ambas obras tiene sentido solo en la mediada que quien las contempla se va desplazando ante ellas–, de un modo relativamente cercano a lo que sucede con el cine y la televisión –donde son los elementos de la narración los que se mueven, encapsulados dentro de un marco–.

⁹ El Programa Memoria del Mundo fue concebido por UNESCO en 1997 para preservar y proteger el patrimonio documental mundial, respetando los hábitos y prácticas culturales y haciéndolo accesible a todo el mundo de manera permanente. Su misión es facilitar la preservación del patrimonio documental mundial mediante las técnicas más adecuadas (v. Memory of the World, 2021).

3.3. Políticas turísticas que crean patrimonio

El *Tapiz de Juego de tronos* fue encargado por la agencia norirlandesa de turismo con la voluntad de convertirse en un atractivo turístico más para el Ulster, dentro de la campaña que liga a este territorio con la imagen del conocido *blockbuster* de HBO. El objetivo puede considerarse como conseguido y exitoso, simplemente si tenemos en cuenta la cifra siguiente: antes de acabar el año 2019, más de 200.000 personas habían visitado el tapiz en su sala especial en el Museo del Ulster. Citamos nuevamente a Mark Henry, responsable de marketing de Turismo del Ulster:

Turismo de Irlanda ha utilizado el tapiz como núcleo de su promoción en todo el mundo para la temporada 7 [...]. El tapiz fue creado por Turismo de Irlanda por dos razones: supuso una publicidad de boca-oreja y comentarios diversos en las redes sociales de todo el mundo entre los fans de *Juego de tronos*, y después de cada episodio añadimos otra sección; y, en segundo lugar, la intención era llevar a la gente a Belfast para que lo viera por sí misma (*Game of Thrones Tapestry Transported...*, 2019).

La elaboración del tapiz nos lleva sobre distintos elementos de interés que distan mucho de ser casuales. En primer lugar, la elaboración de un producto artístico –en tanto que implica un proceso de creación original, pese al uso de referentes visuales como el *Tapiz de Bayeux* o el propio imaginario construido por el equipo de HBO– de base artesanal –en tanto que producido mediante técnicas fundamentadas en la repetición de maneras de hacer, en este caso, además, de larga tradición– que liga la serie con la historia de Irlanda, tal como hemos señalado antes. En segundo lugar, la inspiración en una conocida obra medieval que narra la conquista normanda de Inglaterra, y que, siendo una de las piezas capitales de la historia altomedieval europea, es percibida como obra de prestigio y de relevancia –insistimos en el hecho que el *Tapiz de Bayeux* es considerado una obra excepcional, comparable con tan solo otra obra textil medieval, el *Tapiz de la creación* (s. XI), conservado, por cierto, en el Museo Catedralicio de Girona, ciudad también vinculada a *Juego de tronos* a través de su rodaje–. Y, en tercer lugar, un nexo entre la historia reciente de Irlanda del Norte y la popular serie de HBO, en la doble vertiente que ya hemos ido apuntando, la del rodaje en sí mismo y la del mundo mítico que es evocado en la acción narrada.

Pero uno de los hechos que nos llama poderosamente la atención es el de haber creado una pieza artística, considerada hoy en día como “patrimonial”, para sellar dicha unión entre la serie y el territorio. En efecto, el *Tapiz de Juego de tronos* fue ideado y producido desde el inicio como una pieza museística, para ser exhibido en el Museo del Ulster y para, finalmente, ser legado al mismo para su exposición permanente una vez terminada la serie. Es remarcable, asimismo, que el punto elegido para su exhibición fuese, desde el primer momento, el Museo del Ulster, el principal museo del país –el cual, por cierto, vio crecer de manera significativa el número de visitantes a sus salas desde 2017, con la exhibición del *Tapiz de Juego de tronos*–, que muestra las principales manifestaciones artísticas locales y recorre con sus obras la historia del territorio. En este sentido, *Juego de tronos* viene a añadirse a dicha historia mediante una “creación patrimonial” elaborada expofeso y que, como cualquier otro patrimonio, tiene la intención de perdurar en el tiempo e inscribirse en la memoria.

Un caso interesante de unión-contraposición de patrimonios nos lo muestra, en este sentido, la exhibición del *Tapiz de Juego de tronos* en la localidad normanda de Bayeux, origen y sede del tapiz utilizado como referente. En septiembre de 2019, el tapiz viajó, en efecto, a Bayeux, donde fue exhibido tan cerca como fue posible de la pieza original que lo inspiró –debido a sus grandes dimensiones, el *Tapiz de Juego de tronos* no pudo ser expuesto en el Musée de la Tapisserie de Bayeux, tal y como hubiera sido la voluntad inicial, sino en el Hotel du Doyen, edificio histórico cercano a la catedral (*Game of Thrones Tapestry...*, 2019)–. Ambas obras, separadas por alrededor de mil años, contraponen de este modo dos maneras distintas de entender el mundo, pero con una voluntad de homenaje y continuidad entre ellas. Quizá porque, pese a los diez siglos transcurridos entre ambos tapices, los dos se fundamentan en la necesidad humana de explicar y compartir historias, y de convertir los elementos que las explican en una parte tan importante de la comunidad que incluso devienen patrimonio –no está de más recordar que, según la UNESCO, el patrimonio cultural «es el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras» (Patrimonio cultural, 2021); del mismo modo, también es adecuado traer a colación la definición de cultura como conjunto de significados compartidos que defiende Stuart Hall en *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (1997)–. Tyrion Lannister, uno de los personajes más icónicos de *Juego de tronos*, en el último capítulo explicita la importancia de contar historias con unas palabras que a nosotros nos resultan especialmente adecuadas en el contexto del patrimonio cultural: «¿Qué une al pueblo? Las historias. No hay nada más poderoso en el mundo que una buena historia. Nadie puede detenerla. Ningún enemigo puede vencerla»¹⁰.

4. CONCLUSIONES

Resiguiendo la propia noción de patrimonio cultural que ofrece la UNESCO, resulta evidente que todos aquellos elementos que son percibidos como patrimoniales hunden sus raíces profundamente en imaginarios y conjuntos de significados compartidos a los que se les concede suficiente importancia como para mantenerlos en el tiempo, dada su capacidad, precisamente, para explicar o reflejar aspectos de la identidad que la comunidad que los acoge siente como propias. Desde esta perspectiva, resultaría pertinente preguntarse si el patrimonio puede crearse *ex novo* o requiere un proceso de aceptación o, mejor dicho, de atribución o asunción de capas significantes basadas en consensos y en valores aceptados por el grupo. Tras todo lo expuesto en el presente artículo, estamos en disposición de afirmar que, muy probablemente, la respuesta se encuentra en el propio *Tapiz de Juego de tronos* del Museo del Ulster, porque, como hemos visto, consiste en una pieza de creación –lo que le confiere un valor artístico–, realizada mediante técnicas artesanales –de ahí su valor cultural–, con la finalidad de mantener y reivindicar la memoria de una industria propia de Irlanda del Norte, junto con la memoria de un suceso trascendente en los últimos tiempos como es el rodaje de una serie de gran éxito mundial –lo que le supone sus valores históricos–, y apelando a algo tan sumamente humano y atávico como es la necesidad de compartir narraciones –lo que conlleva los tres valores anteriores juntos, el artístico, el cultural y el histórico–. Así, en la medida en que se trata de un objeto que aglutina tal cantidad de intereses y que es capaz de acoger y, al mismo tiempo,

¹⁰ Temporada 8 (capítulo 6), «El Trono de Hierro» («The Iron Throne», dirigido por David Benioff y D. B. Weiss), 19 de mayo de 2019.

Journal of Tourism and Heritage Research (2022), vol. 5, nº 2, pp. 253-264, Parramon, P. & Medina, X. “Big tv blockbusters and the construction of heritage as a tourist attraction: the case of the game of thrones tapestry at the Ulster museum (Belfast, Northern Ireland)”

generar discursos diversos, y de que ejerce tanto un papel identitario para los norirlandeses como una fuerza mitogénica capaz de atraer a personas de cualquier procedencia, es indiscutible que no puede menos que situarse en la categoría de lo patrimonial. Un patrimonio de nueva creación a partir de una ficción, la de *Juego de tronos*, capaz de mirar al pasado y de proyectarse hacia el futuro en ese proceso tan complejo y, a la vez, tan sumamente apasionante que es la construcción de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Aubert, M. (1946). Jean Verrier : La broderie de Bayeux, dite tapisserie de la reine Mathilde. *Bulletin Monumental*, 104(1), 134.
- Belfast's Titanic Studios, where *Game of Thrones* Was Filmed, Up for Sale (8 noviembre 2021). *Irish Central*. <https://www.irishcentral.com/news/titanic-studios-belfast>
- Breslin, J. (2 marzo 2020). Game of Thrones Maker HBO Ends Tenancy at Belfast's Titanic Studios. *Belfast Telegraph*. <https://www.belfasttelegraph.co.uk/entertainment/news/game-of-thrones-maker-hbo-ends-tenancy-at-belfasts-titanic-studios-39004448.html>
- Game of Thrones* Tapestry (s/d). *Northern Ireland*. <https://www.ireland.com/en-gb/features/game-of-thrones-tapestry/>
- Game of Thrones* Tapestry Exhibited in Bayeux (13 septiembre 2019). *Bayeux Museum*. <https://www.bayeuxmuseum.com/en/actus/game-of-thrones-tapestry-exhibited-in-bayeux/>
- Game of Thrones* Tapestry Transported to Home of its Inspiration in Bayeux (13 septiembre 2019). *The Irish News*. <https://www.irishnews.com/magazine/entertainment/2019/09/13/news/game-of-thrones-tapestry-transported-to-home-of-its-inspiration-in-bayeux-1712028/>
- Game of Thrones* Tapestry Unveiled in the Ulster Museum (11 julio 2019). *Museum Next*. <https://www.museumnext.com/article/game-of-thrones-tapestry-unveiled-in-the-ulster-museum/>
- Harris, D. (3 marzo 2020). HBO Ends Tenancy at Titanic Studios, the Home of Game of Thrones. *Fansided*. <https://winteriscoming.net/2020/03/03/hbo-says-goodbye-to-game-of-thrones-home-titanic-studios/>
- Memory of the World Register: Bayeux Tapestry (2006). *UNESCO*. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/nomination_forms/44+France+Bayeux+en.pdf
- Memory of the World (2021). *UNESCO*. <https://en.unesco.org/programme/mow/register>
- O'Neill, J. (17 julio 2017). *Game of Thrones* Tapestry Unveiled in New Tourism Drive. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-40631829>
- Patrimonio cultural (2021). *UNESCO*. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>

Journal of Tourism and Heritage Research (2022), vol. 5, nº 2, pp. 253-264, Parramon, P. & Medina, X. “Big tv blockbusters and the construction of heritage as a tourist attraction: the case of the game of thrones tapestry at the Ulster museum (Belfast, Northern Ireland)”

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

Parramon, P. & Medina, F. X. (2021). *Juego de tronos: Realidades, ficciones, turismos*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha y Ediciones de la Universidad de Cantabria.

Redondo, J. M. (12 enero 2021). La ruta de Juego de tronos en Irlanda del Norte. *El Rincón de Sele*. <https://www.elrincondesele.com/ruta-escenarios-juego-de-tronos-irlanda-del-norte/>

Shankman, S. (3 abril 2014). Tourism Ireland Makes Deal with HBO to Bring *Game of Thrones* to Life. *Skift*. <https://skift.com/2014/04/03/tourism-ireland-makes-deal-with-hbo-to-bring-game-of-thrones-to-life/>