



## Mitologia e televisão: divindades e personagens clássicas, germânicas e celtas em Game of Thrones – um estudo comparado

Ana Eliza Junqueira Lopes <sup>1</sup>

**Resumo:** Esse artigo tem como objetivo analisar as referências - tanto históricas quanto mitológicas e lendárias- medievais presentes na série de televisão Game of Thrones, produzida entre os anos de 2011 e 2019 pelo canal americano HBO. A análise parte de histórias presentes na mitologia nórdica e nas lendas arturianas, que foram de imensa importância no período medieval na Europa Ocidental. A série, que se tornou um grande sucesso em todo o mundo, foi muito valorizada pelo enredo de seus personagens e pela forma como o autor dos livros, que deram origem ao sucesso televisivo, conseguiu criar um mundo que agradasse pessoas das mais diferentes idades e de todas as partes do mundo. Para isso é necessário conhecer os mitos, as lendas e as histórias de uma Europa antiga, que por mais que encante e desperte o interesse em diversos grupos, ainda se faz, de certa forma, incompreendida. Deixando a ficção um pouco de lado, analisaremos as fontes que deram origem a personagens icônicos.

**Palavras-chave:** Mitologia; Televisão; divindades; Game of Thrones

**Abstract:** This article aims to analyze the medieval references - just as historical and mythological as legendary – presents in the television series Game of Thrones, produced between 2011 and 2019 by the American channel HBO. The analysis starts from stories presents in the North mythology and the Arthurian legends, which were a great deal in the medieval period in Western Europe. The series, which became a great success worldwide, was highly valued for the plot of its characters and as the author of the books that gave rise to television success managed to create a world that would please people of all ages and of every part of the world. For that, it is necessary to know the myths, legends and stories of an ancient Europe, which, however enchanting and arouses interest in different groups, it is still, in a way, misunderstood. Leaving the fiction, a little aside, we will analyze the sources that gave rise to those iconic characters.

**Keywords:** Mythology; Television; deities; game of Thrones

---

<sup>1</sup> Mestranda em Estudos Medievais pela Universidade do Porto. Graduada e licenciada em Letras Português - Alemão pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este trabalho foi orientado pelo Prof. Dr. Álvaro Alfredo Bragança Júnior (UFRJ).

E-mail: [anaelizajunq@gmail.com](mailto:anaelizajunq@gmail.com)





## Introdução

O primeiro livro da série de “As Crônicas de Gelo e Fogo”, intitulado “A Guerra dos Tronos”, foi publicado em 1996. Essa série e especialmente esse livro deram origem à série televisiva do canal HBO, Game of Thrones, que teve sua estreia mundial em 2011, tornando-se um grande sucesso de críticas e audiência.

Em seu texto, George R.R. Martin criou um mundo cheio de paralelismos, inclusive no que diz respeito às mitologias – Nórdica e Grega, formando assim uma mitologia própria com bases filosóficas, históricas, culturais, antropológicas e, claro, mitológicas, bases essas que são influenciadas pelas histórias medievais da Europa, principalmente histórias da antiga Grã-Bretanha, como a briga entre duas grandes famílias pela coroa inglesa, os York e os Lancaster, duas famílias que disputaram o trono inglês entre os anos de 1455 e 1485.

O estudo de aspectos da sociedade medieval também é de suma importância para a composição da sociedade retratada por Martin. Em relação à mitologia é certo dizer que a mitologia nórdica presente na trama é baseada no livro *Edda Poética*, uma coleção de poemas nórdicos antigos que conta com 11 poemas mitológicos e 19 poemas de heróis nórdicos, cujos autores são desconhecidos. Além da *Edda Poética*, a *Edda em Prosa* também influencia o autor. Ao contrário da *Poética*, a *Edda em Prosa* é uma coletânea literária religiosa de Snorri Sturluson, um poeta islandês, e foi escrito por volta de 1220. Essa compilação é uma fonte fundamental para a compreensão da mitologia e da arte poética nórdica antiga.

A lendária história do Rei Artur, personagem bretão, que foi o responsável por unir e salvar a Bretanha ao se tornar um rei tão digno que passou a ser referência para todos os reis europeus durante a Idade Média, também se faz presente na história de Gelo e Fogo com o personagem Jon Snow, um dos personagens principais da história e que acaba por se tornar, com o passar das temporadas, a esperança de vitória e segurança para os povos de Westeros.

A Idade Média, durante seus “mil anos”, foi palco de inúmeras histórias, batalhas, lendas e mitos, e isso tudo se reverberou em uma cultura que hoje em dia atrai pesquisadores e curiosos de todos os cantos. E a cultura pop encontrou em Game of Thrones uma forma de misturar tudo em algumas temporadas.





## História x História

A história da série ambienta-se em um período que se assemelha à Idade Média e para isso é necessário, mesmo que de forma sucinta, conhecer melhor essa época histórica.

| 3

A Idade Média é normalmente batizada cronologicamente entre os séculos V e XV na Europa. Convenciona-se balizar o início desse período histórico com o fim político do Império Romano do Ocidente no ano 476 d.C. e seu fim marcado pela tomada de Constantinopla pelos turcos em 1453.

Westeros, o continente fictício de Game of Thrones, baseia-se na Europa Ocidental medieval e com isso busca referência em vários fatos históricos para compor suas personagens e suas histórias. Analisando as duas principais famílias da série, Lannister e Stark, podemos traçar um paralelo com famílias britânicas medievais, que assim como as fictícias, brigaram por um lugar ao trono ou mesmo para defendê-lo.

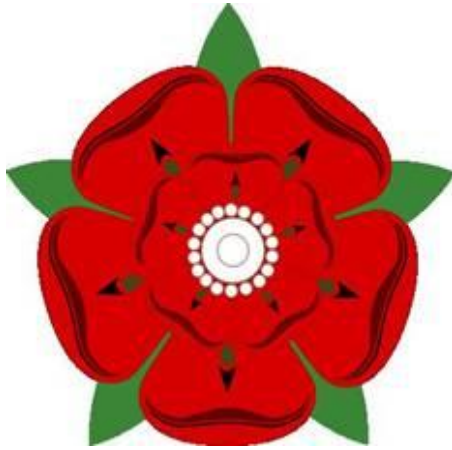
De acordo com Wawrzyniak (2014: 3) e com algumas entrevistas de Martin em diversos canais<sup>2</sup>, o autor recorre à criação de uma interpretação histórica da Guerra das Rosas, conflito que ocorreu entre 1455 e 1487 e que teve como disputa o trono da Inglaterra.

A Guerra das Rosas, ou Guerra das Duas Rosas teve início com uma disputa pelo controle do Conselho Real, considerando a minoridade do então rei da Inglaterra, Henrique VI. Havia uma rivalidade entre dois possíveis aspirantes ao trono: Ricardo III que pertencia à Casa de York, casa essa que detinha a rosa branca como símbolo e Edmundo Beaufort, da Casa Lancaster, casa essa que levava a rosa vermelha em seu estandarte, como mostra a imagem abaixo.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/edicao/edicao-93/george-rr-martin-game-of-thrones-entrevista-rs/>





Rosa vermelha da Casa Lancaster



Rosa branca da Casa York

Imagens disponíveis em: <https://www.sohistoria.com.br/ef2/guerrarosas/>

Enquanto a casa Lancaster apoiava o rei Henrique VI, os York colocavam em dúvida o direito ao trono do jovem rei.

O conflito teve início quando Ricardo, duque de York, o maior senhor feudal inglês e aspirante ao trono, aprisiona Henrique VI, rei da Inglaterra e membro da família Lancaster.

Os York foram derrotados em 1460 na Batalha de Wakefiel. Um ano depois, Eduardo IV, também da casa de York, toma o trono dos Lancaster na Batalha de Towton, mas acaba traído pela nobreza e é obrigado a devolvê-lo a Henrique VI.

O rei é morto em 1471 na Batalha de Barnet, junto com outros membros da casa real de Lancaster. Dois anos depois morre também Eduardo IV, e Ricardo III apodera-se do trono e manda assassinar os sobrinhos, primeiros na linha de sucessão. A guerra termina em 1485, quando Henrique Tudor derrota Ricardo III na Batalha de Bosworth.

O novo rei então unifica as duas alas da nobreza, pois é genro de Eduardo IV, da casa de York, e ligado aos Lancaster por parte de mãe. O Parlamento, que tinha como principal base de sustentação uma nobreza feudal dizimada e arruinada, é esvaziado.

Henrique Tudor sobe ao trono da Inglaterra sob o nome de Henrique VII, iniciando assim a dinastia Tudor (1485-1603), restaurando a autoridade real e implantando o absolutismo na Inglaterra.

Em entrevista à *Revista Galileu*<sup>3</sup>, a historiada canadense Jamie Adair afirma acreditar que “A Canção de Gelo e Fogo” é inspirada em Eduardo IV, incluindo a forma pela qual ele chegou ao trono, o conflito causado por seu casamento, o conflito de 1470

<sup>3</sup>Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI339644-17770,00-A+VERDADEIRA+GUERRA+DOS+TRONOS.html>





com seu irmão e a forma com que seu trono foi tomado por Ricardo III em 1483". Jamie exemplifica:

Da mesma forma que Robb Stark, Eduardo era muito jovem (18 anos) quando seu pai, Ricardo de York, entrou em conflito com um inimigo que acreditava não ser justo. Assim como Ned Stark, Ricardo de York foi morto de uma forma humilhante - seus carrascos penduraram sua cabeça em uma lança e colocaram uma coroa de papel nela. Procurando vingança, mais do que o trono, Eduardo buscou destronar o Rei, como Robb. Mas, ao contrário de Robb, ele consegue seu objetivo.

| 5

Robb também age como Eduardo, quando se casa com Jeyne Westerling (Talisa Maegyr na série de TV) e quebra sua promessa de se unir em matrimônio a uma filha de Walder Frey. Eduardo desmanchou seu noivado com a cunhada de um rei francês, Luis XI, chamada Bona de Savoy, para casar-se com Elizabeth Woodville. Isso obrigou seu primo, que havia arranjado o noivado com os franceses, a pedir desculpas oficialmente. Conseqüentemente, esse primo, de nome Warwick, ficou revoltado com Eduardo por ter sido humilhado e o traiu, causando uma guerra civil em 1469. Eduardo não perdeu a cabeça como Robb, mas, por quebrar a sua promessa e se casar com a 'noiva errada', perdeu a coroa, mas recuperou novamente o trono em 1471.

Além dessas comparações é impossível não ligar os nomes das casas reais da Inglaterra com as casas reais da ficção. A Casa York seria a Casa Stark, enquanto a Casa Lannister teve sua origem baseada na Casa Lancaster da Inglaterra.

Contudo, há um elemento importante na trama televisiva que remete o espectador à Guerra de Troia, pois tanto a Rebelião de Robert, constante de Game of Thrones, quanto a luta por Ílion tiveram como motivação o amor por uma mulher - e nos dois casos tal fato tratava-se de uma mera desculpa para conquistar novos territórios.

A beleza de Lyanna Stark provoca a Rebelião de Robert, causada pelo rapto (embora existam outras versões da história) da jovem por Rhaegar Targaryen, príncipe herdeiro de Aerys II. Ressoam aqui ecos da Guerra de Troia causada pela beleza de Helena, - que fora seduzida e raptada por Páris, durante a ausência de seu marido Menelau, levando consigo diversos escravos e tesouros do palácio. Helena e Páris viveram como marido e mulher até a morte dele - uma ideia que paira em toda a obra de Martin, que gravita em torno do amor e do ódio, entre a beleza feminina e a fúria masculina, entre as belas e os monstros. (ROCA et alii, 2015, p. 14)





## Por entre mitos e lendas

A mitologia faz alusão as histórias que se relacionam à cultura de cada povo – conceito que entendemos como um conjunto de indivíduos, ligados a um determinado território por um vínculo chamado modernamente de nacionalidade -, e com isso temos mitos diferentes de acordo com a localização geográfica e cultura de cada sociedade. Dentre as mais estudadas destacamos a mitologia grega, mitologia romana, mitologia celta e mitologia nórdica.

Esse talvez seja o tema sobre o qual Game of Thrones mais se debruçou para criar o mundo que vimos durante 8 temporadas. Trazendo diversas histórias das mitologias nórdicas e das lendas arturianas, a série trouxe o paganismo<sup>4</sup> como principal condutor de suas histórias, deixando de lado a “mitologia crista”, se é que podemos chamar assim a religião católica durante o período medieval.

Nesse artigo, devido à limitação de laudas e de tempo, restringir-nos-emos apenas à mitologia nórdica e às lendas arturianas, podendo fazer em alguns momentos um estudo comparativo entre elas, visando elencar elementos daqueles presentes em Game of Thrones.

- **Mitologia Nórdica**

A mitologia nórdica, também conhecida como mitologia germânica, mitologia escandinava ou mitologia viking teve origem no norte da Europa, onde hoje se situam a Islândia, Suécia, Noruega e Dinamarca.

De uma maneira sucinta, para os nórdicos, o mundo era dividido em nove mundos, sendo os principais Midgard e Asgard.

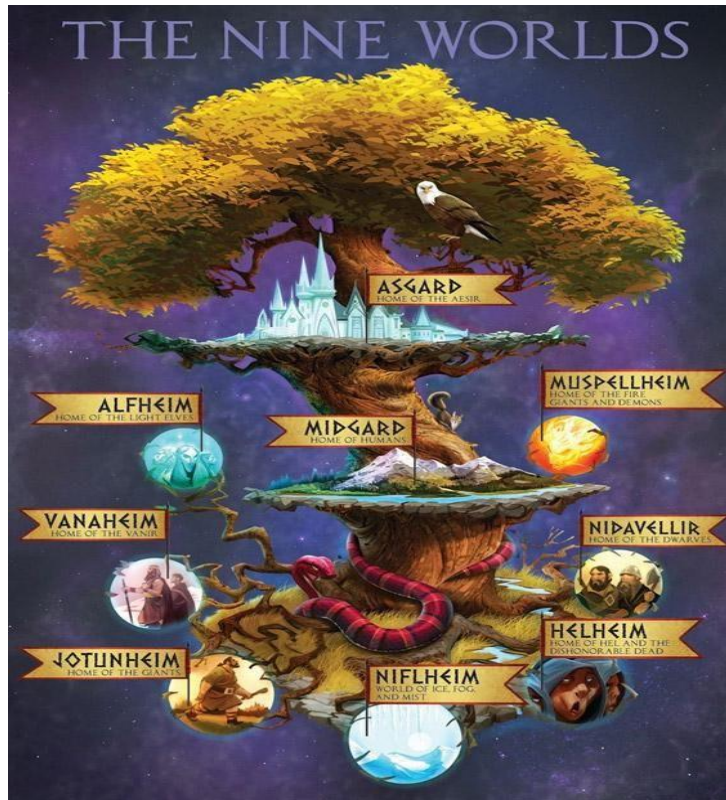
Mitgard é o centro do mundo, o lar dos homens. Enquanto isso, Asgard é a casa dos deuses e em torno dessas moradas havia o mar, a terra de gigantes (Jotunheim) e abaixo o mundo de gelo (Niflheim), onde residem os gigantes de gelo, havendo ainda Helgardh, a casa dos mortos, daqueles que morreram sem glória.

Há ainda Muspelheim (reino do fogo); Vanaheim (reino dos Vanir, deuses da natureza); Álfheim (reino dos Elfos de luz); Svartalfheim (reino dos Elfos escuros) e Nidavellir (mundo dos anões).

---

<sup>4</sup> - Usamos o termo “paganismo” de forma genérica. Não entraremos aqui em discussão aprofundada sobre o assunto, pois este não é o escopo deste artigo.





Os nove mundos da mitologia nórdica, por: Wolfram Herwanger. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/world-of-mythology/page/blog/os-nove-mundos-da-mitologia-nordica/n48Y\\_8kiLuMqN7E7lvqxJ6rZb0zxM30g5](https://aminoapps.com/c/world-of-mythology/page/blog/os-nove-mundos-da-mitologia-nordica/n48Y_8kiLuMqN7E7lvqxJ6rZb0zxM30g5)

Odin é o deus principal, responsável por governar os deuses e os homens e detinha o conhecimento de todo o passado, presente e futuro. Seu filho Thor comandava os trovões com seu martelo, Mjolnir.

Loki seria a deidade mais complexa e enigmática do mundo nórdico. Segundo Neil Gaiman, em sua obra *Mitologia Nórdica*, Loki é sensato, convincente, simpático e, de longe, o mais perspicaz, sutil e astuto de todos os habitantes de Asgard. Porém, há nele uma escuridão: “tanta raiva, tanta inveja, tanta cobiça.” (GAIMAN, 2017, p. 22)

Loki é filho do gigante Fárbauti e da deusa Laufey. Não se sabe ao certo como Loki foi parar em Asgard, tampouco sabe-se o porquê e quando o deus ardiloso fez um pacto com Odin, tornando-se seu irmão de sangue.

Em relação ao Ragnarök, o fim de tudo, Loki desempenha um importante papel, ao lado dos filhos, na grande batalha, lutando contra os deuses de Asgard.

Em Asgard situa-se o Valhala, lar dos mortos, mas ao contrário de Helgardh, o Valhala era a casa dos guerreiros, dos heróis que morreram com glória, em combate. Ali viveriam eternamente jovens, em lutas, caçadas e banquetes, à espera da ressurreição do mundo. Teriam que enfrentar os gigantes, os monstros, a serpente e o filho de Loki. Os heróis seriam vencidos e a terra ficaria toda escura e fria, até a vida recomeçar, evento esse que ficou conhecido como Ragnarök, como já foi mencionado acima.





Assim como a mitologia grega no mundo mediterrâneo, a mitologia nórdica teve grande influência na sociedade, na cultura e na religião dos povos nórdicos. Hoje em dia é também motivo de inspiração para a cultura pop atual.

As histórias da mitologia nórdica também eram transmitidas oralmente de geração a geração e narravam as histórias de divindades e seres sobrenaturais. Posteriormente, foram fixadas nas *Eddas*. Durante o medievo, a mitologia exerceu um grande papel no cotidiano dos povos nórdicos, nomeando dias da semana<sup>5</sup>, lugares e regiões designados a partir das histórias contadas sobre essas divindades e seres.

No folclore escandinavo, tais crenças permaneceram por mais tempo, e em áreas rurais algumas tradições são mantidas até hoje, recentemente revividas ou reinventadas e conhecidas como Ásatrú ou Odinismo. A mitologia remanesce também como uma inspiração na literatura, assim como no teatro, na música e no cinema.

Para Reinaldo José Lopes, o sucesso estrondoso de *Game of Thrones* só é possível graças a uma tradição de décadas de recriações mitológicas, que acabaram caindo no gosto popular e que abriram terreno para a obra de George R.R. Martin. (LOPES, 2017, p. 232)

Lopes acredita que os elementos mitológicos mais importantes para *Game of Thrones* são os de origem nórdica e que foram necessárias três gerações de literatura de mundos fantásticos, para que pudéssemos chegar ao ponto que estamos hoje, não só no universo de Martin, mas em todo o universo que usa a mitologia como base para suas histórias.

“Isso significa que, ao criar sua heptalogia, Martin está trabalhando não apenas com referências que nos remetem às mitologias “originais” da Europa, mas também com a maneira como as gerações anteriores de autores de fantasia retrabalharam esses elementos primordiais.” (LOPES, 2017, p. 232)

O roteiro da série televisiva baseia-se na série de livros de Martin, mas possui iniciativas originais, a fim de dar mais dinamismo a história.

Para escrever seu *magnum opus*, Martin teve como referência grandes nomes da literatura como J. R.R. Tolkien, Michael Moorcock entre outros. Além disso, baseou-se

---

<sup>5</sup> A influência deu-se após os nomes dos dias da semana serem desenvolvidos e espalhados pela língua dominante antiga, o latim, que definia os dias como *Sol*, *Lua*, *Marte*, *Mercúrio*, *Júpiter*, *Vênus* e *Saturno*. Os nomes de terça-feira a sexta-feira foram substituídos completamente pelos equivalentes germânicos dos deuses romanos. Ex: Freitag em alemão e Friday em inglês, ambos os nomes têm origem no dia de Freya.







nas *Eddas* para escrever seus personagens e suas histórias. Coincidência ou não, o nome de um de seus principais personagens é Eddard.

Listemos agora, de forma sucinta, temas e personagens de origem nórdica (re)apropriados na série:

“*The Winter is Coming*”, essa é talvez a frase mais icônica de toda a série, pois mesmo quem nunca assistiu ou nada leu sobre *Game of Thrones* já ouviu algo referente a essa.

O *Fimbulvetr* (inverno extremo) é a temporada gelada que dá origem aos eventos ligados ao Ragnarök, na mitologia nórdica. E é exatamente isso que a chegada do inverno trará à população de Westeros (na série), guerras e destruição. O inverno é o prelúdio do mundo como os personagens de *Game of Thrones* conhecem, eles o temem, pois, no passado, o mundo fora destruído a partir de um frio inimaginável, assim como em Ragnarök.

*The Winter is Coming* significa “O inverno está chegando”, e esta é a forma de apresentação da série ao espectador, ao introduzir logo na primeira cena a família Stark, cuja frase é o lema dessa que será uma das principais casas da história e que funciona como uma espécie de refrão da saga como um todo.

Durante as seis primeiras temporadas foi anunciada a chegada de um tenebroso inverno, até que no fim da sétima temporada o inverno finalmente chega. Com isso, os personagens precisam descobrir o que fazer com o prelúdio que se anuncia.

O mito da Longa Noite – mito criado exclusivamente para a história de Martin – faz referência a um grande inverno, aparentemente interminável, datado de seis a oito mil anos antes do reino de Westeros, que teria tomado conta do mundo e com ele seguiram devastadores ataques dos White Walkers. Uma aliança entre Os Primeiros Homens e os Filhos da Floresta acabou derrotando essa ameaça, em uma batalha de grandes proporções, e assim foi criado o mundo de Westeros que a série nos apresenta.

Na mitologia nórdica existe a profecia do Grande Inverno, que é responsável pelo lento processo de aniquilação dos Nove Mundos e de todos os seus habitantes, o qual, juntamente com a batalha de Ragnarök aniquilou grande parte dos deuses e dos habitantes dos mundos. Nenhuma dignidade será respeitada nessas batalhas, como diz a profetisa na *Edda Poética*:

“Irmão lutará contra irmão e será seu algoz,  
Filhos de irmãs violarão os elos de parentesco;  
Dura é a vida no mundo, a depravação impera,  
Era de machado, era de espada,  
escudos são quebrados;





Era de vento, era de lobos, antes que o mundo afunde;  
Nenhum homem poupará o outro.”  
(Apud LOPES, 2017, p. 126)

O Grande Inverno e Ragnarök podem ser vistos como um recomeço, pois após os acontecimentos letais, os descendentes dos deuses e dos humanos que restaram conseguem repovoar e criar um novo mundo. Fato idêntico aconteceu com o mito da Longa Noite em *Game of Thrones*, já que após uma grande batalha e aniquilação de grande parte do mundo, um novo mundo é criado.

Alguns personagens centrais da série parecem representar claramente alguma divindade mitológica, ou se não os representam, possuem uma ou outra característica significativa desses seres.

Como exemplo temos Tyrion Lannister, um anão boêmio, filho de Tywin Lannister e irmão de Jamie e Cersei Lannister. Tyrion apresenta uma grande inteligência e bondade, com isso consegue aliados por onde passa.

Algumas características de Tyrion fazem-nos lembrar de Tyr, filho de Odin, lembrando que Tyr não era anão. A começar pelo nome: Tyr – Tyrion.

Não há tantas histórias de Tyr, e muitos acreditam que ele perdeu espaço para Odin como o deus da guerra nórdico e por isso tenham chegado poucas histórias sobre ele até nós. Segundo Munir Ayoub (2015, p. 528), alguns historiadores acreditam que Tyr era invocado em ritos que buscavam vitórias em guerras e em momentos de justiça, o que o torna mais parecido com Tyrion, já que ele é convocado muitas vezes em situações legislativas e de guerra, sendo considerado muitas vezes como a Mão do rei/rainha, aquele que aconselha o monarca e toma atitudes em nome de seu reino. Por conta de suas habilidades para planejar ataques, Tyrion alia-se a Daenerys Targaryen em busca do trono de ferro na sétima temporada, atuando como o grande planejador da guerra que está por vir.

Tyrion também nos faz lembrar de Mimir<sup>6</sup>, um gigante amigo de Odin, detentor de todo o conhecimento relacionado ao mundo infraterreno. O anão Lannister não possui todo o conhecimento do mundo, mas é ele o grande pensador e o personagem mais intelectual e sagaz da série. O “meistre” Aemon, em certo momento, chega a se referir a

---

<sup>6</sup> Mimir é o mais sábio dos deuses nórdicos e possui um poço chamado "Mimisbrunnr", localizado na segunda raiz da árvore Yggdrasil. Segundo as lendas, aqueles que beberem deste poço obterão mais sabedoria.





Tyrion usando uma metáfora de comparação pela inteligência, “... um gigante entre nós”, algo irônico para um anão.

O próprio anão sabe de suas capacidades intelectuais e deixa claro logo na primeira temporada: “minha mente é minha arma, meu irmão tem sua espada, Rei Robert tem seu martelo e eu tenho a minha mente.” – Tyrion Lannister. (Episódio 4, 1º Temporada)

| 11

O irmão mais velho de Tyrion também apresenta uma característica importante que nos faz lembrar de Tyr. Durante a terceira temporada, Jamis Lannister, um forte e destemido guerreiro, chefe da guarda do rei Robert Baratheon, perdera a mão enquanto defendia Brienne de Tarth de um bando que carregava a bandeira nortenha, bandeira essa que possui um grande lobo branco como símbolo. Por sua vez, Tyr perdera seu braço em acordo com o lobo Fenrir para proteger Odin.



Imagem disponível em: <http://www.blogdoselback.com.br/5-personagens-sem-mao/>



Tyr e o lobo Fenrir. Disponível em: <https://www.mitografias.com.br/2015/09/tyr-e-o-lobo-fenris/>

Um personagem importante que cresceu significativamente durante a série foi Bran Stark. Esse talvez seja o personagem mais misterioso de toda a série. Desde o começo ele é envolto em uma perspectiva mística que traz dúvidas ao telespectador.





Em galês<sup>7</sup>, a palavra *bran* significa corvo. A partir da análise etimológica, já se pode ter uma ideia de onde se originam as principais características de Bran Stark, filho mais novo de Ned Stark, e que se torna paraplégico ao ser jogado da janela por Jamie Lannister, logo no primeiro episódio da primeira temporada.

A característica mais importante do príncipe de Winterfell é que, ao longo da série, ele desenvolve uma clarividência ou “segunda visão”, como alguns se referem, representada por um mentor sobrenatural misterioso, chamado de Corvo de Três Olhos. Essa clarividência faz dele um Vidente Verde, os quais, durante os sonhos, veem o presente, passado e futuro. Mais tarde, Bran assume o lugar do antigo mentor. “Nós assistimos, nós ouvimos e nós lembramos. O passado já está escrito. A tinta já está seca.” – [Corvo de Três Olhos diz a Bran durante o treinamento do príncipe de Winterfell.] (Episódio 5, 6ª Temporada)

Com esse poder, Bran sabe de tudo o que aconteceu e acontece nos Sete Reinos, o que nos leva a pensar nos corvos de Odin, Hugin e Munin. Esses corvos são responsáveis por levarem notícias dos nove mundos para o deus da guerra.

Bran é ainda um troca-peles, conhecido pelo nome de *warg*, ou seja, tem a capacidade de entrar na mente dos animais e controlá-los. Ele também é capaz de controlar humanos – como faz com Hodor – mas isso é algo de extrema dificuldade e existe um grande dilema ético quanto a isso. “Mil olhos, uma centena de peles, sabedoria tão profunda quanto as raízes das árvores antigas.” (MARTIN, 2012, p. 664)

Segundo Reinaldo Lopes, o troca-peles ou *warg* possui uma antiga história fora do universo de Game of Thrones, associada aos mitos e lendas heroicas do passado germânico. (LOPES, 2017, p. 236-237). Como exemplo temos o *berserker*.

A figura do *berserker*, que literalmente significa “camisa de urso”, é um exemplo dessas histórias germânicas. Os camisas de urso eram guerreiros que supostamente incorporavam as características desse animal ao lutarem contra inimigos ou ao controlar os animais com a mente. (LOPES, 2017, p. 237)

---

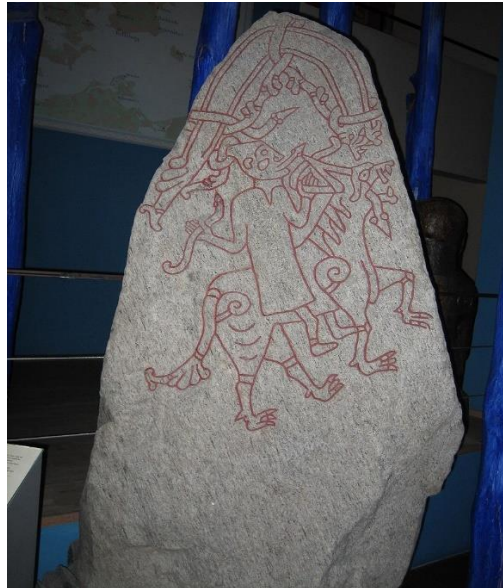
<sup>7</sup> Galês é um idioma indo-europeu do ramo céltico, falado nativamente na parte ocidental da Grã-Bretanha, mais especificamente no País de Gales.





Disponível em:

[http://www.drunkwookie.com.br/wp-content/uploads/2012/12/tumblr\\_mex6by09jx1rl77npo1\\_500.jpg](http://www.drunkwookie.com.br/wp-content/uploads/2012/12/tumblr_mex6by09jx1rl77npo1_500.jpg)



Monumento de Hunnestad, um *warg* entalhado em pedra. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Warg#/media/File:Rune\\_stone\\_dr\\_284\\_of\\_the\\_hunnestad\\_monument\\_in\\_lund\\_sweden\\_2008.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Warg#/media/File:Rune_stone_dr_284_of_the_hunnestad_monument_in_lund_sweden_2008.JPG)

Os dragões, sem sombra de dúvidas, foram as criaturas mais populares de toda a série televisiva. Eles desempenhavam papel de suma importância para a história e graças a tecnologia e aos efeitos especiais tornaram-se queridos no mundo da cultura pop mundial, figurando como parte do “elenco” principal de Game of Thrones nas últimas temporadas.

Estes animais são apresentados ao público logo na primeira temporada, ainda em forma de ovo. Até então, todos os dragões estavam extintos, sendo esses os últimos ovos restantes. Com o passar do tempo e das temporadas, os dragões tornaram-se “filhos” de Daenerys – por isso o nome “Mãe dos Dragões” – e eles passam a defendê-la e lutar em





seu favor, constituindo-se na grande arma da última Targeryen em busca do trono de ferro. Eles destacam-se na série televisiva a partir de um ponto de vista estético e fazem com que o público se afeição a eles, de maneira que a morte de um, no final da sétima temporada, emociona toda uma legião de fãs.

| 14

"Quando meus dragões crescerem, nós iremos retomar o que me foi roubado e destruir aqueles que me ofenderam! Nós vamos esvaziar os exércitos e queimar as cidades!" - Daenerys Targaryen (Episódio 4, 2ª Temporada)

Esse talvez seja o traço mais importante da mitologia nórdica dentro da série. Os dragões, Fafnir e Nidhogg, fazem parte das lendas do norte da Europa e são comumente representados de forma muito semelhante aos dragões de Daenerys, com duas patas e asas. Essa representação também é chamada de Serpe ou Wyvern e, além de pertencer ao panteão nórdico, foi bastante difundida na Europa medieval.



Drogon e Daenerys, disponível em:

[https://noticiasdatv.uol.com.br/media/versions/versions/game\\_of\\_thrones\\_dragoes\\_enigmas\\_free\\_big\\_fixed\\_big.jpg](https://noticiasdatv.uol.com.br/media/versions/versions/game_of_thrones_dragoes_enigmas_free_big_fixed_big.jpg)





Dragão encontrado em uma tapeçaria medieval, disponível em:  
<http://www.wikiwand.com/pt/Drag%C3%A3o>

Essa forma apresentada na série é talvez a terceira que os dragões receberam. No século XII, o dragão germânico ganhou asas, conservando sua aparência serpentiforme e seu par de patas, sendo este tipo de representação a mais comum encontrada na heráldica<sup>8</sup> como *wyvern* ou nos bestiários, como o de Aberdeen, Inglaterra, como *iaculus*. Langer (2015, p.139) acredita que essa metamorfose artística não seja devida só às motivações regionais, mas seja também um reflexo do estilo românico e normando que penetrou na Europa Setentrional no final do século XI. Os dragões da terceira geração, por assim dizer, estão estampados, principalmente, nas portas das igrejas na Islândia, Noruega, Suécia dentre outros países atuais.

---

<sup>8</sup> É a ciência ou arte que estuda a elaboração de brasões, bandeiras, emblemas, escudos, símbolos, selos e congêneres, de forma sincrética, dotando no seu conteúdo intrínseco representativo, não só a história, mas também a evolução, a determinação e o ideal que propõe representar.





Estátua da Ponte do Dragão, Ljubljana, Eslovênia. Disponível em:  
[https://st.depositphotos.com/1056393/2898/i/950/depositphotos\\_28984967-stock-photo-zmajski-most-dragon-bridge-ljubljana.jpg](https://st.depositphotos.com/1056393/2898/i/950/depositphotos_28984967-stock-photo-zmajski-most-dragon-bridge-ljubljana.jpg)

Presente nas mais diversas culturas antigas de todo o mundo, o dragão é ligado a símbolos de força e sabedoria. Martin adiciona a eles elementos de poder e militarismo, já que Aegon Targaryen conquistou os sete reinos de Westeros montado em seus dragões e o mesmo faz Daenerys Targaryen, transformando seus três dragões – Drogon, Viserion e Rhaegal – em poderosos soldados nas lutas pelas conquistas de terra e em batalhas contra inimigos místicos.

- **Lendas Arturianas**

Deixando de lado os mitos nórdicos, é possível encontrarmos na série relações com os chamados mitos arturianos, de origem celta, que remetem ao próprio Artur.

Se Artur realmente existiu não se sabe, mas caso tenha de fato existido ele seria proveniente dos bretões, um povo de origem celta que habitava as Ilhas Britânicas. As tribos estavam sempre em guerra entre si e eram comandados por um rei. Essa falta de união trouxe invasores às terras e com isso passaram a ser dominados por outros povos.

Com a ideia de uma unificação na Bretanha após a dominação dos celtas pelos saxões, surge o mito de Artur, pois segundo a lenda ele seria o responsável por unir todos os bretões contra tais invasores.







Segundo Adriana Zierer<sup>9</sup>, Artur teria sido um chefe militar vencedor de várias batalhas sendo a mais importante a Batalha do Monte Badon<sup>10</sup>. Artur tornou-se símbolo de resistência dos bretões durante as invasões saxãs, símbolo esse que logo tornou-se mito.<sup>11</sup>

A imagem de Artur engloba provavelmente vários guerreiros em diferentes épocas que realizaram a resistência contra os saxões (ZIERER, 2010). A imagem que o mito gerou trouxe esperança aos bretões, fazendo-os acreditar que poderiam vencer os invasores.

Ainda segundo Adriana Zierer, o mito arturiano surgiu entre os bretões, povo de origem celta, habitantes da Bretanha, que viviam em tribos que rivalizavam entre si e eram liderados por um chefe ou rei. Esse povo passou a difundir histórias sobre um rei perfeito, Artur, que um dia retornaria à Ilha de Avalon e retomaria o controle da Bretanha, expulsando os invasores. (ZIERER, 2002 p. 46-47)

Com as invasões, os bretões fugiram para outras terras (França, Escócia, País de Gales etc), espalhando, dessa forma, as lendas sobre Artur, popularizando a narrativa arturiana, principalmente na Inglaterra e na França.

A partir do século XII começou a ser construída, por escrito, a história do rei Artur como modelo de rei cristão por incumbência da corte normanda, que dominava a Inglaterra de então, a Geoffrey of Monmouth. Todavia, nesta e em todas as narrativas que seguiram, Artur era retratado com um rei justo, cercado por uma corte valorosa e caracterizado por ser um guerreiro cristão de desempenho excepcional.

A obra que favoreceu a difusão das lendas arturianas na Europa Ocidental foi a *Historia Regum Britanniae* (1135-1138), do clérigo Geoffroy de Monmouth. (ZIERER, 2002, p. 48)

A obra traz um relato das doze batalhas travadas por Artur, descrito como "*dux bellorum*" (líder militar) e não rei. Estas batalhas foram travadas entre bretões e anglo-saxões, e Artur aparece como um líder britânico (celta bretão) que participou da resistência à invasão da *Britania* romano-celta pelos povos germânicos do continente, ocorrida a partir do século V.

---

<sup>9</sup> In: ZIERER, Adriana (Org.) **Uma Viagem pela Idade Média**. São Luís: Ed. UEMA/ Apoio Fapema, 2010, p. 19-33.

<sup>10</sup> Batalha entre bretões e os anglo-saxões ocorrida entre os séculos V e VI.

<sup>11</sup> O mito é uma explicação simbólica da realidade, ligada aos sentimentos e emoções, visando dar coesão a uma determinada coletividade (CASSIRER, 1972, p. 134).





Game of Thrones é uma das poucas séries em que não temos um herói de fato, nem um personagem principal. Contudo, Jon Snow, interpretado pelo ator britânico Kit Harington, é o personagem masculino que mais se aproxima desse perfil.

Jon Snow é o filho bastardo de Eddard Stark, lorde de Winterfell, que após uma sucessão de tragédias envolvendo sua família, assume a posição de rei do norte e lorde de Winterfell. Com o passar das temporadas, após morrer e ressuscitar (último episódio da 5ª temporada – primeiro episódio da 6ª temporada), após vencer Ramsay Bolton na Batalha dos Bastardos, é descoberto que Jon Snow não é filho de Ned Stark e sim de sua irmã, Lyanna Stark e do príncipe Rhaegar Targaryen. Sendo ele o único sobrevivente de Rhaegar, é ele o herdeiro do trono de ferro, destronando assim até Daenerys Targaryen, sua “tia-amante”. É Bran que descobre esse segredo, através de suas visões, no último episódio da penúltima temporada. Essa descoberta torna Jon Snow o personagem principal de toda a série.

"O nome verdadeiro dele é Aegon Targaryen. [...] Ele nunca foi um bastardo. Ele é o herdeiro do Trono de Ferro." Bran Stark (2017, 7º Episódio, 7ª Temp.)

Antes de se tornar rei do Norte, Jon é eleito Comandante da Patrulha da Noite. A Patrulha da Noite é uma ordem militar que guarda a Muralha, a imensa estrutura de gelo que separa a fronteira do norte dos Sete Reinos das terras além da muralha.

Segundo um artigo presente no site *Overthinking It*<sup>12</sup>, a eleição de Jon Snow para Comandante da Patrulha do Norte faz alusão ao momento em que Artur se torna rei. Ambos estão acompanhados de seus leais cavaleiros – nesse caso os membros da Patrulha equivaleriam aos Cavaleiros da Távola Redonda – e possuem uma espada lendária, a Excalibur, no caso de Artur, e a Garra Longa, no caso de Jon.

Ainda segundo *Overthinking It*, a história da Patrulha da Noite tentando lidar com a situação política no Norte é a história do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda. Talvez Stannis possa simbolizar Uther Pendragon (pai de Artur), já que essa história só parece vir à tona quando ele chega à Muralha.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.overthinkingit.com/2015/04/23/myth-history-game-of-thrones/>.





## Considerações Finais

É fato que mitologias oriundas de diversas culturas geograficamente distantes umas das outras e histórias advindas da Idade Média ainda fascinam o mundo contemporâneo, um dos motivos para o sucesso de Game of Thrones em todo o mundo.

A série, que mistura elementos mitológicos com histórias e lendas medievais, trouxe uma nova perspectiva e um interesse por esse mundo do fantástico e por suas personagens. Ela é responsável em despertar interesse em espectadores e leitores de todo o mundo e de todas as idades sobre histórias até então desconhecidas da grande massa.

O interesse pelo universo de Martin leva os espectadores e leitores a descobrirem o que está por trás daquele mundo que é possível ver na tela. Nomes como J.R.R Tolkien e C.S Lewis são apresentados como grandes incentivadores do mundo de Westeros, mas são os fundamentos das mitologias da Antiguidade e a história da Europa Medieval que exercem maior influência sobre a obra de George R. R Martin.

A cultura pop está repleta de referências mitológicas. Sem mencionarmos Game of Thrones, temos Thor, herói da Marvel, baseado no deus nórdico. Toda a história de Thor, nos quadrinhos e no cinema, fundamenta-se na mitologia nórdica, Loki, Odin e Asgard são sempre mencionados em suas histórias, claro, que de uma maneira adaptada, mas que acaba despertando a curiosidade de quem se apaixona pelos personagens.

Com Game of Thrones, as mitologias ganharam um novo espaço no mundo moderno, espaço esse que há muito não se via. Como já anteriormente exposto, esse mundo fascina de tal maneira que a série a cada temporada bate recordes de audiência, sendo a série mais assistida em todo o mundo. Segundo a Parrot Analytics, uma empresa de dados que mede a demanda mundial de audiência por conteúdo televisivo, GoT teria uma média diária global de 7.191.848 de Demand Expression<sup>13</sup>. Com esses números, o livro Guinness dos Recordes considerou Game of Thrones como a série mais popular no mundo atualmente.<sup>14</sup>

Os personagens de Game of Thrones podem corresponder a diferentes aspectos de uma mesma figura mitológica e histórica, assim como uma mesma figura histórica ou mitológica pode se fazer presente em diferentes personagens da série. Esse sucinto artigo é apenas um trabalho de comparação, levando em conta a visão de uma única pessoa.

---

<sup>13</sup> Demand Expression é uma medida usada para medir audiência.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-40630892>





Cabe ao espectador fazer suas comparações de acordo com seus próprios conhecimentos e valores.

## Referências

| 20

ARAÚJO, João Eduardo Silva de. **Além do Mar Estreito: A Construção do Universo Ficcional no Seriado Game of Thrones**. Bahia, 2012.

CANTO, D; ROCA, B; VILAPRINYÓ, F. **Filosofia de Gelo e Fogo**. Lisboa: Bertrand Editora, 2015.

CEIA, Carlos. Mitologia. **E-Dicionário de Termos Literários**. Acesso: 01 de novembro de 2018.

GAIMAN, Neil. **Mitologia Nórdica**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LANGER, Johnni (Org). **Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015.

LOPES, Reinaldo José. **Mitologia Nórdica: As Origens Perdidas de Game of Thrones, O Senhor dos Anéis e outros universos fantásticos**. São Paulo: Abril, 2017.

MARTIN, George R.R. **As crônicas de Gelo e Fogo: A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Leya, 2012.

\_\_\_\_\_. **A dança dos dragões**. São Paulo: Leya, 2012.

ORGANIZADORES, Vários. **As Religiões que o Mundo Esqueceu**. São Paulo: Contexto, 2012.

WAWRZYNIAK, Elizabeth. **George R.R. Martin and the Myths of History: Postmodernism and Medievalism in A Song of Ice and Fire**. Leeds: University of Leeds, 2014.





XAVIER, K.; ROSSINI, M.S. **Jamie Lannister e o Mito do Herói em Game of Thrones**. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação** 2015, p. 1-14.

ZIERER, Adriana. **Artur: de guerreiro a rei cristão nas fontes medievais latinas e célticas**. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2002.

| 21

\_\_\_\_\_. **As Mudanças nas Imagens do Mítico Arttur: De Dux Bellorum a Rei Cristão nas Visões de Nennius e Geoffrey Monmouth**. São Luís: UEMA, 2010.

