



LA MITOLOGÍA SEGÚN  
JUEGO DE  
TRONOS

GWENDAL FOSSOIS

minotauro

GWENDAL FOSSOIS

LA MITOLOGÍA  
SEGÚN  
JUEGO DE TRONOS



minotauro

Título original: *La Mythologie Selon Game of Thrones*

© Éditions de l'Opportun 2019

© Gwendal Fossois, 2019

Publicado por acuerdo conjunto con Les Éditions de l'Opportun, 2 Seas Literary Agency  
y SalmaiaLit

©Traducción de Jaume Muñoz Cunill, 2020

Recursos gráficos del interior: Vexels y Freepik

© Editorial Planeta, S. A., 2019

Avda. Diagonal, 662-664, 7ª planta. 08034 Barcelona

[www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

ISBN: 978-84-450-0898-0

Depósito legal: B. 2.347-2020

Preimpresión: dactílos

Impreso en España

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

# ÍNDICE

## **El fuego y el hielo**

Dos elementos fundamentales.....	11
<i>Se acerca el invierno.....</i>	12
EL NACIMIENTO DEL MUNDO.....	12
FUEGO CONTRA HIELO .....	13
DEL GINNUNGAGAP AL RAGNARÖK.....	14
<i>Es a los pies del Muro donde se ve mejor el Muro.....</i>	18
LA CONSTRUCCIÓN DEL MURO.....	18
LAS MURALLAS DE TROYA .....	19
EL MURO DEL PRINCIPIO DEL MUNDO .....	20
<i>Bosques, aire fresco... y caminantes .....</i>	23
PURO DE CUERPO Y DE ESPÍRITU .....	23
DE LOS CAMINANTES A LOS HIJOS DEL BOSQUE .....	25
<i>¿Quién ha visto al huargo?.....</i>	27
EL NACIMIENTO DE APOLO Y ARTEMISA .....	27
LA FUNDACIÓN DE ROMA .....	28
ASTUCIA Y PODER .....	29
<i>Un dragón puede esconder a otro.....</i>	33
UN DRAGÓN DE UNA O MUCHAS CABEZAS.....	33
¿ES MALVADO EL DRAGÓN?.....	34
DE FÁFNIR A MERLÍN EL ENCANTADOR.....	36
LOS HIJOS Y LA MADRE .....	37

## **El fuego y la tierra**

El mundo conocido, con o sin dragón .....	43
<i>El bueno, el feo y el Trono</i> .....	44
LA CAZA DEL TRONO.....	44
LA BONDAD Y LA JUSTICIA.....	47
DEL NORTE A DORNE.....	48
7 × 7 = JDT.....	50
<i>La gota que hace rebosar la corona</i> .....	54
EL AGUA, ¿OBSTÁCULO O ESTRATEGIA?.....	54
LOS HOMBRES DEL HIERRO Y EL DIOS AHOGADO .....	56
<i>Valyria: el misterio de la ciudad hundida</i> .....	61
DE LA ATLÁNTIDA A YS.....	62
<i>El Oriente, nueve ciudades y un poco de magia: Qarth y el Mar Dothraki</i> ....	66
LA FASCINACIÓN POR EL ORO .....	66
LA MAGIA Y LAS BRUJAS .....	68
<i>El Oriente, nueve ciudades y un poco de magia: la Arpía y Braavos</i> .....	71
EL TITÁN DE BRAAVOS.....	72

## **El fuego y la sangre**

Análisis a fondo de los personajes .....	77
<i>Un sinfín de caballeros</i> .....	78
LA DONCELLA DE ORLEANS .....	79
ARTURO PENDRAGÓN.....	79
HIELO, EXCÁLIBUR Y DURANDAL.....	80
<i>Fue a una boda y salió hecha una zombi</i> .....	85
UN BANQUETE SANGRIENTO .....	85
LADY CORAZÓN DE PIEDRA .....	88
<i>Las tres reglas de Cersei: familia, poder, sadismo</i> .....	93
CERSEI, LA HECHICERA.....	93
CERSEI, LA REINA.....	94
CERSEI, LA ENVENENADORA.....	96
<i>Los múltiples rostros de Melisandre</i> .....	99
EL SÍMBOLO DEL FUEGO .....	99
SACRIFICIO Y BRUJERÍA.....	100
LA PROFETISA .....	102
<i>¡Que vienen los bárbaros!</i> .....	104
BÁRBAROS DE AYER Y DE HOY.....	104
LOS CENTAUROS.....	105

SEXO Y VIOLENCIA .....	106
EUROPA Y LAS SABINAS.....	107
HOY TOCA CARNE... HUMANA .....	109
<b>El fuego y la búsqueda</b>	
La gesta de los héroes .....	113
<i>El viaje iniciático de Tyrion</i> .....	114
DIONISO, NACIDO DOS VECES .....	114
EL CAMINO DEL MURO A ESSOS.....	116
SER DIFERENTE ES LEGÍTIMO .....	117
<i>Dos hermanas para un rey (del Norte)</i> .....	120
ANTÍGONA E ISMENE, DOS POLOS OPUESTOS .....	120
LOS HOMBRES SIN ROSTRO .....	121
LA ODISEA DE ARYA .....	123
SANSÁ, LA NUEVA HELENA .....	124
<i>Bran el bendito y otras historias de cuervos</i> .....	129
BRAN <i>EL GALÉS</i> .....	129
EL AVE DE PLUMAS NEGRAS.....	130
EL CUERVO DE TRES OJOS.....	132
RETORNO A LOS ORÍGENES.....	134
<i>Jon, hijo de los dioses... o casi</i> .....	136
SER UN BASTARDO NO ESTÁ MAL .....	136
EL NUEVO HERACLES .....	138
EL NUEVO REY ARTURO .....	140
UN PROBLEMA EDÍPICO .....	141
¡EL REY HA MUERTO, VIVA EL REY!.....	142
<i>Daenerys: manual para aprender a reinar en cinco lecciones</i> .....	145
DAENERYS, LA VALQUIRIA.....	146
DAENERYS, LA MICÉNICA.....	147
DAENERYS, MADRE CRIADORA.....	148
DAENERYS, LEGISLADORA.....	149
¿DAENERYS, MESÍAS? .....	150
<b>Rozando el Trono de Hierro</b> .....	153
<b>ÍNDICE</b> .....	157

# EL FUEGO Y EL HIELO

Dos elementos fundamentales



### *Se acerca el invierno...*

El manto blanco se extiende miles de kilómetros con pálidos relieves ondulados marcados solo por las sombras de los hombres y de otras criaturas que recorren esta tupida alfombra inmaculada. Y poco después de dejar sus pisadas en el suelo helado, su trazo desaparece completamente barrido por el viento y las tormentas de nieve.

Vivir en el Norte no es fácil. Y si no, que se lo pregunten a los salvajes. Desde el Muro hasta Invernalía, la gente no deja de repetirlo, a veces incluso en tono de broma: en efecto, se acerca el invierno. Y no viene solo.

Los hombres y las mujeres de esta región extrema de los Siete Reinos están habituados a la crudeza del frío. Sin embargo, temen a los inviernos como a la peste. Son largas temporadas en los que el sol es prácticamente inexistente, se reducen las cosechas y se dice que pueden cobrar vida criaturas horripilantes.

### EL NACIMIENTO DEL MUNDO

En el universo de *Juego de Tronos*, los veranos y los inviernos pueden durar muchísimo tiempo, incluso varios años. Es en este contexto en el que tiene lugar la lucha por el Trono de Hierro. Esta oposición, tan maniquea a primera vista, aparece en numerosos mitos. En todas las civilizaciones, desde la Grecia arcaica hasta la formación del pensamiento judeocristiano, el hombre observó



todo lo que le rodeaba con una mirada donde se manifestaba una escala de valores entre el bien y el mal. Fijémonos en las grandes epopeyas griegas. Por ejemplo, la *Odisea*<sup>1</sup> y el difícil retorno a Ítaca de Ulises, que debe enfrentarse a las criaturas maléficas con las que Poseidón trata de barrarle el paso. O mucho antes, en la guerra de Troya,<sup>2</sup> en la que los bienintencionados aqueos de Grecia se unen para salvar el honor de Menelao contra los troyanos: han secuestrado a Helena, la bella Helena. Hay que vengar al rey de Esparta..., y si se recupera a Helena, ¡mucho mejor! Incluso los dioses mismos se posicionan, en oposición: Poseidón, Atenea, Hermes y Hefesto contra Apolo, Artemisa, Ares y Afrodita.

Esta dualidad existe desde el origen de la mitología; es incluso la razón de ser que justifica la existencia de los hombres, esos *mortales* que constituyen una copia distorsionada de los dioses. Por mucho que le pese a Prometeo. Las genealogías divinas, descritas por Hesíodo en el s. VIII a. C., justifican la creación de los dioses como el fruto de una oposición entre la Tierra (Gaya) y el Cielo (Urano).<sup>3</sup> En el origen del mundo, los dos estaban muy unidos, y en consecuencia se producía el parto constante del Cielo en la Tierra: un embarazo permanente bastante desagradable. Pero un buen día, uno de sus hijos felices, Crono (futuro padre de Zeus) agarró una hoz y le cortó el sexo al cielo. Este último, de dolor, se alejó inmediatamente de la Tierra y no volvió a descender jamás.

## FUEGO CONTRA HIELO

La oposición entre dos estados es una constante en *Juego de Tronos*. Por ejemplo, la oposición entre el bien y el mal, entre los salvajes y el resto de humanos, entre la vida y la muerte... Pero lo que da lugar al particular universo de la saga es la dualidad entre el fuego y el hielo.

---

1. Homero, *Odisea*.

2. Homero, *Iliada*.

3. Hesíodo, *La teogonía*.

En el episodio piloto de la serie se establece el tono: el frío del Norte se opone violentamente a la calidez de Desembarco del Rey, o todavía más a la de Essos, donde Daenerys toma un baño que normalmente la haría hervir. La primera imagen que tiene el espectador de la joven ya apunta a lo que ocurrirá al final de la primera temporada: a la hija de Aerys II, llamado *el Rey Loco*, no le dan miedo las llamas. Es de la sangre del dragón...

El paralelismo entre fuego y hielo es permanente a lo largo de la saga. Está marcado por la larga marcha que emprenden por un lado Daenerys y su clan en dirección a la Fortaleza Roja, y por el otro los Caminantes Blancos hacia Desembarco del Rey. Este paralelismo se rompe en el momento en el que los dos elementos se enfrentan al final de la temporada 7. El poder del fuego que escupen los dragones de la aspirante al trono, que se nos antojan invencibles, queda aplastado repentinamente por la precisión del disparo del Rey de la Noche. Viserion, empalado por la lanza de hielo, cae lentamente hacia la profunda oscuridad y desaparece bajo el manto blanco de la nieve. Este combate simbólico, esperado desde el nacimiento de los dragones, marca el fin de esta doble marcha. Con Viserion transformado en espectro, el ejército de los muertos puede por fin atravesar el Muro, justo cuando Daenerys llega por primera vez a Desembarco del Rey.

#### DEL GINNUNGAGAP AL RAGNARÖK

El origen de esta dualidad está en el mito nórdico del Ginnungagap, que narra el origen del mundo. Se describe en el *Völuspá*,<sup>4</sup> un poema escrito en el s. x. El Ginnungagap era el abismo sin fondo que precedió a la creación del cosmos. Separaba dos universos opuestos: por un lado el mundo

---

4. Lee M. Hollander, *The Poetic Edda*.

del hielo, Niflheim, y del otro el reino del fuego, el Muspellheim. El encuentro de estos dos elementos permitió la creación del mundo de los hombres. Un gigante de fuego, único ser vivo de Muspellheim, se distraía lanzando llamas al fondo del abismo. El hielo se fundió y la sustancia resultante hizo aparecer a Ymir, cuyo cuerpo llevó a la creación de Midgard, el dominio de los Hombres.

El *Völuspá* tiene cierto paralelismo con el Ragnarök, profecía del fin del mundo en la que (en oposición al mito de la creación) los elementos tienen una función y el frío desempeña un papel central. Poco antes de la desaparición de los hombres, pero también de los dioses y del resto de criaturas mágicas, un invierno de tres años invadirá el mundo. Se parece mucho a la profecía que anuncian los Stark y la Guardia de la Noche: «Se acerca el invierno». Y lo que es todavía más aterrador, esta vez el invierno llega con olor a muerte.

En el mito del Ragnarök, el agua y el fuego acaban con toda la destrucción. Sin embargo, ésta no es negativa, ya que indica el renacimiento del mundo. Aquí observamos ecos de la idea judeocristiana del Apocalipsis, además de la alegoría del Diluvio, tras el cual una pareja humana debe sobrevivir para fundar una nueva civilización.

En *Juego de Tronos*, el renacimiento pasa por una serie de misiones iniciáticas llevadas a cabo por una nueva generación. Entre ellos Daenerys, que tiene tan solo catorce años al principio del primer libro (dieciséis años en la serie), Arya (nueve/once años) o Jon (catorce/diecisiete años). Las viejas generaciones se van extinguiendo progresivamente a su alrededor para darles la posibilidad de llevar a cabo un Ragnarök simbólico que defina una nueva civilización basada en valores propios. Esta iniciación se basa en el nacimiento en paralelo de dos especies animales extraordinarias. Ambas marcan la estructura narrativa del inicio de la saga y le dan ritmo en su totalidad.

Además, esta nueva generación debe dar sus primeros pasos y llevar a cabo sus búsquedas para comprender el mundo y hacérselo suyo. El ejemplo más llamativo es el de Bran: el niño pasa por múltiples etapas antes de transformarse en el Cuervo de tres ojos. Al final de la temporada 6, se completa la metamorfosis. Y es este personaje, ayudado por sus poderes de oráculo (que recuerdan a la Pitia griega), el que aportará al espectador nuevas claves de interpretación.

En la saga, la religión maniquea de R'hllor, profesada por Melisandre y Thoros de Myr, representa esta oposición entre el fuego y el hielo. Los fieles creen en la existencia de dos divinidades: por un lado el Señor de la Luz, símbolo del fuego y de la vida, y por el otro un dios sin nombre, asociado al frío y a la muerte. Estos dos personajes luchan entre ellos permanentemente por el bien y el mal. Y un día, el misterioso héroe Azor Ahai, elegido por R'hllor, se reencarnará para destruir el mal...

Durante las siete temporadas, el invierno avanza lentamente, invadiendo poco a poco todo Poniente. Cada vez más salvajes atemorizados se dirigen hacia el sur sin mirar atrás, huyendo de las «cosas que duermen de día y cazan de noche», como le explica Osha a Luwin, el maestro de Invernalía. No obstante, el mal está contenido al otro lado, detrás del Muro. Al menos, de momento.

## El espeluznante invierno de George R. R. Martin

La omnipresencia de la nieve en el Norte supone un escenario incomparable para un maestro del horror. Este es el motivo por el que la historia empieza en un bosque nevado en medio de la montaña. Aquí descubrimos, a modo de aperitivo, la existencia de los Caminantes Blancos, esta especie monstruosa con rostros extrañamente humanos.

Pero, ¿por qué son tan largos el verano y el invierno? Varios científicos han tratado de dar respuesta a esta pregunta. Según Thomas Douglas y Peter Griffith, la actividad volcánica es altísima en Poniente y en Essos, y esto desajusta enormemente el clima. Toman como ejemplo la isla de Sumatra, que en el año 1883 sufrió una erupción volcánica muy importante (la del Krakatoa), comparable a la Maldición de Valyria, producida cuatrocientos años antes de los acontecimientos de *Juego de Tronos*. Los residuos volcánicos escupidos por el Krakatoa afectaron a una región destacable de Asia. En consecuencia, las temperaturas bajaron en el mundo durante cinco años.

Otra posibilidad es que un asteroide se hubiera estrellado contra el planeta, acarreando un brusco clima invernal. Al fin y al cabo, explican los dos científicos, el frío fue también el origen de la desaparición de los dinosaurios.

Pero... ¿Y si las explicaciones fueran mucho más sencillas? En el año 2015, George R. R. Martin contó durante una conferencia en la Northwestern University que la gran tormenta de nieve de Chicago en 1967 le heló la sangre: «ese invierno hubo tanta nieve que no se podía ver nada más... Tanta nieve, tanto hielo... el frío era extremo». En esos momentos, el futuro escritor tenía diecisiete años. En dos días cayeron cincuenta y ocho centímetros de nieve sobre la ciudad, cuyas infraestructuras quedaron paralizadas.

Murieron una veintena de personas, y cincuenta mil vehículos fueron abandonados en las calles. No es tan terrorífico como un baño de sangre ocasionado por los Caminantes Blancos, ¡pero en todo caso es bastante traumatizante!

*Es a los pies del Muro  
donde se ve mejor el Muro*

Tiene una longitud de cien leguas, o bien unos cuatrocientos kilómetros, prácticamente la distancia que separa París de Ámsterdam. Tiene una altura de unos setecientos pies, o bien doscientos veinte metros. El Muro, con sus diecinueve torres, es un monstruo de hielo que parece alargarse hasta el infinito. Serpentea hacia el oeste por la garganta del río Agualechosa, y al este hasta la bahía de las Focas, en el Mar de los Escalofríos. El Muro es la frontera física que separa los Siete Reinos del resto del Norte, formado por amplias extensiones blancas donde la vida es escasa.

El muro es un elemento que aparece en numerosos mitos. Es un potente símbolo de delimitación. El hombre siempre ha erigido empalizadas para marcar geográficamente su territorio. Es un símbolo de seguridad que separa el espacio de peligro del dominio reconfortante y familiar, e invariablemente separa también el bien del mal.

#### LA CONSTRUCCIÓN DEL MURO

En *Juego de Tronos*, el Muro protege el reino del Pueblo Libre, a los famosos «salvajes», descritos como bárbaros. Sin embargo, el peligro no reside en esta comunidad de hombres y mujeres. Para comprender realmente la finalidad de este

muro, es necesario remontarse a ocho mil años antes de los acontecimientos. Se cuenta que una vez hubo un invierno terrible que duró varios años, sin sol, donde los hombres morían de frío y de hambre. Del corazón de esta oleada gélida apareció una horda de criaturas montadas en cadáveres de caballos, los famosos Caminantes Blancos. Llevaban con ellos un ejército de muertos vivientes. Entonces estalló la Batalla por el Amanecer, al final de la cual los Hombres recuperaron el poder sobre sus tierras. Esta victoria marcó el inicio de una nueva era. Se construyó el Muro y se constituyó una orden de Hermanos Negros, la futura Guardia de la Noche.

La construcción del Muro no fue tarea fácil. Estaba hecho totalmente de hielo, y fue construido por Brandon el Constructor, fundador de la Casa Stark. Según la leyenda, en esta ardua tarea contó con la ayuda de los gigantes. Fue imbuido con magia, como percibe Melisandre durante su breve estancia en el Muro. Una magia bastante poderosa para que los Caminantes no pudieran atravesarla. Su única alternativa es destruir parcialmente el paso para evitar el sortilegio.

Esta muralla forma parte de las nueve maravillas creadas por el hombre, una lista establecida por el escriba y viajero Lomas Pasolargo, que se podría comparar a nuestras Siete Maravillas del Mundo. Y no es para menos, con ese tamaño tan impresionante.

## LAS MURALLAS DE TROYA

Hay numerosos ejemplos de murallas en la mitología. El Muro de *Juego de Tronos* es comparable a las murallas de Troya, la ciudad histórica y legendaria ubicada en la costa asiática. La construcción de esta fortificación tuvo lugar durante la primera guerra de Troya.

Apolo y Poseidón fueron castigados por Zeus por haber participado en un complot de Hera contra él. El castigo con-

sistió en trabajar con un mortal, Éaco. Durante un año, se dedicaron a erigir estas murallas bajo las órdenes del rey de Troya, Laomedonte. Al finalizar la construcción, este último se negó a pagar a los dos dioses por su trabajo. Ello fue un buen ejemplo del *hibris*, esta desmesura que lleva a los hombres a creerse mejores que los dioses. Como castigo, Apolo esparció la peste y Poseidón soltó un monstruo marino sobre los troyanos.

Al igual que en la saga, la muralla de Troya tenía un intenso olor a sangre. Además, al haber sido erigida con la asistencia de los dioses, poseía por fuerza una esencia mágica, como el Muro.

### EL MURO DEL PRINCIPIO DEL MUNDO

Otro mito griego fundador de genealogías estaba protagonizado por una muralla, el Tártaro, que separaba el mundo de los Infiernos del de los dioses y los hombres. Al igual que el Muro, no estaba hecho de piedra, sino que estaba delimitado por ríos. Por lo tanto, este papel lo desempeñaba el elemento mineral, el agua.

El Tártaro nació del caos que precedió a la creación de los primeros dioses, después de la Tierra (Gaya) y de la Noche (Nix). Era el espacio más profundo de los Infiernos según Homero,<sup>5</sup> una región digna de las películas de terror más espeluznantes. Aquí no podía haber ninguna vida animal o vegetal. Detrás de la niebla constante, se podían ver pantanos y estanques de hielo. Por doquier reinaba un hedor insoportable. En el Tártaro fue concebido el palacio de Hades. En resumen, no era precisamente un destino turístico.

¿Y cuál era su finalidad? Pues hacer de cárcel para los criminales (los hombres que hacían actos de *hibris* o desmesura) o para las deidades caídas. Entre ellas, cabe destacar a los Gigantes. Y en *Juego de Tronos*, los gigantes viven al otro lado del Muro. ¿Coincidencia?

---

5. Homero, *Odisea*.



El muro como símbolo de delimitación es un motivo recurrente en diversas civilizaciones. En la mitología nórdica, Midgard<sup>6</sup> designaba tanto el recinto que delimitaba el mundo de los hombres como el mundo en sí.

La historia cuenta que la fortificación fue creada con las cejas del gigante Ymir, y el mundo de los hombres a partir de su cuerpo. ¿Cómo ocurrió todo esto? Estalló una guerra entre los gigantes y los dioses i cuando esta terminó, la primera generación de dioses mató a Ymir. Entonces utilizaron su sangre para crear el mar, su piel para la tierra, sus huesos para las montañas, su cráneo para el cielo y sus cejas para las murallas.

Esta muralla debía proteger el mundo de los otros gigantes, descendientes de Ymir. El mito cuenta que los dioses también crearon la primera pareja humana a partir del tronco de un árbol cultivado en esta tierra. Resulta difícil no pensar en los árboles corazón o arcianos, así como en los Hijos del Bosque. ¿Y dónde quedan los Caminantes Blancos, en todo esto?

## ¿LO SABÍAS?

### **Midgard y *El Señor de los anillos***

¿Qué es Midgard? El nombre significa algo así como «espacio cerrado del medio». Midgard formaba parte de los Nueve Mundos de la mitología nórdica que se encontraban en Yggdrasil, el Árbol del Mundo. Esta denominación ha aparecido en numerosas obras modernas de ficción, pero quien lo popularizó realmente fue J. R. R. Tolkien: su «Tierra Media» (*Middle-earth*) aparece en *El libro de los cuentos perdidos*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. El término se refería al mundo humano original, seis mil años antes de las aventuras de nuestros queridos hobbits. No hay duda de que George R. R. Martin se inspiró en esta geografía para crear Poniente.

---

6. «Midgard: Norse mythology», *Encyclopedia Britannica*, 2017.



## UN POCO DE HISTORIA

### ¿Y SI EL MURO HUBIERA EXISTIDO DE VERDAD?

En *Juego de Tronos* confluyen múltiples influencias. La simbología del Muro está presente en la historia como sinónimo de separación de la población. Es fácil pensar en el muro de Berlín, que separó la capital alemana en dos tras la conferencia de Yalta en 1945. Otro referente es el Telón de Acero, que en Europa del Este marcó los límites de la URSS y de los estados bajo el yugo del poder soviético.

Pero el muro que sirvió de inspiración directa, y cuya similitud es más evidente, no es otro que el Adriano. Era un muro de piedra con trescientas torres y diecisiete campamentos que cortaba el norte de Inglaterra en dos. Tenía una longitud de ochenta millas romanas (es decir, más de 115 km). Fue construido en el s. II d. C. con el objetivo de proteger la Inglaterra romanizada de las incursiones de los bárbaros. La evolución de la Guardia de la Noche es también un guiño a la historia: el poder político se fue alejando progresivamente de la fortificación y los soldados abandonaban sus puestos para instalarse en los campos circundantes.

Veinte años más tarde se construyó el Muro de Antonino, en pleno corazón de la actual Escocia. A la larga, fue rebasado por los ejércitos pictos (antiguas tribus escocesas) y finalmente abandonado.

## *Bosques, aire fresco... y caminantes*

Caminar por la naturaleza es bueno para la salud. Esta frase es mejor no decírsela a nuestros amigos de la Guardia de la Noche, a riesgo de recibir un buen bofetón. Y se entiende. El suyo es un trabajo difícil. Resumiendo: cuando un hombre se convierte en Hermano Negro (un «cuervo», según los salvajes), hace un voto de castidad y acepta un pacto de por vida. Es imposible abandonar el puesto o negociar una ruptura convencional.

Estos votos recuerdan los que hace buena parte del clero. Con la salvedad de que, a priori, no se ejecuta a un cura por desobedecer las órdenes. Los Hermanos Negros deben defender el reino a toda costa, dando su vida si es necesario. Recuerdan un poco a los caballeros de la Edad Media, un arquetipo cuyas fuentes están en la imagen idealizada del soldado griego. En las ciudades antiguas, un hombre solo alcanzaba la realización a través de la guerra: luchaba por la supervivencia de la ciudad y para proteger a los descendientes asegurados por las mujeres. De ahí viene la expresión de «la bella muerte», una muerte en combate, una muerte que tiene sentido.

### PURO DE CUERPO Y DE ESPÍRITU

La mitología grecorromana está repleta de héroes guerreros magnificados, como Heracles/Hércules, Perseo, Odiseo/Ulises y otros. Muchos de ellos murieron en combate: una muerte

ejemplar. Es el caso de Aquiles, en la *Iliada*.<sup>7</sup> El héroe, hijo de una diosa y de un hombre, fue sumergido de niño en el Estigia, río de los Infiernos, de manera que su cuerpo se volvió invencible. Tan solo permaneció mortal el talón por el que lo sostuvo Tetis para sumergirlo.

Su madre hizo lo imposible para evitar que se cumpliera la profecía: se decía que Aquiles moriría en el campo de batalla. Cuando estalló la guerra de Troya, Tetis intentó impedirle que Aquiles participara, pero él se lanzó de cabeza a la batalla, consciente de los riesgos. Y aunque dudaba de que este combate pudiera ser su último, tenía presente su objetivo como hombre: morir en batalla para quedar realizado.

Fue Paris quien lo mató lanzando una flecha (guiada por Apolo) al talón del héroe. De ahí viene la expresión «talón de Aquiles».

En cuanto a la castidad, es un tema recurrente desde la Antigüedad, aunque está asociado con más frecuencia a las mujeres. Hipólito, hijo de Teseo, es uno de los raros ejemplos de figura masculina que eligió la abstinencia. Pero en este caso concreto, tiene más que ver con la misantropía que con un ideal simbólico. No olvidemos que la relación con la sexualidad (el Eros) es uno de los elementos centrales de su historia: Fedra, su madrastra, se enamora locamente de él por intervención de Artemisa, lo que la conducirá invariablemente a la muerte.

Tradicionalmente, la relación con la sexualidad se asociaba a una idea de pureza del cuerpo y de la mente, una forma de ascetismo. En la Edad Media, teóricamente se debía ser virgen antes del matrimonio. La actividad sexual solo tenía sentido para la procreación. A la práctica, las costumbres eran más relajadas, a pesar de la culpabilización de la Iglesia. Esta concepción se oponía radicalmente a la concepción guerrera de

---

7. Homero, *Iliada*, óp. cit.

la ciudad griega, que defendía la idea de una ciudad próspera llena de hijos felices que, a su vez, la protegían.

En la Antigüedad, la virginidad era asunto de mujeres, e incluso el sacerdocio desprestigiaba este concepto. Entre las divinidades grecorromanas, ninguna figura masculina elegía la castidad. En cambio, numerosas diosas mantenían puro su cuerpo. Este es el caso de Artemisa y de Atenea, por ejemplo.

Volviendo a la Edad Media, encontramos textos que resaltaban una castidad idealizada, encarnada por personajes virtuosos como Perceval, Galahad o Bors: aquí tenemos unos Cuervos que combaten a los villanos y protegen a las viudas y a los huérfanos repeliendo al enemigo desde detrás de las murallas.

#### DE LOS CAMINANTES A LOS HIJOS DEL BOSQUE

El enemigo parece sacado de las peores historias de terror para niños. Es pálido, con ojos brillantes como el cristal y al moverse va acompañado de un viento gélido que no augura nada bueno. Es el colmo del terror. Se pasea seguido por una horda de muertos vivientes de bastante mal agüero. Estos seres, que desaparecieron hace unos ocho mil años, están plenamente integrados en las leyendas de Poniente, hasta el punto de que la gente ha olvidado que estuvieron a punto de destruir el mundo de los hombres.

Su existencia procede del mito del Ragnarök,<sup>8</sup> que describe las tropas de muertos guiadas por Loki, dios de la discordia. Esta horda aterradora procede del Hel, el mundo de los muertos, y acompaña a los gigantes para combatir a Odín, Thor y otros dioses. Esta gran batalla dará lugar al Fimbulvetr, un invierno de tres años particularmente nevado. Este largo invierno marcará el fin de la humanidad, y posteriormente nacerá un nuevo mundo.

---

8. Snorri Sturluson, *Textos Mitológicos de las Eddas*.

A esto hay que añadirle la oscura comunidad de los Hijos del Bosque. Estos seres, descritos como los primeros habitantes de Poniente (al menos doce mil años antes de los acontecimientos de *Juego de Tronos*), son la unión entre el universo del hombre y el mundo salvaje. Tienen una piel gris amarronada con manchas claras que les da un aspecto de ciervos. Tienen cuatro dedos con garras negras. Al alcanzar la edad adulta no miden más que un niño humano. Durante su aventura, Bran descubre que esta especie es responsable de la creación del primer Caminante Blanco. Los Hijos del Bosque los crearon como medio de defensa contra los Primeros Hombres, pero con el tiempo se volverían en su contra.

¿De dónde proviene esta comunidad? Las inspiraciones son múltiples, y con razón. Desde tiempos inmemoriales, la naturaleza fue un objeto de fascinación para el hombre, que trató de conectarse con ella a través de mitos y leyendas. Esto explica la gran abundancia, desde la Antigüedad, de personajes antropomórficos pero con características del mundo salvaje.

Las dríades de la mitología griega eran ninfas del bosque procedentes del árbol de las Hespérides. Al igual que los Hijos del Bosque, estas divinidades menores tenían miedo de los hombres y se escondían de ellos. También hay que pensar en las melíades, ninfas de los fresnos. Y siglos más tardes, en la leyenda artúrica, encontramos a múltiples personajes mágicos en el bosque de Brocelianda.

Los Hijos del Bosque son herederos de las numerosas figuras menores que aparecen por todo el folklore europeo: centauros, faunos como el célebre Pan, gorgonas, quimeras, elfos, farfadets y muchos otros. Suficiente como para maravillarse al niño que todos llevamos dentro.

## *¿Quién ha visto al huargo?*

Los lobos atraviesan el bosque con una elegancia incomparable, se adentran en la oscuridad, reaparecen, atacan y vuelven a fundirse con el mundo salvaje tras haber compartido con el hombre un momento de una humanidad inquietante.

El lobo es para los Stark lo que el dragón para los Targaryen: un símbolo de poder guerrero y un acompañante fiel. No es sorprendente que este animal esté tan presente en *Juego de Tronos*. De hecho, el animal está presente ya en los inicios de la trama. Al encontrar a los cachorros de lobo en el bosque, al principio de la saga, los cuatro hijos de Ned afirman su identidad. Además, el hallazgo es un presagio de las guerras por venir.

### EL NACIMIENTO DE APOLO Y ARTEMISA

El animal está presente en la cultura occidental desde la Antigüedad. En esa época tenía un papel muy particular en las leyendas y en las creencias. No tenía necesariamente una imagen negativa (esta se forjó en parte de la cristiandad en la Edad Media), sino que era un símbolo de poder y de inteligencia.

Los griegos asociaban el lobo (*lykos*) con la fuerza y el saber. El Liceo, la escuela de Aristóteles, llevaba este nombre en honor a Apolo Licio, dios de la luz y de los lobos. Para comprenderlo, hay que volver al mito del nacimiento del dios y de su gemela Artemisa.

Zeus se enamoró de la titánide Leto y se apareó con ella antes de casarse con Hera. Sin embargo, su futura esposa montó en cólera y declaró que toda tierra que acogiera a la amante quedaría desprovista de sol. Para evitar la venganza de Hera sobre Leto, el rey del Olimpo transformó a Leto en loba y la llevó a la isla de Delos (u Ortigia, según las versiones). Allí, asistida por Ilitía, diosa de los nacimientos, dio a luz a Apolo y a Artemisa. Los dos hermanos eran opuestos y complementarios. Él era el símbolo del sol, ella el símbolo de la noche. Fueron llamados Apolo Lykeios y Artemisa Lycaea, representaciones de la caza, pero también de los ritos de paso a la edad adulta (de ahí el Liceo), especialmente a través de las profecías de la Pitia.

### LA FUNDACIÓN DE ROMA

Bastantes años más tarde, los romanos retomaron la imagen del lobo para asociarla esta vez a Marte (Ares), dios de la guerra. Pero no solo eso. Si el famoso canino es uno de los símbolos de Roma, no es por nada: según el mito, una loba tuvo un papel crucial en la fundación de la ciudad.<sup>9</sup>

Al principio estaba Rea Silvia, una joven de Alba Longa, en la actual Italia central. La ciudad estaba regentada por Amulio, que le había arrebatado el trono a su hermano Numitor, padre de Rea. Ella era una vestal, es decir una sacerdotisa consagrada a Vesta, diosa del fuego. Había hecho un voto de castidad, pero una noche Marte la violó, y de esa unión salieron dos hijos, Rómulo y Remo. Amulio, tío de Rea, la obligó a abandonar a los dos niños en el Tíber con el pretexto de que una vestal no podía tener hijos. En realidad, temía que los dos niños reclamaran el trono al alcanzar la edad adulta. Pero los recién nacidos sobrevivieron y fueron descubiertos por una loba en una cueva a los pies del monte Palatino. El animal los amamantó y los crió.

---

9. Plutarco, *Vidas paralelas*.



Más tarde, fueron encontrados por un campesino, que los educó. Y un buen día se reencontraron con Numitor, que comprendió enseguida quiénes eran y los llevó hasta Alba Longa, donde la familia quedó reunida. Pero los muchachos tenían otras aspiraciones y abandonaron la ciudad para fundar una ciudad nueva allí donde habían sido salvados. Para encontrar el lugar, recurrieron a la interpretación de los presagios. Rómulo se instaló en el monte Palatino y Remo en el Aventino. El primero vio doce buitres y el segundo tan solo seis. Por lo tanto, Roma sería construida a los pies del Palatino. Rómulo trazó en el suelo unas marcas para delimitar las futuras murallas de la ciudad, pero su hermano, celoso por haber perdido, lo desafió y pasó por encima del trazado sagrado. Su hermano desenvainó la espada allí mismo y lo mató.

#### ASTUCIA Y PODER

Durante mucho tiempo se ha asociado al lobo con la cacería, pero también con la protección y la destrucción. Desde la prehistoria, el animal era el guardián de los hombres antes de convertirse en su compañero, el perro.

Los celtas, igual que los germanos, colocaron al animal en lo más alto de su panteón. Por eso a Lug, dios central de la mitología celta, se lo representa acompañado por dos lobos. Al igual que a Odín, divinidad nórdica que observa el mundo desde Asgard secundado por sus dos lobos.

En la leyenda artúrica, igual que en la de Grecia, el lobo estaba asociado a la instrucción. Merlín estaba en contacto con el mundo salvaje y se adentraba con frecuencia en el bosque para encontrarse con Blaise (o *Bleiz*, alias «el lobo»). Este personaje, escriba y confidente del mago, estaba considerado como un hombre lobo protector. Era el doble simbólico de Merlín.

En *Juego de Tronos*, el lobo tiene una importancia capital. Sin embargo, su papel está infrautilizado en la serie en beneficio de los dragones. Todos los lobos de la camada tienen un vínculo particular con su propietario. Los jóvenes Stark pueden comunicarse con su mascota mediante los sueños, aunque es cierto que Bran demuestra una predisposición especial. Se trata de un vínculo profundo entre el humano y el animal. Este mismo vínculo acompañará el desarrollo de los poderes de los cambiapielos de Bran.

El poder de los lobos siempre ha fascinado al hombre; esto explica la creencia en la existencia de los licántropos, medio hombre y medio lobo. En la mitología nórdica, Fenrir era un lobo gigantesco, hijo del dios Loki y de la gigante Angrboda,<sup>10</sup> que junto a su hermana Hel (diosa de los muertos) y su hermano Jörmungand (serpiente de Midgard) formaban un trío maléfico que proclamaba del fin del mundo.

Las profecías anunciaban que el animal llevaría a los dioses a su perdición. Es por ello por lo que los Æsir, dirigidos por Odín, intentaron encadenarlo, pero Fenrir era muy astuto y fue necesario recurrir a otras argucias. Le plantearon un desafío: que lograra deshacerse de la cadena que le habían fabricado. El lobo, tocado en su amor propio, aceptó el reto y logró liberarse. Entonces los dioses crearon una cadena más sólida y volvieron a desafiar al animal. Una vez más, se liberó fácilmente. Entonces pidieron a los elfos que confeccionaran una cadena mediante la magia: parecía una cinta de seda, lo que despertó las sospechas de Fenrir. Respondió a los Æsir que destruir una simple cinta no tenía nada de glorioso y que si por el contrario se trataba de una cinta mágica, jamás podría deshacerse de ella. Finalmente, aceptó el desafío pero con una condición: que uno de los dioses metiera una mano en su boca como señal de confianza. Tan solo aceptó Týr, dios de la guerra justa.

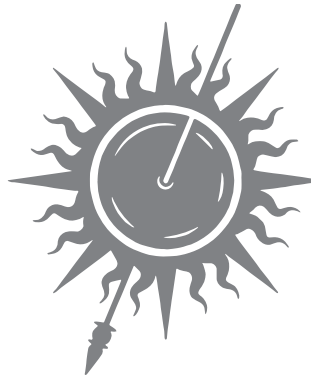
---

10. Snorri Sturluson, óp. cit.

Ataron a Fenrir, que no logró liberarse. Empezó a forcejear, le arrancó la mano a Týr y trató de morder a los demás dioses. Para disuadirlo, le trabaron las fauces con una espada y lo ataron a consciencia. A partir de entonces no pudo hacer otra cosa que rugir y las babas que goteaban de su boca se convirtieron en el nacimiento del río Ván.

Al llegar el Ragnarök, la profecía se cumplió por fin: la cinta que apresaba al lobo se soltó, y el animal participó en la gran batalla final al lado de Loki y de los gigantes contra los Æsir. Fenrir devoró a Odín y fue asesinado por su hijo, Vidar, dios de la venganza.

Cuando Arya se reencuentra con Nymeria, la loba había regresado a su estado salvaje y lideraba una jauría de lobos. Aquí se puede ver un paralelismo con los Managarm, hijos de Fenrir y Jarnvid. Se trataba de lobos terroríficos que se alimentaban de carne humana. Hati y Sköll, en concreto, desempeñan un papel central en el Ragnarök: devoran el sol y la luna, mientras que su padre devora los astros, acabando así con el mundo.





## UN POCO DE HISTORIA

### ¿EL LOBO HUARGO ES UN ANIMAL REAL?

Aunque la inspiración nórdica es primordial en la invención de los lobos huargos, no es la única. George R. R. Martin se basó en ciertos rasgos de un animal ya extinguido, el *Canis dirus*. Este lobo medía unos 1,50 metros y pesaba cerca de 80 kilos. Vivió en Norteamérica, probablemente durante el Paleolítico. Al igual que los fieles compañeros de los Stark, tenía unas fauces y unos dientes proporcionalmente más grandes que los de los lobos actuales, pero a diferencia de su ancestro histórico, los lobos huargos poseen unas patas largas que les permiten correr a gran velocidad, y su cerebro está más desarrollado, de modo que son más inteligentes y sociables.