

A MITOLOGIA EM
GAME
OF
THRONES
GWENDAL
FOSSOIS

AS REFERÊNCIAS MITOLÓGICAS
NO UNIVERSO FICCIONAL DE
GEORGE R. R. MARTIN

minotauro

Tradução:
Caroline Micaelia

 Planeta

minotauro

Trecho antecipado para divulgação. Venda proibida.

SUMÁRIO

PREFÁCIO	II
----------------	----

FOGO E GELO

<i>Dois elementos fundamentais</i>	I7
--	----

WINTER IS COMING.....	19
-----------------------	----

O nascimento do mundo	19
-----------------------------	----

Fogo <i>versus</i> gelo	21
-------------------------------	----

Do Ginungagape ao Ragnarök	22
----------------------------------	----

É NO PÉ DA MURALHA QUE SE

VÊ MELHOR A MURALHA	27
---------------------------	----

A construção da Muralha	27
-------------------------------	----

As fortificações de Troia.....	29
--------------------------------	----

A muralha na origem do mundo.....	29
-----------------------------------	----

ALGUNS CAMINHANTES E UM PRATO

CHEIO DE VENTO GELADO!.....	33
-----------------------------	----

Puro de corpo e espírito	34
--------------------------------	----

Dos caminhantes aos Filhos da Floresta.....	36
---	----

ALGUÉM VIU O LOBO GIGANTE?.....	38
---------------------------------	----

O nascimento de Apolo e Ártemis.....	38
--------------------------------------	----

A fundação de Roma	39
--------------------------	----

Astúcia e poder.....	40
----------------------	----

UM DRAGÃO PODE ESCONDER OUTRO.....	45
------------------------------------	----

Um dragão de uma ou mais cabeças.....	46
---------------------------------------	----

Dragões são criaturas do mal?.....	47
------------------------------------	----

De Fafnir a Merlin	49
--------------------------	----

Filhinhos da mamãe	50
--------------------------	----

FOGO E TERRA

<i>O mundo conhecido, com ou sem dragões</i>	57
O BOM, O MAU E O TRONO	58
A caça ao Trono	58
Ser bom e justo	61
Do Norte a Dorne.....	63
7X7 = GoT	65
A GOTA D'ÁGUA QUE FAZ A COROA	
TRANSBORDAR	70
Água: obstáculo ou estratégia?	70
Os homens de ferro e o Deus Afogado.....	73
VALÍRIA: O MISTÉRIO DA CIDADE ENGOLIDA	79
De Atlântida a Ys.....	80
O ORIENTE, AS NOVE CIDADES E UM POUCO DE	
MAGIA: QARTH E O MAR DOTHRAKI	86
A fascinação pelo ouro	86
Da magia e dos bruxos	88
O ORIENTE, AS NOVE CIDADES E UM POUCO	
DE MAGIA: HARPIA E BRAAVOS	92
Braavos e o titã	93

FOGO E SANGUE

<i>Personagens até a última gota</i>	99
CAVALEIROS DE PERDER A CABEÇA	101
A donzela de Orleans	102
Artur Pendragon.....	103
Gelo, Excalibur e Durindana	104

CATELYN: “FUI A UM CASAMENTO E ACORDEI TRANSFORMADA EM ZUMBI: PQP”	110
Um banquete sangrento	110
Senhora coração de pedra	114
AS TRÊS REGRAS DE CERSEI:	
FAMÍLIA, PODER E SADISMO.....	120
Cersei, a feiticeira.....	121
Cersei, a rainha.....	122
Cersei, a venenosa	123
MELISANDRE DE MUITAS FACES	129
O símbolo do fogo.....	129
Sacrifício e bruxaria	131
A profeta.....	133
BÁRBAROS SAINDO PELO LADRÃO	135
Bárbaros de ontem e de hoje.....	135
Os centauros.....	137
Sexo e violência.....	138
Europa e as sabinas.....	139
A boa carne... humana.....	141

FOGO E BUSCAS

<i>A saga dos heróis</i>	145
A VIAGEM INICIÁTICA DE TYRION.....	147
Dioniso, nascido duas vezes.....	147
O caminho, da Muralha a Essos	149
Ser diferente é legítimo	150
DUAS IRMÃS PARA UM REI (DO NORTE)	154
Antígona e Ismênia, lados opostos.....	154
Os Homens Sem Rosto.....	155
A Odisseia de Arya	158
Sansa, a nova Helena	159

BRAN, O BENDITO -	
E OUTRAS HISTÓRIAS DE CORVO.....	165
Bran, o Gaulês.....	165
O passáro de plumas negras.....	167
O corvo de três olhos.....	168
De volta às origens.....	171
JON, FILHO DOS DEUSES - OU QUASE	173
Até que é legal ser bastardo	173
O novo Héracles	175
O novo rei Artur	177
Um problema edipiano.....	178
O Rei está morto! Viva o Rei!.....	180
DAENERYS: CINCO LIÇÕES	
PARA APRENDER A REINAR.....	184
Daenerys, a valquíria.....	185
Daenerys, a miceniana.....	187
Daenerys, a mãe adotiva	187
Daenerys, a legisladora.....	189
Daenerys, a messias?	190
A DOIS PASSOS DO TRONO DE FERRO	193
ÍNDICE REMISSIVO.....	199

minotauro

minotauro

Trecho antecipado para divulgação. Venda proibida.



prefácio

inotauru

NO PRINCÍPIO, AS TERRAS ERAM VASTAS E COBERTAS de florestas. Algumas pessoas teriam ficado surpresas com a construção de uma torre ao norte do estuário do Água Negra. Surpresas em observar o povo se amontoar em volta dessa pequena aldeia que em breve se tornaria a capital, Porto Real. Então, do outro lado, num lugar em que o poder político era mais forte, por onde já se espalhavam campos perfumados, os territórios eram partilhados entre sete suseranos. Isso foi pouco antes do ano 1; pouco antes de Aegon Targaryen, o Conquistador, fundar o reino do Crepúsculo, ou os Sete Reinos; pouco antes de ele construir o imponente Trono de Ferro, com mil espadas de seus inimigos derrotados,

fundidas pelo dragão Balerion. Antes de Aegon se tornar rei dos Ándalos, dos Roinares e dos Primeiros Homens.

Pouco menos de trezentos anos mais tarde, depois de o povo ver nada menos que quinze outros reis da dinastia Targaryen esfregarem o traseiro nesse trono perigosamente cortante, um golpe de Estado levou à liderança um dos suseranos dos Sete Reinos: Robert Baratheon, o Usurpador, que assumiu a coroa durante quinze anos, até sua morte. E isso em benefício dos Lannister, caracterizados pelo emblema do leão, os quais, dizia-se, sempre pagariam suas dívidas. Ou não, no fim. E daí em diante, é guerra – entre o Norte e o Sul, entre o Sul e o Sul, entre o Norte e o Norte, entre o Sul e as cidades livres, para além do Mar Dothraki. É guerra em todo lugar, com o objetivo comum de chegar a esse trono de lâminas, dito potencialmente mortal.

Esse universo é venerado por mais de 15 milhões de fãs (16,5 milhões de pessoas assistiram ao episódio final da sétima temporada, em 2017)¹ em mais de sessenta países de todos os continentes! Os livros chegaram a mais de 70 milhões de exemplares vendidos. E isso sem falar no download ilegal, que também chega a uma soma violenta.

Mas por quê? Como George R. R. Martin se tornou o feliz autor de uma gigantesca indústria de ficção que faz tanta gente feliz?

Ele criou um cenário romanesco inspirado livremente em nosso fecundo imaginário, estimulado pela cartografia

¹. Bastien Hauguel, “Game of Thrones: la saison 7 est celle de tous les records”, em *Le Point.fr*, agosto de 2017 (artigo consultado em setembro de 2018).

histórica. O próprio autor admite ter recorrido a *Senhor dos anéis*, buscando, ao mesmo tempo, construir um mundo um pouco mais realista. Com menos criaturas fantasiadas, é claro, mas ainda ancorado num universo medieval provável, comparável à Inglaterra que, no fim da Idade Média, sofria com os espasmos causados pela Guerra dos Cem Anos. E esse não é o único elemento que recorre à história ocidental. Os dothrakis lembram claramente os exércitos mongóis. As cidades livres e Valíria remetem às cidades gregas e ao Império Romano, e a Baía dos Escravos muito deve à Pérsia antiga e à Mesopotâmia. Sem contar que há também o Casamento Vermelho, inspirado diretamente na sangrenta história da Grã-Bretanha... É de perder a cabeça!

Tudo isso coexiste alegremente num anacronismo assumido, que compõe um universo de fantasia cujos limites nem sempre são claros. Isso porque em *Game of Thrones* há magia, ou melhor, magias: homens ressuscitados por algum mistério desconhecido, pessoas que são expostas ao fogo e não morrem queimadas, dragões e lobisomens, além dos personagens que mudam de aparência e daqueles que podem entrar na mente de animais... Mas o pior de tudo são as hordas de mortos-vivos congelados até os ossos, que seriam simplesmente ridículos se não fossem assustadores.

Guiado por esses povos e pela história romanceada, George R. R. Martin mergulha de cabeça nos mitos e, com eles, faz uma bela mistura a fim de compor um pano de fundo que não para de perturbar o curso normal dos eventos. Ora, o que seria de Daenerys sem seus dragões? Quem

ligaria para a Patrulha da Noite se não fossem os estranhos Caminhantes Brancos do outro lado da Muralha? E de onde sai alguém como Melisandre, no final das contas?

O autor esconde múltiplas referências a lendas e mitos gregos e romanos,² arcaicos e clássicos, mas igualmente aos nórdicos, anglo-saxões e arturianos, além de referências quase nítidas às religiões e crenças pagãs, as quais dão total sentido ao universo mágico tecido por ele. Este livro convida você a redescobrir a sua saga preferida por meio de uma leitura desses mitos.³ É um passo além para compreender o universo místico e atrativo composto ao longo dos cinco livros e das oito temporadas da série, para que seja mais bem aproveitada a trama que se encena por trás destas três célebres palavras: *Game of Thrones*.

minotauro

². A mitologia greco-romana é fervilhante e, por isso, uma mesma história pode ter muitas versões. Esta obra se fundamenta em um painel rico de autores, entre os quais: Hesíodo e Homero, mas também Apolodoro (ou Pseudo-Apolodoro). Para ir mais longe na análise, vale ainda recorrer ao trabalho de historiadores especialistas no assunto. Jean-Pierre Vernant, por exemplo, propôs estudos exaustivos sobre a civilização grega e sua expressão primeira nos mitos. Ver *L'individu, la mort, l'amour: Soi-même et l'autre en Grèce ancienne* (Paris: Gallimard, 1989).

³. Grande parte da mitologia grega foi retomada pelos romanos, o que explica o fato de que alguns historiadores tratam de ambas as civilizações. No entanto, divergências são frequentes. Para distinguir as duas mitologias, neste livro, são utilizados os nomes gregos ou latinos correspondentes. Por exemplo, as genealogias divinas gregas colocam em cena Zeus, deus do Olimpo. Na versão romana, ele é chamado Júpiter.

minotauro

minotauro



Trecho antecipado para divulgação. Venda proibida.

minotauro

WINTER IS COMING...

O manto branco se estende por milhões de quilômetros, em relevos montanhosos marcados unicamente pelas sombras dos homens e de outras criaturas que deixam suas pegadas nesse espesso tapete imaculado, embora seus traços impressos no solo congelado desapareçam quase imediatamente, varridos pelo vento empoeirado e pelas tempestades de neve.

Viver no Norte não é uma coisa simples – qualquer selvagem pode confirmar. Da Muralha a Winterfell, ninguém para de repetir, às vezes em tom de brincadeira: o inverno está chegando, sim, e ele não vem sozinho.

Nessa região extrema dos Sete Reinos, mulheres e homens estão acostumados ao rigor do frio. Mesmo assim, eles temem os períodos inverniais como temem a peste; trata-se, afinal, de longos momentos nos quais o sol é quase inexistente, as colheitas são reduzidas, e – assim dizem – terríveis criaturas podem ganhar vida.

O NASCIMENTO DO MUNDO

No universo de *Game of Thrones*, os verões e os invernos têm longa duração, chegando às vezes a perdurar por anos a

fio. É nesse contexto que se insere a disputa pelo reino. E o tema da oposição, por mais maniqueísta que possa parecer à primeira vista, encontra-se no núcleo de diversos mitos.

Em todas as civilizações, desde a Grécia Antiga até a formação do pensamento judaico-cristão, os homens observam as coisas à sua volta com um olhar que se manifesta por meio de uma escala de valores entre o bem e o mal. Se nos debruçássemos sobre as grandes epopeias gregas, poderíamos pensar no difícil retorno de Ulisses, na *Odisseia*,⁴ uma vez que o rei navegador se coloca em oposição às criaturas maléficas que tentam atrapalhar seu caminho. Mas até mesmo antes disso, na Guerra de Troia,⁵ quando os benfeitores aqueus (os gregos) se unem para salvar a honra de Menelau contra os troianos, após o sequestro da bela Helena. Era então preciso vingar o rei de Esparta – e, se desse para salvar Helena, melhor ainda. Envolvidos no jogo, os próprios deuses colocam-se numa situação de oposição: Poseidon, Athena, Hermes e Hefesto contra Apolo, Ártemis, Ares e Afrodite.

Essa dualidade existe desde a origem da mitologia. É sua razão de ser. Ela justifica a existência dos homens, esses mortais que consistem numa cópia malfeita dos deuses – para a alegria de Prometeu. As genealogias divinas, desenhadas por Hesíodo no século VIII a.C., justificam a criação dos deuses como fruto de uma oposição entre a Terra (Gaia) e o Céu (Urano).⁶ Na origem do mundo, eles eram grudados

⁴. Homero, *Odisseia*. São Paulo: Penguin/Companhia das Letras, 2011.

⁵. Homero, *Ilíada*. São Paulo: Penguin/Companhia das Letras, 2013.

⁶. Hesíodo, *Teogonia*. São Paulo: Hedra, 2013.

um no outro e, com o desenrolar dos eventos, o Céu não parava de engravidar a Terra: uma gravidez permanente e desagradável. Mas eis que um belo dia um desses alegres rebentos, Cronos (o futuro pai de Zeus), usa uma foice para arrancar o sexo do Céu, que se distancia imediatamente da Terra, tamanha a dor, e nunca mais torna a descer.

FOGO *versus* GELO

A oposição entre dois estados é uma constante em *Game of Thrones*: entre o bem e o mal, entre os selvagens e os outros humanos, entre a vida e a morte. Mas é sobretudo na dualidade entre fogo e gelo que se baseia o particular universo da saga.

O episódio piloto da série já dá o tom: o frio do Norte se opõe violentamente à leveza de Porto Real e, mais do que isso, à leveza de Essos, onde Daenerys adentra uma banheira cuja água fervilhante certamente a teria queimado, fosse outro o caso. A primeira imagem que o espectador tem da jovem oferece um indício de peso sobre o final da primeira temporada: não, a filha de Aerys II, conhecido como Rei Louco, não teme as chamas. Ela carrega no sangue *o fogo do dragão*...

Ao longo da saga, o paralelo entre fogo e gelo é permanente. Ele é marcado pela marcha em forma de busca liderada, de um lado, por Daenerys e seu clã em direção à Fortaleza Vermelha e, de outro, pelos Caminhantes Brancos em direção a Porto Real. Esse paralelo se rompe no instante em que os dois elementos se afrontam, no fim da sétima

temporada. De repente, a potência do fogo cuspidos pelos dragões da pretendente ao Trono, que em geral dão a impressão de serem invencíveis, é esmagada pela mira certa do Rei da Noite. Viserion, trespassado pela lança de gelo, desliza lentamente em direção às profundezas e desaparece sob o manto branco. Esse combate simbólico, aguardado desde o nascimento dos dragões, marca o fim daquela dupla busca. Com Viserion transformado em espectro, o Exército dos Mortos pode finalmente atravessar a Muralha e, ao mesmo tempo, Daenerys pode, pela primeira vez, adentrar Porto Real.

DO GINUNGAGAPE AO RAGNARÖK

Essa dualidade se fundamenta basicamente no mito nórdico do Ginungagape, que conta a origem do mundo. Ela está no núcleo do *Völuspá*,⁷ poema composto no século X. O Ginungagape era um poço sem fundo que precedia a criação do cosmos. Ele separava dois universos opostos: Niflheim, o mundo de gelo, e Muspellheim, o reino do fogo. É o encontro dos dois elementos que permite a criação dos homens.

Entediado no Muspellheim, um gigante, único ser vivo ali presente, começa a soprar fogo em direção ao fundo do abismo. Com isso, o gelo acaba derretendo, e o vapor que sai dele termina por criar Ymir, cujo corpo dá vida a Midgard, reino de domínio dos Homens.

⁷. Lee M. Hollander, *The Poetic Edda*. Austin: University of Texas Press, 1986.

O *Völuspá* traça um paralelo com o Ragnarök, profecia do fim do mundo, na qual os elementos, no sentido oposto ao do mito da criação, passam a ter uma função, e na qual o frio adquire um papel central. Pouco antes da desapareição dos Homens, mas também dos deuses e de outras criaturas mágicas, um inverno de três anos invade o mundo. É exatamente essa a profecia anunciada pelos Stark e pela Patrulha da Noite: o inverno está chegando. E ele vem com um fedor de morte de arrepiar os cabelos.

No mito do Ragnarök, as torrentes e o fogo põem fim à destruição. Salvo que, nele, ela não é negativa, uma vez que simboliza o renascimento do mundo. O que se retrata, no caso, é o mito judaico-cristão do Apocalipse e, com ele, alegorias exemplares – entre as quais a do Dilúvio, em que um casal humano deve sobreviver para fundar uma nova civilização.

Em *Game of Thrones*, o renascimento passa por um conjunto de buscas iniciáticas empreendidas por uma nova geração: Daenerys, que tem apenas 14 anos no início do primeiro livro (16, na série), Arya (9/11 anos) e Jon (14/17 anos), para citar somente alguns. As gerações anteriores vão se apagando em torno deles para lhes dar a possibilidade de liderar, à sua maneira, um Ragnarök simbólico que definiria os contornos de uma nova civilização, baseada em valores que lhe são próprios. Paralelamente, essa passagem apoia-se no nascimento de duas espécies de animais extraordinárias, que marcam, ambas, a estrutura narrativa do início da saga, dando ritmo à sequência.

Além disso, essa jovem geração deve construir suas primeiras armas e liderar buscas para apreender e conquistar domínio sobre o mundo. Bran é o exemplo mais chocante disso: o garoto passa por múltiplas etapas antes de se transformar no corvo de três olhos. No fim da sexta temporada, a metamorfose se completa. Com a ajuda de seus poderes de oráculo, um pouco como a Pítia grega, Bran é o tipo de personagem que fornece ao espectador novas chaves de leitura.

Na saga, a religião maniqueísta de R'hllor, representada por Melisandre e Thoros de Myr, traz igualmente essa oposição entre o fogo e o gelo. Os fiéis creem na existência de duas divindades, o Senhor da Luz de um lado, símbolo do fogo e da vida e, do outro, um deus sem nome, associado ao frio e à morte. Esses dois personagens lutam constantemente um contra o outro pelo bem e pelo mal. E, assim, chegaria o dia em que o misterioso herói Azor Ahai, escolhido por R'hllor, seria reencarnado para destruir o mal...

Ao longo das sete temporadas, o inverno avança, invadindo Westeros pouco a pouco. Cada vez mais amedrontados, os selvagens tomam a direção sul, evitando olhar para trás e temendo “aquilo que dorme de dia e caça de noite”, como explica Osha, quando interrogada por Luwin, o Mestre de Winterfell. No entanto, o mal continua do outro lado, atrás da Muralha. Ao menos a princípio.

VOCÊ SABIA?

O temível inverno de George R. R. Martin

A onipresença da neve, no Norte, oferece um cenário excepcional para qualquer mestre do horror. É exatamente por essa razão que a história começa na floresta congelada, no coração das montanhas. Vamos descobrindo, como uma espécie de aperitivo, a existência dos Caminhantes Brancos - esses monstruosos bichos de rosto estranhamente humano.

Mas por que o verão e o inverno seriam assim tão longos? Diversos cientistas tentam dar uma resposta a essa pergunta. Segundo Thomas Douglas e Peter Griffith, a atividade vulcânica seria tão significativa em Westeros e Essos que o clima dos dois locais só poderia ser altamente desregulado. Eles tomam como exemplo a cidade de Sumatra, que, em 1883, sofreu uma erupção de grandes proporções (a do Cracatoa), comparável à Perdição destruidora de Valíria, quatrocentos anos antes dos eventos de *Game of Thrones*. Os desgastes causados pelo Cracatoa furtaram raios de sol de grande parte da Ásia. Consequentemente, por um período de cinco anos, as temperaturas caíram em todo o mundo.

Outra possibilidade: um asteroide teria atingido o planeta, impondo um brusco clima invernal. No fim

das contas, o frio – justificam os dois cientistas – está na origem da extinção dos dinossauros!

Mas e se as explicações fossem muito mais simples? Em 2015, George R. R. Martin contou, numa conferência na Northwestern University, que a grande nevasca de 1967 em Chicago lhe teria congelado o sangue: “Havia tanta neve naquele inverno” – reportou ao *Chicago Tribune* –, “que você não conseguia ver mais nada... Toda essa neve, esse gelo, eram extremamente frios”.

Na época da nevasca, o futuro escritor tinha 17 anos. Em dois dias, 58 centímetros de neve caíram sobre a cidade, paralisando toda a infraestrutura. Vinte pessoas morreram, e cinquenta mil veículos foram abandonados na rua. Não é tão assustador quanto um bom banho de sangue com os Caminhantes Brancos, mas ainda assim é de arrepiar!