

DEL GINNUNGAGAP AL RAGNARÖK: EL ORIGEN Y EL OCASO DE JUEGO DE TRONOS

FROM GINNUNGAGAP TO RAGNARÖK: THE ORIGIN AND THE DUSK OF GAME OF THRONES

América Leticia Méndez Osorio¹

Resumen: La mitología y las leyendas nórdicas emanadas de las sagas y las *Eddas*, se encuentran plagadas de historias aderezadas de guerra, amor, heroísmo, simulaciones, venganza y mucha fantasía; este último ingrediente ha servido como anzuelo para seducir a un gran número de creadores que ha plasmado en sus obras extractos de antiguos relatos nórdicos. Actualmente, existe una gran producción de obras audiovisuales, musicales, gráficas y escritas -del dominio de la cultura de masas- que ha sido inspirada en la mitología y antigua historia nórdica. Se puede citar obras como *Vikings* (2013) de Michael Hirst, *Runaljod - Yggdrasil* (2013) de Wardruna, *El Señor de los Anillos* (1954) de J.R.R. Tolkien, *Vinland Saga* (2019) de Makoto Yukimura y, una de las más sobresalientes en los últimos diez años, *Juego de Tronos* (2011) de George R. R. Martin, David Benioff y D. B. Weiss. El presente texto tiene por objetivo mostrar los paralelismos narrativos y descriptivos que (aparentemente) guarda *Juego de Tronos* con la literatura nórdica medieval.

Palabras clave: Mitología Nórdica, Juego de Tronos, George Martin.

Abstract: Norse mythology and legends emanating from the sagas and the *Eddas* are full of stories seasoned with war, love, heroism, simulations, revenge and a lot of fantasy; This last ingredient has served as a hook to seduce a large number of creators who have captured extracts from ancient Nordic tales in their works. Currently, there is a large production of audiovisual, musical, graphic and written works - from the domain of mass culture - that has been inspired by mythology and ancient Norse history. Works such as *Vikings* (2013) by Michael Hirst, *Runaljod - Yggdrasil* (2013) by Wardruna, *The Lord of the Rings* (1954) by J.R.R. Tolkien, *Vinland Saga* (2019) by Makoto Yukimura and, one of the most outstanding in the last ten years, *Game of Thrones* (2011) by George R. R. Martin, David Benioff and D. B. Weiss. This text aims to show the narrative and descriptive parallels that (apparently) *Game of Thrones* has with medieval Norse literature.

Key words: Norse mythology, Game of Thrones, George Martin.

¹ Maestra en Dirección de Mercadotecnia, egresada de la Universidad de Guadalajara, México. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3889-1131> E-mail: ameoso2013@gmail.com

Introducción

En 2011, HBO transmitió por primera vez *Juego de Tronos*, una adaptación televisiva (realizada por David Benioff y D. B. Weiss) basada en *Canción de Hielo y fuego*, serie de novelas escrita -en la década de los 90- por George R. R. Martin. Manteniendo la fidelidad -en cierta medida- al trabajo de Martin, cada capítulo de *Juego de Tronos* maquina un entramado atestado de momentos heroicos y redención, batallas dinásticas confabuladas en lejanos escenarios con reminiscencias medievales y amores fugaces supeditados a la lucha por el poder.

Las líneas de acción que se trazan en *Juego de Tronos* y en *Canción de Hielo y Fuego* poseen indudablemente la impronta de la fantasía heroica. Este género literario es un híbrido que arroja elementos fantásticos y enigmáticos en medio de una atmosfera medieval que, incluso, flirtea con la ciencia ficción. La fantasía heroica tiene su origen en la obra de William Morris (*House of the Wolfings*, 1889); sin embargo, tuvo que transcurrir un par de décadas para que el género se consolidara, fue a partir de la obra *The Worm Ouroboros* (1922) de Eric R. Eddison que la fantasía heroica cobra auge y notoriedad en el mundo literario (Herrero, 2000, pp. 84-85).

La fantasía heroica edifica universos que suelen transgredir las leyes y formas del mundo real, más allá de sus fronteras sería imposible que las narraciones emanadas de su seno fueran admisibles. Uno de los pilares más sobresalientes de la fantasía heroica es el *quest*, este representa el esqueleto argumental enfocado en la odisea que emprende un héroe, quien tiene como objetivo afrontar una concatenación de fatalidades (climáticas, ideológicas, políticas, etc.) y derrotar enemigos (quiméricos o humanos) que buscan causar caos en una escala colectiva (regiones, continentes, planetas, etc.). Durante esta travesía, el protagonista (inevitablemente) tiene que someterse a una metamorfosis en su *psyché* que deriva en el autoconocimiento y crecimiento personal (Clúa, 2008, pp. 36-38).

Juego de Tronos, al igual que *Canción de Hielo y Fuego*, es una extensa oda épica que tiene lugar en poblaciones -parcialmente- irreconocibles para la Historia Universal, pero que poseen (desde la trinchera de la ciencia ficción y la fantasía) destellos medievales. Cada capítulo que abre y cierra el relato es trazado por las acciones de Jon Snow, un joven guerrero que se enlista en un sinuoso viaje con el único afán de evitar la destrucción de los Siete Reinos que erigen la realidad que él y sus coetáneos conocen. En el proceso, él debe reunir a una gran hueste para impedir que un el Rey de la Noche y los Caminantes Blancos -un gélido ejército proveniente de ultratumba- devaste esta colosal región. Durante su peregrinaje, él logra descubrir su

verdadero linaje y es capaz de desarrollar sus habilidades físicas y mentales en aras de destruir todo lo que vulnera su mundo.

Bajo esa óptica, la mitología nórdica y las sagas islandesas parecen ser un excelente medio de cultivo para los creadores de obras cuyo ecosistema se circunscribe en la fantasía épica. Si bien George R. R. Martin no ha adjudicado la concepción de sus obras a eventos históricos y mitológicos específicos, es posible encontrar ciertos paralelismos de la trama de sus textos con algunas producciones literarias realizadas en el Medievo, tal es el caso del compendio literario mitológico y épico gestado entre los siglos IX y XIII en la región nórdica.

Durante la época medieval, en Islandia se produjeron las principales fuentes de conocimiento que nos acercan a la mitología nórdica: la *Edda Mayor* y *Menor*. Estas obras compilan los mitos más destacados que transportan al lector a mundos ilusorios donde moran deidades de fuerza descomunal, animales con determinación bélica, criaturas siniestras (como gigantes de hielo y fuego), cuyo principal objetivo es gestar venganzas que alcanzan acentos de triunfo y derrota (SILO, 1997, p. 178). En un tenor similar, se encuentran las sagas islandesas, estas se enfocan en los conflictos sociales y religiosos que devinieron en el poblamiento y cristianización de Islandia. Estos relatos añaden proezas de exploradores en aras de conquistar nuevas tierras (Echevarría & Rodríguez, 2013, p. 90). Un claro ejemplo de este tipo de textos es la *Saga Eyrbyggja -La Saga de los habitantes de Eyrr-* esta obra fue escrita por un autor anónimo aproximadamente en el siglo XIII. La historia se desarrolla en la península de Snæfellsnes y describe el último tercio del siglo IX hasta el primer tercio del siglo XI, en el oeste de Islandia. El personaje central es Godi Snorri y su antagonista es Arnkel, estos están involucrados en innumerables disputas territoriales que enlodan a los clanes que ambos representan (Bohn, 2019, pp. 17-18). Aunado a ello, los colonos suelen enfrascarse en riñas alimentarias, los esclavos se convierten en asesinos a sueldo y las querellas llevadas a tribunales generan batallas campales (Pencak, 1995, p. 123). Además de la tragedia social, los colonos tienen que sortear el clima, el cual, en un inicio, fue benévolo, pero eventualmente fue deteriorándose hasta que de los fiordos y bahías sobresalían montículos de hielo (McCreesh, 2018, p. 50).

La estructura y desarrollo de personajes de la *Saga Eyrbyggja* y las características de los personajes de la mitología nórdica nos remiten al armazón narrativo de *Juego de Tronos*, al analizar ambas obras se puede dilucidar rasgos comunes; tal es el caso de las inclemencias

meteorológicas, las disputas entre familias, la lucha por el poder y la aparición de héroes medievales que deben enfrentar enemigos de naturaleza mágica y humana. En el presente escrito, se presenta un acercamiento a mitos nórdicos que encuentran cierto paralelismo con *Juego de Tronos*, estos son el Yggdrasil, Ginnungagap, el Fimbulvetr y el Ragnarök. Asimismo, sobresale la presencia de los *draugar* (en la *Saga Eyrbyggja*). Estos relatos son comparados con la narrativa cosmogónica de *Juego de Tronos* y devela un posible legado e inspiración en la obra de George R.R. Martin, David Benioff y D. B. Weiss.

Los reinos originarios

La cosmovisión subyacente de la fantasía épica de *Juego de Tronos* nos conduce a un pretérito muy lejano, durante aquella época Aegon Targaryen, quien era conocido como *El Conquistador*, erigió y encabezó una ambiciosa región constituida por los Siete Reinos de Poniente (Fossois, 2020, p. 7). Este gran Estado unificaba al Reino del Norte (ubicado en Invernalía y representado por la Casa Stark), el Reino de la Montaña y el Valle (con sede en el Nido de Águilas y encabezado por la Casa Arryn), el Reino de las Islas y los Ríos (precedido por la Casa Hoare), el Reino de la Roca (administrado desde Roca Casterly y regido por la Casa Lannister), el Reino del Dominio (presidido en Altojardín por la Casa Gardener), el Reino de las Tormentas (administrado en Bastión de Tormentas por la Casa Durrandon) y el Reino de Dorne (gestionado desde Lanza del Sol por la Casa Nymeros Martell) (Bettridge, 2016, pp. 7-11).

Tras la congregación de los Siete Reinos, Aegon Targaryen construyó un majestuoso monumento que representaba su victoria y el derramamiento excesivo de sangre para lograr sus objetivos expansionistas. De esta manera, se forja el Trono de Hierro, el cual tuvo como materia prima mil espadas de sus enemigos acaecidos en batalla, estos artefactos bélicos fueron fundidos por el fiel compañero de guerra de Aegon, el temible dragón Balerion. En esta supercivilización vegetaba una falsa dicha, por este motivo, comenzaron a brotar focos intensos de inconformidad que se extendían a lo largo de la región. Casi tres siglos después, el Trono de Hierro había sido ocupado por más de una docena de descendientes de los Targaryen; razón por la cual, el Estado dinástico fue desconocido por Robert Baratheon (nacido en Bastión de Tormentas), este dirigió una rebelión que congregó a una legión de insurrectos. Esta afrenta coronó a Robert (*El Usurpador*) como monarca de los Siete Reinos,

cargo que ocupó durante quince años, hasta su muerte. El fallecimiento de Baratheon provocó una gran incertidumbre, este escenario se nutrió de constantes peleas y traiciones entre reinos. De norte a sur se percibía el hedor a muerte y se vislumbraba la sombra de un cataclismo inminente proveniente de la ambición por acceder al Trono de Hierro. Sin embargo, en esta disputa se cierne un peligro sobrehumano que pocos advierten y toman como cierto: el regreso de los Caminantes Blancos (Arcones & Cortés, 2019).

De forma simbólica, el Trono de Hierro es el eje que representa, sostiene y guía el vaivén de los Siete Reinos en *Juego de Tronos*; similar a este encuadre, en la mitología nórdica se encuentra el Yggdrasil, un árbol que alberga (en sus raíces y ramas) nueve reinos que forjan al Universo. Tanto el Trono de Hierro como el Yggdrasil son una representación del equilibrio de cada uno de sus mundos, y si alguno de ellos se mece en la incertidumbre, todos sus reinos se encuentran en riesgo de extinguirse.

Los reinos que están entrelazados por el Yggdrasil son Asgard (reino de los dioses), Midgard (reino de los humanos), Helheim (reino de los muertos), Nilheim (reino de las tinieblas), Muspellheim (reino de fuego), Svarttalheim (reino de los elfos oscuros), Alfheim (reino los elfos de la luz), Vanaheim (reino de los dioses de la naturaleza) y Jötunheim (reino de los gigantes de hielo y roca) (Stúrluson, 1986, pp. 23-24). Sin embargo, en el amanecer de los tiempos, solo existían dos reinos: Muspellheim y Niflheim. En la cosmovisión nórdica, en un inicio solo había un soporífero e inmutable vacío que provenía del Ginnungagap, un abismo infinito que contenía hielo originario del Nilheim e incandescente materia procedente del Muspellheim. El contacto entre el hielo y el fuego formó una sustancia asombrosa donadora de vida, debido a esa fusión nació el primer ser vivo, Ymir, una criatura perteneciente a la raza de gigantes. Tras su nacimiento, surgió Audhumla, una vaca que alimentó a Ymir. Los seres mágicos seguían brotando, y del deshielo emergió Búri, quien, junto a una mujer desconocida, procrearon a Bor. Este último, junto a su esposa Bestla, tuvieron tres hijos: Odín, Vili y Vé. Más tarde, sin ningún tipo de reservas, estos tres dioses Æsir sacrificaron a Ymir y con sus restos crearon el Midgard, su sangre se convirtió en agua que fluía libremente en los océanos y su cráneo sirvió de bóveda celeste. Stúrluson, 1984, pp. 35-39).

De forma involuntaria, este ser primigenio dio origen a una enorme masa terrestre, donde se incubaba la vida y habitaban los seres humanos. Empero, la hazaña arrastraría un alud de venganza y muerte. Los dioses proveyeron de una excelente morada a los seres

humanos; sin embargo, los gigantes de hielo no estaban contentos con el destino de su ancestro, por lo cual, desde el Jötunheim complotaban para cobrar venganza por el asesinato de Ymir. Tras el sacrificio (inconsciente) de este ser primitivo, los gigantes (*jötunn*) se convirtieron en enemigos de los dioses Æsir. Como muestra de su descontento, los gigantes de hielo solían provocar grandes avalanchas y glaciares. Para salvaguardar a los humanos, los dioses decidieron confinar a los gigantes a las raíces del Yggdrasil, desde las profundidades, estos seres de fortaleza indómita, juraron que protegerían y serían leales a los principales enemigos de estas deidades: Loki, Fenrir, Hela y Jörmungander (Bane, 2016, pp. 71-72). En este escenario atestado de odio y desagravio comienza a formarse, no solo la vida, sino las promesas de venganza que bramarán al final de los tiempos y concluirán en la muerte de los principales personajes que constituyen la mitología nórdica.

Fimbulvetr: El invierno se acerca

En la serie *Juego de Tronos*, Jon Snow es un joven que ha crecido en Invernalía y ha sido educado por la familia Stark. Es hijo natural de Rhaegar Targaryen y Lyanna Stark; sin embargo, él piensa que su padre es su tío, Lord Eddard Stark, y su madre aparece como una figura ausente y anónima. Por dicha razón, él es denostado al nivel de bastardo. En aras de buscar honor, se une a la Guardia de la Noche, una orden militar cuyo objetivo es vigilar el Gran Muro que separa a Poniente de las tierras salvajes e inhóspitas del norte. Snow comienza un rudo entrenamiento en este lugar, eventualmente, él logra desarrollar sus habilidades en el uso de armas y como estratega. Su madurez lo lleva a formar parte de una expedición que va más allá del Muro, a partir de ese momento, Jon emprende un inaudito éxodo, donde él se convierte en un emisario que pregona la perturbadora sentencia: ‘el invierno se acerca’ (Verhoeve, 2011, pp. 257-258).

Esa fatídica frase enfatiza en el peligro inminente que caerá sobre los Siete Reinos de Poniente, es decir, se librarán grandes batallas para obtener el Trono de Hierro, pero este no es el peor de los escenarios. En la batalla final aparecerán los Caminantes Blancos, una raza extraordinaria de muertos vivientes de hielo que buscan cruzar el Muro y acabar con los seres humanos. Empero, nadie cree en la existencia de estos entes, reducen las advertencias a simples leyendas de terror que solo sirven para asustar a los niños, lo que ignoran los demás,

es que detrás de los Caminantes Blancos hay una cruenta historia que busca teñir de rojo y sepultar bajo el frío a las civilizaciones vigentes de los Siete Reinos.

En tiempos remotísimos y aislados, sobresale la Edad del Amanecer, un periodo en que un antiguo pueblo conocido como los Hijos del Bosque habitaba pacíficamente Poniente, en aquel entonces no existían los Siete Reinos, todo se reducía a una región de vastas llanuras y nutridos bosques que proveían a sus habitantes de la calma necesaria para vivir armoniosamente. Sin embargo, la paz se desvaneció cuando aparecieron los Primeros Hombres, quienes sembraron la discordia y asestaron mezquinamente sus espadas contra los nativos y trataron de despojarlos de sus tierras. A pesar de enfrentar tantas calamidades, los Hijos del Bosque no abandonaron su empeño y combatieron con insistencia y minuciosidad (Martin, 2016, p. 733). Fue entonces que detonaron los hechos que destruyeron toda esperanza e intento de concordia.

En su afán por sobrevivir, los Hijos del Bosque se valieron de todo tipo de artilugios y hechizos. De esta manera, tomaron un conglomerado de prisioneros que era parte de los Primeros Hombres, cernieron magia e hincaron dagas de vidriagón (vidrio volcánico) sobre sus cuerpos para crear a una nueva raza de seres: los Caminantes Blancos. Estos eran una estirpe de muertos vivientes que se destacaban por el envolvente azul de sus ojos y su piel escarchada. En un inicio, la voluntad de estos especímenes era controlada por sus creadores; por tanto, su objetivo era salvaguardar la vida de los Hijos de Bosque. Sin embargo, con el paso del tiempo, estas criaturas de ultratumba cobraron determinación y autonomía. Los muertos insurrectos se emanciparon de sus hacedores y solo obedecían a su jefe supremo, el Rey de la Noche (The Fact Book Company Limited, 2018, pp. 67-70), quien tenía la capacidad de resucitar a cualquier persona o animal para hacerlo parte de su gran legión. Su asombroso poder se debía, quizá, a que era el Caminante Blanco original. Irónicamente, una de las formas infalibles de terminar con el Rey de la Noche y su progenie era usando artefactos fabricadas de vidriagón (McNutt, 2019, p. 269).

Tras la insurrección masiva, los Caminantes Blancos invadieron los poblados aledaños e iniciaron una cruzada de terror contra la humanidad. En el tercer capítulo de la primera temporada de *Juego de Tronos*, se devela un importante hecho sobre estos vengativos seres. La Vieja Tata, una nodriza y cuentacuentos de Invernalía, relata una leyenda de terror que sucedió hace miles de años. Esta sostiene que un cruento invierno trajo consigo el miedo y la

Larga Noche, época en la que el sol se ocultó por años y, ante una inminente hambruna, se generó un ciclo de muerte en la que perecieron tanto reyes como pastores. Las madres debieron arrebatar la vida a sus bebés para evitar que murieran de inanición. En medio de la gélida neblina, se abrieron paso los Caminantes Blancos, quienes vagaban por los bosques y cazaban con sus manadas de arañas (Fernández, 2017). Estos eventos detonaron la Batalla por el Amanecer, el primer enfrentamiento entre los Primeros Hombres y los Hijos del Bosque contra los Caminantes Blancos y su líder. Los resultados de este belicoso evento fueron favorables para la humanidad, por ende, los inhóspitos invasores fueron confinados a las Tierras del Eterno Invierno, una zona ubicada al extremo norte de Poniente. Tras ello, Brandon *el Constructor*, fundador de la Casa Stark, erigió un gran Muro de hielo para evitar que aquellos seres vengativos irrumpieran nuevamente en Poniente. De esta forma, se concluyó el periodo conocido como la *Larga Noche* (Larrington, 2021, p. 170).

El Rey de la Noche y los Caminantes Blancos suelen comunicarse a través de un inquebrantable mutismo; por lo cual, los motivos que detonan su iracundo temperamento quedan sepultados y ahogados en una silente respuesta. Sin embargo, puede ser que la mutación corpórea que sufre el Rey de Noche esté relacionada con su belicoso actuar. Si bien el origen de la rabia del Rey de la Noche representa una incógnita, sí son bien conocidos sus objetivos. Bran Stark considera que este jerarca de la muerte desea borrar la historia y memoria de la humanidad, erradicar los Siete Reinos y sumergir al mundo en la *Larga Noche* (Larrington, 2021, p. 170; McNutt, 2019, p. 269).

En la narrativa de *Juego de Tronos*, el Rey de la Noche simboliza la destrucción y, a su vez, es el impulso que excita a una masa compacta de hombres y mujeres (proveniente de los Siete Reinos) a unirse para confrontarlo a él y a su gélido ejército. Ante la amenaza de la *Larga Noche*, Snow tiene como objetivo reunir a una gran hueste, proveniente de los Siete Reinos, para enfrentar a un cruento ejército. Asimismo, cada uno de los gobernantes de los Siete Reinos tomará una postura ante el funesto e inevitable destino de la lucha por el Trono de Hierro. Inevitablemente, entre los representantes de cada una de las casas de los Siete Reinos habrá una gran cantidad de desacuerdos, puesto que cada uno defenderá sus propios intereses en aras de mantener su poderío. Las discrepancias harán que se le reste importancia al invierno venidero que acarrea avalanchas de muerte.

La mitología nórdica no está exenta de criaturas de ultratumba; por el contrario, son constantemente citadas en las sagas islandesas. Al igual que en *Juego de Tronos*, en los mitos nórdicos se vislumbran engendros inanimados que aterrorizan a la humanidad, estos son los *draugar* ('el que camina después de la muerte'), estos seres subhumanos son descritos como muertos que poseen fuerza sobrenatural y que regresan de ultratumba para arremeter contra los vivos; su *modus operandi* consiste en aplastar, devorar o beber la sangre de sus víctimas (Rosen, 2009, p. 200). Sus principales características físicas son su piel pálida teñida de azul y su eterno hedor a muerte, también se les describe como seres codiciosos que son enterrados con sus pertenencias más preciadas, se dice que, si alguien profana su tumba, este ataca brutalmente al corruptor de su sepulcro. Para evitar tal desenlace, se debe colocar sobre el pecho de estos seres un par de tijeras de hierro. Los *draugar* no solo poseen habilidades físicas, aunado a ello, gozan de destrezas mágicas; pueden desplazarse a través de la tierra y las piedras, ver el futuro y controlar el clima (Bane, 2010, p. 55). En este punto, se puede intuir una relación cercana entre el universo de *Juego de Tronos* y la mitología nórdica, ya que ciertas características físicas y habilidades mágicas de los *draugar* parecen haber sido heredadas a los Caminantes Blancos.

Sin embargo, estos son los únicos visos de la mitología nórdica que se perciben en *Juego de Tronos*. Los *draugar* son retomados en la *Saga Eyrbyggja*. En un pasaje se narra la muerte de Thorolf, el padre de Arnkel. El cuerpo del patriarca no pudo reposar en su tumba y, tras su deceso, cerca de su sepulcro un pastor y su rebaño murieron misteriosamente. Tiempo después, los habitantes de la granja fueron horrorizados por Thorolf, manifestándose a través de la silueta de un jinete de ultratumba, quien -a su paso- convirtió a varios habitantes del poblado en muertos vivientes. Los lugareños buscaban frenéticamente huir de la zona infestada de muertos; para detener la tentativa de escape, Arnkel optó por deshacerse del cuerpo de su progenitor. Él y una docena de hombres, cargaron el ataúd de Thorolf hasta una montaña lejana y construyeron un portentoso muro para evitar que escapara (Bohn, 2019, p. 18). En este fragmento de la historia, se puede advertir un par de símiles entre la serie de televisión y la mitología nórdica. El primero es la lucha entre vivos y muertos, y la capacidad que tienen estos últimos de reanimar a los fallecidos. Mayúscula a esta deducción, se asoma un elemento fundamental: el muro. Este muro edificado por los vivos demarca los límites

territoriales de ambos bandos; sin embargo, el derrumbe de esta muralla significaría el nacimiento de las más violentas batallas.

Aunado a este compendio de similitudes entre la cosmovisión de la mitología nórdica y *Juego de Tronos*, aparece el Fimbulvetr. El Gran Invierno o Fimbulvetr es el preámbulo al Ragnarök (Batalla del Fin del Mundo), este periodo está enmarcado por el peor de los inviernos que durará tres años. El intenso frío no dará tregua, las cosechas morirán, la hambruna llevará al extremo a las personas y se matarán unos a otros. Los campos verdes serán castigados por fríos vendavales, la tierra (que alguna vez fue fértil e ideal para proveer de abundantes cosechas) será surcada por innumerables calamidades climáticas que brotarán por doquier. El cataclismo engendrará el desorden social y ambiental, sin embargo, el mayor de los estragos ocurrirá cuando los seres monstruosos que han permanecido adormecidos y silentes recuperarán su libertad y serán participes de la batalla final. Se formarán dos bandos, el primero estará formado por Odín, Thor, Tyr; en contraposición aparecerán los gigantes de hielo, Loki, Fenrir y la Serpiente del Midgard (Stúrluson, 1984, pp. 90-91). Es así como, la petrificante frase 'el invierno se acerca' parece haber retomado su eco del presagioso Fimbulvetr. En ambos casos, el inicio de las batallas finales es procreado en un ambiente frío y agreste que amenaza con terminar con cualquier tipo de vida.

Durante la temporada 7 de *Juego de Tronos* se divisan los estragos que deja a su paso la aproximación del invierno. En una contienda desigual e improvisada, Jon Snow y un reducido número de acompañantes son embestidos por un nutrido ejército de Caminantes Blancos. La pelea estaba casi perdida, sin embargo, Daenerys Targaryen, hija menor del rey Aerys II Targaryen, llega acompañada de sus tres dragones (Viserion, Rhaegal y Drogon) y salvan a la mayoría de los humanos. Daenerys pagaría de forma lamentable su afrenta al ejército de los muertos, ya que El Rey de la Noche arrojó una lanza sobre Viserion y lo asesinó. Tras ello, el dragón se convirtió en un miembro y arma mortal que favorecería a los Caminantes Blancos. Esta incipiente pelea, tuvo alcances más grades, pues los Caminantes Blancos se dirigieron a la Guardia de la Noche, donde Viserion fue el protagonista y con un par de llamaradas logró derribar el Muro. Tras ello, se daría paso a la más grande de todas las batallas, *La Larga Noche* (REDACCIÓN, 2019).

Ragnarök: *La Larga Noche*

En la temporada 8 (la cual ya no está inspirada en la obra de George R. R. Martin) de *Juego de Tronos*, se puede apreciar una de las más importantes peleas de toda la serie de televisión: *La Larga Noche* o *La Batalla de Invernalía*. Este momento es definitivo, ya que Jon Snow logró congregarse, junto a Daenerys Targaryen, a un gran ejército que estaba compuesto por dothrakis (guerreros nómadas), soldados-esclavos (inmaculados), salvajes (pueblo libre que habita más allá del Muro), Melisandre (una hermosa pitonisa engendrada en el más irreal cuento medieval) y los líderes de cada una de las casas de los Siete Reinos. En esta cita también apareció la némesis de la hueste mundana: Los Caminantes Blancos encabezados por el Rey de la Noche. Durante esta batalla, los Caminantes Blancos ingresan a Invernalía y la canción de hielo y fuego se transforma en un réquiem, que es enmarcado por una fuerte tormenta de nieve y por la materia incandescente que despiden las armas rústicas que utilizan los vivos para defenderse de los muertos. El evento bélico se convierte en un episodio infinito, ya que, cada soldado que muere en batalla es revivido por el Rey de la Noche e inmediatamente engrosa las filas del gélido ejército. Además de ello, el líder de los Caminantes Blancos, montado en Viserion, sobrevuela el camposanto y arremete contra los pocos seres vivos que luchan por mantener sus últimos suspiros. Ante la mirada atónita de Snow y Daenerys, los soldados pierden la vida rápidamente. De pronto, con fuerza brutal y descomunal aparece Arya Stark, quien logra asestar una puñalada –con su arma filosa fabricada de vidriagón– en el vientre del Rey de la Noche, con ello, el líder de los Caminantes Blancos se desvanece al igual que todos sus seguidores (Kelly, 2019).

Tras ello, Daenerys Targaryen, Jon Snow y lo que resta de su ejército emprenden la partida hacia Desembarco del Rey. El objetivo es que Cersei Lannister deponga las armas y entregue el Trono de Hierro. Sin embargo, ante su negativa, Daenerys y sus dragones arremeten contra la ciudad y sus pobladores. Cersei, ayudada por Jaime Lannister, trata de salvar su vida, pero ella y su hermano quedan atrapados en los cimientos de su castillo. En medio de una ciudad devastada por la furia y locura de Daenerys Targaryen, Jon Snow aniquila a la hipotética heredera al Trono de Hierro y, con esto, daría por concluida la tradición dictatorial de la estirpe Targaryen. Tras ello, se conforma un nuevo consejo de los Seis Reinos y Bran Stark es elegido como el nuevo jerarca. El reino del Norte se declara como nación independiente, la cual estará bajo la tutela de Sansa Stark. Después de largas batallas y un

cansado éxodo, Jon Snow es exiliado más allá del Muro y la paz se reestablece en toda la región de Poniente (Cabanelas, 2019).

Similar a lo acaecido en *la Larga Noche*, durante el Ragnarök el sol será eclipsado por las tinieblas y las estrellas se desvanecerán, este mito nórdico está plasmado en la *Edda Mayor* y *Menor*. En ambos textos se señala la evolución de este evento y, además, sobresalen los personajes que en él interfieren. Heimdallr, el dios guardián de Asgard, hará rugir su cuerno Gjallar, este bramido bélico anunciará el inicio del Ragnarök y los dioses se reunirán en consejo de guerra (Stúrluson, 1984, p. 92). Tras su estallido, los dioses Æsir se enfrentarán a una horda de impetuosos gigantes, a Loki y a sus vástagos. Los dioses Æsir representan a una raza especial, por dicha razón habitan en el reino de Asgard y son descendientes de Bur (dios primigenio de la mitología nórdica), es padre de Odín, Vili y Ve (Stúrluson, 1986, p. 24). En esta facción de deidades también se incluye a Thor, Týr, Heimdall y Balder. Por su naturaleza bélica, también se les conoce como dioses de la guerra.

El principal personaje antagonico de los dioses Æsir es Loki, el progenitor de las criaturas más extravagantes de la mitología nórdica: Fénrir (el feroz lobo gigante), Jörmundgander (la venenosa serpiente marina) y Hela (diosa del reino de los muertos). Este peculiar antihéroe busca terminar con la estirpe de dioses Æsir, ya que fueron estos quienes le afligieron un terrible castigo. Loki fue atado a tres rocas, él tuvo que cumplir con esta condena después de provocarle la muerte a Balder, Dios de la Luz. Se dice que cometió este terrible hecho porque los dioses le impidieron a él (y a su prole) perturbar a la raza humana; en revancha, Loki apagó la luz de Balder (Stúrluson, 1984, pp. 59, 85 y 89). Sin embargo, el paliativo impuesto por los Æsir sería de corta duración; durante el Ragnarök se ha profetizado que la figura de Loki representará el caos y el final de los tiempos, él se liberará durante la batalla final y congregará a sus hijos y al resto de los enemigos de los dioses Æsir. La hecatombe se avecina y cada uno de los participantes, a sabiendas de su fatídico destino, deberá mostrar la fuerza interior que se gesta dentro de cada uno de ellos.

Las bestias más poderosas de los diferentes reinos se liberarán de sus sórdidas cadenas y lucharán hasta el final contra los dioses que son encabezados por Odín y, además, se enfrentarán a los guerreros caídos en batalla (*einherjar*). A pesar de sus esfuerzos estériles, cada personaje en esta historia deberá cumplir su fatídico destino. Odín será devorado por el magnánimo lobo Fénrir. En tanto, Thor se enfrentará a la monstruosa serpiente

Jörmundgander. Loki, y los Hrimthurssar (gigantes de hielo) también tratarán de derrocar a las deidades nórdicas, todo esto ocurrirá a sabiendas que los protagonistas de ambos bandos perecerán en la batalla que tendrá lugar en la llanura llamada Vigrid (Burbery, 2021, 41-42).

Tras el llamado de guerra, los dioses Æsir se enfundarán en sus trajes de combate, al igual que su escolta de *einherjar*. Odín comandará al ejército y enfrentará su destino, por tal razón, confrontará al gigante lobo Fénrir, pero Odín será devorado por esta fiera. Sin embargo, esto no es una victoria para la descomunal bestia, ya que será asesinado por Vidar, hijo de Odín. En tanto, Thor tendrá la encomienda de desafiar a la despiadada Jörmundgander. Ambos se enfrascarán en una apabullante disputa, el Dios del Trueno da muerte a la serpiente, pero (antes de morir) esta lanza su vómito ponzoñoso sobre Thor y le provoca la muerte. Garm, el perro pavoroso que custodia la morada de Hela en el Helheim, se desencadena y embosca a Týr, ambos mueren en el cruento evento. Finalmente, el último dios en perecer será Heimdallr, quien se batirá a muerte con Loki (Fernández & Manrique, 2002, p. 70).

En esta contienda aparecerá una horda invencible de enemigos de los dioses Æsir que no solo es representada por la estirpe de Loki. El *jötunn* Hymer será el encargado de dirigir al ejército de gigantes de hielo (Romera, 2009, p. 182). En tanto, desde el lado sur, Surt liderará a los gigantes de fuego quienes, con su incandescente fulgor, harán brillar las afiladas espadas (Stúrluson, 1986, p. 33). De igual forma, aparecerá el mítico Nídhogg, un dragón que, cansado de roer las raíces del Yggdrasil, se liberará al iniciar el Ragnarök. Durante la destrucción masiva de los nueve mundos, este sobrevolará la necrópolis y –en un acto carroñero– se alimentará de los cuerpos que yacen en el campo de batalla. En medio del caos y la devastación, solo es posible escuchar los lamentos de los guerreros y bestias que han perecido durante la batalla. Tras una quietud perturbadora, sobresalen los hijos de Odín (Vali y Vidar) y los descendientes de Thor (Móði y Magni), quienes lograrán sobrevivir y presenciar el renacimiento de un nuevo mundo. Las entidades divinas no son las únicas que sobrevivirán, también lo harán Lif y Liftrásir, una pareja de seres humanos que se encargará de repoblar la Tierra (Stúrluson, 1984, pp. 45, 95-97).

En consecuencia, el Ragnarök y *la Larga Noche* representan la destrucción y el renacimiento del cosmos, simbolizan la depuración del universo a través de un cataclismo, donde solo sobrevivirán quienes tengan la capacidad de engendrar vida y armonía. El final de

ambas batallas pregonan el inicio de un nuevo ciclo del universo y de las criaturas que en él moran.

Conclusión

Respondiendo a la naturaleza de la fantasía heroica, *Juego de Tronos* y *Canción de Hielo y Fuego* crean personajes y contextos que solo son posibles dentro de su universo. Estas obras no tienen como objetivo recrear la Edad Media real, sino entretener (a través de sus historias ilusorias) un mundo alterno donde es posible que converjan personajes con reminiscencias históricas y alusiones mitológicas; todo esto ceñido por una bruma espesa que transporta al público a épocas distantes. Esta contraposición de elementos -de diversa naturaleza- permite la coexistencia lógica de la realidad y la fantasía.

El enclave de la historia es labrado por conflictos políticos, climáticos, filosóficos, históricos, éticos y mitológicos. Dentro de esta pesadumbre, prospera y se arraiga la necesidad humana que tiene como único objetivo la perpetuidad del poder. De igual forma, se desencadenan eventos fantásticos emanados de seres quiméricos que pululan (aparentemente) en los confines del imaginario colectivo y que representan una amenaza latente para la raza humana. Tomando en consideración los aspectos fundamentales que rigen la estructura de acción de *Juego de Tronos*, se puede apreciar cierta influencia que los relatos emanados de las *Eddas* y las sagas tienen en la génesis, desarrollo y remate de la historia.

En este texto, se analizaron diversos mitos y leyendas que guardan cierta relación con *Juego de Tronos*. Los pasajes seleccionados fueron la génesis de la vida proveniente del Ginnungagap, la división de los reinos enraizados en el Yggdrasil, el preludio del ocaso que se desarrolla durante el Fimbulvetr y el fin de una era: el Ragnarök. Asimismo, sobresale la presencia de los *draugar* en la *Saga Eyrbyggja* y su estrecha relación con los Caminantes Blancos. Este compendio de información, sirvió, en cierta medida, como espejo para determinar los símiles existentes entre *Juego de Tronos* y la mitología nórdica, elementos que probablemente inspiraron a George R.R. Martin, David Benioff y D. B. Weiss para la realización de sus obras.

Además de *Juego de Tronos*, cabe destacar que, actualmente, las *Eddas* y las sagas son la impronta que ha inspirado una infinidad de producciones del entretenimiento de masas (música, series de televisión, libros, cómics, películas, etc.). Debido a este fenómeno, la mitología nórdica ha podido insertarse y subsistir en un mundo ajeno al de su creación.

Gracias al compendio de mitos y leyendas de origen nórdico se ha heredado conocimiento y riqueza cultural que ha traspasado los confines de tiempo y espacio. En este contexto, se puede afirmar que la mitología y leyendas nórdicas seguirán siendo leídas y elogiadas por generaciones enteras en el mundo; asimismo, persistirá su función de musa inmortal.

Referencias bibliográficas

Fuentes primarias:

MARTIN, George. *A Game of Thrones: The Illustrated Edition: A Song of Ice and Fire: Book One*. Nueva York: Batam Books, 2016.

STÚRLUSON, Snorri. *Edda Mayor*. Traducción y edición de Luis Lerate. Madrid: Alianza Editorial, 1986.

STÚRLUSON, Snorri. *Edda Menor*. Traducción y edición de Luis Lerate. Madrid: Alianza Editorial, 1984.

Fuentes secundarias:

ARCONES, Juan & Cortés Blanca. "Juego De Tronos Temporada 1: Guía Imprescindible para Principiantes". Fotogramas, 2019. Extraído de: <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a27004370/juego-de-tronos-temporada-1-reparto-resumen/>

BANE, Theresa. *Encyclopedia of Vampire Mythology*. United States of America: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.

BANE, Theresa. *Encyclopedia of Giants and Humanoids in Myth, Legend and Folklore*. United States of America: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016.

BETTRIDGE, Daniel. *Guía de viaje por los Siete Reinos de Poniente*. España: La Esfera de los Libros, 2016.

BOHN, Thomas. *The Vampire: Origins of a European Myth*. New York: Berghahn Books, 2019.

BURBERY, Timothy. *Geomythology: How Common Stories Reflect Earth Events*. UK: Routledge, 2021.

- CABANELAS, Lucía. "Crítica del final de Juego de Tronos: Liquidación por cierre". ABC, 2019. Extraído de: https://www.abc.es/play/series/criticas/abci-final-juego-de-tronos-201905201928_noticia.html
- CLÚA, Isabel. *Género y cultura popular. Estudios culturales 1*. España: Ediciones UAB, 2008.
- ECHEVARRÍA, Ana. & Rodríguez, José Manuel. *Atlas histórico de la Edad Media*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces, 2013.
- FACT BOOK COMPANY LIMITED. *The Little Book of Game of Thrones Facts*. UK: Independent Publishing Network, 2018.
- FERNÁNDEZ, Aloña. "Los Caminantes Blancos, la próxima amenaza de Juego de Tronos". El Confidencial, 2017. Extraído de: https://blogs.elconfidencial.com/television/series/desde-melmac/2017-08-20/juego-de-tronos-caminantes-blancos-rey-de-la-noche-vidriagon_1430194/
- FERNÁNDEZ, María Pilar. & Manrique, Teodoro. *Antología de la literatura nórdica antigua (edición bilingüe)*. España: Ediciones Universidad de Salamanca, 2002.
- FOSSOIS, G. (2020). *La mitología según Juego de Tronos*. España: Planeta.
- HERRERO, Juan. *Estética y pragmática del relato fantástico: las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000.
- KELLY, Sthephen. "Game of Thrones 8x03: por qué la batalla de Invernalía no cumplió con las expectativas de los fans más exigentes de Juego de Tronos". BBC NEWS, 2019. Extraído de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48097870>
- LARRINGTON, Carlyne. *All Men Must Die: Power and Passion in Game of Thrones*. Great Britain: Bloomsbury Academic, 2021.
- MCCREESH, Bernadine. *The Weather in the Icelandic Sagas: The Enemy Without*. UK: Cambridge Scholars Publishing, 2018.
- MCNUTT, Myles. *Game of Thrones: A Guide to Westeros and Beyond, the Complete Series*. UK: Penguin Random House, 2019.
- PENCAK, William. *The Conflict of Law and Justice in the Icelandic Sagas*. The Netherlands: Editions Rodopi B.V., 1995.
- REDACCIÓN. "¿Recuerdas cómo acabó la séptima temporada de 'Juego de Tronos'?". *La Vanguardia*, 2019. Extraído de:



<https://www.lavanguardia.com/series/20190414/461469998308/juego-de-tronos-serie-hbo-movistar-game-of-thrones-estreno.html>

ROMERA, Ángela. *Cosmovisión y simbolismo en la obra poética de Ricardo Jaimes Freyre*. España: Fundación Universitaria Española, 2009.

ROSEN, Brenda. *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. U.S.A.: Sterling Publishing Co., 2009.

SILO. *Mitos raíces universales*. México: Plaza y Valdés Editores, 1997.

VERHOEVE, Remy. *Waiting for Dragons: An Unauthorized Critical Response to George R.R. Martin's A Game of Thrones and a Dance with Dragons*. USA: Nimble Books LLC. 257, 2011.