

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO. LA HUELLA DEL MITO

SONG OF ICE AND FIRE. THE DEEP IMPRINT OF THE MYTH

Roberto Cáceres Blanco

Universidad Autónoma de Madrid

ABSTRACT

The influence of the Epic and of Mythology, both classical and Germanic, in the earliest narratives of imaginary worlds has attracted the attention of the most eminent experts since their origins. However, what has been missed is a systematic study of such influence on contemporary works such as 'Song of Ice and Fire' by G.R.R. Martin.

This article establishes a series of significant mythical resonances in the plot structure of this work such that, beyond mere inspiration, it denotes a clear recreational character on which the political and emotional plot of the work is based. This mythical recreation is also its symbolic base. Martin takes mythology as the germ of his imaginary universe, revitalizing myths that had lost their vigor and pragmatic sense, but nevertheless, had retained their archetypal significance.

Key words: Imaginary epic worlds, G.R.R. Martin, Mythology, Literary theory, Archetype.

RESUMEN

La influencia de la épica y de la mitología, tanto clásica como germánica, en las primeras manifestaciones de la narrativa de mundos imaginarios ha llamado la atención de los más eminentes expertos desde su origen. Sin embargo, se echa en falta un estudio sistemático de dicha influencia en obras contemporáneas como *Canción de hielo y fuego* de G.R.R. Martin.

El presente artículo analiza las resonancias míticas que tienen un mayor valor significativo en la estructura argumental de la obra, concluyendo que, más allá de la mera inspiración, denotan una clara intención de reinterpretación intertextual. Los temas míticos recreados por Martin sustentan la trama política y emocional de la obra y representan la base de su constructo simbólico. Martin toma la mitología como germen de la historia de su universo imaginario, revitalizando mitos que parecían haber perdido su vigor y sentido pragmático, pero que, sin embargo, recuperan su condición arquetípica y significativa.

Palabras clave: Mundos épicos imaginarios, G.R.R. Martin, Mitología, Teoría literaria, Arquetipo.

Fecha de recepción 8 de febrero de 2020.

Fecha de aceptación: 12 de marzo de 2020.

Cómo citar: Cáceres Blanco, Roberto (2020), «*Canción de hielo y fuego. La huella del mito*», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 4: 1-22.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2020.4.001>

INTRODUCCIÓN

Los estudios comparativos han arrojado luz de diversas formas sobre las relaciones intertextuales ayudándonos, entre otras cosas, a trazar un puente que diluye las distancias espaciotemporales y nos ofrece soporte para establecer una poética mucho más consistente para los nuevos géneros literarios, observándolos dentro del contexto de la literatura universal y no como hechos aislados. Ya a comienzos del siglo XX, tras las primeras publicaciones de ficciones ambientadas en mundos imaginarios de carácter heroico, los críticos observaron la profunda relación existente con la literatura épica y el mundo del mito. Posteriormente, el análisis de temas y estructuras de los diferentes corpus mitológicos de la tradición (principalmente occidentales, aunque no exclusivamente) ha supuesto una herramienta muy productiva para el mejor conocimiento de la narrativa de mundos épicos imaginarios, de la que se han servido los estudios literarios para establecer algunos de los rasgos estructurales del género. Por ejemplo, la influencia tanto de las epopeyas homéricas como de las sagas islandesas en la obra de E.R. Eddison fue puesta de manifiesto por Paul E. Thomas en el estudio que sirve como introducción a *La serpiente Uróboros* (Eddison, 1992: 26-49) Y, por su parte, bien conocida es la relación de la obra de Tolkien con la tradición nórdica de la *Edda*, estudiada someramente en los numerosos trabajos de su hijo —y editor de gran parte de su obra— Christopher Tolkien; así como en otros destacados estudios. Sirvan de ejemplo el libro editado por Jane Chance con el título *Tolkien the Medievalist* (2003) o, en el ámbito hispánico, los trabajos de Luz Pepe de Suarez (2006) o de Aragüello Ronceros (2014).

No obstante, debemos llamar la atención sobre la falta de un estudio sistemático sobre la inspiración de dichas fuentes tradicionales en obras más modernas como la saga de G.R.R. Martin *Canción de hielo y fuego*; que reciben esta influencia no solo como herencia de los primeros autores del género, sino también de forma directa, dando continuidad al método creativo o, si se prefiere —empleando el término que utilizaba el propio Tolkien—, de subcreación, que emplearon sus predecesores. El presente trabajo pretende seguir el rastro que han dejado las huellas de las diferentes tradiciones mitológicas en la obra de Martin, constituyéndose como uno de los principales elementos estructurales de la misma.

1. LA DONCELLA ROBADA.

Damos inicio a este viaje a través de las oscuras sendas del mito con la que a nuestro juicio es, al menos a priori, la presencia más evidente (sobre todo por su carácter estructural en la trama política del Trono de Hierro, la más desarrollada en el texto publicado). Nos referimos al mito del robo de la doncella, cuyo ejemplo por antonomasia es el de Helena de Esparta, raptada por el príncipe troyano Paris. El paralelismo con el secuestro de la nortea Lyanna Stark en la obra de Martin es evidente. Los rasgos superficiales suponen indicio suficiente para establecer la relación: la secuestrada es una hermosa dama prometida o casada con un temible guerrero de calidad principal, el secuestrador, un príncipe de belleza semejante a un dios que la oculta en su reino provocando el desaire y la cólera del esposo (en este caso prometido). La consecuencia del acto es una terrible guerra vengativa en la que los aliados del esposo desairado acaban destruyendo al príncipe raptor y casi aniquilando a su dinastía. Pero profundizando en el análisis encontramos elementos aún más reveladores: en primer lugar, resulta destacable el hecho de que en ambos casos el supuesto secuestro no es tal, sino que los implicados están enamorados y la fuga es consentida y no forzada¹. En segundo lugar, podemos observar el detalle de que el saqueo o destrucción de la capital asolada —Ilion o Desembarco del Rey en uno u otro caso— se produce gracias a la argucia de un héroe «fecundo en ardides», que introduce el ejército destructor en la ciudad, a priori inexpugnable, presentándolo como un regalo². En tercer lugar —centrando nuestro análisis comparativo en la epopeya homérica—, el rapto o fuga de la dama es el elemento que pone en marcha la tragedia. No debemos olvidar tampoco la relación entre los episodios simbólicos que inician el mito: la elección del amor por encima de cualquier otro don, que se manifiesta en ambos casos a través de la entrega de un elemento simbólico: la manzana de oro que Paris entrega a Afrodita en el mito clásico (en detrimento de Hera y Atenea); y la ofrenda de rosas azules que Raeghar ofrece a Lyana en la obra de Martin, coronándola como reina del amor y la belleza a ella en vez de a su esposa.

Algunos elementos pueden parecer discordantes, pero ninguno de ellos es suficientemente relevante como para negar la recreación del mito. Analizaremos estos

¹ Para un resumen de las diferentes versiones del mito del rapto de Helena, ver (Graves, 2009: 682-692).

² Nos basamos para este estudio en la versión más extendida del mito, aunque existen otras que atribuyen la idea original sobre la construcción del famoso caballo hueco a Prylis, hijo de Hermes por inspiración de Atenea, y que afirman que Odiseo se atribuyó posteriormente el mérito de la estratagema (Higinio: *Fábula* 108; Tzetzes: *Sobre Licofron* 219 y ss.; Apolodoro: *Epítome* v.14).

elementos para comprender el método creativo empleado por el autor para construir el argumento de su obra a partir de las fuentes mitológicas. Tywin Lannister, por ejemplo, no puede considerarse estrictamente un verdadero Odiseo en cuanto al rol que interpreta en la obra, ya que no participa activamente en la guerra junto a Robert, como lo hace el héroe griego junto a Agamenón, y solo se une a la causa al final cuando la victoria parece decantada. Pero lo más destacable respecto a su participación en el mito es la elaboración del ardid traicionero que le permite entrar en la ciudad para saquearla: su particular caballo de Troya. El episodio hace varios guiños que evidencian su relación con el mito clásico. Podemos destacar en primer lugar la presentación del ejército saqueador como un regalo —la defensa de la capital en el momento de mayor necesidad en el caso de la obra de Martin—; pero sobre todo debemos prestar atención a los detalles del debate sobre la conveniencia de dejar entrar o no el «regalo» en la ciudad. Los consejeros del rey están en desacuerdo y, a pesar de las advertencias de Varys (cuyo papel en este asunto concreto podemos comparar al de Capis, Casandra o Laocoonte del mito clásico), el rey Aerys se deja convencer por el gran maestre Pycelle para permitir el paso al ejército de los Lannister (de la misma forma que el rey Priamo escucha el funesto consejo de Tímetes). Podemos observar así el método empleado por Martin, que reconstruye el mito clásico adaptando los elementos esenciales de este, las acciones esenciales que lo definen, a diferentes personajes de su obra. Por último —y como ya hemos señalado— podemos destacar la caracterización del personaje que protagoniza la acción del saqueo: al igual que Odiseo, Tywin Lannister no destaca entre los héroes por su talento guerrero o por su arrojo, y mucho menos lo hace por su sentido de la justicia, sino más bien todo lo contrario; destaca por su ingenio, inteligencia y elocuencia. Tanto Tywin como Odiseo se caracterizan por su pragmatismo y su carencia de escrúpulos.

El papel de Robert Baratheon tampoco parece encajar completamente con el de Menelao y, de hecho, no lo hace. Martin otorga a su participación en el mito una importancia mucho mayor, reuniendo en su persona atributos no solo del rey de Esparta, sino también de su hermano, el átrida Agamenón y, principalmente, del propio Aquiles (cuya cólera es el motor del drama en la epopeya homérica como lo es la de Robert en la saga martiniana). De la misma forma, el príncipe Rhaegar asumirá al mismo tiempo el papel de Paris y el de su valiente hermano Héctor, y será muerto en batalla por el Aquiles de Martin, Robert Baratheon. Podemos establecer, también en este caso, un paralelismo bastante significativo entre la actitud vengativa de ambos personajes si comparamos el comentario que hace el rey Robert a su amigo Eddard Stark en las criptas de Invernalía refiriendo sus sentimientos hacia

Rhaegar: «En mis sueños, lo mato cada noche. Un millar de muertes seguirá siendo menos de lo que merece» (Martín, 2002: 55) con la acción de Aquiles de arrastrar el cuerpo de Héctor atado a un carro cada noche, dando vueltas al túmulo de Patroclo, como si pudiese volver a matarlo una y otra vez (*Iliada*, Canto XXIV: vv. 33 y ss.).

2. EL RETORNO DEL HÉROE.

Al observar el reflejo de la figura del héroe Odiseo en *Canción de hielo y fuego*, debemos referirnos a otro de los más importantes e influyentes temas míticos de la tradición cuya representación se deja sentir vivamente en la obra de Martín: el regreso al Ítaca, el regreso al hogar. Se trata de un tema recurrente en la saga del autor norteamericano que podemos ejemplificar en el personaje de Daenerys Targaryen —cuya principal obsesión es el regreso a Poniente para recuperar su trono—, pero que se ve representado con mayor profundidad en el atormentado Theon Greyjoy, el pupilo rehén de los Stark, que deambulará durante toda la saga como un fantasma en busca de hogar, sin encontrarlo ni en Pike ni en Invernalía. Es destacable al respecto un rasgo que reafirma esta última comparación: la condición de «pupilo» de Lord Eddard Stark, que tiene parangón con el amoroso secuestro que Odiseo sufre en la isla de Calipso, representando en ambos casos una jaula de oro para el personaje.

Por otra parte, el tema del regreso al hogar enlaza o se entremezcla con otro cuya influencia se aprecia también notablemente en la *Canción de hielo y fuego*: el del héroe superviviente del reino asolado. Nos referimos al mito de Eneas, el superviviente troyano que se convertirá en conquistador de pueblos y fundador de Roma —la nueva Troya—. Algunos de los aspectos del mito —cuya versión más conocida nos ha llegado a través de la *Eneida* de Virgilio— están presentes de modo muy manifiesto en la saga de Martín. En primer lugar, hay que destacar el papel del superviviente —o los supervivientes en el caso de la saga moderna— de la matanza de la dinastía Troyana —o Targaryen—. De este papel se derivarán el resto de los rasgos pertinentes para establecer la relación a la que nos estamos refiriendo. La obra de Martín ofrece tres aspirantes a asumir el papel de Eneas: Daenerys, Jon Nieve y el supuesto Aegon Targaryen. *A priori*, Daenerys de la Tormenta es el personaje cuya historia se asemeja con mayor precisión a la del héroe troyano, ya que Martín nos presenta al personaje desde el principio de la obra —aunque no sola sino junto a su hermano, que morirá

en el primer volumen (Martin, 2002: cap.46)— como la última superviviente de la dinastía Targaryen. Posteriormente aparecerá el citado personaje de Aegon (Martin, 2011: cap. 5), supuesto hijo de Rhaegar rescatado *in extremis* de las garras del usurpador tras la caída de Desembarco del Rey. Y por último tenemos a Jon Nieve, personaje también destacado como protagonista desde el principio de la saga, al que la mayoría de las evidencias textuales (sobradamente discutidas ya fuera del ámbito académico y, aparentemente, confirmadas por la versión televisiva) sitúan como hijo del príncipe Rhaegar y Lyanna Stark.

Pero es la historia de Daenerys —por el desarrollo del esquema de su historia— la que presenta mayor similitud con la del Eneas mítico. Como el protagonista de la *Eneida*, la princesa Targaryen sobrevive a la ruina que asoló su reino y, prácticamente, exterminó a su dinastía (rasgo que comparte con los otros dos candidatos). Pero la huida de ambos héroes los lleva a un refugio exótico más allá del mar (rasgo que aún comparte con Aegon pero no del mismo modo con Jon): Eneas se refugia en Cartago y Daenerys lo hace en Braavos. La rica metrópoli fenicia fundada en el norte de África y la mayor de las Ciudades Libres situadas al otro lado del Mar Angosto muestran por su parte similitudes apreciables: representan el mayor enclave comercial de su entorno y son centros cosmopolitas e importantes puertos. Es de destacar también el paralelismo entre la historia de amor y el trágico destino de los amantes de ambos. Tanto Dido —la reina que acoge a Eneas— como el Khal Drogo —poderoso caudillo al que es entregada Daenerys— se enamoran de ellos y los dos mueren en trágicas circunstancias dejando a los héroes continuar el camino hacia su glorioso destino acompañados de un pequeño grupo de fieles. Quizás resulte aún más significativa que las dos coincidencias anecdóticas anteriores una de carácter más simbólico, como es la presencia de un enemigo tan específico como la arpía en ambas historias. La *Eneida* narra como las arpías hostigan a la compañía de Eneas en las terroríficas Islas Estrófadas infectando la comida con sus inmundas bocas. Daenerys de la Tormenta sufre el acoso de un enemigo interior que tras su conquista de la ciudad de Meereen entabla una guerra en las sombras contra ella con propósito de derrocarla: se trata de los Hijos de la Arpía, adoradores de este monstruo mítico (realmente poco común en los mundos de las obras de la moderna narrativa de mundos épicos imaginarios). Los Hijos de la Arpía también infectan con sus inmundas bocas (aunque en sentido metafórico) los oídos y los corazones de las gentes de la ciudad de Meereen.

3. EL DESCENSO AL INFRAMUNDO.

Como conclusión de este periplo por los mitos clásicos y enlazando con el siguiente apartado, vamos a referirnos a otro gran tema mítico, presente no solo en el contexto de la tradición grecolatina sino también en las grandes culturas de la antigüedad; nos referimos al descenso al Inframundo, el Hades o el Reino de los Muertos.

La obra de Martin nos muestra una dimensión física del mundo de los muertos: los Otros, la Larga Noche; pero analizaremos ese tema más adelante en relación con la mitología nórdica. Ahora prestaremos atención concretamente a aquel viaje del héroe que implica un cambio de dimensión, una entrada en el otro mundo, el mundo de los espíritus.

Como en el resto de los casos que hemos tratado, también en este punto Martin nos presenta el tema facetado a través de varios puntos de vista representados por diferentes personajes. En primer lugar, están los que han recibido el beso del Señor de la Luz: tanto Beric Dondarrion como Catelyn Stark regresan de entre los muertos gracias al ritual del dios R'hllor. También lo hace, presumiblemente (si atendemos a los acontecimientos adelantados por la serie de televisión), John Nieve. Pero en ninguno de estos casos el protagonista nos habla de lo que ha visto más allá de las fronteras de la vida, si es que ha visto algo. Aunque es innegable que han regresado de entre los muertos y existe una gran diferencia entre su condición y la de los espectros que siguen a los Otros (ya que, a diferencia de estos, los que han recibido el beso de R'hllor conservan su memoria y personalidad), ellos no realizan el viaje al inframundo, sino que son traídos de la muerte —según lo que podemos deducir de sus escasos testimonios— sin atravesar la laguna Estigia.

En todos los ejemplos de las mitologías antiguas, el tema del viaje del héroe al inframundo implica la adquisición de un profundo conocimiento en algún aspecto esencial, lo que Meyer describe como la adquisición de «un sentido total de lo que su personalidad necesita para verse completamente concluida» (2008: 267), y en la mayoría de los casos supone la culminación del proceso que capacita al héroe para instaurar un nuevo orden. Eneas conocerá las virtudes de la futura ciudad de Roma, Odiseo su propio futuro, Gilgamesh sabrá que todo es perecedero y no podrá evitar la muerte y Hunahpú e Ixbalanqué arrancaran de Xibalbá los secretos para derrotar la oscuridad y gobernar sobre los hombres. Desde este punto de vista, la obra de Martin nos ofrece dos ejemplos más interesantes que los anteriormente citados (en los que el héroe no adquiere más premio que un poco de

tiempo extra): la entrada de Daenerys en la Casa de los Eternos (Martin, 2003: cap. 48) y la estancia de Bran en la cueva del Cuervo de Tres Ojos (Martin, 2013).

La relación de la Casa de los Eternos con el reino de los muertos puede parecer sutil en principio, pero un análisis cuidadoso de su naturaleza trópica revela pronto evidentes puntos en común. Según el brujo Pyat Pree no fue construida por mortales (Martin, 2003: 910) y se trata de una vieja construcción solitaria en forma de serpiente de piedra. La serpiente, como símbolo teriomórfico y acuático a la vez, representa el «devenir hídrico», el tiempo devorador que lo consume todo (Durand: 100 y 101) y es tradicionalmente considerada como guardiana del último misterio: la muerte. Por otra parte, la casa de los Eternos no es un espacio físico natural, es decir, no forma parte del mundo real o sensible, sino que pertenece a otra dimensión. Se trata de un espacio irreal, mágico; un lugar cuyas proporciones y distribución interior no se ajustan a las que parece definir su forma exterior y en el que los sucesos responden a unas reglas diferentes a las del mundo «real». Los Eternos no son más que sombras azules sentadas alrededor de una mesa en la que reposa un palpitante corazón podrido, su piel es de un violeta azulado y sus ropas se les han podrido sobre el cuerpo; Daenerys observa que ninguno respira y sus ojos parecen no ver, y se pregunta si será posible que los Eternos estén muertos (Martin, 2003: 911). Como todo viaje al inframundo, la visita de Daenerys a la Casa de los Eternos se presenta como un viaje iniciático (lo mismo ocurre con la búsqueda de Bran del Cuervo de Tres Ojos), que debe hacerse en solitario y exige, en primer lugar, que el iniciado acepte las normas de un ritual que comienza, en el caso de Daenerys, con la ingestión de una poción llamada «color-del-ocaso, que permitirá a la heroína «ver y oír las verdades» (Martin, 2003: 911). Y estas «verdades» suponen el profundo conocimiento que la heroína obtiene como premio por haber realizado la hazaña de regresar del inframundo.

También Bran se adentra, en busca del profundo conocimiento de los secretos del Cuervo de Tres Ojos, en un espacio que podemos considerar como inframundo. Así lo atestigua la narración: «...para Bran, era como si todos hubieran muerto mientras dormía... o quizá era él el que había muerto, y los demás le habían olvidado» (Martin, 2006: 332 y 333). El protagonista se encuentra en un enorme sistema de cuevas y pozos en el que habita el último verdevidente junto a los supervivientes del ancestral pueblo de los hijos del bosque. Un rasgo reseñable es la reiteración del símbolo ofídico: «Bran vio enormes serpientes blancas que entraban y salían de la tierra que lo rodeaba, y el corazón le dio un vuelco. Se preguntó si no habrían entrado en un nido de serpientes de leche o de gusanos de sepultura

gigantes, blandos, pálidos y fangosos» (Martin, 2012: 2010). Aunque tampoco en esta ocasión se trata de serpientes de verdad —lo que Bran ve son raíces de arciano— la imagen es suficientemente sugerente y su simbolismo hídrico y teriomórfico es aún más explícito que en la Casa de los Eternos. Los símbolos de la muerte se suceden: en una sala hay dientes de piedra que colgaban del techo y se abrían paso desde el suelo —mandíbulas devoradoras—, la siguiente resulta ser una especie de cementerio en el que amontonan huesos de todas las razas y especies. El Cuervo de Tres Ojos, por su parte, es una suerte de muerto viviente unido al circuito de raíces de arciano. En cuanto a la adquisición de un profundo conocimiento de carácter trascendente, será allí donde el héroe culminó el proceso de adquisición de su poder de verdevidente, capacitándose para ver lo que es, lo que fue y lo que será.

4. EL RAGNARÖK Y EL INVIERNO.

Si bien las guerras entre los hombres y la trama formada alrededor del Trono de Hierro se inspiran en los susodichos temas de la mitología clásica, la trama central, la gran guerra entre la Luz y la Oscuridad, la batalla de los vivos contra los Otros, lo hace principalmente en las mitologías de los pueblos que los griegos llamaban bárbaros.

Prestaremos atención al respecto, en primer lugar, al tema del invierno monstruoso, el *fimbulvetr* de los textos mitológicos escandinavos, quizás el más simbólicamente poderoso junto al del Trono de Hierro. Algunos autores consideran —como apunta Enrique Bernárdez (2002, 56)— que este invierno monstruoso, ha conservado la memoria del empeoramiento del clima y, con él, de toda una forma de vida. Sin embargo, observando la gramática y los accidentes del mito desde una perspectiva simbólica y arquetípica que nos aporte algo más de profundidad, resulta —en nuestra opinión— más acertado atribuir su origen a un mito estacional, distinguiéndolo de los mitos de carácter histórico o iconotrópico. Proponemos la lectura de ese invierno monstruoso como una poderosa imagen poética en el siguiente sentido: por un lado, como contraposición a una supuesta primavera aurea, una legendaria Edad de Oro perdida en el tiempo. Por otro, en toda su dimensión cíclica, como un mito regeneracional, un mito de eterno retorno, de vida y muerte y de muerte y vida.

El invierno monstruoso se relaciona a su vez con el mito del ragnarök, cuya narración en *Völuspá* nos llega a través de la voz de la sibila, espíritu traído de entre los muertos por Odín para conocer el futuro. Ella cuenta cómo, a pesar de las guerras y batallas ganadas por los dioses, todo desembocará al final en «un tiempo de hachas, un tiempo de espadas» y también «un tiempo de tempestades, tiempo de lobos» (*Völuspá* en Sturluson, 2000: v. 45). Estas expresiones resultan de lo más sugerentes al ser relacionadas con la obra de Martin: el tercer libro de la saga se titula precisamente *Tormenta de espadas*, título que, como expresión es la traslación de uno de los *kenning*³ recogidos en la *Edda* prosaica de Snorri y que Borges traduce como «tempestad de espadas» (Borges, 1980: 98). La otra expresión, «tiempo de lobos» —también un *kennig*—, nos remite irremisiblemente a la trama de familia Stark y, concretamente, al episodio del descubrimiento de los cachorros huargo que supone el anuncio del propio invierno.

En la tradición germánica es común el anuncio de la llegada del invierno monstruoso u otra clase de tiempos ruinosos con señales de naturaleza portentosa o sobrenatural y, concretamente, la presencia en el cielo de un cometa o estrella fuera de lo común es un recurso del que se conserva testimonio específico, por ejemplo, en la *Crónica Anglosajona*. En una noticia del año 995, tras las dedicadas a la mutilación del príncipe Elfric, a quien su padre mandó quemar los ojos, y a los desmanes cometidos por los daneses en sus cabalgadas por la isla, se anuncia lo siguiente: «Este año apareció la estrella cometa» (en Bernárdez, 41). Y también tras la dramática narración de la muerte de Cynewulf, entre las noticias del año 774, se lee: «Una cruz de fuego se vio en el cielo, después del ocaso del sol, y los hombres de Mercia y los de Kent combatieron en Oxford, y se vieron serpientes prodigiosas en las tierras de los sajones del sur». Es llamativo también, en relación con esto que, aunque cada personaje en la obra de Martin da una explicación diferente a la señal del cometa rojo que surca el cielo, ambos sucesos, el cometa y la aparición de los dragones (que sin duda podemos considerar serpientes prodigiosas), parecen estar relacionados. Ciertamente, el cometa es presentado por primera vez en la obra a través de los ojos del maestro Luwin, que lo observa con su catalejo myriense y nada dice de dragones, pero aún no es apreciable en ese momento una de sus principales características: su coloración rojiza (Martin, 1996: 698). La primera mención al cometa rojo como tal se hace, de hecho, justo

³ Kenning, cuyo plural es kenningar, es una figura retórica empleada en la tradición poética nórdica. Se trata de metáforas compuestas por dos términos como los siguientes ejemplos: «cerveza de los cuervos» (para la sangre) o «resplandor de la mano» (para el oro); pero que en los textos originales corresponden a una sola palabra compuesta.

antes del nacimiento de los dragones de Daenerys, cuando lo ve Jhogo (Martin, 1996: 767). Y también la vieja Tata —personaje que emplea principalmente Martin para conectar al lector con las leyendas del pasado y el mundo mítico de la obra— afirma que se trata de un signo de los dragones (Martin, 2003: 94).

Antes de la terrible caída, del advenimiento de la oscuridad y la ruina —del largo invierno en la obra de Martin—, un gallo con la cresta de oro (*Gullinkambi*) despertará a los héroes; otro, del color de la herrumbre, a los muertos; y otro, a los gigantes. Del mismo modo, el invierno de *Canción de hielo y fuego*, que será significativamente anunciado por un cuervo blanco enviado desde la ciudadela de Antigua, traerá consigo el despertar de los héroes, el de los muertos y el de los gigantes (además del de los dragones, al que ya nos hemos referido). En este Crepúsculo de los Dioses, el terrible barco Naglfar, cuyo casco está construido con las uñas de los muertos, zarpa para asolar la tierra. Respecto a este último acontecimiento, igual que Snorri afirma en su *Edda* que no se debe permitir que nadie muera con las uñas sin cortar, pues quien lo olvida apresura la construcción de la nave Naglfar, John Nieve advierte del peligro de dejar los cadáveres sin quemar, ya que los muertos que así permanecen despiertan para nutrir las filas del ejército del Rey de la Noche. La narración de *Völuspá* es mucho más metafórica, pero la relación simbólica de ambos relatos parece evidente.

En *Völuspá*, la sibila rescata las terribles imágenes de un futuro apocalíptico, la batalla entre los dioses y los gigantes, la lucha del poderoso Thor y la serpiente *Midgardsorm* que, hundida en el mar, rodea la tierra; el oscurecimiento del sol, la tierra anegada en el mar, la caída de las estrellas del cielo. Del mismo modo, Martin nos trae las imágenes de un pasado mítico que amenaza con repetirse en un nuevo futuro apocalíptico. El autor norteamericano construye la mayor parte de este discurso apocalíptico a través de la voz de la Vieja Tata, un personaje tan oscuro y misterioso como la sibila éddica, de edad desconocida por todos y cuya vejez —como señala Sergio Fernández Moreno (Cáceres Blanco, 2018: 77)— se propone como un signo de su conexión con un pasado mítico y casi olvidado. «Nadie sabía a ciencia cierta cuántos años tenía, pero según su padre ya la llamaban la Vieja Tata cuando él era niño. Era, sin duda, la persona más anciana de Invernalía, quizá la más anciana de los Siete Reinos» (Martin, 2012: 234-235). Junto al lecho del recién tullido Bran Stark la Vieja Tata relata la historia del último invierno monstruoso al ritmo de sus agujas de hacer punto, y su relato es un nuevo anuncio del invierno que se acerca:

El miedo es para la larga noche, cuando el sol oculta el rostro durante años enteros, los bebés nacen, viven y mueren en la oscuridad, los huargos están famélicos y los caminantes blancos recorren los bosques.

(...) Hace miles y miles de años hubo un invierno frío, duro y largo como jamás hombre alguno había conocido. Hubo una noche que duró una generación, los reyes tiritaban y morían en sus castillos igual que los porqueros en sus chozas. Las madres ahogaban a sus hijos con almohadas para no verlos morir de hambre, y lloraban, y las lágrimas se les helaban en las mejillas.

(...) Dime, niño, ¿son éstas las historias que te gustan? (...) Fue durante aquella oscuridad cuando aparecieron por primera vez los Otros. (...) Eran cosas frías, cosas muertas, que aborrecían el hierro y el fuego y la luz del sol, y a toda criatura con sangre caliente en las venas. Arrasaron aldeas, ciudades y reinos, derrotaron a héroes y ejércitos. Eran innumerables, siempre a lomos de caballos blancuzcos y muertos, al frente de huestes de cadáveres. Ni todas las espadas de los hombres pudieron detener su avance, ni las doncellas ni los bebés de pecho despertaron su compasión. Dieron caza a las muchachas por los bosques helados y alimentaron a sus sirvientes muertos con la carne de los niños humanos. (Martín, 2002: 236-237).

El fragmento final del *Völuspá* da cuenta de cómo la sibila hace un último esfuerzo para ver la tierra que resurge tras la desolación y los dioses que vuelven a la pradera y encuentran piezas de ajedrez en la hierba y hablan de las batallas que quedaron atrás. También Martín deja una puerta abierta a la esperanza. La Vieja Tata hace alusión, tras su descripción de la larga noche, a El Último Héroe; un personaje legendario que muchos relacionan con el final del invierno y la derrota de los Otros. Aunque la narración de la Vieja Tata deja el final de este personaje en el aire, ya que es interrumpida, existen varias leyendas en el mundo de *Canción de hielo y fuego* presumiblemente relacionadas que prometen un final esperanzador. Ejemplo de ello son las profecías de Azor Ahai y del príncipe que fue prometido, que son nombrados en múltiples ocasiones por diversos personajes a lo largo de la obra. Todo parece indicar que, tras la larga noche, este héroe mítico, reencarnado —sea cual sea su identidad— dará paso a una nueva primavera del mismo modo que, tras el *ragnarök*, Balder y su hermano Hödr regresaran de entre los muertos para ocupar el trono de Odín. Es previsible también que —en observancia a la naturaleza del mito recreado—, como en el caso de la tradición nórdica, este resurgir de la primavera no esté exento de dolor y sacrificios en la obra de Martín.

Como apuntó Borges, al referirse al texto de *Völuspá*, algunos autores —Dame Bertha Phillpotts, por ejemplo—, conjeturan que «la sibila, arrebatada por los trágicos esplendores de la batalla de los dioses y de los gigantes, haya olvidado a la humanidad y su propio destino; y por ello se ha especulado que los germanos podrían haber creído que el mundo acabaría mal y se ha querido ver en este final venturoso el influjo del cristianismo»

(Borges, 1980: 76 y 77). Sin embargo, como hemos afirmado anteriormente, tanto en el caso del *ragnarök*, como en el de la *Canción de hielo y fuego*, lo que se nos presenta es un mito regeneracional de carácter cíclico y no un apocalipsis como el propuesto por el cristianismo, que sucede una sola vez y resulta, por tanto, definitivo. Borges señala que

el pasaje (de *Völuspá*) sugiere una repetición cíclica de la historia; el concepto de un universo que se desenvuelve en ciclos análogos y ascendentes es típico de las cosmogonías de Indostán; el concepto de un universo que se desenvuelve en ciclos idénticos y en el que infinitamente renacen los mismos individuos y cumplen un mismo destino fue doctrina de los pitagóricos y de los estoicos.

Esto remite inevitablemente de nuevo a las profecías de Azor Ahai y el príncipe que nos fue prometido. Héroe que suponen la reencarnación de un héroe mítico y están destinados a la repetición de una hazaña que de este modo adquiere carácter arquetípico. La salida airosa, el final del invierno monstruoso, es perfectamente necesaria tanto en la obra de Martín como en el mito del *ragnarök*, ya que es intrínseca a su naturaleza cíclica regeneracional. Desde la concepción del pensamiento mitológico en la que se gestó este mito, la derrota y la muerte son inevitables, incluso para los héroes y dioses, pero la renovación y la vida también lo son. No se trata de un pensamiento exclusivamente germánico o nórdico, sino que abarca toda la mitología indoeuropea y el pensamiento arcaico de forma general⁴. Es especialmente significativo en la mitología india, pero también se conservan reminiscencias de él en otras culturas como, por ejemplo, la mitología mesopotámica, en el mito del diluvio que posteriormente heredó el pueblo hebreo; o en la mitología maya quiché que conserva testimonio en el *Popol Vuh* de varios intentos de creación del hombre —con sus respectivas destrucciones— anteriores a la del hombre actual.

5. EL CUERVO Y LA DIOSA.

Aunque la batalla entre el Señor de la Luz y el Gran Otro, el Bien contra el Mal, la Luz contra la Oscuridad, parece dejar translucir, *a priori*, una clara influencia del cristianismo; creemos más oportuno en este aspecto asumir la correspondencia como un rasgo propio del género de mundos épicos imaginarios, heredado directamente de la tradición tolkiniana. Sin

⁴ Ver con relación a este asunto Mircea Eliade (2001: 34-58).

embargo, existe una evidente relación —que poco o nada tiene que ver con Tolkien— entre la cultura druídica y el rito arcaico de la Diosa Lunar (tal como se anuncia en *La rama dorada* de James George Frazer y se desarrolla en *La Diosa Blanca* de Robert Graves) y la mitología del invierno monstruoso que subyace en la obra de Martin. Todo el entramado del terrible y misterioso norte que rodea a los Otros y la Larga Noche está imbuido de rasgos que señalan al culto a la naturaleza de la Diosa Blanca, que era adorada en los dos solsticios como la diosa de, alternativamente, la Vida en la Muerte y la Muerte en la Vida. También era llamada Diosa Lunar o Triple Diosa y enviaba citaciones para la muerte al rey sagrado a comienzos de noviembre. Del mismo modo, los Otros despiertan al comienzo del largo invierno y —si atendemos a los rasgos que sobre su origen y naturaleza se han adelantado en la versión televisiva de la obra— su primer despertar se produce tras un ritual realizado por los hijos del bosque que bien podría emular al rito de la Diosa. Los hijos del bosque guardan ciertas similitudes —que debemos tener en cuenta aquí— con la tradición druídica, cuyo rito estaba dedicado a la Triple Diosa en sus diversas manifestaciones. En su obra, *La Diosa Blanca*, Robert Graves se refiere a lo que él denomina Alfabeto de los Árboles como una reliquia auténtica del druidismo transmitida oralmente a lo largo de los siglos y se utilizaba posteriormente para la adivinación (2014: 217). Todos los rasgos significativos del rito druídico y del Alfabeto de los Árboles están presentes en los hijos del bosque: el culto a la naturaleza y la muerte y, concretamente, a los árboles sagrados. Algunos de los rasgos que los relacionan son la adivinación y clarividencia de los verdevidentes y la oralidad como medio de transmisión de una cultura que se llama a sí misma «aquellos que cantan la canción de la tierra». Así mismo, esta misteriosa raza denota algunas similitudes con las Sidhe, seres que ahora son considerados popularmente como hadas pero que —según explica el propio Graves— «en la poesía irlandesa primitiva aparecen como un pueblo real, una nación muy culta y en decadencia de guerreros y poetas» (2014: 283 y 284). Es decir, un pueblo real que convivía y pugnaba con el resto de las naciones. Graves considera que se trataba en realidad de los pictos (hombres tatuados) que vivían en los bosques en poblaciones fortificadas con madera, llevaban largas lanzas y escudos en forma de hoja de hiedra hechos con piel de buey blanco. Algunas de las características señaladas ciertamente los asimilan a los hijos del bosque, aunque no podemos más que especular sobre esto ya que no es mucho lo que Martin nos dice de esta antigua raza. Sí es significativa la afirmación que el poeta inglés hace sobre el territorio que ocupaban en la época de Jenofonte, según Graves, el territorio asignado en la leyenda griega primitiva a las amazonas matriarcales (2014: 284).

El personaje que actúa como eje central del misterio respecto a lo relacionado con el invierno y la magia de más allá del muro es Bran Stark. Un personaje cuyo destino, como hemos señalado, le lleva no solo a viajar al inframundo, hacia lo mágico y lo insólito, sino que le hace formar parte de ello, convirtiéndose en un elemento esencial y estructural en este aspecto. En primer lugar, debemos atender al nombre del personaje, una seña de identidad que Martin no ha elegido casualmente:

Bran es el nombre celta del antiguo dios Cuervo, llamado asimismo Apolo, Saturno, Cronos y Esculapio, que era también un dios de la curación y cuyo culto se combinaba con el del dios del Trueno, representado como un morueco o un toro conocido también como Zeus, Tántalo, Júpiter, Telamón y Hércules (2014: 162).

La relación de Bran Stark con el símbolo del cuervo esta fuera de toda discusión. Respecto a su naturaleza divina, o al menos de una forma de inmortal o permanencia atemporal, el texto nos ofrece un indicio de nuevo a través de la Vieja Tata: «Su madre le había dicho una vez que Tata había vivido tanto que, para ella, todos los Brandon Stark eran uno solo» (Martin, 2012: 334). En el transcurso de la saga se nombran efectivamente otros Bran o Brandon Stark, y no pocas alusiones parecen relacionar todas estas entidades con los misterios del norte y la larga noche. Brandon el Constructor, por citar el ejemplo más relevante, está relacionado según algunas leyendas con la propia construcción del Muro. El antiguo dios Cuervo, llámese Bran o con cualquiera de sus otros muchos nombres, también está relacionado —según explica Graves⁵— con el nacimiento del rey sagrado en el solsticio de invierno, después de que su madre, la diosa Luna, ha enviado el cadáver del viejo rey a una isla sepulcral (2014: 256). El mito se reconstruye casi literalmente en la obra de Martin, en la que el joven Bran, representando el papel de aspirante a rey sagrado, es llevado hasta la «isla sepulcral» (la cueva bajo la colina) en la que descansa el cadáver del último verdevidente, Brynden Ríos. Se trata del Cuervo de Tres Ojos, cuyo sacrificio es necesario para que comience el nuevo reinado. La sustitución del viejo Cuervo de Tres Ojos por un aspirante más joven y vital es una representación perfecta de la leyenda que da origen a *La rama dorada* de Frazer, que describe el viejo rito que regía el sacerdocio de Diana en Nemi. El sacerdote,

⁵ Debemos señalar que las ideas de Graves no son completamente originales y su obra, *La Diosa Blanca*, en lo que se refiere a la naturaleza del rey sagrado, y observada como tratado de antropología, deriva directamente —como observó Grevel Lindop (en Graves, 2014: 14) de *La rama dorada* de James Frazer, que había demostrado que un amplio espectro de las religiones primitivas se centraba en un rey divino, un hombre que representaba a un dios mortal de la fertilidad y que, bien mataba a su predecesor reinando hasta que lo mataran a él, o bien era sacrificado al cabo de su año de reinado.

que recibía el nombre de Rey del Bosque, estaba destinado a morir violentamente asesinado por aquel aspirante que fuese capaz de arrancar una rama del árbol sagrado, y así sucesivamente. El rito se deduce de una leyenda popular de la región que a su vez se sustenta en un complejo entramado mítico que tiene como protagonistas a Orestes, Diana/Artemisa e Hipólito/Virbio (Frazer, 2019: 9-23).

Retornando a Bran y al símbolo del cuervo, hay que señalar que este está relacionado con el culto de la Diosa y el culto a la Muerte. Testimonio de ello es la leyenda celta de «la Morrigan»: la Gran Reina, una diosa de la Muerte que asumía la forma de un cuervo (Graves, 2014: 200). *Bendigeidfran* (que se traduce como Bran o Fran el Bendecido, o como el cuervo bendecido) es el nombre de uno de los héroes de la compilación de relatos galeses procedentes de manuscritos medievales titulada *Mabinogion*. Como el personaje de Martin, este héroe galés es herido quedando tullido —aunque en este caso de una sola pierna— y es encerrado bajo la Colina Blanca, que actúa como una suerte de inframundo desde el cual Bran sigue combatiendo a sus enemigos. Este extraño encierro recuerda al del joven Stark que, lejos de encontrarse aislado bajo la colina de los niños del bosque, tiene acceso e interactúa con el mundo exterior gracias a su poder de verdeidente.

Respecto al Muro, uno de los principales símbolos de la obra —aunque Martin afirmó haberse inspirado originalmente en el muro que el emperador Adriano construyó para separar la civilización de la barbarie (Cogman, 2012: 10 y 11)—, observamos que actúa también como uno de los elementos que relacionan la estructura narrativa de la obra con *La Diosa Blanca*, al formar parte esencial de la narración de la legendaria guerra entre los hombres y los hijos del bosque, que remite al poema de *La Batalla de los Árboles* según es descifrado y explicado en la primera parte de la obra de Graves. Este resuelve que la simbólica batalla de los árboles refiere una lucha real entre dos alfabetos sagrados que confrontaban al culto autóctono de la Diosa (correspondiente al sacerdocio Bran/Saturno/Cronos) con el de los invasores extranjeros (fiel al sacerdocio Júpiter/Zeus/Belin). Tras la derrota del culto tradicional, se produjo el abandono de los ritos caníbales relacionados con este⁶, y el sistema se fue modificando gradualmente hasta que reinó un solo rey durante un término de años. Tras su derrota, el antiguo dios se convirtió en un mero espíritu del Año Viejo, destronado permanentemente por Júpiter/Zeus/Belin, aunque se le evocaba anualmente para aplacarlo

⁶ El tanista devoraba el corazón u otras partes del cadáver del difunto rey sagrado. Debemos observar con relación a la importancia del rito sacrificial en el antiguo culto de Bran y la Diosa Blanca otros ejemplos de más allá del muro, como el supuesto sacrificio ritual a los «dioses helados» de niños (llamativamente solo varones) que los exploradores de la guardia de la noche le atribuyen a Craster (Martin, 2003: 356).

en las Saturnales o fiestas de la Pascua de Navidad. Una vez que el sacerdocio de Bran fue desterrado —tras ser revelado su verdadero nombre en la Batalla de los Árboles— y obligado a trasladarse al norte; se podía instituir una monarquía patriarcal permanente en toda la Britania meridional bajo el patronazgo de Belin. Y esto es exactamente lo que, en opinión de Graves, parecen haber hecho tras un acuerdo amistoso con el sacerdocio de Odin, al que dieron la dirección del oráculo nacional como recompensa por su ayuda en la batalla (Graves, 2014: 180 y ss.). Aunque las referencias a la batalla entre los hombres y los hijos del bosque no ofrecen una narración tan completa, las líneas generales deducibles establecen un apreciable paralelismo, que se hace patente tanto en el progresivo abandono de los antiguos ritos por parte de los primeros hombres (que habían hecho un pacto de paz con los hijos del bosque y asumido mayoritariamente su religión) tras la victoria de los ándalos, como en el destierro o reclusión de estos ritos en el norte. También el establecimiento de las monarquías permanentes y el nuevo culto religioso están presentes en ambas historias. Por otra parte, la preeminencia del rito de Júpiter/Zeus/Belin (dios solar relacionado con el roble y el rayo) parece remitir a una victoria del dios de la luz sobre el rito lunar y, por consiguiente, a la leyenda de Azor Ahai. Todo este entramado puede relacionarse con otros procesos similares fuera del contexto británico —y que Martin con toda seguridad ha tenido en cuenta a la hora de configurar la historia de su mundo—, como la imposición del culto a los Ases sobre los Vanes en la tradición nórdica, tal como la postuló el estudioso islandés Ólafur Briem (1963); como la superación de los dioses de una religión agrícola autóctona que entró en conflicto con otra religión más aristocrática, con la guerra y el poder como elemento fundamental, llegada del mundo germánico meridional. Otra fuente de inspiración en este aspecto sería la lucha sostenida por los romanos para erradicar el culto druídico primitivo, ejemplificado nítidamente en la supresión de sus rituales por el general romano Paulino en el año 61, quien conquistó Anglesey y taló los bosquecillos sagrados —la destrucción de los bosques sagrados de los hijos del bosque es una de las acciones más significativas de la narración de la antigua guerra en la obra de Martin). En cualquier caso, no corresponde a este estudio profundizar en el terreno de la influencia de los acontecimientos históricos, que no están necesariamente relacionados con la mitología.

CONCLUSIONES.

Podemos establecer una serie de relaciones muy significativas entre el esqueleto argumental de la obra de Martin, *Canción de hielo y fuego*, y la de varios mitos clásicos e incluso más arcaicos que, más allá de la mera inspiración, se constituyen como elemento esencial de la estructura interna de la obra. Esta recreación mitológica, sobre la que se sustenta la trama política y emocional de la saga, supone la base simbólica de esta y cuenta una historia que replantea y actualiza la forma convencional de interpretar los mitos establecidos en nuestra cultura, devolviéndoles el valor simbólico que tuvieron en el pasado. Siguiendo la estela de antecesores como E.R. Eddison o J.R.R. Tolkien, Martin toma la mitología como germen de la historia de su universo imaginario, revitalizando mitos que parecían haber perdido su vigor y sentido pragmático, pero que, como estos autores demuestran, conservan su condición arquetípica y significativa.

Martin toma como punto de partida y desencadenante dramático el mito clásico de Paris y Helena, al que da continuidad entrelazándolo con detalles del de Eneas u Odiseo, pero, más allá de conformarse con esta recreación —sobradamente productiva en la historia de la literatura occidental—, nuestro autor bucea en el substrato más arcaico de la mitología pagana preclásica, ofreciéndonos una visión de lo que pudo ser una mitología del ciclo con la Naturaleza y la Diosa Madre como núcleo.

BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo (2007): *The Mabinogion*, Oxford University Press.
- Argüello Ronderos, Juan Sebastián (2014): *Los dos niveles en el Silmarillion. La confluencia de la tradición nórdica y cristiana en la obra de JRR Tolkien* (trabajo de grado), Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- Bernárdez, Enrique (2002), *Los mitos germánicos*, Madrid, Anaya.
- Borges, Jorge Luis, (1980): *Literaturas germánicas medievales*, Madrid, Alianza.
- Briem, Ólafur (1963): *Vanir og/Esir*. Reikiavik, Háskóla Íslands og Bókaútgáfa Menningarsjóðar
- Durand, Gilbert (2006): *Las estructuras antropológicas del imaginario*, Madrid, Fondo de Cultura Económica de España.
- Lerate, Luis (ed.) (1986): *Edda Mayor*, Madrid, Alianza Editorial.
- Chance, Jane (ed.) (2003): *Tolkien the Medievalist*, London: Routledge.
- Cogman, Bryan (2012): *El libro oficial de Juego de tronos*, Barcelona, Brandon House Mondadori.
- Díaz Vera, Javier E. (1998): Introducción en *Saga de los Volsungos*, Madrid, Gredos.
- Eddison, E. R., (1992): *La serpiente Uróboros*, Madrid, Edaf.
- Eliade, M., (2001): *El mito del eterno retorno*. Buenos Aires, Emecé editores.
- Frazer, J. G., Campuzano, E., y Campuzano, T. I. (1995): *La rama dorada*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Graves, Robert (2009): *Los mitos griegos*, Barcelona, RBA.
- Graves, Robert (2014): *La Diosa Blanca*, Madrid, Alianza.
- Homero, (2006): *Iliada*, (traducción de Emilio Crespo), Madrid, Gredos.
- Homero (2010): *Odisea*, (edición de Juan Alarcón Benito), Madrid, Edimat.
- Martin, George R. R. (2002): *Juego de tronos. Canción de hielo y fuego I*, Barcelona, Gigamesh, (primera edición 1996).
- Martin, George R. R. (2003): *Choque de reyes. Canción de hielo y fuego II*, Barcelona, Gigamesh, (primera edición 1998).
- Martin, George R. R. (2005): *Tormenta de espadas. Canción de hielo y fuego III*, Barcelona, Gigamesh, (primera edición 2000).
- Martin, George R. R. (2007): *Festín de cuervos. Canción de hielo y fuego IV*, Barcelona, Gigamesh, (primera edición 2005).
- Martin, George R. R. (2012): *Danza de dragones. Canción de hielo y fuego V*, Barcelona, Gigamesh,

(primera edición 2011).

Meyer, Bruce (2008): *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*, Madrid, Ediciones Siruela.

Pepe De Suárez, Luz, (2006): *Homero y Tolkien: resonancias homéricas en 'The Lord of the Rings'*, La Plata: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.

Phillpotts, B. S. (1931): *Edda and saga*. T. Butterworth, Limited.

Virgilio (2010): *La Eneida*, (edición de Vinicio León Mancheno) Madrid, Edimat.

Sturluson, Snorri (2000): *Edda Menor*, Madrid, Alianza Editorial.



SOBRE EL AUTOR

Roberto Cáceres Blanco

Doctor en Lenguajes y manifestaciones artísticas y literarias, música y teoría de la literatura y licenciado en Filología hispánica por la Universidad Autónoma de Madrid.

Especialista en épica, mitología y literatura fantástica

Contact information: Correo electrónico: tajo.arte@gmail.com