

TURISMO DE TELA · GAME OF THRONES

Westeros existe em pedaços.

Locações reais, estúdios e escolhas de viagem.



Dubrovnik, Croácia · fotografia real de Icewedge, domínio público.

A série conecta os cenários. Você escolhe o território.

Marcelo Brito & Alexandra Dagostin
Edição revista · setembro de 2026

ANTES DE ESCOLHER O DESTINO

A cena desperta a vontade. O território orienta a viagem.

Uma cidade da ficção pode reunir um pátio na Irlanda do Norte, interiores de estúdio e uma paisagem ampliada por efeitos digitais. Reconhecer essas camadas torna a visita mais interessante.

Locação

Um lugar real utilizado pela produção. A filmagem pode ter acrescentado cenografia, alterado o enquadramento e combinado tomadas de outros lugares. O destino continua existindo fora da série.

Estúdio

Espaço de produção e construção de cenários. O Studio Tour em Banbridge apresenta o trabalho por trás de Game of Thrones; a visita tem operação própria e não equivale a percorrer as locações externas.

Efeitos visuais

Montagem e pós-produção ampliam construções, mudam horizontes e criam elementos impossíveis. Uma fotografia feita na viagem não precisa reproduzir exatamente o quadro da televisão.

Como usar este guia

Escolha primeiro o território que combina com seu tempo, seu ritmo e seus interesses. Os cinco núcleos seguintes são alternativas de viagem, não etapas obrigatórias de um circuito.

Este é um guia independente da Rotta. Não é uma publicação oficial da HBO ou da Warner Bros. Pode conter referências a acontecimentos da série.

CINCO NÚCLEOS, CINCO ESCOLHAS

Qual parte dessa história você quer viver?

A comparação começa pela experiência desejada. A sequência abaixo organiza a leitura; não estabelece um ranking.

Irlanda do Norte | bastidores e território

Para quem quer combinar locações com o trabalho de produção. Separe o estúdio em Banbridge, o núcleo de Down e a costa de Antrim em blocos próprios.

Dubrovnik | cidade e Adriático

Para quem se interessa por Porto Real, muralhas e vida urbana. Use Dubrovnik como base; trate Split como outra etapa, não como uma parada ao lado.

Andaluzia | palácios e história

Para quem quer ler Dorne através de Sevilha e conhecer o território além da série. Alcázar, Itálica e Osuna pedem visitas e deslocamentos distintos.

Malta e Gozo | a primeira Porto Real

Para quem procura a memória da primeira temporada e paisagens mediterrâneas. Reserve atenção própria a Gozo e ao que mudou desde as filmagens.

Islândia | paisagem como protagonista

Para quem aceita que clima, distâncias e luz definam o roteiro. Escolha uma região coerente antes de reunir pontos dispersos no mapa.

Critério Rotta: uma locação ganha valor quando também faz sentido como lugar. A pergunta útil é o que você deseja conhecer depois de reconhecer a cena.

IRLANDA DO NORTE | LOCAÇÃO + ESTÚDIO

Winterfell começa num pátio. A produção vai muito além.



Pátio histórico de Castle Ward: uma das bases reais de Winterfell.

O pátio da propriedade de Castle Ward foi usado para partes de Winterfell na primeira temporada. Cenários e efeitos digitais participaram da transformação; o conjunto que aparece na série não corresponde integralmente ao que se visita. [1]

Do lugar ao ofício

Em Banbridge, o Game of Thrones Studio Tour ocupa os Linen Mill Studios e apresenta cenários, figurinos e bastidores da produção. É uma experiência diferente da caminhada por uma locação externa. [2]

O recorte que faz sentido

Nossa proposta é separar Banbridge, a região de Castle Ward e a costa norte. Ballintoy, Dark Hedges e Cushendun ampliam o repertório, mas não justificam comprimir tudo num único dia. [3]

Antes de reservar

Confira o ingresso e o acesso ao estúdio no canal oficial. Para exteriores, confirme estacionamento, restrições e condições locais. Um lugar ter sido filmado não significa que todo espaço esteja aberto à visitação.

A Irlanda do Norte integra o Reino Unido. Ao combinar com a República da Irlanda, verifique separadamente documentação e condições do veículo alugado.

DUBROVNIK | CIDADE + PÓS-PRODUÇÃO

Porto Real tem moradores, escadas e vida própria.



Dubrovnik, na Croácia. A cidade real ajudou a construir Porto Real.

Dubrovnik reúne referências reconhecíveis: Lovrijenac, a escadaria dos Jesuítas e as áreas junto às muralhas participam da imagem de Porto Real. Trsteno e Lokrum acrescentam outros vínculos com a série. [4]

O que a imagem não entrega sozinha

Enquadramentos, cenografia e efeitos completam a cidade fictícia. Em Lokrum, o trono apresentado aos visitantes é uma réplica; não deve ser anunciado como o objeto original usado nas filmagens. [4]

Uma visita possível

Distribua caminhadas, pausas e interiores conforme o calor, o esforço físico e os horários de funcionamento. A promessa de muralhas vazias ao nascer do sol não substitui a confirmação do horário oficial.

Uma extensão é outra decisão

Trsteno e Lokrum dependem de acessos próprios. Split e o Palácio de Diocleciano pertencem a outra base de viagem; inclua-os apenas se houver tempo para o deslocamento e para a cidade. [5]

Confira ingressos, horários das muralhas e operação de barcos antes de comprar. Consulte as condições dos canais oficiais para as datas da viagem.

ANDALUZIA | ARQUITETURA E FILMAGEM

Dorne encontra um palácio que já tinha história.



Real Alcázar de Sevilha. A arquitetura tem uma história anterior à ficção.

O Real Alcázar de Sevilha foi utilizado para os Jardins da Água de Dorne. Na província, Itálica participou da representação do Poço dos Dragões e a arena de Osuna aparece ligada a Meereen. [6]

O que observar

Leia pátios, água, sombra e jardins também como arquitetura. O interesse da visita cresce quando o reconhecimento da série abre espaço para a história do lugar.

A escala da viagem

Sevilha pode organizar o núcleo urbano. Santiponce, onde fica Itálica, e Osuna exigem decisões próprias de transporte e tempo. Não confunda proximidade regional com uma visita única.

Antes de reservar

Consulte os canais oficiais do Alcázar e de cada atração. Organize as caminhadas com pausas e considere o calor na escolha das datas. Não pressuponha acesso a todos os espaços vistos na tela.

O guia identifica o vínculo de filmagem. Não promete um palácio sem efeitos digitais nem acesso garantido aos enquadramentos da série.

MALTA E GOZO | MEMÓRIA E TRANSFORMAÇÃO

A paisagem da série também muda com o tempo.

Mdina participou da representação de Porto Real na primeira temporada. A cidade oferece uma leitura própria de ruas, pedra e escala, mesmo para quem não procura reproduzir uma cena. [7]

O lugar que permanece

O portão e a cidade histórica ajudam a reconhecer a primeira Porto Real. O Forte Manoel amplia esse repertório: a visita ao interior deve depender de abertura confirmada, não apenas do vínculo com a produção.

O lugar que mudou

A Azure Window, em Dwejra, Gozo, desabou em 2017. A paisagem atual não contém o arco visto na série. Dwejra continua sendo um território a conhecer por sua geologia e pelo mar. [8]

O que organizar

Trate Gozo como uma etapa com travessia e transporte próprios. Confirme a operação para suas datas antes de ligar a visita a compromissos com hora marcada.

Critério de escolha

Malta combina melhor com quem quer uma viagem mediterrânea com referências de cinema do que com a expectativa de encontrar um parque temático preservado.

Fotografias da Azure Window com o arco intacto são registros históricos, anteriores ao colapso. Não representam a paisagem atual.

ISLÂNDIA | TERRITÓRIO E CONDIÇÕES REAIS

O Norte da ficção não cabe numa única estrada.

Paisagens islandesas participaram de Game of Thrones em papéis diferentes. Kirkjufell é associado à montanha em forma de ponta de flecha; a região de Mývatn também integra o repertório de filmagens. [9, 10]

Escolha um recorte

Oeste, sul e norte são decisões de roteiro. Marcar pontos em todas essas regiões sem calcular permanência e deslocamentos produz uma viagem de passagem.

O que não prometer

Não há garantia de neve, aurora ou aparência idêntica à série. Tampouco existe um carro que torne qualquer condição segura. Veículo e percurso devem seguir as estradas escolhidas e a situação real.

Grjótagjá, geleiras e litoral

A caverna de Grjótagjá e as geleiras ampliam o repertório de paisagens. O vínculo com a ficção não autoriza banho, entrada em área restrita ou caminhada sobre gelo sem operação especializada. Confirme regras e acesso no local.

O planejamento vem antes da atmosfera

Use os avisos de SafeTravel e o serviço de estradas para decidir deslocamentos. Reserve folga para mudanças e tenha uma alternativa que não dependa da mesma condição meteorológica. [11]

A estação deve servir ao perfil do viajante. Não recomendamos o inverno apenas para aproximar a paisagem da atmosfera de Westeros.

PARA AMPLIAR O REPERTÓRIO

Ampliar o repertório não exige ampliar a mesma viagem.

As referências complementares fazem mais sentido quando entram num roteiro que já pertence à região. Algumas histórias da série também acontecem fora de Westeros, em Essos.

Split e Klis | Croácia

O Palácio de Diocleciano e a fortaleza de Klis integram o repertório croata de filmagens. Organize uma base própria para essa região; a ligação com Dubrovnik precisa caber na viagem. [5]

Girona | Espanha

A cidade recebeu filmagens da sexta temporada. O núcleo histórico oferece uma extensão para uma viagem pela Catalunha, com percurso distinto do núcleo andaluz. [12]

Essaouira e Aït Ben Haddou | Marrocos

Essaouira representa Astapor; Aït Ben Haddou também foi utilizado pela produção. São territórios que pedem um roteiro marroquino próprio, não um desvio automático entre países europeus. [13, 14]

Doune | Escócia

O castelo tem vínculo com Winterfell no piloto. Essa participação deve ser identificada como tal, sem apresentá-lo como equivalente ao núcleo de locações da Irlanda do Norte. [15]

Reynisfjara e Kirkjufell | Islândia

São referências para outras extensões. O litoral sul e a península de Snæfellsnes não devem ser tratados como um único núcleo. Condições e distâncias continuam determinantes.

Incluimos essas referências para preservar a amplitude do material de origem, com a relação de cada uma explicitada e sem prometer visita ou operação.

UMA FERRAMENTA PARA DECIDIR

Cinco respostas antes da primeira reserva.

Use esta página como um pequeno briefing. As respostas ajudam a escolher tanto o destino quanto o tipo de planejamento.

1. O que mais interessa?

Uma cidade reconhecível, bastidores de estúdio, natureza ou história? Escolha uma prioridade e uma experiência complementar.

2. Quantos dias existem de verdade?

Desconte chegadas e partidas. Conte tempo de deslocamento e recuperação antes de decidir quantas bases cabem.

3. Que ritmo o grupo consegue sustentar?

Considere escadas, caminhadas, condução, pausas, mobilidade e interesse de quem não acompanha a série.

4. Qual compromisso tem horário?

Confira primeiro ingressos, acesso e transporte ligados a uma data. Depois distribua os passeios flexíveis.

5. Qual é a alternativa?

Tenha uma escolha para chuva, vento, calor, cancelamento ou cansaço. Uma viagem coerente continua interessante mesmo quando uma locação sai do plano.

Nossa leitura: conhecer bem um território costuma entregar mais do que percorrer cinco países apenas para colecionar enquadramentos.

DO REPERTÓRIO À VIAGEM

Escolha o apoio que corresponde ao seu momento.

O guia gratuito ajuda a escolher e formular perguntas. O próximo passo depende do quanto você já decidiu e do apoio de que precisa.

Roteiros PDF | um material pronto

Para partir de uma estrutura já organizada. Confira o percurso e o conteúdo de cada produto: um roteiro de país não equivale automaticamente a um roteiro de Game of Thrones.

RSM | Roteiro Sob Medida

Para quem já escolheu o destino e quer um itinerário construído a partir de suas datas, prioridades e ritmo. O viajante faz as reservas; ingressos e acompanhamento durante a viagem não estão incluídos.

Diagnóstico | quando a escolha ainda está aberta

Conte o que deseja viver e o que precisa ser considerado. A conversa ajuda a definir se faz sentido um roteiro ou uma curadoria mais ampla, com escopo combinado previamente.

Conhecer os Roteiros PDF →

Conhecer o Roteiro Sob Medida →

Começar pelo diagnóstico →

Conversar com a Rotta no WhatsApp →

Marcelo Brito & Alexandra Dagostin · @rotta.curadoria
Repertório para decidir. Método para viajar.

FONTES E CRÉDITOS

O repertório tem origem.

Referências consultadas em 08/09/2026. Toque no título para abrir. Relações de filmagem são históricas; operação e acesso exigem nova confirmação para a viagem.

- 01 National Trust | Castle Ward e efeitos visuais
- 02 Game of Thrones Studio Tour | história e visita
- 03 Tourism Northern Ireland | locações
- 04 Turismo de Dubrovnik | cidade e réplica do trono
- 05 Turismo de Split | Game of Thrones
- 06 Turismo de Sevilha | locações da província
- 07 Visit Malta | Malta no cinema
- 08 Visit Gozo | Dwejra e colapso da Azure Window
- 09 Visit West Iceland | Kirkjufell
- 10 North Iceland | locações no norte da Islândia
- 11 SafeTravel e condições de estrada
- 12 Município de Girona | filmagens
- 13 Turismo de Marrocos | Essaouira e Astapor
- 14 AFP | filmagens em Aït Ben Haddou
- 15 Historic Scotland | mapa de locações

FOTOGRAFIAS REAIS

Dubrovnik: Icewedge · domínio público.

Castle Ward: Ardfern · CC BY-SA 3.0.

Real Alcázar: Alberto.Bravo · CC BY-SA 4.0.

Recortes editoriais para diagramação. As adaptações das fotografias CC BY-SA mantêm suas respectivas licenças. Créditos e originais nos links acima.

CC BY-SA 3.0 · CC BY-SA 4.0

Texto e curadoria: Marcelo Brito & Alexandra Dagostin. Edição revista em setembro de 2026. Nomes de obras e marcas são usados como referência cultural; este material é independente.