

A REPRESENTAÇÃO DO IMAGINÁRIO MEDIEVAL NAS OBRAS DE *EPIC FANTASY*: O CASO DE *AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO*

REPRESENTATION OF THE MEDIEVAL IMAGINARY IN WORKS OF *EPIC FANTASY*: THE CASE OF *SONGS OF ICE AND FIRE*

*Renan Cardoso Pinho Da Silva*¹

Resumo:

Atualmente temos uma extensa produção literária capaz de nos transportar de nossa realidade, muitas vezes entediante, para mundos de épicas aventuras. O elemento maravilhoso, uma vez absorvido pela literatura medieval e posteriormente presença constante em diversas manifestações culturais, se faz também cada vez mais presente em inúmeras produções contemporâneas. Assim, a produtiva mescla entre arte e fantasia tem, paulatinamente, influenciado a nossa percepção da História, criando um imaginário contemporâneo ocidental sobre a Idade Média, muitas vezes conflitante com os fatos históricos do medievo. Neste trabalho, observamos como o maravilhoso se reflete para nós através de um gênero literário em especial, a *epic fantasy*, e dessa forma podemos estudar suas similaridades e suas diferenças para com a literatura medieval e os dados históricos, recolhidos de obras de importantes historiadores, a fim de compreendermos como é formado esse imaginário sobre o medievo, hoje largamente difundido. Sendo um trabalho comparativo, a metodologia proposta aqui consiste em partir da reapropriação de elementos medievais na série de romances de George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e analisá-la tendo em vista parâmetros literários, estruturais, estéticos e históricos. Com base nas análises feitas, os resultados obtidos estabelecem um forte vínculo do imaginário popular sobre o medievo com o poder criativo das utopias através da literatura.

Palavras-Chave: Epic Fantasy, Reapropriação Imagética, Imaginário Medieval.

Abstract:

Currently we have an extensive literary production capable of transporting us of our often tedious reality to worlds of epic adventures. The marvelous element, once absorbed by medieval literature and subsequently constant presence in various cultural events, also is increasingly present in many contemporary productions. Thus, the productive blend between art and fantasy has gradually influenced our perception of history, creating a contemporary Western imaginary of the Middle Ages, often conflicting with historical facts of the medieval period. In this study, we observed how the marvelous is reflected to us through a literary genre in particular, the *epic fantasy*, and in this way we can study their similarities and their differences with the medieval literature and historical data, collected from major historians' works, in order to understand how is formed this imaginary about the Middle Ages, today widespread. Being a comparative study, the methodology proposed here consists in start from the reapropriation of medieval elements in the novels *A Song of Ice and Fire*, by George R. R. Martin, and analyze it based on literary, structural, aesthetic and historical parameters. Based on the analysis made, the results obtained establish a strong bond of the popular imaginary about the Middle Ages with the creative power of utopias through literature.

Keywords: Epic Fantasy, Imagetic Reappropriation, Medieval Imaginary

¹ Bacharel em Letras: Português-Literaturas pela UFRJ. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras Clássicas. Membro pesquisador do Grupo de Estudos Comparados de Literatura e Cultura (GECOMLIC), afiliado ao Centro de Estudos Afrânio Coutinho (CEAC/UFRJ).

INTRODUÇÃO

O elemento maravilhoso, uma vez absorvido pela literatura medieval e posteriormente presença constante em diversas manifestações culturais, se faz também cada vez mais presente na contemporaneidade. Como resultado, temos uma produção literária capaz de nos transportar de nossa realidade, muitas vezes entediante, para mundos de épicas aventuras, o que também influencia a nossa percepção da História, criando um imaginário sobre a Idade Média muitas vezes conflitante com os fatos históricos a respeito do medievo.

Mas por que é a Idade Média a nossa referência dentro de boa parte destas obras literárias de Ficção? O que dessa construção literária se relaciona com elementos do real? E de onde surgiram as referências não-históricas que formaram tal imaginário? É baseado nestes questionamentos que tentaremos aqui estabelecer um meridiano entre o real e o imaginário, entre o que a História nos ensina e o que as Artes solidificaram na memória do homem sobre o que foi a Idade Média.

No presente trabalho, observaremos como o maravilhoso se reflete para nós através de obras de *epic fantasy*, gênero caracteristicamente definido pelas influências medievais em suas representações, para que assim possamos analisar e discutir como a visão popular de Idade Média permeia tais obras, bem como investigar em que medida os elementos históricos concernentes ao medievo foram preservados na Literatura. Para isso, utilizaremos duas ferramentas essenciais: a realidade histórica do período medieval e a série de romances de George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

É importante ressaltar que a intenção primeira aqui não é discutir a veracidade histórica das obras literárias em questão, mas sim entender o processo de formação do imaginário medieval presente em tais obras.

AS HERANÇAS MEDIEVAIS NA LITERATURA

A partir do estudo de Todorov sobre a presença do elemento sobrenatural nas narrativas, somos apresentados aos conceitos de estranho, fantástico e maravilhoso, os quais relacionam-se diretamente com o efeito de estranhamento que o sobrenatural produz sobre o leitor de uma obra e, em segundo plano, sobre os personagens da narrativa.

Assim, Todorov define o fantástico como centro de um *continuum* que nasce no momento que um leitor encontra-se em posição de decidir como a narrativa se relaciona com as leis da lógica e da realidade que conhece. Ao decidir manter intacta sua realidade, o leitor

pressupõe que existem explicações plausíveis e/ou científicas para o acontecimento sobrenatural, então encontra o estranho. Por outro lado, quando as lógicas vigentes precisam ser quebradas e substituídas, somos levados ao maravilhoso, no qual o elemento sobrenatural está intrínseco à ordem natural da narrativa, anulando o efeito de estranhamento.

Dessa forma, tendo em vista tais definições, analisaremos de que forma o elemento maravilhoso se mostra presente em três diferentes, porém complementares, campos de atuação. Primeiramente, no âmbito da teoria, Jacques Le Goff, em *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*, explica que para o homem ocidental da época, a *mirabilis* (no plural *mirabilia*) significava algo mais profundo do que uma categoria literária como é o maravilhoso que conhecemos. De forma similar, Pierre Mabille, em *Le Miroir du merveilleux* (1962), afirma que o termo *mirabilia* tem uma forte semelhança etimológica com *miroir* (espelho, em francês), estabelecendo uma ligação do maravilhoso com o sentido da visão.

O maravilhoso narrativo seria, então, um reflexo das necessidades do homem perante um mundo científico e desencantador. Sendo assim, ao criar um mundo onde o sobrenatural não provoca estranhamento algum, o maravilhoso, na verdade, se transforma em uma representação sensível de um mundo inteligível, adquirindo uma dupla função crítica e utópica, sendo a utopia uma fuga do real e uma idealização de condições ou sociedades (ou mesmo mundos inteiros) que preencham nossas expectativas, e a crítica sendo resultante da insatisfação que ocasionou a criação das utopias.

A *epic fantasy* em geral, da mesma forma que o maravilhoso em si, toma a forma de um reflexo retorcido da realidade, na tentativa de construção desse mundo perfeito, dessa realidade alternativa onde a estética e os ideais medievais poderiam ter gerado algo diferente, algo melhor. Entretanto, a utopia do universo d'*As Crônicas* está, de fato, lá, porém a obra também nos dá a visão cristalina da realidade: um mundo onde pessoas passam fome, são injustiçadas, sofrem, morrem.

Em segundo lugar, no campo histórico, Le Goff também discursa a respeito da relação entre o Cristianismo e o elemento maravilhoso, nos mostrando que, devido à tentativa (e falha) cristã de renegar e controlar certos elementos que constituíam a literatura medieval, o maravilhoso torna-se um elemento esvaziado. “Todas as sociedades segregam - umas mais outras menos - o maravilhoso, mas alimentam-se sobretudo de um maravilhoso anterior - no sentido baudelairiano -, de antigas maravilhas”. (LE GOFF, 1985, p. 21).

Assim, da incapacidade da Igreja em subjugar o maravilhoso, segue-se uma irrupção deste em um âmbito mais culto, proporcionando novas formas de atuação do sobrenatural na cultura e na história do homem, através do que Le Goff chama de “fronteiras do maravilhoso”. Dessa maneira, reparamos agora a presença do maravilhoso no cotidiano, como elemento ordinário da vida, na política, como forma de exaltação de reis, linhagens sanguíneas, governos, etc., e em recuperações onde o maravilhoso surge como elemento justificado por fatos históricos, científicos, ou pela analogia simbólica.

Ao analisarmos as narrativas de Martin, percebemos como o maravilhoso cotidiano surge, por exemplo, no meio das comunidades selvagens que vivem em meio a gigantes e wargs, seres considerados como mitos na estória. Ou ainda, na trama política e nos “fatos históricos”, a atuação do maravilhoso é recorrente para justificar uma soberania mítica de certas famílias e reis, como por exemplo a família Targaryen. E na recuperação histórica, por vezes, vemos citações de batalhas antigas do universo d’*As Crônicas*, consideradas até lendárias, como a Dança dos Dragões, a guerra contra o Rei da Noite, dentre outras.

Por fim, a respeito de questões estruturais, Todorov, em *As estruturas narrativas*, analisa alguns aspectos presentes na construção da trama. Primeiramente, temos a distinção de duas formas coexistentes na construção narrativa: uma forma fechada, que representa uma construção em círculos, onde a narrativa começa e termina pelo mesmo motivo e, em seu interior, novas histórias são contadas; e outra aberta, que forma uma construção em patamares, uma sucessão de eventos (e que podem sempre ser acrescidos de novas estórias) que pode se realizar como uma narrativa de mistério ou como uma narrativa de desenvolvimentos paralelos. Enquanto a primeira procura desfazer semelhanças, a segunda procura a semelhança no que, a princípio, mostrava-se independente.

Utilizando o gênero *epic fantasy* como exemplo, séries como *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, são organizadas de forma fechada, visto que temos uma grande dependência entre essas narrativas e mantém-se a mesma aventura fundamental. A série de J. K. Rowling *Harry Potter*, por sua vez, se organiza de forma aberta, o que possibilita que cada livro possa ser lido como aventuras completas ou como um compêndio de proações de uma demanda, da mesma forma que a *Demanda do Santo Graal*. No caso de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, podemos supor uma nova funcionalidade a essas formas ao agruparmos os capítulos de um mesmo ponto de vista, formando assim diversas séries abertas que, reunidas, constituem uma gigantesca série fechada.

A segunda questão estética surge pelo estudo sobre a *Demanda do Santo Graal*, onde Todorov nomeia uma categoria de personagem comum na literatura medieval, que também atua diretamente na construção da lógica da narrativa: os “detentores do sentido ou do saber”. São aqueles que possuem um conhecimento de além-mundo, porém, não participam da aventura, apenas revelam a verdade para os cavaleiros ou, como os chamarei, “detentores do fazer”, que pertencem ao âmbito da ação, não podendo alcançar o conhecimento por quaisquer meios.

Na *epic fantasy* há uma quebra de exclusividade nas esferas do saber e do fazer. Vemos frequentemente magos e sacerdotes tomando espaço em lutas, abrindo caminhos em guerras, como Gandalf (em *Senhor dos Anéis*); mas, ainda assim suas ações guardam significados maiores e mais numerosos em comparação à atuação dos cavaleiros. Melissandre de Asshai, assim como outros sacerdotes do deus vermelho, R'hllor, por exemplo, são personagens de *As Crônicas de Gelo e Fogo* que se encaixam na categoria do saber, mas que, por vezes, a transgridem participando da ação, contudo, nunca com intenções claras.

O último elemento estrutural que analisaremos são as chamadas provas, que Todorov explica como resultantes da aventura. Dessa forma, temos as variações de provas positivas e negativas (ou proezas e tentações), e ainda provas bem ou mal sucedidas, uma resultando em recompensa, outra em penitência; mas, independentemente de tipos e resultados, ser posto à prova modifica o personagem, pois, aqueles que triunfam são consagrados, e aqueles que não triunfam são “purificados” antes de serem dignos de recompensa.

Ao analisar o caso de Galaz, surge um impasse, pois nota-se que não há surpresa ou transformação no personagem, já que este herói sempre alcançará seu objetivo. Assim, é proposto um novo critério de classificação das provas, mais ligado a lógica da narrativa. De um lado temos as provas narrativas, desenvolvida numa lógica de um presente perpétuo onde o acontecimento e o discurso dividem o mesmo espaço-tempo. De outro lado temos as provas rituais, onde nada surpreende porque tudo já foi dito, é apenas um processo ritualístico e simbólico e uma negação do tempo que resulta na repetição e na predestinação.

Apesar de, na *epic fantasy*, a questão do herói predestinado ainda ser recorrente, também verificamos exemplos que fogem tal lógica. Assim, por um lado, Harry (*Harry Potter*) é predestinado a vencer Voldemort em sua aventura devido a uma ligação especial entre ambos. Em contrapartida, Frodo (*Senhor dos Anéis*) não é predestinado a triunfar em sua jornada para Mordor, ele foi escolhido para tal por ter tido contato com o anel. No caso d'As

Crônicas, talvez por ser uma série de livros ainda por terminar, não presenciemos a questão da predestinação ou desta lógica ritual.

AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO: UMA AMÁLGAMA DE HISTÓRIA E FANTASIA

Após todo um embasamento teórico, analisaremos comparativamente a presença de três aspectos específicos na História e nas obras de George R. R. Martin: a organização social, as construções e a questão mítico-religiosa.

O poder como organizador social

Na narrativa da *epic fantasy* somos apresentados constantemente a personagens tipológicos específicos de cada classe social que são citadas de forma recorrente pela História. A primeira e mais arquetípica destas classes que analisaremos aqui é a figura do principal representante do poder, o rei.

N^{as} *Crônicas*, o papel do rei é categoricamente representado, principalmente, por aquele que ocupa o Trono de Ferro. Na cronologia da narrativa, diversos reis são proclamados e vários personagens ocupam tal posição, contudo, o Rei do Trono de Ferro é o Rei do continente de Westeros, um magna-rei (supra-rei ou *overking*), um rei superior a outros reis, e que impõe sua posição sobre os demais, estes tornando-se vassallos. Dessa forma, o personagem que mais condiz com tal posição é Aegon Targaryen I, o Conquistador, primeiro rei de Westeros e responsável pela conquista e unificação do continente.

Através da realidade histórica da Idade Média, Aegon Targaryen I apresenta-se similarmente a Arthur e Carlos Magno (o primeiro justificado pela Literatura medieval e o segundo pelos dados históricos) durante o período de surgimento das monarquias feudais em Inglaterra e França, respectivamente, ambos apresentando características míticas e bélicas ao unificar uma vasta região, antes fragmentada em vários reinos, sob um único governante.

Em ambos os casos, também reparamos na similaridade de seus destinos. Assim como ocorre com o reinado de Carlos Magno, o domínio unificado de Aegon I aos poucos se fragmenta nas mãos de seus descendentes. Contudo, enquanto que em Westeros a dinastia Targaryen fora desapossada pela família Baratheon (em aliança a outras grandes famílias) após uma rebelião, a decadência do Império Carolíngio prosseguiu com invasões e migrações germânicas que formaram novos Estados, minando a hegemonia cristã e a autoridade real.

O cenário decorrente da fragmentação é sustentado pelas relações de dependência entre rei(s) e senhores de terra, estipulada por questões de poder e influência, e pela necessidade de proteção. Conseqüentemente, na História, príncipes na Inglaterra e na França tomaram para si o poder para instaurar as monarquias feudais, estabelecendo um equilíbrio delicado para a autoridade do Rei; por sua vez, n'*As Crônicas*, antigos reinos recuperavam gradualmente poder e autonomia, se estabelecendo como monarquias feudais e desafiando a relevância da coroa de Porto Real, capital de Westeros.

Como foco constante na narrativa de Martin, esses antigos reis, então senhores de terra, são os reais responsáveis por diversas disputas e confrontos pelo balanço do poder no continente, assim como também ocorre na História. E também podemos reparar que é formada uma hierarquia entre estes senhores de terra, onde as famílias com mais poder se impõem sobre as demais, que se tornam seus vassallos, por meio destes “contratos” de lealdade que, por muitas vezes, são apoiados em mitos e lendas de outrora que engrandecem e intimidam senhores menores.

Essa instabilidade política se tornou um palco favorável também para a ascensão de uma figura comum no imaginário medieval, a figura do cavaleiro. Entretanto, como afirma Le Goff, em *Heróis e maravilhas da Idade Média*, o que lembramos da figura cavaleiresca hoje é muito atrelada ao ideal que se tentou construir pela virtude religiosa e moral dos anos 1000, altamente difundido pelos romances de cavalaria.

Para nós, que vemos a figura cavaleiresca através de grandes idealizações românticas, o cavaleiro de Gelo e Fogo é destruturador, não mais um modelo de bem, mas apenas um homem “comum” em posse de armas e direitos senhoriais, de poder. Sendo assim é possível vermos exímios cavaleiros em personalidades deploráveis, ou cavaleiros não tão bons, mas virtuosíssimos, o que dá à imagem cavaleiresca de Martin uma maior proximidade com a realidade, afastando-a da idealização romântica acerca de toda uma moral e virtude em suas ações.

Contudo, Martin também nos apresenta exemplos de extremos para o modelo cavaleiresco. De um lado temos ordens de cavaleiros como a Guarda Real, também chamada Espadas ou Mantos Brancos, composta pelos melhores cavaleiros do reino para servir e proteger o Rei do trono de ferro, sendo esses impedidos de possuir terras e cônjuges, precisando manter seus votos até o fim da vida. Do outro lado, há também ordens “de cavaleiros” totalmente opostas aos princípios românticos, apenas importando o exercício de

guerra e o lucro. São os mercenários e os assassinos, como os Segundos Filhos ou a Companhia Dourada.

É importante ressaltar que, por meio do trabalho de historiadores, como George Duby, em *Guerreiros e Camponeses: os primórdios do crescimento europeu sec VII – XII*, sabemos que, apesar da romantização e de se manterem pelos mesmos ideais – de poderio e exercício guerreiro e do cumprimento de tratados vassálicos –, a cavalaria e a nobreza não compõem uma classe única, pois que nobres e até reis foram aclamados cavaleiros, de forma que o título por si só não representa a ascendência sanguínea que é a verdadeira base da nobreza.

Por fim, existe uma camada maciça de camponeses, mercadores, e mesmo artistas, que são desprovidos de grande destaque na *epic fantasy*, participando de forma auxiliar na aventura dos heróis, mas, ainda assim, facilmente dispensáveis ou substituíveis. Tal fato reflete um ponto de vista hoje considerado ultrapassado da História, mas, no âmbito da Fantasia, ainda se mantém a visão do fazer histórico através dos grandes conquistadores, dos poderosos, dos vencedores, e seria impossível existir a aventura épica e medieval, e consequentemente a narrativa das mesmas, sem que a Fantasia tivesse se apropriado deste ideal.

O poder construído a partir de pedras

A questão do poder na sociedade medieval também tem um grande reflexo no campo da arquitetura, o que resulta na construção de dois importantes símbolos da Idade Média: o castelo e a catedral, ambos sendo parte fundamental na organização dos feudos e cidades que floresceram no período.

Tanto na literatura medieval quanto nas obras de *epic fantasy* somos apresentados aos castelos como construções magnânimas, ao mesmo tempo residências luxuosas para a morada de reis e da realeza, e um sólido forte de combate com funções defensivas. Contudo, Jacques Le Goff explica que frequentemente confundimos palácio com castelo, sendo o palácio uma construção que é essencialmente uma residência real ou principesca enquanto que o castelo pertence, na verdade, a um simples senhor. Assim, o castelo mantém seu foco na função militar, não possuindo o conforto que as vezes acreditamos possuir em sua representação romântica, mas sim, a forma de uma “fortaleza habitada”.

Na obra de Martin, notamos castelos com as mais diversas características, porém a visão mais usual repousa no castelo cortesão dos castelões dos séculos XII e XIII, onde o

castelo, além do propósito de defesa, passa a satisfazer certo modelo de vida senhorial. Além disso, percebe-se uma tendência a um exagero no aspecto defensivo da grande maioria dos castelos: em alto de montanhas, beira de penhascos, cercado por deserto ou mar, etc. Alguns dos exemplos mais distintos na obra são Winterfell e Porto Real. O primeiro mostra um castelo pensado para a habitação e defesa, sem confortos luxuosos, e com características comuns de *incastellamento* onde vemos um castelo mais próximo ao modelo imaginado pela literatura medieval (apesar da versão televisiva não fazer jus a essa concepção). Por sua vez, Porto Real possui uma organização estrutural e social que a torna uma cidade em ascensão, tendo suas torres reais ao centro ou em territórios mais propícios, muralhas internas exibindo a divisão de classes, e fortificadas muralhas externas para proteção delimitando uma região vasta para a população no interior de seus domínios.

A respeito das catedrais, temos pouco material de análise na obra de Martin, existindo duas representações marcantes na narrativa: o Septo de Baelor, em Porto Real, e a Casa do Preto e Branco, em Braavos. O primeiro se estrutura de forma bastante similar às catedrais medievais, com uma estrutura robusta de grande magnitude visual e um espaçoso interior, além da arquitetura vertical similar ao estilo gótico. Contudo, não demonstra exercer a mesma influência e magnitude no campo social como exerceram as catedrais pós-período carolíngio. A Casa do Preto e Branco, por sua vez, apresenta uma arquitetura externa mais similar aos templos da antiguidade grega ou egípcia, somado a ambientes com função ritualística e pouco iluminados.

A religião e o misticismo no imaginário

Por fim, ao buscarmos similaridades com o Cristianismo, encontramos algumas religiões no universo d'*As Crônicas* que oferecem pontos a serem comparados. Primeiramente, a Fé dos Sete, apesar de divergente em questões político-econômicas, se mostra capaz de reunir poder bélico suficiente para exercer influência sobre reis, além de manter uma tradição para a sagração do título de cavaleiro. No geral, a Fé dos Sete mantém suas influências mais ligadas aos costumes e à moral, embora se perceba o financiamento de certo luxo em septos localizados em regiões mais prósperas, porém a narrativa em si não adentra em tais questões. A detenção e produção do conhecimento, algo também essencial no culto cristão, aqui é exercido pelos Meisters da Cidadela, uma organização intelectual, não religiosa, com caráter alquimista, mas que mantém comunicação com a Fé dos Sete.

O grupo dos Sacerdotes Vermelhos de R'hllor, por sua vez, não oferece base para comparação em questões político-econômicas. Entretanto, é possível reparar similaridades com o universo cristão na evolução do culto ao Deus Vermelho e a seu herói, o Azor Ahai (este se assimilando ao processo de adoração a Cristo), e como o elemento bélico começou a ser bem-vindo à crença.

As muitas outras religiões da obra, como a dos Deuses Antigos, do Deus de Muitas Faces, do Deus Afogado, e etc., são vistas como crenças antigas ou exóticas, e mantêm uma ligação mais natural com o homem no plano real, sendo assim mais próximas de serem traduzidas como costumes de um grupo e modelos e/ou ícones de conduta, ao mesmo tempo afastando-se da questão do poder. O resultado disso é uma renovação da relação entre maravilhoso e fé, dando mais importância ao elemento místico, existente dentro de toda religião, que emerge na cultura de um povo e reflete nossas utopias, ao contrário do que acontece na realidade, onde rege o pensamento científico e a busca pela verdade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É impossível negar as semelhanças e as referências entre a História e obras do gênero *epic fantasy*, como *As Crônicas de Gelo e Fogo*, sendo até mesmo confirmado pelo seu autor, George R. R. Martin, as influências diretas de eventos da história britânica, como, por exemplo, a Guerra das Duas Rosas.

O problema desse estudo reside na tentativa de executar um atestado de veracidade aos fatos narrados na ficção. No entanto, é importante observar que o compromisso da Literatura não é obrigatoriamente com a História, mas com a narrativa. Assim, a *epic fantasy* não representa o período medieval, mas se utiliza de elementos deste para recriar ou construir uma realidade própria.

A literatura envolta de maravilhoso, já dizia Umberto Eco, em *Sobre os espelhos e outros ensaios*, é produzida tendo por base um sonho de Idade Média. Por isso, mais importante do que comparar esse sonho com a realidade, é compreender que, sendo sonho, ele tem a liberdade de criação, o encantamento da possibilidade e, mais importante, é absolutamente volátil, pois é oriundo diretamente daquele que o sonha.

Então, sempre existirão reminiscências da nossa realidade na literatura que produzimos. E a utilização da Idade Média como inspiração se justifica através das várias expectativas que o período falhou em realizar, e da maior proximidade dos princípios da

época com os atuais, diferentemente daqueles da Antiguidade Clássica, por exemplo. Dessa forma, o elemento maravilhoso na literatura medieval ganhou um forte poder crítico, gerando utopias que, na literatura contemporânea, se potencializam através do processo de construção de novas realidades.

Concluimos, então, que geramos uma infinidade de problemas, desentendimentos e preconceitos a partir do estudo de um objeto de análise que não podemos estudar com base nos parâmetros que regem o nosso próprio universo. Porque, acima de tudo, o Universo de Gelo e Fogo é o universo de George R. R. Martin, e não o nosso, sendo então regido por leis que o autor, e apenas ele, controla, pois é ele que sonha e escreve sua história.

REFERÊNCIAS

Fontes primárias

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 1 A Guerra dos Tronos*. Trad: Jorge Candeias. S.P., LeYa, 2010.

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 2 A Fúria dos Reis*. Trad: Jorge Candeias. S.P., LeYa, 2011.

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 3 A Tormenta das Espadas*. Trad: Jorge Candeias. S.P., LeYa, 2011.

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 4 O Festim dos Corvos*. Trad: Jorge Candeias. S.P., LeYa, 2012.

MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 5 A Dança dos Dragões*. Trad: Marcia Blasques. S.P., LeYa, 2012.

Sobre Idade Média

AMIM, Mônica. “A Idade Média: um tempo de fazer cristão.” In: *Religião e poder na Busca do Graal: o desvelamento da história no jogo intertextual*. Dissertação de Mestrado. UFRJ, Faculdade de Letras, 1993.

DUBY, George. *A sociedade cavaleiresca*. Trad: Antonio de Pádua Danesi. 1ª ed. S.P., Martins Fontes, 1989. (Col. O Homem e a História nº 6).

DUBY, George. *As três ordens ou o imaginário do feudalismo*. Trad: Maria Helena Costa Dias. Lisboa, Editorial Estampa, 1982. (Imprensa Universitária nº 22).

DUBY, George. *Guerreiros e Camponeses: os primórdios do crescimento europeu sec VII – XII*. 1980. (Imprensa Universitária nº13)

ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad: Beatriz Borges. R.J., Nova Fronteira, 1989.

FRANCO Jr., Hilário. *As utopias medievais*. 1ª ed.. S.P., Brasiliense, 1992.

HEERS, Jacques. *História Medieval*. Trad: Tereza Aline P. de Queiroz. 5ª ed. R.J., Bertrand Brasil, 1988.

LE GOFF, Jacques. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. RJ, Vozes, 2009. P. 90

LE GOFF, Jacques. *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*. Trad: Antônio P. Ribeiro. Lisboa, Edições 70, 1985. (Col. Lugar da História nº 24). P. 21.

MACEDO, José Rivair e MONGELLI, Lênia Marcia (org.). *A Idade Média no cinema*. SP, Ateliê editorial, 2009.

Teoria e Crítica literária

BRUNEL, Pierre (org.). *Dicionário de mitos literários*. Trad: Carlos Sussekind et al. Prefácio à ed. Brasileira: Nicolau Sevcenko. 2ª ed. R.J., José Olympio, 1998.

MABILLE, Pierre. *Le Miroir du merveilleux*. Paris, Minuit, 1977.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Trad: Leyla Perrone-Moisés. S.P., Perspectiva, 1979. (Col. Debates nº 14)