



Medievalis

v. 7, n. 1 (2018)

| 1

Aspectos bélicos romanos em obras de *high fantasy*

Renan Cardoso Pinho da Silva¹

Resumo: A fim de buscarmos formas de interação entre a História e a Literatura, o presente trabalho tem como objetivo analisar a usabilidade de narrativas ficcionais como fontes primárias para um estudo de cunho histórico. A partir do princípio de representação imagética, procuraremos analisar a representação de características bélicas provenientes da cultura romana na construção de narrativas categorizadas no gênero da High Fantasy, como O Senhor dos Anéis e O Hobbit, de J. R. R. Tolkien, e As Crônicas de Gelo e Fogo, de George R. R. Martin, as quais demonstram um forte vínculo com a Idade Média através da presença do imaginário e do elemento maravilhoso. Dessa forma, analisaremos também como o imaginário medieval recupera características romanas que serão representadas posteriormente por obras literárias e cinematográficas contemporâneas.

Palavras-chave: Aspectos bélicos; Roma; High Fantasy

Abstract: In order to seek ways of interaction between History and Literature, the present work aims to analyze the usability of fictional narratives as primary sources for a historical study. From the principle of imagery representation, we will try to analyze the representation of warlike characteristics from Roman culture in the construction of narratives categorized in the High Fantasy genre, such as The Lord of the Rings and The Hobbit, by JRR Tolkien, and The Chronicles of Ice and Fire, by George RR Martin, which demonstrate a strong link with the Middle Ages through the presence of the imaginary and the wonderful element. In this way, we will also analyze how the medieval imaginary recovers Roman characteristics that will be represented later by contemporary literary and cinematographic works.

Keywords: Warlike aspects; Rome; High Fantasy

¹ Mestrando em Letras pela UFRJ.
<http://lattes.cnpq.br/0527621196013678>
E-mail: renanrcds.ps@gmail.com





Introdução

A Ficção, como produção artística, representa uma forma de comunicação da Literatura com a História, ou seja, entre o real e o imaginário. Entretanto, apesar de a História, por vezes, se utilizar de registros literários como fontes para pesquisa, dificilmente considera-se o uso de obras ficcionais como fontes primárias em um estudo histórico, principalmente porque o discurso presente nestas narrativas sofre diversas alterações de acordo com a vontade do autor, afastando-se assim de um relato verídico de um determinado fato ou acontecimento.

Entretanto, é preciso lembrar que, antes da História se tornar musa, o mito construía-se como uma representação conjunta da História e da Literatura (e/ou da Oralidade), sendo ele o responsável por contar e cantar os fatos do passado e manter a memória de um povo ou nação. Com a evolução constante da Filosofia e das Ciências, o mito passou a ser confrontado, principalmente em relação a sua veracidade, e suas estórias deixaram de ser relatos historicamente precisos, para serem então reinterpretados como narrativas simbólicas, apenas mantendo sua relação cultural e mnemônica com um determinado povo. Assim, a História assumiu a função de “ciência dos fatos”, e passou a ser seu trabalho reunir informações verídicas sobre os grandes acontecimentos do passado.

Contudo, nas últimas décadas, a História, e também a Historiografia, vem reformulando antigos paradigmas de seus fazeres. Com o surgimento da Escola dos Annales, e posteriormente da Nova História, o estudo histórico tem procurado se expandir para além de uma narrativa das grandes guerras, de reis e líderes, movendo então sua perspectiva, antes do alto, para uma “história vista de baixo”. Isso significa não só uma mudança no foco e no objeto de estudo, mas também uma ampliação e uma maior interação da História com outros campos do saber, como os estudos estético-literários e linguísticos, culturais, sociais, antropológicos, dentre muitos outros.

Destarte, retomando a ideia de uma maior comunicação da Literatura com a História, o que o presente artigo pretende é explorar uma possibilidade de estudo comparado, o qual fará uso de obras de Ficção como base para uma análise acerca da representação de fatos históricos que dizem respeito à prática bélica medieval e de uma suposta presença de pressupostos romanos nas campanhas militares ao longo da Idade Média, largamente debatidos como sendo influência de manuais de guerra, como *De Rei*





Militari, de Flávio Vegécio, e de episódios históricos famosos, como o narrado por Júlio César, em *Comentarii de Bello Gallica*.

Nosso objetivo, então, é buscar, em produções literárias e cinematográficas contemporâneas, o reflexo dessa interação entre as culturas bélicas romana e medieval, e analisar de que forma essa interação se desenvolveu durante a Idade Média, observando como isto configurou o substrato para o imaginário presente na literatura medieval, o qual posteriormente também resulta na construção de determinadas narrativas ficcionais na contemporaneidade.

Para esse estudo, focaremos na Fantasia como um sub-gênero da Ficção, onde é cada vez mais comum nos depararmos com a existência de obras (literárias, cinematográficas, animadas, etc) que tomam como base um substrato histórico para a criação de narrativas imbuídas de maravilhoso. Dentre as classificações dessas narrativas de Fantasia, encontramos a *High Fantasy*, um gênero que utiliza como inspiração a cultura medieval, somada a uma determinada dosagem de um elemento sobrenatural, proveniente da esfera do imaginário, para construir seu próprio universo ou realidade dentro da narrativa.

Será através da *High Fantasy* que buscaremos compreender de que forma a presença de elementos das culturas romana e medieval ainda sobrevivem atualmente. Para isso, o presente artigo se valerá inicialmente de informações históricas relevantes para o estudo do fazer bélico de Roma e da Idade Média, porém, mais importante, também analisaremos de que forma tais fatos históricos tiveram papel na construção de um imaginário capaz de irromper na cultura de tal forma que, ainda hoje, observamos resquícios de sua existência.

Dessa forma, utilizaremos largamente o trabalho de historiadores e classicistas, como Oscar Vanea, Mike Bishop e Jon Coulston, para inicialmente reunirmos informações a respeito da prática da guerra em Roma e, em seguida, analisarmos comparativamente tais informações com o trabalho de medievistas, como Georges Duby e Marc Bloch, acerca deste mesmo tópico em cenário medieval. Ainda sobre a relação entre Roma e a Idade Média, apoiar-nos-emos em Jacques Le Goff, Hilário Franco Jr. e Umberto Eco, para analisarmos e discutirmos a respeito da formação do imaginário medieval e de que forma a questão bélica teve seu papel neste processo.

Por fim, analisaremos um *corpus* literário específico da *High Fantasy* que irá ser composto pelas obras de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, e George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, a fim de observarmos semelhanças e diferenças das culturas bélicas em questão comparadas com suas representações ficcionais. Por





consequente, a partir dos estudos de Le Goff e Todorov, observaremos como o imaginário medieval é recuperado pelas narrativas fantásticas e, mais importante, utilizando novamente de Eco, junto com o trabalho de José Rivair Macedo, discutiremos a respeito do processo de reapropriação imagética e de que forma este processo pode ser utilizado como uma ferramenta em uma pesquisa histórica.

Uma máquina de guerra chamada Roma

Tendo em mente os objetivos previamente mencionados, neste primeiro capítulo realizaremos um trabalho de natureza mais expositiva a partir das pesquisas de historiadores e classicistas especialistas em Roma, como Segado-Uceda, Oscar Vancea e Mike Bishop, a fim de recolhermos informações a respeito de alguns aspectos específicos do fazer bélico romano pós-Reformas Marianas, sendo eles o armamento individual do legionário, a unidade de formação tática das legiões e as estratégias gerais utilizadas em batalha.

É importante frisar a importância de estarmos periodizando tal caracterização do exército romano pois, como será explicado posteriormente, será justamente a imagem desta máquina de guerra romana formada após as mudanças realizadas por Caio Mario, em meados do século I A.C., que nós reconstruiremos em narrativas de ficção em dias atuais.

Dessa forma, não focaremos na utilização inicial da formação em falange, derivada dos gregos, nem em sua evolução para a implementação de uma estrutura manipular, mas sim na composição das legiões por coortes como formação tática padrão. Essas coortes eram uma formação permanente composta por soldados profissionais, ao invés de cidadãos recrutados ocasionalmente e sem treino. Com a reforma, cada legião formava-se com um total de 4.800 soldados de infantaria, divididos em 10 coortes, sendo cada um destas formada por dez centúrias de 60 a 100 homens, separados em unidades menores chamadas contubérnios, formadas por 8 homens cada.

Cada uma das centúrias era comandada por um centurião, um legionário mais experiente, sendo o veterano dentre estes legionários apontado para o comando geral. O comando da legião, entretanto, era exercido por um legado – um senador nomeado diretamente pelo *imperator* – e seis tribunos.

Apesar de não mais se organizar totalmente em manípulo, algumas das centúrias eram posicionadas nesta formação. Segundo Vegécio, a primeira coorte era formada por





um corpo de elite com os melhores soldados da legião, levando a imagem da águia e a do *imperator* para a batalha.

Ainda existiam também os contingentes de mercenários e auxiliares que completavam tanto a infantaria leve quanto a cavalaria. Dessa forma, a força de batalha romana ainda se compunha por mais 300 soldados de cavalaria e a tropa de *auxilia* e *velites*, sem contar ainda mais 300 soldados de artilharia, 100 engenheiros ou artífices e por volta de 1.600 não-combatentes.

Em relação ao equipamento individual das tropas romanas, o armamento dos legionários teve uma evolução relativamente pequena desde a República. O legionário carregava mais de 20 kg entre armadura, armas e outros equipamentos, o que incluía um *gladius*, um escudo, dois *pila* (um pesado e outro leve) e alimento para 15 dias, além de ferramentas para cavar e construir uma *castra*.

O *pilum*, como aponta Segado-Uceda, foi usado da mesma forma que na época da República até pelo menos 200 D. C., apenas tornando-se mais ágil, possuindo um peso na união da ponta com a haste para equilibrar o peso. No caso da espada, houve uma redução em seu tamanho para 50cm, tornando-se uma arma essencialmente de estocada e, paralelamente, surgiu a *spatha*, com uma lâmina longa de até 90 cm, bastante usada na cavalaria.

Em relação a armadura, até o final do século I D. C. foi utilizada cota de malha, depois sendo introduzido o uso da *lorica segmentata*, feita de tiras de ferro presa por ganchos, correias ou tiras de couro, cobrindo o ombro e a parte superior do corpo, uma proteção que passará a formar a imagem da legião romana, evoluindo para a forma de *lorica hamata*, uma cota de malha composta de anéis de ferro e bronze.

Além disso, o *scutum* foi substituído por um escudo retangular feito de tiras de madeira laminada, cobertas com couro presas em vergões de bronze. Também surgiram escudos robustos, de forma oval, com mais de 1m de comprimento, planos e feitos de madeira coberta com couro e pintados com o símbolo da unidade, borda reforçada com metal e um pino de metal no centro prendendo o suporte interior.

Os capacetes, todavia, não tinham uma uniformidade, havendo uma série de formatos que cobriam a nuca e eram presos por tiras. Algumas legiões utilizavam o *Montefortino* até o começo do século I D. C., mesmo com a introdução dos capacetes gauleses que protegiam a parte posterior da cabeça e do rosto contra impactos de projéteis ou golpes descendentes de espada.

Em contrapartida, o equipamento da tropa auxiliar era considerado de segunda classe, possuindo qualidade inferior ao das legiões. A infantaria pesada auxiliar usava





uma cota de malha, capacetes gauleses e um *scutum* oval para proteção, e também o *gladius*. A arqueria possuía armadura similar, os arqueiros também eram armados de *gladius* e de arco composto, capaz de alcançar aproximadamente 600 m. Os fundibulários eram representados vestidos com uma túnica, mostrando que tinham função de batedores, seus fundíbulos são mais curtos que antigamente e os projéteis são do tamanho de bolas de tênis.

Já o cavaleiro romano, componente da tropa auxiliar, ia armado com uma lança como arma principal, mas utilizando a *spatha* quando em combate a pé. Ele utilizava também um escudo oval para ser usado quando desmontado, e possuía um capacete de ferro, preso com tiras com viseiras feitas de bronze. Seu corpo era coberto por cota de malha, deixando apenas as pernas descobertas e calçando as *caligae*.

Por fim, abordaremos a movimentação de tropas e as estratégias gerais de combate. Ao se deslocar para a batalha, a legião marchava em diversas colunas para melhor mobilidade. Tipicamente, uma vanguarda de elite precedia o corpo principal da tropa, incluindo batedores, cavalaria e infantaria leve, logo depois vinha a infantaria pesada. Nessa formação, a vanguarda seguia sob a liderança de um tribuno em busca de lugar para montar acampamento, utilizando o flanco e elementos de reconhecimento para garantir a segurança. Cada legião marchava em uma formação distinta e era acompanhada por seu próprio comboio de bagagens, cabendo normalmente à última legião cuidar da retaguarda.

Um dos grandes diferenciais do exército romano encontra-se na habilidade de fortificação, a qual podemos conferir a partir da montagem do acampamento militar. As legiões em campanha normalmente construíam praças que incluíam a utilização de paliçadas e fossos profundos, fornecendo uma boa base para suprimentos, triagem de tropas e defesa. Os acampamentos eram construídos sempre que havia a movimentação das tropas e tudo era padronizado, do posicionamento da bagagem e equipamentos até as ordens dadas para as sentinelas e recolha de recursos para os dias posteriores. A capacidade de construção do acampamento era, de fato, notável, levando em consideração cada detalhe que envolvia a proteção da tropa e equipamentos, até o recolhimento de informações do terreno e uma possível reação contra inimigos.

Logo de início, podemos notar que a premissa básica da estratégia romana consistia em finalizar o confronto de forma rápida e eficaz, assim havia uma grande ênfase no treinamento do soldado, para que sua performance em conjunto fosse perfeitamente coordenada com os demais integrantes de sua unidade.





Outra especialização do exército romano era a guerra de cerco. Inicialmente, os romanos utilizavam-se da mesma tática dos gregos antigos para conquistar uma cidade: montando acampamento do lado de fora das cidades e fortificações, privando os habitantes de alimentação, até que estes se rendessem pela falta de comida e água. Seria apenas em meados do século III D. C que passaram a adotar uma maior tecnologia, melhorando modelos de máquinas de cerco já existentes.

Algumas destas máquinas foram: a *ballista*, uma nova versão do *lithobolos*, que lançava pedras com uma maior precisão e alcance, apoiada em bases reconstruídas e com molas mais tensas; o *scorpio*, versão romana do *oxybeles*, que disparava flechas, sendo construídas em tamanho menor para melhor mobilidade e com reforço de metal e braços curvos para maior potência; a *cheiromballistra*, que mantinha o desenho e os princípios gregos, formada por uma base quase inteiramente de metal, com molas produzidas a partir de cilindros de bronze para proteção contra as intempéries e fogo inimigo, com a substituição dos braços de madeira por metal para maior potência, além da adição de uma mira para melhor precisão; e o *onager* (nomeado em semelhança ao asno silvestre), uma máquina simples de construir, que podia lançar o peso equivalente das *ballistae* de braço duplo, mas sem a mesma precisão.

Por fim, ao engajar em combate corpo-a-corpo, após a utilização das máquinas para ataques a longa distância, a legião, que antes era disposta em manípulos avançando em linha tripla, após as reformas marianas adota a coorte, como já mencionado, elimina as diferenças de classe entre legionários e, baseando-se na experiência e diferentes armamentos utilizados, passa a avançar em forma quincunx que, no geral, se comportando de forma similar ao manípulo, dispunha as coortes menos experientes (2ª, 3ª, 4ª, 6ª e 8ª), seguidas das mais experientes (1ª, 5ª, 7ª, 9ª e 10ª) e por fim os veteranos *triararii* como retaguarda.

Dessa forma, após o disparo das máquinas e o avanço inicial de batedores iniciava-se o confronto inicial das coortes menos experientes. O contingente principal da infantaria pesada era acionado. As fileiras de frente lançavam seus *pila* e as seguintes as empunhavam sobre as cabeças dos soldados da linha de frente. Após o lançamento dos *pila* utilizava-se o escudo para fornecer proteção ao corpo, enquanto se fazia uso do gládio para estocada, minimizando a exposição e risco. Em momentos de baixa estamina, as fileiras de frente recuavam por entre as seguintes, para que estas adentrassem o confronto e dessem prosseguimento com o combate, até que o lado inimigo cedesse e declarasse derrotado.





Uma tática também comumente utilizada era provocar o inimigo com falsos avanços de tropa e fogo rápido por parte dos *auxiliares equites* (a cavalaria auxiliar), forçando o inimigo a iniciar uma perseguição que os levaria para uma emboscada, onde sofreriam o contrataque de ambas, cavalaria e infantaria pesada dos romanos.

A cultura bélica romana e o imaginário medieval

Após termos observado alguns aspectos do funcionamento da máquina de guerra romana, discutiremos agora sobre a questão de sua influência nas práticas bélicas da Idade Média. Como nos informa João Gouveia Monteiro, em seu artigo “Vegécio e a prática militar medieval – influência real e condicionalismos”, existe um acalorado debate a respeito do quanto manuais de guerra, principalmente a *Epitoma*, de Vegécio, tiveram uma influência direta na forma como os comandantes medievais conduziam suas campanhas.

Após a repercussão negativa gerada pelo trabalho de Henri Delpech, que afirmava a existência de uma “poderosa influência de Vegécio sobre toda a arte militar medieval”, diversos estudos passaram a mostrar tanto semelhanças quanto diferenças entre estas duas culturas bélicas.

Através do trabalho de R. C. Smail e Stephen Morillo, percebemos que a estratégia vegeciana não era alcunhada apenas a Vegécio, tendo preceitos compartilhados, por exemplo, com o *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu, e comparando as pesquisas históricas de classicistas, como Bernard Bachrach, Christopher Allmand e Philippe Richardot, com as de medievalistas como Marc Bloch, Georges Duby e Jacques Le Goff, notamos as diferenças entre os exércitos romano e medieval.

No próprio artigo de Monteiro, citado anteriormente, o autor já discursa a respeito da composição de ambos os exércitos, principalmente sobre o recrutamento, treino e organização das tropas, assim como armamentos e certas estratégias ofensivas e defensivas. Tais pontos, apesar de indicarem diferentes formas de arte militar, também mostram que houve semelhanças (e até recuperações e empréstimos) entre os dois períodos, o que pode ser considerado como indício da influência de manuais romanos de guerra na Idade Média.

Ainda assim, mesmo entre semelhanças e diferenças, não temos como comprovar que a utilização de preceitos romanos em um contexto militar medieval tenha sido realizada justa e exclusivamente por viés da obra de Vegécio. Entretanto, passou a existir





um certo consenso, pois hoje consideramos a importância do autor para a cultura militar medieval, mas também não se exclui a possibilidade de que algum general possa ter adotado determinadas estratégias apenas devido a seu próprio treinamento e/ou acuidade tática.

Em seu artigo, Monteiro ainda analisa alguns cenários em que a usabilidade da *Epitoma* poderia ser indicadora da influência de Vegécio, como sua alta reprodutibilidade por copistas e tradutores da época, as questões político-sociais envolvidas em seus ensinamentos, o caráter didático da obra e também seu componente mítico, o qual aticava o imaginário da “invencibilidade romana”, passível de ser cobiçada por qualquer grande general. É a partir dessas ideias, que levantaremos uma correlação entre a influência romana e a formação de um imaginário medieval, o qual, posteriormente, chegaria até os dias atuais.

No livro *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*, Jacques Le Goff explica que para o homem ocidental da época existia a *mirabilis* (no plural *mirabilia*), que se relacionava com algo mais profundo do que apenas uma categoria literária, o imaginário. De acordo com Pierre Mabille, em seu livro *Le Miroir du merveilleux* (1962), o termo *mirabilia* tem uma forte semelhança etimológica com *miroir* (espelho, em francês), estabelecendo uma ligação do maravilhoso com o sentido da visão, e não gratuitamente, já que o maravilhoso narrativo seria principalmente um reflexo das necessidades do homem perante um mundo científico e desencantador.

Sendo dois lados de uma mesma moeda, a crítica e a utopia desenvolvem-se conjuntamente dentro do maravilhoso. Ao se erguerem as utopias, nascem também as críticas acerca da realidade. Entendemos então a utopia como uma fuga do real, uma idealização de condições ou sociedades (ou mesmo mundos inteiros) que preencham nossas expectativas.

Dessa forma, não seria possível afirmar que a proeza militar também fosse uma utopia a ser buscada por generais medievais? Tendo em vista não só a importância sócio-política da obra de Vegécio, mas também do aspecto de *mirabilia* que obras como *Comentarii de Bello Gallico*, de Júlio César, poderia ser então possível considerar que a aspiração pela “invencibilidade romana” tenha sido uma motivação pelo uso de estratégias e táticas romanas, em até certo ponto, por generais medievais?

Hilário Franco Jr., em seu livro *As Utopias Medievais*, por exemplo, estabelece uma análise mais profunda sobre as principais fontes geradoras de utopias na Idade Média: a abundância, a justiça e a liberdade sexual, temas recorrentes em toda narrativa onde o maravilhoso persiste. Uma utopia superior, tema de exaltação até mesmo religiosa,





é a criação de um Paraíso, um lugar de perfeição.

Retomando Le Goff, vemos como o cristianismo tentou controlar e converter o maravilhoso a seu favor e como esta tentativa resultou numa irrupção do mesmo na cultura, o que é importante para nós, visto que essa imersão persiste até hoje. Ciente do potencial crítico do maravilhoso, a religião cristã tentou por muito expurgá-lo e, ao mesmo tempo, usá-lo para seus próprios fins. Como Le Goff diz: “Todas as sociedades segregam - umas mais outras menos - o maravilhoso, mas alimentam-se sobretudo de um maravilhoso anterior - no sentido baudelairiano -, de antigas maravilhas”².

| 10

Todavia, em seu processo de adaptação, o maravilhoso também reagiu. Devido a necessidade cristã de renegar certos elementos que constituíam a literatura medieval até então, o maravilhoso torna-se um elemento esvaziado. O *miraculous*³, sobrenatural cristão por excelência, em contrapartida à *mirabilis* (referente a elementos pré-cristãos) e ao *magicus* (referente a elementos satânicos), torna-se limitado, pois, como aponta Le Goff, o maravilhoso que participa de uma religião monoteísta como o cristianismo passa a adotar uma fonte constante para o sobrenatural (no caso, Deus), reduzindo sua aparição a uma incessante repetição.

Desse modo, da incapacidade da Igreja em subjugar o maravilhoso, segue-se uma irrupção deste em uma cultura mais culta, tomando para si uma função social e cultural de defesa dos ideais de cavalaria, opondo-se assim à cultura eclesiástica. O maravilhoso, então, na procura por uma identidade, individual e coletiva, agora assume o cavaleiro medieval como representante.

Então, agora em contato com a Literatura e, de certa forma, com a História Militar, o maravilhoso contribuiria para a formação de um imaginário a respeito não só da figura do cavaleiro mas também para a estruturação do cenário bélico medieval representado em obras ficcionais que hoje acreditamos ser historicamente verdadeiras.

A representação da idade média entre literatura, cinema e história

No presente capítulo, analisaremos a formação desse elemento cultural, que denominamos imaginário, em tempos atuais e em que condições certas narrativas contemporâneas recuperam a *mirabilis* das narrativas medievais (também formadas por

² LE GOFF, Jacques. *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*. 1985, p. 21.

³ LE GOFF, Jacques. *Op. cit.*, p. 24-27





resquícios de fatos históricos e do próprio imaginário corrente sobre Roma e a Antiguidade Clássica) para construir uma nova encarnação do imaginário.

Para isso, basear-nos-emos inicialmente nos estudos estruturalistas de Tzvetan Todorov acerca do maravilhoso e sobre algumas características específicas da narrativa medieval, para que possamos refletir a respeito da construção de narrativas contemporâneas que se utilizam extensamente de um elemento sobrenatural, chamado por Todorov de “maravilhoso”, em conjunto com o imaginário de um determinado substrato histórico.

Em *As estruturas narrativas*, Todorov analisa a presença do elemento sobrenatural nas narrativas, resultando na classificação destas entre os conceitos de estranho, fantástico e maravilhoso.

Em suma, a classificação proposta por Todorov relaciona-se diretamente com o efeito de estranhamento que o sobrenatural produz sobre o leitor de determinada obra e, em segundo plano, sobre os personagens da narrativa. Sendo assim, o fantástico é centro de um *continuum* que nasce no momento que um leitor se encontra 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 assume que existem explicações plausíveis e/ou científicas para o acontecimento sobrenatural (como exemplo temos o âmbito do sonho, a loucura, etc.) e então caminhamos para o gênero do estranho. Por outro lado, quando as lógicas vigentes precisam ser quebradas e substituídas, somos levados ao gênero do maravilhoso, no qual o elemento sobrenatural está, diferentemente do estranho, intrínseco à ordem natural da narrativa, anulando o efeito de estranhamento.

É o que Todorov chama de maravilhoso puro, que podemos comparar com a *mirabilis* das narrativas medievais, referenciada anteriormente por Le Goff. Assim começamos a formar uma conexão entre a construção narrativa do maravilhoso e sua composição cultural por viés de um imaginário.

Destarte, retomamos o que fora comentado no capítulo anterior sobre Pierre Mabilille e lembramos da ligação estabelecida entre o maravilhoso e aquilo que é visto pelo homem. Essa ligação manifesta-se na Literatura através de uma estrutura narrativa, em que o sobrenatural não provoca estranhamento algum, assim transformando-se em uma representação sensível deste mundo inteligível e adquirindo uma dupla função crítica e utópica. O maravilhoso torna-se a força destrutiva (e construtiva) à qual se refere Bessière em *Le récit fantastique*, negando o presente e a realidade para construir sua





versão mágica do mundo através das expectativas de um ou de muitos.⁴

Com base no que já recolhemos de informação, compreendemos que a construção do imaginário na Idade Média se realizou a partir de um misto de substratos históricos e culturais diversos, incluindo aspectos clássicos romanos, como, por exemplo, as questões bélicas, junto ao conceito de maravilhoso, que se desenvolvia entre os âmbitos da Literatura e da Cultura, e seu poder utópico-crítico para a criação de suas narrativas.

Por fim, a assimilação do maravilhoso pelo ideal de cavalaria e pela figura do cavaleiro, e o surgimento de novas formas de atuação desse elemento sobrenatural com a cultura, o que fora chamado por Le Goff de "fronteiras do maravilhoso"⁵, junto a estruturas narrativas herdadas da literatura medieval, como aponta Todorov, colaboraram para a criação da *High Fantasy*.

Ora, em obras da *High Fantasy*, como o já canônico *Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien, e o mais recente *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, torna-se clara a relação com o gênero maravilhoso, já que, como leitores, somos capazes de perceber que um universo alternativo é criado pela narrativa, com regras e lógicas que diferem das nossas em pontos específicos, o que torna o elemento sobrenatural algo natural neste universo diegético. Da mesma forma que o maravilhoso em si, a *High Fantasy* toma a forma de um reflexo retorcido da realidade, na tentativa de construção desse mundo perfeito, dessa realidade alternativa, em que a estética e os ideais medievais poderiam ter gerado algo diferente, algo melhor.

O que é a Terra-Média⁶, senão uma grande utopia? Lugares e seres fantásticos que vivem em certa alegria e fartura, guerras travadas para, de fato, defender o bem de um grande mal, histórias de amor, paixão e aventura; o que é isso senão referências ao que temos em falta em nossa realidade?

Por mais que os romances de Martin nos apresentem um misto de fantasia com um realismo vibrante, não podemos recusar a utopia do universo d'*As Crônicas*, porque ela está, de fato, lá. O herói, a jornada, a aventura, as guerras pelo bem ou pela glória, todos estes temas que vemos também em narrativas medievais, imbuídos de maravilhoso, estão presentes também na obra de Martin, em conjunto com uma visão cristalina da realidade: um mundo onde pessoas passam fome, são injustiçadas, sofrem, morrem. E foi essa forma de rever a utopia, e de colocá-la lado a lado com sua crítica de forma mais explícita, o que deu à obra de Martin seu maior diferencial dentro do gênero.

⁴ BESSIÉRE, Irène. *Le récit fantastique*. 1974.

⁵ LE GOFF, Jacques. *Op. cit.*, p. 27-30.

⁶ Universo de J. R. R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis*. 1954-1955.





Para finalizar ainda nos resta compreender a ideia de representação imagética, uma questão demasiadamente presente em tempos atuais, em que diversas produções artísticas, principalmente cinematográficas, se valem de estéticas de diferentes períodos e culturas em suas construções.

A Fantasia, em si, não é limitada a uma representação da Idade Média. Por esse motivo, também limitamos nossas referências à obras da *High Fantasy*, um gênero conhecido pelo uso de uma estética medieval.

Assim sendo, José Rivair Macedo, em seu livro *A Idade Média no Cinema*, discursa a respeito das diversas produções cinematográficas que se utilizam de elementos do medievo, e há duas questões para as quais devemos atentar para a presente pesquisa. Em primeiro lugar, Macedo explica que encontramos elementos demasiadamente similares entre duas produções literárias de períodos tão afastados (Idade Média e Contemporaneidade), porque, no mais profundo existir da nossa sociedade, ainda sentimos o vazio da espera causada pelas promessas que o período medieval deixou por cumprir. Em segundo lugar, cada uma dessas produções reproduz esses elementos de diversas formas, podendo estas ser ou não próximas de uma veracidade histórica, porém o objetivo de todas essas produções é o entretenimento (à exceção daquelas realizadas sob forma de documentários históricos), sem existir um compromisso obrigatório com a verdade ou com a história.

Dessa forma, seria o desejo por preencher a falta que origina obras literárias que procuram reescrever nossa própria história através do maravilhoso, obras que possuem um embasamento histórico forte, mas, diferentemente do trabalho do historiador, não hesitam em completar lacunas da forma que lhes é mais plausível. Assim, não há motivo para descrédito pela falta desse compromisso com a História, porque, ao se afastar da necessidade de fatos comprovados, a Fantasia pode (e deve) criar seus próprios fatos.

Aqui lembramos Umberto Eco ao concluir que a literatura envolta de maravilhoso é produzida tendo por base um sonho de Idade Média. Por isso, mais importante do que comparar esse sonho com a realidade, pois as estruturas desse mundo sonhado variam de acordo com as expectativas e reflexos do próprio sonhador⁷, 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.

⁷ ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 1989, p. 74-85.





Um estudo de caso: a representação bélica romana em Tolkien e Martin

Como último trecho deste artigo, buscaremos aqui realizar uma análise das obras de J. R. R. Tolkien e George R. R. Martin mencionadas anteriormente, a fim de observarmos resquícios da influência romana no imaginário medieval, que originaram, posteriormente, a produção de obras de *High Fantasy*.

| 14

Antes de tudo, é preciso explicitar que o objetivo desta análise não é conferir um julgamento de valor ou atestar a veracidade histórica das representações construídas pelas obras em questão. Nosso objetivo consiste em observar a presença de características bélicas romanas em representações ficcionais com substrato medieval e analisar a possibilidade de haver uma correlação histórica para tal presença.

Tanto nas obras de Tolkien quanto nas de Martin há uma grande variedade de batalhas e guerras caracterizadas e travadas. Desse modo, referenciaremos algumas que julgamos serem os melhores exemplos para que possamos discutir nossos objetivos antes mencionados.

Primeiramente, falaremos da trilogia de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, em que a trama se encontra no meio da chamada Guerra do Anel. Como uma série de batalhas que percorrem uma faixa significativa da história da Terra-Média, esta guerra teve parte de seu acontecimento narrado pelos romances (e posteriormente filmes) e, para fins acadêmicos, faremos referência a duas, que se distinguem não só por importância dentro da narrativa como também por terem sido representadas cinematograficamente pelas adaptações dos romances, permitindo-nos uma melhor análise das características bélicas romanas nestas representações ficcionais de uma guerra medieval.

Iniciamos nossa análise, então, com a chamada Batalha de Helm's Deep, também conhecida como Batalha de Hornsborg, que foi encenada no segundo filme da trilogia, *As Duas Torres* (2002).

Nesta batalha, podemos observar soldados vestidos com armaduras pesadas e completas, aos moldes do cavaleiro medieval. A movimentação da tropa órquica inimiga é feita em um contingente gigantesco e único, sem unidade tática aparente, e carregando lanças e espadas de tamanho mediano, aparentando um extenso exército composto quase que unicamente por uma infantaria pesada. Em determinado momento podemos observar o uso de armas de cerco similares ao *onager* e também a utilização de uma formação defensiva similar ao *testudo* com o objetivo de levar a máquina até o portão inimigo. Por fim há o uso de *ballistae* gigantescas que causam grande dano às fortificações a serem assaltadas.





O exército dos homens, por sua vez, demonstra o uso da artilharia leve, por meio de contingentes de arqueiros em armaduras leves, como forma de defesa de sua fortificação. Ao iniciar o combate corpo-a-corpo nota-se a preferência pela espada como arma de estocada, da mesma forma que o gládio romano, apesar de na obra tolkeniana os guerreiros possuírem lâminas mais longas. Podemos conferir também o uso constante da cavalaria como tropa de choque, a fim de enfraquecer o inimigo ou de abrir caminho dentre as fileiras de soldados.

O segundo cenário que iremos analisar será a Batalha dos Campos de Pelennor, dita como o maior confronto da guerra, e que deu início a queda do inimigo dos povos livres, Sauron. Sendo encenada no terceiro filme da trilogia, *O Retorno do Rei* (2003), o exército dos homens é representado sem a utilização de um posicionamento tático aparente, mas apenas como um grande contingente de cavalaria, algo que seria dificilmente aplicável para qualquer exército. Nota-se, porém, o posicionamento de comandantes e/ou generais à frente do contingente, à semelhança de uma legião romana.

Nesta batalha, além das armaduras medievais padrões vistas em obras de ficção, podemos notar alguns soldados vestindo cotas de malha por baixo de roupas leves, provavelmente de couro, com um capacete de viseira, e carregando lanças, espadas (que variam de estilo de forja) ou martelos de guerra, e escudos redondos com as bordas e o centro reforçado com metal.

O exército do maligno Sauron, em contrapartida, já se mostra em uma formação demasiadamente semelhante à coorte romana e demonstra grande coordenação e disciplina dentre os soldados. A armadura órquica é mostrada como mais “rudimentar”, mesmo que feita de metal. Aqui, a cavalaria e a infantaria ganham um contingente novo que denominarei como de “elite”. São normalmente criaturas fantásticas ou máquinas maravilhosas que provocam a sensação de grandeza para o exército que as possui, e são muito usados para quebrar a ofensiva da tropa inimiga, assim como abalar a moral, além de oferecer um desafio que, normalmente, é superado por figuras heróicas da narrativa.

Por conseguinte, temos em *O Hobbit*, uma grande batalha que ocorre antes da Guerra dos Anéis retratada na trilogia original de Tolkien, contudo possui uma ligação lógica na trama da estória. A trama central desta narrativa (e filmes) foca-se, na verdade, em assegurar o território dos anões conhecido como Montanhas Solitárias, área que se mostra essencial para deter uma investida da tropa de Sauron na retaguarda do exército de Gondor.

Na adaptação cinematográfica, a terceira parte desta nova trilogia de Tolkien, batizada de *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014), dá-se vida a um embate





massivo entre cinco exércitos da Terra-Média. Dentre eles podemos notar que tanto o exército dos elfos quanto o dos anões se organizam em coortes, similares ao estilo romano, e ambos trajando armaduras completas. No lado élfico, vemos o uso de artilharia leve para iniciar o confronto, até que os arqueiros recuem por dentre as fileiras anteriores com a primeira tropa de infantaria carregando escudos longos e lanças, dispostas aos moldes romanos. Já no lado dos anões, notamos uma ênfase na cavalaria como tropa de choque, o uso de carruagens e máquinas avançadas de artilharia, e os soldados também se posicionam com escudos e lanças, depois utilizando espadas e martelos de guerra no combate.

O exército órquico é representado em um contingente massivo, novamente, e sem uma unidade tática aparente, apesar de demonstrar uma coordenação excepcional entre os soldados em marcha, sendo ordenados a distância pelo general. No confronto entre estas três forças, notamos o uso da tática defensiva da parede de escudos, adaptada para uma ofensiva élfica simultânea. Também notamos o uso de uma infantaria de “elite”, representada na forma de criaturas gigantescas, usadas para revidar a cavalaria pesada dos anões.

O que notamos nas obras de Tolkien é o uso de determinados elementos que nos remetem à cultura bélica romana com o objetivo de expressar um poderio massivo de determinado exército, refletindo poder militar. Desse modo, frequentemente vemos tropas extensas que, mostrando ou não uma unidade tática específica, se movimentam em excepcional coordenação. Do outro lado também temos o uso de técnicas de combate e quebra de cerco, que também encontramos em campanhas romanas ao longo da História, como o grande uso de máquinas de cerco e a artilharia, da cavalaria como tropa de choque, normalmente introduzida pelos flancos inimigos, e o enfrentamento inicial com a utilização de escudo e lança.

No caso d’ *As Crônicas de Gelo e Fogo*, apesar da quantidade maciça de batalhas ao longo da narrativa, foram poucos os casos narrados e filmados em larga escala, como temos nas obras de Tolkien.

Em primeiro lugar temos as várias batalhas e cercos que tomam lugar no continente fictício de Westeros, batalhas estas que possuem motivações diversas, porém, podemos dizer que, em geral, elas ocorrem em função da disputa pelo poder sob o reino, e em segundo lugar, temos a campanha da personagem Daenerys Targaryen pelo continente de Essos em busca de poder e estabilidade militar.

Dentre essas muitas batalhas, há dois casos principais que valem ser analisados a partir de suas representações audiovisuais. Primeiramente temos o chamado Cerco a





Meereen como parte da campanha da personagem Daenerys Targaryen pelo continente de Essos em busca de poder e estabilidade militar. Em cena retratada no episódio “And now his watch is ended” (terceira temporada), o exército de Imaculados de Daenerys é organizado em coortes, aos moldes romanos, ao lado de catapultas prontas para uma guerra de cerco. Seus soldados, apesar de protegidos por armadura leve, são padronizados e coordenados assim como os romanos.

Mais a frente na série televisiva, no episódio “Battle of The Bastards” (sexta temporada), vemos acontecer uma nova batalha na cidade de Meereen. Podemos observar o uso de uma frota naval para assaltar as fronteiras da cidade em distância, além da expansão do exército de Daenerys com a adição de uma extensa cavalaria que, apesar de quase desprotegida, possui um poder de choque gigantesco.

O segundo caso que analisaremos é o da Batalha de Winterfell, também no episódio “Battle of The Bastards” (sexta temporada), pois foi a mais completa e extensa batalha retratada na série, para a qual também não há referências literárias até o momento.⁸ Neste episódio vemos o confronto entre as tropas de Jon Snow e Ramsay Bolton. Ao lado de Jon podemos notar a disposição das tropas em coortes em adição a um manípulo frontal, e nas laterias foram posicionadas as tropas de cavalaria. Seus soldados, em grande maioria, estão protegidos com armaduras leves, provavelmente couro, e cotas de malha, poucos usam escudo, mas percebemos lanças longas, espadas e arcos.

No lado de Ramsay vemos soldados mais bem protegidos, com cotas de malha, capacetes sem viseira e escudos longos ornamentados, armados com lanças longas, espadas e arcos, além de uma cavalaria mais extensa. Logo de início percebemos que o terreno foi preparado para o confronto, pois há diversas “fogueiras” entre os dois exércitos formando um corredor.

A tática utilizada por Ramsay, que ironicamente seria a mesma utilizada por Jon, é de atrair seu adversário até o alcance da artilharia, forçando o restante do exército a marchar no corredor designado. O que se resulta então é um embate forçado entre as cavalaria, seguido do combate corpo-a-corpo. No decorrer da batalha, a infantaria de Ramsay cerca as tropas de Jon contra uma muralha de corpos, aplicando uma variação da tática do martelo e bigorna, conhecida pelos romanos. Ao fim, a batalha só é vencida por

⁸ Até o presente momento da escrita deste artigo, tal evento fora apenas retratado na adaptação televisiva da série de romances de George R. R. Martin, a qual ainda se encontra incompleta, com cinco dos sete livros publicados até então. Contudo, é dito pelo autor que a trama central da narrativa não divergirá muito dos acontecimentos da série, indicando a grande possibilidade de a batalha em questão ser descrita nos próximos volumes da série.





Jon Snow com o surgimento de uma cavalaria aliada, que fora capaz de romper o cerco da infantaria de Ramsay, exterminando o restante de suas tropas.

Além desses dois casos em evidência, diversas outras referências bélicas podem ser notadas em cenas isoladas, e não só representando um substrato romano. Por exemplo, há preceitos gregos, como o combate singular, aos moldes de Heitor e Aquiles, na *Ilíada*, e a utilização do fogo-grego (batizado de fogo-vivo em *As Crônicas de Gelo e Fogo*), além de técnicas presentes em um imaginário viking, como a parede de escudos e a utilização de correntes embaixo d'água para cercar navios, e equipamentos utilizados por toda uma cultura indo-européia, como as carruagens de guerra.

O que podemos concluir de todas estas cenas é que as semelhanças para com a prática bélica romana existem, assim como suas diferenças, da mesma forma como com a própria Idade Média. Assim como não podemos limitar o fazer bélico medieval a uma influência romana, pois existe a possibilidade de diversas fontes de inspiração, além do desenvolvimento próprio de suas táticas e estratégias, também não podemos apontar Roma como única influência nos campos de guerra da Ficção. Contudo, como falamos anteriormente, mesmo sendo narrativas fantásticas situadas em uma realidade inspirada pela Idade Média, suas estórias recolhem informações históricas e imaginários de diversas culturas para formar seu próprio universo maravilhoso.

Conclusão

Para finalizar a presente pesquisa, apresentaremos a conclusão para três questões essenciais abordadas ao longo do trabalho. Primeiramente, sobre a representação de características bélicas romanas em obras de *High Fantasy*, pudemos conferir a presença tanto de elementos que podem ter sido transmitidos da cultura romana para a medieval através de fatos históricos – manuais de guerra – ou da produção literária da época – imaginário medieval –, quanto de elementos que podem ter sido recuperados pelo imaginário contemporâneo da Antiguidade Clássica, não se limitando apenas a Roma.

Isso significa dizer que, da mesma forma que a *High Fantasy* criou seu imaginário a partir de um substrato medieval, a Idade Média se utilizou de outros substratos para criar o seu imaginário, incluindo determinados aspectos bélicos romanos. No entanto, existe na Ficção um misto de elementos de diversos períodos históricos e culturas coexistindo em uma mesma realidade e mesclando-se a fantasia de cada obra. Além disso, é preciso lembrar que as narrativas em questão utilizam largamente a figura do herói, e





isto implica dizer que diversos cenários bélicos são retratados não como brutais campos de batalha, mas como desafios a serem superados pelo herói.

A segunda questão diz respeito ao julgamento que se faz a obras de Fantasia a respeito da utilização de um substrato histórico. No decorrer de todo o trabalho encontramos semelhanças e divergências entre o real e o imaginário no que concerne à construção de obras literárias. No que diz respeito às obras que se apropriam de elementos do medievo em suas representações, somos induzidos a compará-las ao que conhecemos (ou achamos que conhecemos) sobre a real Idade Média.

Contudo, a partir do que vimos em Eco e Macedo, podemos considerar que essas narrativas ficcionais, como as da *High Fantasy*, se distanciam da problematização da veracidade histórica por serem obras voltadas para o entretenimento. Acrescentamos ainda que, ao criar sua própria realidade ou universo, essas narrativas não necessariamente mantêm relações lógicas com a nossa realidade. Sendo assim, precisamos, então, atestar a veracidade histórica das obras de Fantasia, pois a História como ocorreu não é o interessante para a narrativa, mas sim a tentativa criação/representação de um novo mundo, de uma nova estória.

Desse modo, entendemos que o discurso literário parte de elementos tangíveis da realidade para criar uma outra realidade (neste caso específico, uma representação não-realista), sendo a literatura envolta de maravilhoso produzida tendo por base um sonho de Idade Média⁹. Portanto, 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.

Contudo, é possível avaliar a origem das inspirações que deram forma à narrativa como um caminho para a análise da obra, no que diz respeito, principalmente, à verossimilhança dessa construção narrativa e/ou cinematográfica. Aqui entra a possibilidade do erro. Muitas vezes, a partir da representação da Idade Média, cria-se uma proximidade entre Ficção e História no imaginário popular. O resultado dessa aproximação com o real é o descrédito da obra aos olhos daqueles que procuram a veracidade histórica e, por outro lado, a absorção de “verdades” sobre a Idade Média, que criam no meio popular um falso conhecimento dos fatos, o que acaba por influenciar a formação do pensamento de uma camada da sociedade, em geral leiga no assunto, criando-se ideologias e conceitos errôneos e, no caso, por vezes depreciativos.

⁹ ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 1989, p. 74-85.





É possível considerarmos o uso da Ficção (mesmo da Fantasia) para um estudo histórico. Mesmo que, em tempos atuais, cada vez mais se tenha acesso a informações e recursos que possibilitam uma obra de Ficção ser mais próxima de uma acuidade histórica, é preciso ter ciência de que os fatos representados nessas obras não estão presos a nenhum compromisso com a verdade, mas que sua existência por si só revela a presença dos mesmos no imaginário que originou a narrativa e, estando presentes no imaginário, há a possibilidade da existência de uma origem histórica para tal representação.

Dessa forma, chegamos à conclusão que a *High Fantasy*, sendo uma literatura imbuída de maravilhoso, não se apropria de elementos do medievo a fim de representar a Idade Média, mas sim de recriar seu próprio mundo a partir de conceitos, ideais, estéticas, desejos, etc. provenientes do medievo, mas por intermédio de seu autor, formando assim **uma** Idade Média.

Por último, precisamos sempre lembrar do papel que o maravilhoso exerce, ao reforçarmos a questão de seu potencial crítico-utópico. Ao levarmos em consideração os textos de Eco e Macedo, concluímos que sempre existirão reminiscências da nossa realidade na literatura que produzimos. Nesse sentido, 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, que também surgem em nosso imaginário, mas com menor força de expressão.

Sabemos que a Idade Média gerou várias expectativas que acabaram por não se realizar, tais quais, por exemplo, fartura, justiça, salvação, anteriormente citadas, assim o elemento maravilhoso na literatura medieval ganhou um forte poder crítico a partir dessas expectativas frustradas, gerando utopias através do processo de construção de novas realidades como forma de compensação. Sabemos também, e de longa data, que a Literatura e as Artes, de maneira geral, são poderosas ferramentas de criação, assim, o homem encontra refúgio da realidade e uma forma de expressar as críticas e insatisfações que o atormentam no decorrer da Idade Média.

Considerando a *High Fantasy* uma das herdeiras da literatura e do imaginário medieval, a questão utópica permaneceu como um fator de extrema importância no processo de criação literária, como contínuo lembrete de uma ferida que não cicatrizou, pois continuamos a criar utopias pelas expectativas que fomos levados a abandonar.

Da criação de figuras heróicas, monstros mitológicos e reinos míticos, e até extraordinárias batalhas espalhadas por um mundo onde o desconhecido habitava conosco a mesma realidade, a *High Fantasy* passou a ampliar as possibilidades de criação para





realidades paralelas, mundos novos, descomprometidos totalmente com as lógicas vigentes no nosso mundo e apenas “submetidos” às lógicas do seu próprio autor e criador. Destarte, um mundo x pode ou não ser situado em nossa realidade, reconstruindo fatos históricos com uma narrativa maravilhosa, por exemplo, ou ser um mundo que reaproveita certos elementos da nossa história mas com influências por vezes diacrônicas, caminhos diferentes a serem seguidos, seres mágicos e maravilhosos e uma vida repleta de aventuras, fica essa decisão a cargo do autor e de suas utopias particulares.

Referências

Fontes primárias

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

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 2 A Fúria dos Reis*. Trad: Jorge Candeias. São Paulo: LeYa, 2011.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 3 A Tormenta das Espadas*. Trad: Jorge Candeias. São Paulo: LeYa, 2011.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 4 O Festim dos Corvos*. Trad: Jorge Candeias. São Paulo: LeYa, 2012.

_____. *As Crônicas de Gelo e Fogo Livro 5 A Dança dos Dragões*. Trad: Marcia Blasques. São Paulo: LeYa, 2012.

TOLKIEN, J. R. R. *O Hobbit*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

_____. *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

Fontes secundárias

ALLMAND, Christopher, “Did the De Re Militari of Vegetius influence the Military Ordinances of Charles the Bold?”. In: *Publication du Centre Européen d’Études Bourguignonnes (XIVe-XVIe s.)*, n° 41, 2001 (p. 135-143).





BACCEGA, M. A. *Palavra e discurso – História e Literatura*. São Paulo: Ática, 2000.

BACHRACH, B. “The Practical Use of Vegetius’ De Re Militari during the Early Middle Ages”. In: *The Historian*, vol. XLVII, 1985 (p.239-255); reimpr. In: *Warfare and Military Organization in Pre-Crusade Europe*. Ashgate, Variorum, 2002 (I).

| 22

BESSIÈRE, Irène. *Le récit fantastique*. Paris: Larousse, 1974.

BISHOP, M. C. and COULSTON, J. C. N. *Roman military equipment*. Londres: Shire, 1993.

BLOCH, Marc. *A sociedade medieval*. Trad: Liz Silva. 28ª ed. rev. Lisboa: Edições 70, 1987. (Col. Lugar da História nº 6).

BRAGANÇA JR., Álvaro Alfredo. “Caesar e Vegetius – Aspectos da Guerra Romana na Antiguidade”. In: <https://revistas.ufrj.br/index.php/caliope/article/view/7233>

_____. “Scientia et Ars em César e Vegécio”. In: <https://revistas.ufrj.br/index.php/caliope/article/view/7233>

CARDOSO, Cyro Flamarion. *Narrativa, sentido e história*. 2ª ed. São Paulo: Papirus, 2005.

CÉSAR, Júlio. *Comentários sobre a guerra gálica*. Rio de Janeiro: TecnoPrint, 1967.

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

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

_____. *Guerreiros e camponeses: os primórdios do crescimento europeu séc. VII – XII*. Trad: Elisa Pinto Ferreira. Lisboa: Editorial Estampa, 1980. (Imprensa Universitária nº 13).

ECO, Umberto. *Arte e beleza na estética medieval*. Porto Alegre: Globo, 1989.

_____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad: Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FILHO, Cyro Rezende. *Guerras e guerreiros na Idade Média*. São Paulo: Contexto, 1996.

FRANCO Jr., Hilário. *As utopias medievais*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

KEEGAN, John. *Por uma história da guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LE GOFF, Jacques. *A Nova História*. Trad: Ana Maria Bessa. Lisboa: Edições 70, 1983.





- _____. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.
- _____. *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*. Trad: Antônio P. Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1985. (Col. Lugar da História nº 24)
- LEENHARDT, J.; PESAVENTO, S. J. (Org.). *Discurso histórico e narrativo literária*. Campinas; São Paulo: UNICAMP, PAUMAPE, 1995.
- MABILLE, Pierre. *Le Miroir du merveilleux*. Paris: Minuit, 1977.
- MACEDO, José Rivair & MONGELLI, Lênia Marcia (org.). *A Idade Média no cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- MONTEIRO, João Gouveia. “Vegecio e a prática militar medieval - influência real e condicionalismos”. In: <https://digitalis-dsp.uc.pt/jspui/handle/10316.2/32716>
- _____. “Vegecio e os sons da reforma militar romana: por um futuro cheio de passado!”. In: *Revista de História das Ideias*, n.º 29, 2008 (p. 159-190).
- PEDROSA, Fernando Velôzo Gomes. “A História Militar tradicional e a ‘Nova História Militar’”. In: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300540601_ARQUIVO_Artigo-HistMilTradeNovaHist-Envio.pdf, acesso em 10 de maio de 2012.
- PRESTWICH, M., *Armies and Warfare in the Middle Ages*. The English Experience. New Haven-Londres: Yale University Press, 1996.
- REEVE, Michael D., “The Transmission of Vegetius’s *Epitome rei militaris*”; in *Aevum*, n.º 74, 2000 (p. 243-354).
- ROGERS, C., “The Vegetian ‘Science of Warfare’ in the Middle Ages”; in: *Journal of Medieval Military History*, vol. I, 2002 (pp. 1-19).
- SEGADO-UCEDA, Manuel Jesus. “Los Señores de la Guerra - Historia de los Ejércitos en la Antigüedad.” In: *Revista Claseshistoria*, n.º 5, 2010.
- TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Trad: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 1979. (Col. Debates nº 14)
- VEGÉCIO. *A arte militar*. Introdução de Paulo Matos Peixoto. Tradução de Gilson César Cardoso de Souza. São Paulo: PAUMAPE, 1995.
- VANCEA, Oscar. *The military reforms of Caius Marius*. In: *CLIO*, 2007.
- WHITE, Hayden. *Meta-história: a imaginação histórica no século XIX*. São Paulo: Edusp, 1991.





Anexos

Figura 1: Composição da legião romana – Disponível em: <http://www.civitaslucensis.com> (Acesso em 29/07/17)

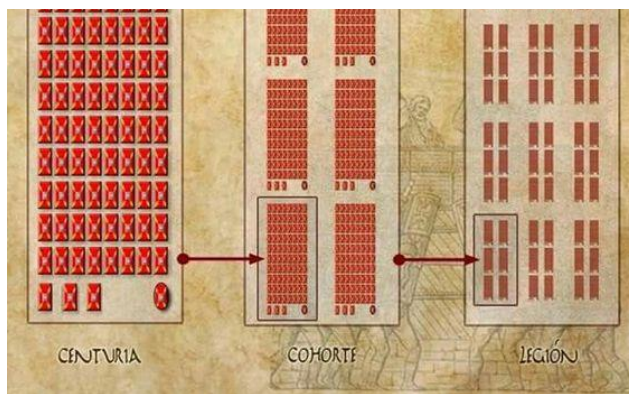


Figura 2: Armamento romano – Disponível em: <http://www.lacasamorett.com/foxgallery/roman-weapons.html> (Acesso em 29/07/17)



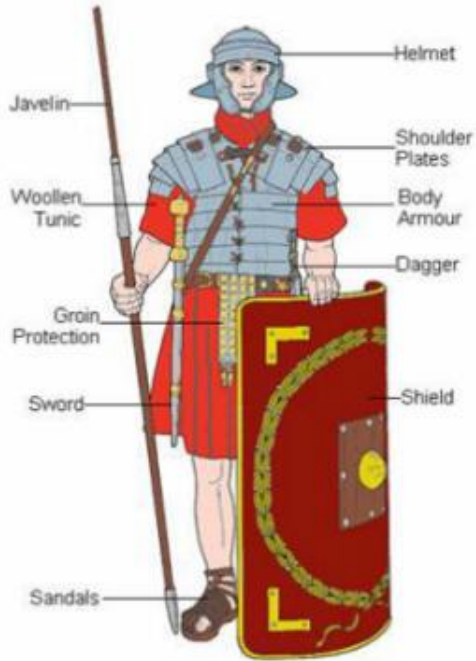


Figura 3: Legionário – Disponível em:
<http://www.historyonthenet.com/the-romans-the-roman-army/> (Acesso em 29/07/17)



Figura 4: Representação de tropa auxiliar – Disponível em:
<http://www.imperium-romana.org/roman-auxiliaries.html> (Acesso em 29/07/17)





Figura 5: Cavaleiro romano – Disponível em: <http://www.romeacrosseurope.com/?p=3073#sthash.r16eUN0F.dpbs> (Acesso em 29/07/17)



Figura 6: Organização tática da legião romana – Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Roman_infantry_tactics (Acesso em 29/07/17)

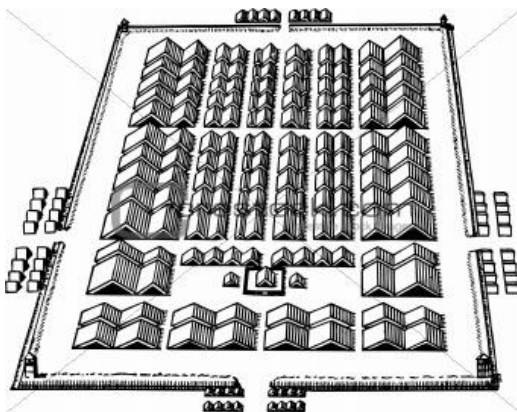


Figura 7: Acampamento romano – Disponível em: <http://www.roman-empire.net/army/camp2.html> (Acesso em 29/07/17)



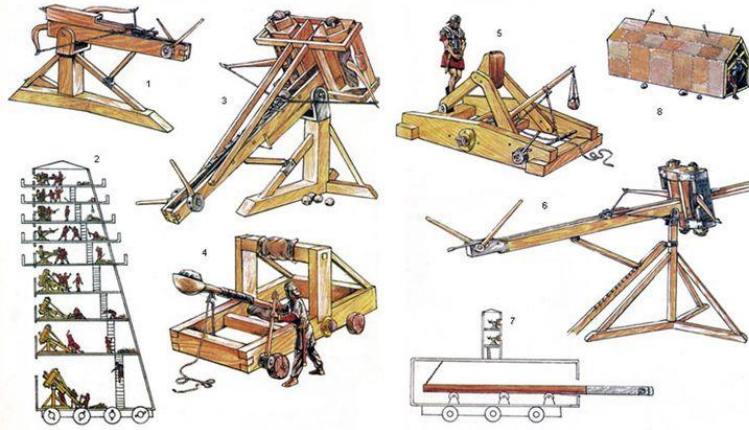


Figura 9: Armas de cerco – Disponível em: https://fr.wikipedia.org/wiki/Engin_de_siège_dans_l'Antiquité_romaine (Acesso em 29/07/17)

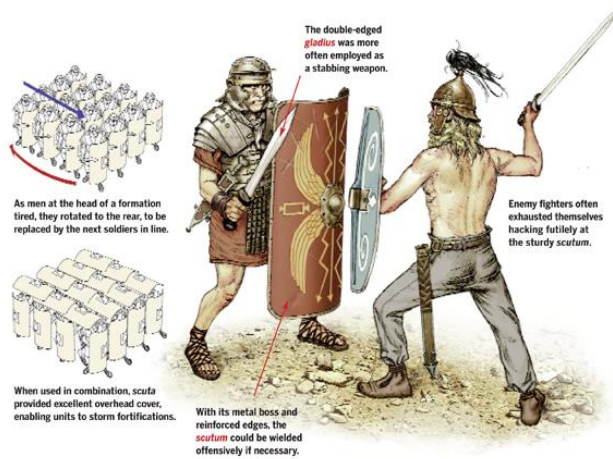


Figura 8: Técnicas básicas de combate para ataque e defesa – Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Scutum_\(shield\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scutum_(shield)) (Acesso em 29/07/17)



Figura 10: Batalha de Helm's Deep - O avanço da cavalaria de Rohan (Cena do filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002))





Figura 11: Tropas élficas de arqueiros (Cena do filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002))



Figura 13: Batalha dos Campos de Pelennor - Cerco de Gondor (Cena do filme *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003))



Figura 12: Batalha dos Cinco Exércitos - Exército élfico (Cena do filme *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014))





Figura 14: Batalha dos Cinco Exércitos - Exército órquico (Cena do filme *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014))



Figura 14: Cerco de Meereen - Exército de Daenerys Targaryen (Cena da série *Game of Thrones*, quarto episódio da terceira temporada)



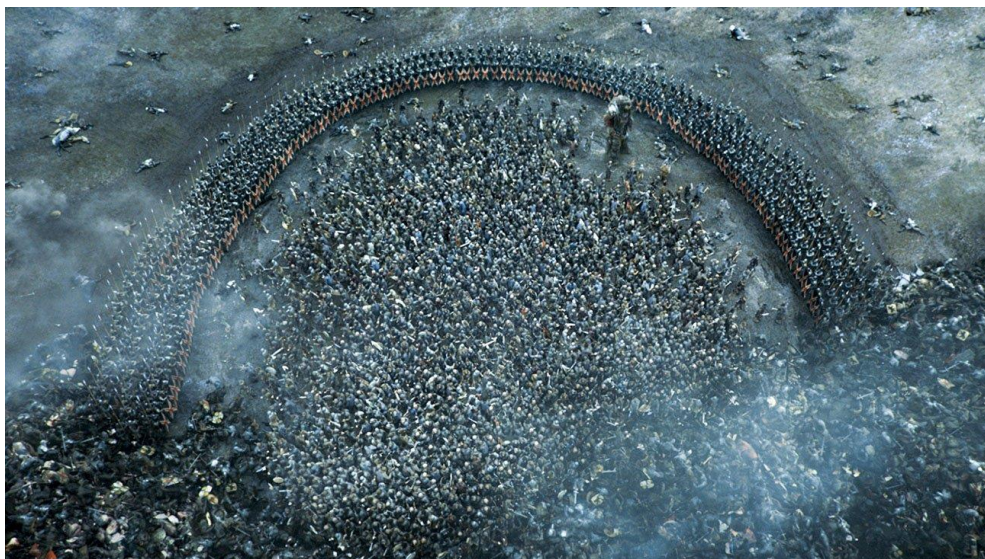


Figura 15: Batalha dos Bastardos - Manobra defensiva dos Boltons (Cena da série *Game of Thrones*, nono episódio da sexta temporada)



Figura 16: Batalha dos Bastardos - Adaptação da tática Martelo e Anvil (Cena da série *Game of Thrones*, nono episódio da sexta temporada)

