

# EXPERIÊNCIAS LITERÁRIAS COM SAGAS FANTÁSTICAS: AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO E A CRIAÇÃO DE UM NOVO UNIVERSO

Fabiane Verardi Burlamaque\*  
Pedro Afonso Barth\*\*

**RESUMO:** *Sagas fantásticas são narrativas seriais que mobilizam diferentes gêneros e linguagens na sua constituição. A saga As crônicas de gelo e fogo é um exemplo de como tais histórias fazem sucesso. Nesse artigo consideramos sagas como exemplos de experiências literárias, pois desafiam seus leitores a desvendar um mundo ficcional e a descobrir as suas regras. O objetivo geral deste trabalho é caracterizar As crônicas de Gelo e fogo como uma saga fantástica, identificando os elementos do seu paracosmos e as estruturas míticas reconhecíveis e descrever a experiência literária de seus leitores.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Sagas fantásticas. Formação de leitores. Experiências de leitura. Crônicas de Gelo e Fogo. George R. R. Martin.

**ABSTRACT:** *Fantastical sagas are serial narratives that mobilize different genders and languages in its constitution. The saga "Chronicles of Ice and Fire" it is an example of how these stories are successful. In this article, we considerate sagas as examples of literary experiences, because they challenge its readers to unveil a fictional world and discover its rules. The main goal of this work is to characterize the "Chronicles of Ice and Fire" as a fantastical saga, identifying the elements of its paracosmos and recognizable mythical structures, as well as describing the literary experiences of its readers.*

**KEYWORDS:** *Fantastical sagas. Formation of readers. Experiences of*

---

\* Doutora em Letras; professora do curso de Letras e do PPGL da Universidade de Passo Fundo (UPF). E-mail: fabianevb@uol.com.br

\*\* Doutorando em Estudos Literários da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Mestre em Letras pela Universidade de Passo Fundo (UPF) na linha Leitura e Formação do leitor. E-mail: pedroabarth@hotmail.com

*literature. Chronicles of ice and fire.*  
George R. R. Martin.

A fantasia sempre povoou o imaginário humano. Seja no formato de histórias orais passadas de geração a geração, seja como lendas, mitos ou cantigas, o ser humano sempre buscou refúgio em mundos inventados. Tais experiências literárias são um reflexo da necessidade humana de se constituir por meio da ficção. Na contemporaneidade, narrativas seriais denominadas como sagas fantásticas parecem cumprir esse papel.

Sagas são constituídas de uma interessante hibridação – mitos e elementos da tradição oral são resgatados e reconfigurados com os valores contemporâneos, e, além disso, a mesma história é contada por diferentes sistemas intersemióticos. A estudiosa espanhola Gloria García Rivera (2004) afirma que toda saga cria um paracosmos: um mundo próprio, um universo autoconsciente com regras delimitadas. O paracosmos de uma saga não se limita a um livro, mas se estende para continuações; além disso, ultrapassa a linguagem escrita e abarca diferentes linguagens, como as dos filmes, dos seriados, dos mapas, dos games, entre outras. Assim, um livro pode dar origem a um universo que será expandido em outras plataformas e, muitas vezes, por autores diferentes. As sagas, dessa forma, configuram um território absolutamente novo de investigação e exigem ferramentas e conceitos apropriados para a análise (MARTOS GARCIA, 2009), principalmente por ser um fenômeno recente que tem revolucionado a relação dos leitores com as obras literárias; então, tem exigido dos professores e mediadores de leitura maior reflexão para entender as razões do seu sucesso e popularidade.

O objetivo deste artigo é caracterizar a leitura de sagas fantásticas como uma experiência literária. Para tanto, propomos a análise de uma das sagas de maior popularidade nos dias de hoje, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, do escritor norte-americano George R. R. Martin. O artigo está dividido em quatro seções. A primeira seção apresenta o conceito de saga e de paracosmos. A segunda apresenta a extensão da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*, a partir do primeiro volume da série, descrevendo partes do enredo e a gama de produtos advindos do sucesso da obra de George R. R. Martin. A seção seguinte trará uma breve análise da obra, relacionando-a com o conceito de saga fantástica e a última parte discute a questão do paracosmos, mais especificamente sobre os mapas na referida obra. E nas considerações finais, justificamos as razões que fazem com que a leitura de sagas fantásticas possam ser consideradas como experiências literárias.

## **A saga fantástica**

O termo saga é de origem norueguesa e seu significado está atrelado ao verbo *segja*, que significa contar. Originalmente, saga identificava um gênero oral específico – composições épicas, associadas às culturas nórdicas e germânicas, que narravam façanhas e feitos memoráveis. O estudioso André Jolles (1976), em sua obra *As formas simples*, afirma que o termo saga teve muitas mudanças de sentido ao longo dos séculos; assim, muitas estruturas textuais já foram denominadas como sagas. Entretanto, o autor considera que a origem do vocábulo está atrelada a um gênero literário associado a um país e a uma época determinada: a Islândia dos séculos X e XI. Jolles traz a seguinte definição:

A saga é, pois, para nós, uma Forma Simples que se atualizou, primeiro oralmente, depois por escrito [...], e que assumiu caráter tão marcado que pode imprimir suas características próprias a elementos que, na origem, lhe eram estranhos. Essa atualização permite-nos decifrar e captar a disposição mental e as ideias que produziram tal forma. Para interpretar a disposição mental da saga utilizaremos as seguintes chaves: família, clã, vínculos de sangue. (JOLLES, 1976, p. 70).

A saga é uma história familiar, uma grande narrativa sobre os vínculos familiares e a evolução genealógica de uma estirpe. O sentido de clã seria a base de uma saga: uma história de identificação, narrativas contadas para cristalizar a futuras gerações os grandes feitos dos seus antepassados, o universo do pai, do filho, dos irmãos e da hereditariedade. Nessa perspectiva, valores como o bem, o mal, a coragem e a covardia não são qualidades individuais, mas, sim, relacionadas a uma herança familiar. Na forma simples da saga, “o destino do homem recai sempre no clã.” (JOLLES, 1976, p. 76). O autor ainda esclarece que as sagas perderam importância quando a família deixou de ser o centro absoluto da sociedade, e a Igreja – principalmente a Católica – vinculou seus fiéis a comunidades e paróquias.

Atualmente, o termo saga teve seu sentido ampliado e passou a ser aplicado a narrativas seriais fantásticas com conteúdos imaginários. Os autores espanhóis Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez e Glória Garcia Rivera utilizam o termo saga junto ao adjetivo fantástica para caracterizar uma modalidade transmidiática das narrativas modernas (MARTOS GARCÍA, 2009). Importante esclarecer que a escolha lexical do adjetivo “fantásticas” faz referência aos conteúdos insólitos que as sagas elaboram e não tem relação específica com a nomenclatura inaugurada por Tzvetan Todorov (1992) na obra *Introdução à literatura Fantástica*. Apesar de manter um forte vínculo com mitologias e histórias vindas da oralidade de diferentes povos, as sagas são narrativas híbridas. Alberto Martos García (2009), em sua obra *Introducción al mundo de las sagas*, caracteriza as sagas como um exemplo de narrativa pós-moderna, pois seu

enredo não se limita a uma mera reprodução de um elemento fantástico ou ao relato de espada e bruxaria, ou ainda, do mito do herói, mas excede esses moldes. Assim, uma saga é capaz de elaborar utopias e distopias, configurar heróis e anti-heróis e mobilizar, em relação à linguagem, formas analógicas e digitais.

Estruturalmente as sagas também têm como característica a contínua expansão: são histórias sem fim, pois não se resumem a um livro e até podem ser representadas e adaptadas em vários meios concomitantemente. A saga fantástica configura um conjunto transficcional: uma história ou um universo coabitam em diversos suportes e linguagens. Martos Núñez (2013) afirma que a narração serial e a possibilidade de leitura não linear são inerentes às sagas modernas. A partir de um tronco inicial, a história se desdobra e podem se desenvolver múltiplos itinerários narrativos, que possuem como elo comum o fato de acontecerem no mesmo mundo. Garcia Rivera (2004) pontua que o que constitui uma saga é o fato de compartilhar um universo comum e não o de contar uma história linear. Assim, uma saga é um modelo aberto de relato extenso, propenso a modos distintos de leitura, suscetível a ampliações – na criação de enciclopédias, de histórias prequel<sup>1</sup> e continuações. Tal possibilidade pode fazer com que uma saga pareça uma espécie de história interminável. O êxito das sagas, de acordo com Martos Núñez e Martos García (2013), transbordou os conceitos de autor, gênero e livro, filme ou revista em quadrinhos, para situar-se em coordenadas que vão muito além do literário: a multiplicação dessas ficções em formatos tão diferentes como a revista em quadrinhos, a televisão, o cinema ou os jogos de estratégia.

Obras com características de sagas fantásticas conquistaram um considerável número de leitores, fãs, telespectadores, jogadores, entre outros e, assim, incontáveis obras de ficção atraem um público heterogêneo e variado. Por tal razão, Martos García (2009) afirma que se deve evitar rotular uma saga como literatura infantil ou literatura juvenil ou apenas ficção fantástica para adultos, pois uma mesma história pode atrair os mais diversos públicos. Por exemplo, a saga *Harry Potter*, de J. K. Rowling, por muito tempo foi considerada uma história para crianças e adolescentes, porém, entre seus leitores há inegavelmente muitos adultos (VARGAS, 2005). Situação oposta à da saga fantástica *O senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, que, inicialmente, foi considerada um conto de fadas para adultos e, somente com o lançamento dos filmes, o público da saga foi ampliado e passou a conquistar adolescentes e jovens.

Martos García (2009) aponta que sagas fantásticas, geralmente, sofrem grandes depreciações críticas de professores, estudiosos e escolas. A condenação acontece

---

<sup>1</sup> O termo prequela é uma adaptação do termo inglês prequel (formado pelos radicais *pre* – antes – e *sequel* – sequência). Prequelas são narrativas prévias completas que explicam e abordam acontecimentos que ocorrem anteriormente aos narrados a um primeiro trabalho. Podem ser considerados como analepses ou *flashbacks*. Exemplos de prequelas são o livro *O sobrinho do Mago* (parte de *As crônicas de Nárnia* publicados anos depois do livro *O leão, A feiticeira e o Guarda-Roupa*), o filme *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*, lançado 16 anos depois do episódio VI da série de filmes.

ancorada na acusação de que as sagas são histórias pouco profundas devido aos enredos irrealis e fantásticos. O autor concorda que, de certa maneira, é possível, sim, que sagas permitam leituras escapistas. Entretanto, isso não deve ser visto como um problema; pelo contrário, a evasão pode chegar a ser expressão da verdade profunda do mito. Ou seja, a fantasia de uma saga dialoga com a mitologia humana como um todo, com a necessidade da fantasia que constitui a natureza humana. Dessa maneira, segundo o autor espanhol, as sagas, filhas da ficção fantástica, devem ser lidas e analisadas como instrumentos de racionalidade que buscam construir ilusões ou utopias úteis para a sociedade do século XXI.

## As crônicas de gelo e fogo

A série Crônicas de Gelo e fogo, escritas pelo escritor norte-americano George R. R. Martin<sup>2</sup> iniciaram no formato livro e se expandiram para outras plataformas e mídias, alcançando um grande sucesso comercial. O primeiro volume da série, *Guerra dos Tronos* (*Game of thrones*), foi publicado nos Estados Unidos em 1996 e traduzido para mais de vinte idiomas; ao Brasil, chegou apenas em 2010, publicado pela editora Leya. O autor prevê que a série literária terá sete volumes; destes, cinco já foram publicados. O quinto volume (*A Dance with Dragons*) foi publicado em 2011 nos Estados Unidos e, em 2012, no Brasil. Atualmente, fãs e leitores aguardam a publicação do sexto e sétimo volumes da série. Além dos livros, o universo de Martin recebeu adaptações e ampliações em séries de televisão, quadrinhos, vídeo games, entre outros. Segundo James Lowder (2015), *A Guerra dos Tronos* teve uma recepção tímida nos Estados Unidos, pois, no primeiro momento, apenas o público leitor fã de fantasia tomou contato com a obra. Contudo, devemos destacar que, mesmo atingindo um circuito limitado de leitores, conquistou vários prêmios:

como o esperado os especialistas indicaram *A Guerra dos tronos* para o World Fantasy Award e para o premio Nebula, enquanto a Associação de Ficção Científica da Espanha concedeu ao livro o prêmio Ignotus como melhor livro estrangeiro. Já os leitores da revista especializada Locus, por sua vez, o consideraram o melhor livro de fantasia do ano. Uma estreia impressionante para uma nova série, mas nada que sugerisse que os livros seriam bem-sucedidos, com um público fora do circuito convencional da ficção científica. (LOWDER, 2015, p. 14).

Paulatinamente, a obra foi conquistando maior público. Martin, primeiramente, tratava sua obra como uma trilogia, depois esperava terminar em cinco volumes. Agora, são sete: a história cresceu milhares de páginas além das planejadas originalmente por Martin (LOWDER, 2015). Talvez o que tenha contribuído para a expansão da obra foi o fato de que a narrativa inaugurada em *A Guerra dos Tronos* – e os seus desdobramentos – foi adaptada de diversas formas, em diferentes linguagens. A mais célebre das

---

<sup>2</sup> George R. R. Martin, nasceu em 1948 e, desde criança, foi fã de quadrinhos e histórias de terror. Descobriu-se autor muito cedo e vendia suas histórias às crianças da vizinhança. Na adolescência, foi autor de *fanzines* de ficção científica. Nos anos 1970, cursou mestrado em jornalismo no *Northwestern University*, em Illinois e, concomitantemente, desenvolveu uma carreira de escritor e venceu dois prêmios de contos, *Hugo Award* e *Nebula Award*. Porém, nos anos oitenta, abandonou a escrita e construiu uma sólida carreira como roteirista de cinema e TV. Desiludido com o trabalho para a televisão, voltou a dedicar-se integralmente à literatura e, em 1991, inspirado na Guerra das Rosas e na obra *Ivanhoé*, iniciou, despretensiosamente, o processo de escrita da série de fantasia épica *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

adaptações é a série *Game Of Thrones*<sup>3</sup>, criada por David Bernioff e Daniel Brett Weiss em 2011, e produzida pelo canal HBO. A série recebe a supervisão do próprio George R. R. Martin, que é, inclusive, roteirista de alguns episódios. O seriado televisivo ampliou a visibilidade dos livros e foi fundamental para as obras converterem-se em fenômeno de vendas e traduzidos em todo o mundo. Isso explica o fato de *A Game of thrones* só ter sido traduzida e publicada no Brasil catorze anos depois da publicação do original.

Descreveremos, em linhas gerais, o enredo do livro *A Guerra dos Tronos*. A obra possui uma trama complexa e intrincada, nenhum personagem pode ser considerado protagonista da história - são muitos os personagens mencionados e os focos narrativos apresentados. A história ocorre em um mundo distópico, mas que possui semelhanças com a Europa medieval: existem suseranos e vassalos, reis e senhores, códigos de cavalaria, famílias com tradições e estirpe. O curioso é que, apesar de ser uma série de fantasia, a magia é apenas sugerida. Existem elementos sobrenaturais presentes na obra - como os “zumbis” do norte e os ovos de dragões de Daenerys -, porém, só ao final do livro há insinuação de que terão um papel importante nas sequências. O que move o enredo são as tramas políticas, as batalhas entre as grandes famílias, a traição e a ganância pelo poder. Para ressaltar a influência da história na trama dos livros, é preciso que se “raspe a tinta dos brasões das casas e, sob leões dourados e lobos gigantes e cinzentos, é possível vislumbrar a rosa vermelha dos Lancaster e a rosa branca dos York.” (LOWDER, 2015, p. 14).

O cenário principal da história é o continente de Westeros, conhecido como Sete Reinos, durante um período indeterminado. Nesse mundo, as estações duram anos, e o ano em que a história inicia - ano 298 após a unificação dos Sete Reinos - é o décimo de um longo e luminoso verão. Um longo verão significa um longo inverno e, com o inverno, virão maus presságios, criaturas estranhas e malignas. Também, além do mar estreito, há outros continentes e povos, exóticos e inexplorados.

Nas quinhentas e noventa e duas páginas, existem várias tramas que evoluem concomitantemente. A principal delas inicia-se quando a Casa Stark recebe a notícia de que Jon Arryn - que ocupava o cargo de Mão do rei<sup>4</sup> - acaba de falecer e que o rei de Westeros, Robert, da Casa Baratheon, e a corte real estão vindo para Winterfell. Os Stark são uma antiga família nobre, senhores do norte e do castelo de Winterfell, cujo líder é Eddard Stark, casado com Catelyn, da Casa Tully. Eddard tem cinco filhos: Rob, o herdeiro, Bran, um menino de oito anos que adora escalar, Rickon, com três anos,

---

<sup>3</sup> As obras citadas que fazem parte de *As crônicas de Gelo e Fogo* enquanto uma saga fantástica, ou seja, que ampliam elementos do paracosmos do mundo criado por Martin, estarão listadas nas Referências Primárias.

<sup>4</sup> A Mão do Rei é o mais importante cargo dos Sete Reinos, o seguinte em comando após o monarca. Na prática, age como o principal conselheiro do Rei e executor de seus comandos.

Arya, uma menina rebelde que não aceita ser subjugada, Sansa, uma donzela exemplar e o bastardo Jon Snow. Eddard não via o rei desde o fim da guerra em que ele ajudou Robert a derrotar o clã Targaryen, antiga família que reinava em Westeros, e assumir o trono de ferro. Após a rebelião, Robert casou-se com Cersei Lannister e teve três filhos: Joffrey, Tommen e Myrcela. Robert tornou-se um rei glutão, gordo e bêbado, muito diferente do amigo que Ned conheceu. Lorde Stark é convidado a ter a prestigiada posição de Mão do Rei e aceita a proposta porque desconfia que o dono anterior do título foi envenenado pela manipuladora rainha. Sua intenção é proteger o rei. Uma vez na corte, Eddard inicia uma investigação sobre a Rainha e sobre o clã Lannister. Assim, os Starks conseguem um perigoso inimigo cuja ambição não tem limites. Sozinho na corte, Eddard percebe que não só o rei está em perigo, mas também ele e toda sua família.

Outras tramas também são delineadas. No norte, a Muralha separa o mundo conhecido – os sete reinos – do mundo selvagem. Foi construída há milhares de anos e a história de sua construção é cercada de lendas. Trata-se de “uma vasta construção que se estende pela fronteira norte dos Sete Reinos e as mantém afastadas as ameaças que espreitam do outro lado, tanto sobrenaturais quanto reais. A narrativa nos conta que a Muralha foi construída a oito mil anos. É um número grandioso o suficiente para fazer os leitores mais cabeça-dura pararem para pensar.” (WHITEHEAD, 2015, p. 62). Durante séculos, a Muralha é guardada e defendida pela Patrulha da Noite, que é uma instituição militar, uma antiga ordem com regras próprias e sagradas. Jon Snow é mandado para lá, para ser um irmão juramentado da Patrulha da noite e depara-se com terríveis criaturas que renascem da morte e que ameaçarão os Sete Reinos. Já no outro lado do mar, em outro continente, a história dos últimos Targaryen é contada. Danyeris e Viserys são os únicos filhos do rei deposto e tentarão recuperar o trono de ferro.

Mesmo com os graves problemas da tradução<sup>5</sup>, *A guerra dos tronos* merece destaque pela engenhosidade da trama. Uma característica do enredo de Martin que impacta os leitores é a imprevisibilidade e o modo com que o autor foge dos finais felizes e dos desfechos óbvios – o que o diferencia de outros autores de fantasia épica. Não é porque um personagem é bom e justo que ele triunfará. De certa forma, Martin traz elementos realistas para o interior de um épico de fantasia medieval, além da história não ser marcada pelo enfrentamento entre o bem e o mal e, sim, pelos interesses

---

<sup>5</sup> Algo que depõe contra a edição brasileira da obra foi a forma com que sua tradução foi concebida. A Editora Leya comprou da editora Portuguesa Saída de Emergência a tradução feita por Jorge Candeias e a adaptou para o português brasileiro. O próprio Jorge Candeias (2010) criticou no seu blog a postura da editora e não se considera tradutor da edição brasileira, visto que a adaptação não considerou algumas opções importantes feitas na tradução. Uma delas é que Martin utiliza estruturas fraseológicas e algum léxico arcaico no texto original e o tradutor português manteve isso. Porém, segundo Candeias, na adaptação, os arcaísmos foram abolidos, pois, provavelmente, o adaptador achou que fossem marcas do português de Portugal. Por essa razão, é possível que a adaptação da edição brasileira tenha alterado alguns sentidos do texto original.

materiais de famílias poderosas, o que prevalece é a astúcia e a força bruta, não importando se o personagem é bom, justo, ou que esteja com a razão. Assim, personagens que confiam nas pessoas erradas ou cometem atos tolos morrem, pois, “quando se joga o jogo dos tronos, se ganha ou morre. Não existe meio-termo”. (MARTIN, 2010, p. 346).

A edição do livro traz recursos visuais e apêndices, que fazem com que o leitor tenha maior apropriação da trama. No início e no fim do livro, há mapas de Westeros, com a localização exata de cada um dos Sete Reinos, além de um rico e ilustrado apêndice constituído de uma listagem dos membros das sete grandes casas, famílias nobres de Westeros e um pouco de suas histórias, brasões e lemas. Os mapas são tão importantes para a compreensão do mundo de Martin que fomentaram o surgimento de muitas publicações sobre a história e a geografia do mundo descrito em *A Guerra dos Tronos*. A obra *O mundo de Gelo e Fogo* – que tem como subtítulo *A história não contada de Westeros e As crônicas de Gelo e Fogo* – é um exemplo de publicação cujo objetivo não é apenas contar mais histórias utilizando o mundo de Martin como ambientação e, sim, explicar detalhes históricos, geográficos, sociais e políticos do universo descrito nos livros. A obra é um verdadeiro guia histórico sobre a história e a geografia de Westeros, Essos e outras terras existentes no mundo criado por George R. R. Martin. Ricamente ilustrado, o guia faz um percurso histórico de mais de trinta mil anos, registrando acontecimentos históricos que culminam nos acontecimentos que se desenrolam no livro *A Guerra dos Tronos*. É importante salientar que o livro não foi escrito por George R. R. Martin com a colaboração de dois fãs dos livros, Elio M. García, Jr. e Linda Antonsson, fundadores do primeiro *site* de fãs de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o *site* Westeros. A quarta capa contém a seguinte descrição:

Aqui estão reunidos todos os conhecimentos acumulados, as especulações eruditas e os relatos folclóricos recolhidos por mestres, septões e cantores. É uma crônica que se estende da Era da Aurora até a Era dos Heróis; da vinda dos Primeiros homens à chegada de Aegon, o conquistador; do estabelecimento do Trono de Ferro por Aegon, até a Rebelião de Robert e a queda do Rei Louco, Aerys II Targaryen – o que nos leva até as “atuais” disputas entre Stark, Lannister, Baratheon e Targaryen. (MARTIN; GARCÍA; ANTONSSON, 2014, Quarta capa).

Cabe destacar, ainda, que este livro não é simplesmente um guia em que Martin e os demais autores ilustram informações históricas sobre o mundo inventado. A obra inicia com um prefácio assinado por Mestre Yandel, uma espécie de historiador dos Sete Reinos que assume a autoria da obra. Ou seja, a obra é mais que um guia, ele é criado como se fizesse parte do universo de Westeros, como se fosse um livro de história e geografia que pudesse ser consultado por uma das personagens. É uma forma

de interpretação do enredo, como os mestres da Cidadela são fiéis à coroa, os eventos históricos atuais descrevem Lannisters<sup>6</sup> de maneira mais positiva que os Starks. Além disso, *O Mundo de Gelo e Fogo* também amplia os paratextos dos livros originais.

Podemos afirmar que o paracosmos do universo criado por Martin ultrapassa a linguagem escrita e avança para outras mídias e formatos. Também é possível observar que o paracosmos de *As crônicas de gelo e Fogo* está em constante expansão. Um exemplo é o fato de que

durante a produção da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*, George R. R. Martin parou três vezes para escrever contos com os personagens de Dunk e Egg, que viveram uma centena de anos antes de o épico começar e já anunciou planos de escrever um quarto livro reunindo os prelúdios existentes na forma de romance, e de criar histórias adicionais sobre a dupla. (WESTFAHL, 2015, p. 72).

A expansão do paracosmos é comprovada pelo fato de que, além do tronco inicial de livros, George R. R. Martin escreveu outros livros e contos, ambientados nos Sete Reinos, em Westeros e em outros continentes desse mundo; são histórias paralelas e complementares ao enredo desenvolvido nos livros de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Um exemplo é o livro *O cavaleiro dos Setes Reinos*. A história se passa cem anos antes do início de *A Guerra dos Tronos* e parece que vai se consolidar como uma série à parte, com livros próprios. Contudo, como são histórias que se passam no mesmo universo, compartilham de eventos, personagens e, talvez daqui a alguns anos, os livros do *Cavaleiro dos Sete Reinos* possam ser considerados o início cronológico da história desenvolvida na série principal. Gary Westfahl ainda acrescenta que “Martin transforma as histórias de Dunk e Egg em prelúdios importantes de *As Crônicas de Gelo e Fogo* e no futuro, talvez um ou mais volumes dessas aventuras, e não *A Guerra dos Tronos*, serão apresentados como o verdadeiro início da série.” (WESTFAHL, 2015, p. 86).

Martin escreveu contos envolvendo um passado ainda mais remoto, como o livro *O Príncipe De Westeros e Outras Histórias*, em que publicou o conto *O príncipe de Westeros ou O irmão do rei*, que se passa há cerca de duzentos anos antes de *A Guerra dos Tronos*. O livro reúne contos de outros autores de literatura fantástica, como Neil Gaiman, Patrick Rothfuss e Scott Lynch. Baseados na existência dessas obras, podemos pontuar que é possível que mais livros, contos e histórias possam surgir a partir do mundo criado por Martin.

---

<sup>6</sup> A família Lannister e a Stark apresentam grande rivalidade durante os acontecimentos do livro *A Guerra dos Tronos*. Porém, os últimos estão em desvantagem, pois perdem a maior parte dos confrontos, enquanto os Lannisters estão infiltrados na coroa e, inclusive, governam os Sete Reinos. Por isso, uma obra escrita por um mestre – um escrivão obediente à coroa – seria mais simpática à família governante do que aquela considerada como rebelde e transgressora.

A história criada por George R. R. Martin recebeu outras adaptações, além da série de televisão. Uma delas é a adaptação em quadrinhos *A Guerra dos Tronos Vol. I - O inverno está chegando*. A *Graphic Novel* oficial, que teve o respaldo de George R. R. Martin, foi adaptada pelo romancista Daniel Abraham e pelo ilustrador Tommy Patterson.

Além da transposição do enredo para diferentes linguagens, o universo de Martin foi adaptado para mídias que permitem uma interação maior, como em jogos de tabuleiro, cartas e *videogames*. Surgiram *videogames* como *A Game of Thrones d20* e *A Song of Ice and Fire Roleplaying*, além de jogos de diversas naturezas e até bonecos animados dos personagens do livro e da série. James Lowder (2015, p. 16) pontua que o mundo de Westeros “abriu espaço para que fossem criados muitos jogos de tabuleiro, RPG e jogos de cartas baseados na série, todos elaborados de forma inteligente e aclamados pela crítica”.

Além das obras citadas, há muitas outras ampliações do universo. Poderíamos citar desde paródias pornográficas<sup>7</sup> inspiradas na série, como também produções inusitadas que mobilizam gêneros diversos, como livros de receitas, cursos de idiomas, etc. Um exemplo é o livro *A Feast of Ice And Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbook*, que é um livro de receitas inspiradas nas iguarias consumidas pelos personagens de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Chelsea Monroe-Cassel e Sariann Lehrer tornaram-se fãs dos livros e, em um blog, reuniram criações de receitas citadas nos livros de George R. R. Martin. Em 2012, com o aval de Martin, lançaram o livro que reúne mais de cem receitas, como Torta de Pombo, a Torta de Sangue Dothraki, o café da manhã da Muralha, vinho condimentado, gafanhotos caramelados, a torta de limão de que a personagem Sansa tanto gosta e várias outras. O livro apresenta as receitas dividindo-as pelas regiões de Westeros: Muralha, Norte, Sul, Porto Real, Dorne, além do Mar Estreito. Outro exemplo de ampliação inusitada é a criação de um curso para ensinar o idioma Dothraki. Os Dothraki são um povo nômade com semelhanças com os hunos e seu idioma foi especialmente desenvolvido para a série. Nos livros, Martin apenas cria frases e, a partir delas, linguistas desenvolveram um idioma para a televisão. Baseado nesse idioma, o linguista David J. Peterson desenvolveu um guia para ensinar o idioma. Ainda não traduzido para o português, o curso *on-line* inclui um guia de língua de 128 páginas e um CD de áudio de uma hora com mais de 200 palavras e frases. Em suma, tem a estrutura de um curso de idiomas real, como se o Dothraki fosse uma língua viva.

Outra publicação que pode ser mencionada foi produzida pela editora brasileira Ediouro: o livro *Desafios e Enigmas dos Tronos*, de Tim Dedopulos. A obra apresenta

---

<sup>7</sup> Produtoras de filmes adultos aproveitaram o sucesso da série para lançar paródias pornográficas em formato fílmico.

desafios mentais com base na história criada por George R. R. Martin *As Crônicas de Gelo e Fogo*. É um livro com jogos, charadas, desafios linguísticos e de lógica que explora de forma lúdica, tanto situações presentes nos livros, quanto elementos diversos do universo criado por George R. R. Martin.

Também devemos destacar obras que possuem uma conotação acadêmica: coletâneas de ensaios analíticos tecidos a partir do universo de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Nesse filão destacamos duas: o livro *A Guerra dos Tronos e a Filosofia* e a obra *Além da Muralha*. O primeiro constitui uma coletânea de ensaios de filósofos sobre questões de moralidade, honra, ética do poder, tendo como ponto de partida acontecimentos e personagens dos livros de George R. R. Martin. Por sua vez, *Além da Muralha* reúne ensaios críticos com um enfoque mais interdisciplinar e reúne ensaios de várias áreas, como literatura, psicologia, comunicação.

Porém, o universo de Martin não foi ampliado apenas em publicações de editoras e produtoras, com o claro objetivo de conseguir lucro. Milhares de fãs, leitores e admiradores auxiliam na ampliação do mundo de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Isso ocorreu na escrita de *fanfictions*, na criação de *sites* e fóruns de discussão, além da existência da *Game of Thrones Wiki*, parte da Wikipédia que possui milhares de verbetes e explicações sobre o universo de Martin e totalmente escrita por fãs.

Não temos a pretensão de fazer um inventário preciso e detalhado de todas as obras que surgiram a partir do livro *A Guerra dos Tronos* e que mantêm uma relação intertextual direta com *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Nossa intenção foi demonstrar o quanto o universo criado por Martin foi profícuo em relação às possibilidades de adaptação e ampliação e que ainda há possibilidades de expansão – já que a série de livros se encontra inacabada.

### **Sagas que constituem a saga: o papel das famílias em Westeros**

A obra de George R. R. Martin pode ser caracterizada como uma saga fantástica, pois todos os elementos e características são verificáveis: a existência de um paracosmos, o fato de a narrativa ter sido adaptada para várias mídias e linguagens, o incentivo do mercado na criação de produtos e a adesão dos leitores/fãs. A principal característica do paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* é a forma com que elementos medievais mesclam-se com elementos insólitos: regras de cavalaria, de honra e lealdade entre suseranos e vassalos hibridizam-se com lendas de lobos gigantes, dragões e zumbis. Martos García (2009) alerta que, ao analisar uma saga, é preciso verificar se há predominância de características utópicas ou distópicas. No caso de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, podemos descartar a existência de uma utopia, pois a

sociedade de Westeros é marcada pela violência, pela desigualdade e pela injustiça. Há maiores semelhanças com uma distopia: a guerra pelo poder que define as tramas e os personagens correm riscos de vida o tempo todo. Além disso, os conflitos delineados pelo enredo abordam temas polêmicos como estupro, genocídio, infanticídio, feminicídio.

Como as sagas são histórias de grande extenso, para analisá-las é necessária a delimitação de um recorte. (MARTOS GARCÍA, 2009). Para tanto, exemplificamos as principais características do paracosmos do mundo criado por George R. R. Martin. Em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, é possível verificar alguns padrões, como a inspiração em histórias de luta, histórias de cavalaria, o simbolismo de uma muralha, além de inspiração real – intrigas e traições políticas baseadas na Guerra das Duas Rosas na Inglaterra, além de outros vários exemplos da história medieval. Podemos perceber alguns desses padrões no trecho seguinte:

Mesmo assim, por vezes, Dany conseguiu visualizar os acontecimentos, tantas tinham sido as ocasiões que ouvira seu irmão contar as histórias. A fuga no meio da noite para Pedra do Dragão, com o luar cintilando nas velas negras do navio. Seu irmão, Rhaegar, combatendo o Usurpador nas águas sangrentas do Tridente e morrendo pela mulher que amava. O saque de Porto Real por aqueles a quem Viserys chamava os cães do Usurpador, os senhores Lannister e Stark. A princesa Elia de Dorne suplicando misericórdia quando o herdeiro de Rhaegar lhe fora arrancado do seio e assassinado diante de seus olhos. Os crânios polidos dos últimos dragões a olhar sem ver do alto das paredes da sala do trono quando o Regicida abrisse a garganta do Pai com uma espada dourada. (MARTIN, 2010, p. 26).

O fragmento retoma o momento em que a personagem Daenerys recorda a história de sua família e as razões de estar exilada. No trecho, identificamos citações sobre a violência, a guerra e as tramas e intrigas políticas que fazem com que reis sejam derrubados do trono e outros o usurpem. Assim, já fica explícito o quanto a violência faz parte desse mundo. Mas nem tudo é apenas barbárie, pois entre os guerreiros há quem acabe “morrendo pela mulher que amava”, dando mostras de uma idealização do amor romântico. Daenerys, ao recordar a história familiar, demonstra a importância que a família e a honra de sangue têm na estrutura daquela sociedade. Este é o paradoxo que constitui esse mundo: ao mesmo tempo que a honra familiar e os laços sanguíneos são fundamentais, há prevalência da lei do mais forte que favorece o surgimento de uma sociedade cruel e desigual, marcada por guerras pelo poder.

As cidades, as localidades, o nome dos rios, os dados geográficos como um todo auxiliam na construção de um mundo próprio. Há, também, de se destacar os “crânios polidos dos últimos dragões”, um elemento insólito discreto que auxilia na construção de uma atmosfera fantástica. Assim, temos um mundo com características medievais,

em que impera a lei do mais forte e do mais esperto, permeado por uma atmosfera mágica que atua na periferia da história. No trecho supracitado, há menções de cidades e rios como Porto Real, Tridente, Pedra do Dragão – uma ilha – e Dorne. O leitor atento e que deseja realmente compreender a narrativa sente a necessidade de entender a geografia dos Sete Reinos, a localização dos rios e os deslocamentos feitos pelas personagens. Portanto, a presença de mapas torna-se fundamental para a compreensão da narrativa.

No trecho, Daenerys recorda a história de sua família, os Targaryen, que é apenas uma das muitas famílias retratadas na história e que, em algum momento, disputam o trono de ferro – símbolo do poder do Rei dos Sete Reinos de Westeros. Cada família tem o domínio sobre um território, com um brasão-símbolo, um lema e uma identidade própria. É preciso pontuar que o livro *A Guerra dos Tronos* caracteriza melhor uma dessas famílias, os *Starks*, pois a maioria dos personagens que têm seu ponto de vista retratado é dessa família. Analisando esse livro isoladamente, poderíamos até afirmar que os *Starks* são a família mais importante no paracosmos do mundo criado por Martin. No trecho seguinte, há uma descrição detalhada dos antepassados dos *Starks* e de como suas ações definiram os atos do presente:

Bran olhou para os rostos que passavam e as histórias vieram-lhe à memória. O mestre contara-as, e a Velha Ama dera-lhes vida. – Aquele é Jon Stark. Quando os atacantes vindos do mar desembarcaram no leste, os expulsou e construiu um castelo em Porto Branco. O filho foi Rickard Stark, não o pai do meu pai, mas outro Rickard, que conquistou o Gargalo do Rei do Pântano e casou-se com sua filha. Theon Stark é aquele muito magro de cabelos compridos e barba estreita. Chamavam-no “Lobo Faminto”, porque estava sempre em guerra. Aquele é um Brandon, o alto com ar sonhador, era Brandon, o Construtor Naval, porque adorava o mar. Sua tumba está vazia. Tentou navegar para oeste, através do Mar do Poente, e nunca mais foi visto. O filho era Brandon, o Incendiário, porque passou o archote em todos os navios do pai por desgosto. Ali está Rodrik Stark, que conquistou a Ilha dos Ursos num combate em luta livre e a deu aos Mormont. E aquele é Torrhen Stark, o Rei Que Ajoelhou. Foi o último Rei do Norte e o primeiro Senhor de Winterfell, depois de se render a Aegon, o Conquistador. Ah, ali, aquele é Cregan Stark. Lutou uma vez contra o Príncipe Aemon, e o Cavaleiro do Dragão disse que nunca tinha defrontado melhor espadachim – estavam agora quase no fim, e Bran sentiu-se submergir em tristeza. – E ali está o meu avô, Lorde Rickard, que foi decapitado pelo Rei Louco Aerys. A filha Lyanna e o filho Brandon estão nas sepulturas ao seu lado. Eu, não, o outro Brandon, irmão do meu pai. Não era previsto que tivessem estátuas, pois isso é só para os senhores e reis, mas meu pai os amava tanto que as mandou fazer. (MARTIN, 2010, p. 516-517).

No trecho citado, Bran explica para Osha, uma criada selvagem dos *Starks*, o significado de cada estátua que está nas catacumbas subterrâneas do castelo de

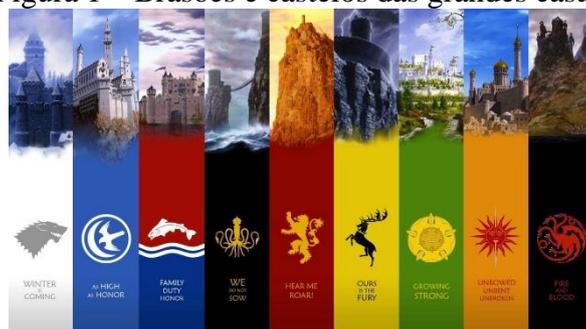
Winterfell. Bran reconta oralmente histórias que foram contadas a ele por outros personagens: o mestre, seu professor, que contou as histórias possivelmente em um tom didático, e a Velha Ama, uma criada idosa que – mesmo sem receber um nome, é grifada com iniciais maiúsculas, atestando sua importância – contava as mesmas histórias, mas era capaz de dar-lhes vida. Ou seja, provavelmente as versões da Velha Ama eram imbuídas de elementos insólitos, que atraíam os ouvintes. Em ambas as versões, há necessidade de recontar a história de uma família, para estabelecer uma conexão com quem as escuta. Tanto o mestre quanto a velha Ama contavam as histórias para o jovem herdeiro com a intenção de que ele conhecesse o passado da família e incorporasse em sua identidade os valores da família Stark.

Podemos considerar que *As Crônicas de Gelo e Fogo* dialogam com o conceito primordial de saga resgatado por André Jolles (1976). As sagas islandesas eram narrativas que resgatavam histórias familiares, com o intuito de reafirmar a importância dos vínculos sanguíneos e, assim, dar uma identidade de clã para um grupo de pessoas. O paracosmos da obra de Westeros, por sua vez, é composto por várias famílias, cada uma com sua saga própria, sua história, seus valores.

A saga de Martin parece emular as sagas islandesas e, inclusive, as amplia, já que *A guerra dos Tronos* não conta a história de um clã, e sim de várias famílias que entram em conflito. Os valores que norteiam as ações da maior parte dos personagens são os valores de sua família. As vinganças, alianças e julgamentos de caráter acontecem todos levando em conta o clã ao qual cada personagem pertence. Assim, um Lannister sempre paga suas dívidas, um Stark sempre é frio, distante e honrado, os Tully são honrados e colocam a família em primeiro lugar e assim por diante. Algumas vezes, essas características serão físicas, por exemplo, os Lannisters sempre serão loiros de cabelos dourados e os Targaryen sempre pálidos e com cabelos brancos.

Na Figura 1, temos a representação dos brasões, dos lemas, das cores e dos castelos das principais famílias da história. Vamos dedicar especial atenção àquelas localizadas nas extremidades, a família Stark e a família Targaryen, que são respectivamente os clãs dos personagens Eddard e Daenerys.

Figura 1 – Brasões e castelos das grandes casas



Fonte: Site Game Of Thrones Total.

Ao caracterizar essas famílias, atribuir-lhes uma história, um lema, cores oficiais, brasões, etc., o paracosmos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* parece convocar seus leitores a tomar partido e fazer parte de uma das famílias. Assim, é criada uma sensação de pertencimento, como se o leitor fosse um lobo solitário em busca de uma matilha. Por mais que – como Bauman (2001) nos lembra – atualmente as relações humanas estejam pautadas na fluidez, na liquidez, na pouca profundidade, o ser humano tem a necessidade de sentir-se pertencente a algo, de fazer parte de um clã, um grupo. O universo ficcional de Westeros permite isso à medida que o leitor passa a se identificar e a torcer por um dos clãs que luta pelo poder dos Sete Reinos.

A primeira coluna da Figura 1 corresponde à família Stark. As cores-símbolo são o branco e o cinza e parecem representar o gelo, o frio e a neve, que dominam o território do norte, sede do castelo de Winterfell. O castelo representado na imagem tem o aspecto de fortaleza intransponível e é possível ver o gelo nas torres. O próprio nome da edificação remete ao frio – Winterfell. A personalidade da maioria da Família Stark também pode ser caracterizada como gelada, pois os membros do clã são austeros, diretos, objetivos e pouco afeitos a mesuras e galanteios. O lema da família é *Winter is coming*, traduzido como “O inverno está chegando”. É preciso lembrar que, em Westeros, as estações do ano duram anos, e o inverso é muito rigoroso, pois serão anos ou até décadas de puro gelo e frio. O lema dos Starks transmite a ideia de que os Starks estão sempre alerta, sempre atentos para enfrentar os tempos difíceis. Finalmente, há o brasão da família, a cabeça de um lobo em perfil, mais especificamente, a cabeça de um lobo gigante.

Na história os lobos gigantes são criaturas fantásticas que podem chegar ao tamanho de pôneis. São raros em Westeros e acredita-se que a maioria vive apenas do lado norte da Muralha. O fato de esse animal fazer parte da simbologia da família Stark é muito significativo. Chevalier e Gheerbrant (2002), no *Dicionário de Símbolos*, afirmam que o lobo é sinônimo de selvageria e a loba de libertinagem. No entanto, os autores destacam que a simbologia dos animais sempre é complexa, pois podem ser valorizados tanto positiva quanto negativamente. Os lobos do paracosmos de Westeros parecem ter relação com o simbolismo do lobo para a cultura nórdica e grega: animal sagrado acompanhante de deuses, como Belen e Apolo. Nessas mitologias, os lobos seriam sagrados, pois são animais que enxergam à noite, são capazes de ver na escuridão e assim são “símbolo de luz, solar, herói guerreiro, ancestral mítico.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 555).

O aspecto simbólico entre os lobos e a família Stark é reforçado por acontecimentos da história. No início de *A Guerra dos Tronos*, Eddard Stark encontra uma ninhada de lobos gigantes órfãos. A mãe loba estava morta e seu cadáver estava atravessado por um chifre de Veado. O patriarca Stark, aconselhado pelo seu filho

bastardo John Snow, resolve dar um filhote para cada um de seus filhos e, a partir desse momento, os lobos crescem com as crianças e tornam-se seus protetores. Esse aspecto dos lobos como protetores dialoga com outras mitologias, as orientais:

A china também conhece um lobo celeste (a estrela Ciriús) que é o guardião do palácio celeste (a Ursa Maior). Esse caráter polar se reencontra no fato de que se atribui o lobo ao Norte. Observa-se, entretanto, que este papel de guardião engloba o aspecto feroz do animal: assim, em certas regiões do Japão invocam-no como protetor contra os animais selvagens. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002, p. 556).

A mitologia chinesa relaciona os lobos com a região norte e a japonesa ao fato de o lobo combater outras feras selvagens. Os Starks são a família que domina o Reino do norte, a região polar daquele mundo e tem um senso de proteção e justiça muito presentes. Em outro ponto da história, Eddard Stark fala à sua filha Arya: “Deixa-me lhe dizer algumas coisas acerca de lobos, filha. Quando as neves caem e os ventos brancos sopram, o lobo solitário morre, mas a alcateia sobrevive. [...] No inverno, devemos proteger uns aos outros, nos manter quentes, partilhar nossas forças.” (MARTIN, 2010, p. 162). Podemos afirmar que os mitos em torno do lobo, vindos de diferentes culturas, são reelaborados, reestruturados e servem como forma de caracterização de todo um grupo de personagens.

Na última coluna da Figura 1, temos os símbolos referentes à Família Targaryen. Os Targaryen subjugaram, conquistaram e unificaram os sete reinos, trezentos anos antes do início da trama contada em *A Guerra dos Tronos*. Aegon e suas duas irmãs-esposas Rhaenys e Visenya, cada um montado em um dragão, atacaram os reinos, tornaram-se os soberanos e iniciaram um domínio que durou mais de trezentos anos. Os símbolos da família têm relação com essa conquista. O castelo, denominado Pedra do Dragão, fica numa ilha inóspita e é uma fortaleza pouco hospitaleira. Foi de lá que os Targaryen partiram e tornaram-se conquistadores. O brasão é formado por um dragão de três cabeças, cada cabeça simbolizando um dos três conquistadores e suas montarias. O lema é *Blood and Fire*, pois a conquista dos Sete Reinos foi forjada com fogo e sangue.

Os Targaryen são considerados como se fossem dragões humanos, pois foram os únicos capazes de controlar os dragões e transformá-los em ferramentas de guerra. Há uma relação mística entre essa família e as criaturas. Chevalier e Gheerbrant (2002) pontuam que, de todas as criaturas mágicas, os dragões são as mais ambíguas: podem representar o bem, o mal ou ambos ao mesmo tempo. O reinado dos Targaryen sobre os Sete Reinos também é cercado de ambiguidades: reis justos com reinados marcados pela paz e prosperidade foram intercalados com reis violentos, despóticos, que semearam a guerra e o sentimento de insegurança.

No início de *A Guerra dos Tronos*, os dragões são animais extintos há muito tempo, fazem parte apenas de lendas e histórias do passado. A família Targaryen foi deposta do trono, quase todos os membros foram mortos e estão desaparecidos. O fato de essa família-dragão estar desaparecida, longe do poder, esquecida e subjugada é fundamental para compreender o papel da princesa Daenerys Targaryen. No trecho final do livro *A Guerra dos Tronos*, a princesa está perdida no deserto com alguns poucos cavaleiros dothraki fiéis ao seu marido, que nesse ponto da história está morto. Daenerys é queimada junto ao cadáver do esposo em uma cerimônia funerária e leva consigo ovos de dragão, petrificados, que ganhou de presente de casamento. O fogo não a consome, ela sobrevive e, ao sair das cinzas, três bebês-dragão estão aninhados em seus braços, um deles mamando seu seio. Daenerys se converte assim em mãe de dragões e passa a ser temida pelos inimigos e ter *status* de rainha e soberana por onde passa. Podemos afirmar que, das muitas mitologias que envolvem dragões, duas poderiam ser relacionados com *As Crônicas de Gelo e Fogo*: o imaginário medieval que considerava o dragão um monstro a ser temido e a mitologia chinesa que considera o dragão como o símbolo do imperador.

Na descrição dos símbolos dos Starks e dos Targaryen, observamos como eles se ancoram em lendas e mitos. Essa atmosfera de lenda relaciona-se com o que Rivera (2004) denomina como mito fundacional: uma saga constrói um mundo e, para isso, precisa ancorar-se em cosmogêneses. Além disso, Martos García (2009) afirma que as sagas têm grande relação com cantares épicos de outrora que narram a incursão em um território em que o destino de uma comunidade inteira está implicado.

### **Dos Sete Reinos ao além do Mar Estreito: os mapas em *A guerra dos tronos***

Os paratextos cumprem uma importante função na configuração do paracosmos de uma saga: eles dão coordenadas para os leitores conseguirem se orientar nesse mundo inventado. Desde sínteses nas quartas capas dos livros até edições especiais com anexos e gravuras, apesar de parecer periféricos e pouco importantes, são fundamentais para orientar os leitores. Levando em conta a extensão de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, analisaremos apenas uma espécie de paratextos: os mapas, especialmente a função que ocupam no livro *A Guerra dos Tronos*.

Mapas são gêneros discursivos com organização composicional, tema e estilo bem definidos: imagens, cores, escalas e legendas recriam espaços físicos. Conhecimentos históricos e geográficos embasam a criação desses textos que são utilizados para os diversos fins. Ler um mapa exige muitas habilidades e letramentos. É preciso relacionar o conhecimento do enredo com aspectos geográficos, leitura de imagens e escalas. Mafalda Francischett (2011) aponta que ler um mapa é mais do que apreciar seu sentido

aparente, pois ele é todo significado e traz uma construção histórica de determinado momento e lugar e, quase sempre, foi pensado e planejado.

Apesar de muito utilizados, o geógrafo Brian Harley (2009) alerta que os mapas raramente são lidos como textos profundos ou como formas de saber socialmente construídas. O estudioso afirma que a leitura de um mapa não implica apenas a apreensão das suas “características geográficas”, mas também a percepção do mapa enquanto uma forma manipulada do saber. Isso porque nenhuma retração do mundo é neutra, sempre há um fator ideológico que influencia as opções de constituição de um texto cartográfico.

Nesta perspectiva, um mapa não é um gênero neutro que teria apenas a função de ser um instrumento de orientação e informação, e sim um gênero discursivo com uma função de controle do espaço, pois se trata de um meio de consolidar o poder do estado. Por isso, Harley (2009) sinaliza que a cartografia sempre foi uma “ciência dos príncipes”: durante séculos, apenas as classes dominantes tinham acesso à elaboração de mapas. Mapas são apenas aparentemente objetivos: todas as escolhas estruturais podem ser manipuladas, desde as escalas até as cores.

No início e no fim das edições do livro *A Guerra dos Tronos*<sup>8</sup>, há mapas de Westeros e dos Sete Reinos, os quais, de acordo com Martos García, em uma saga fantástica, servem para ressaltar a unidade ficcional. Assim, mais do que apenas lido, o mapa precisa ser decifrado e contemplado, pois oferece prazer estético e ajuda a relembrar livremente o que se acabou de ler. Os mapas estão intercalados com o romance – e também com cronologias das principais famílias.

Os mapas intercalados em um romance nos fazem retomar Bakhtin (1988, p. 124), que considerava a intercalação de gêneros como “uma das formas mais importantes e substanciais de introdução e organização do plurilingüismo no romance.” A introdução de um novo gênero desafia o leitor, pois ele precisa ter habilidades específicas para interpretar imagens. Provavelmente, nem todos os leitores de *A Guerra dos Tronos* leem os mapas de forma atenta e com isso perdem a oportunidade de perceber toda a complexidade de sentidos da saga.

Há dois grandes mapas em *A Guerra dos Tronos*: o primeiro mapa retrata o norte de Westeros; no final do livro está o segundo, o mapa da região sul, retratando cidades como Porto Real, Lannisporto e outras.

---

<sup>8</sup> No livro *A Guerra dos Tronos*, há apenas dois mapas: norte e sul. Porém, nos outros volumes da saga e em livros especiais, *O mundo de Gelo e Fogo*, o número e a complexidade dos mapas são ampliados.

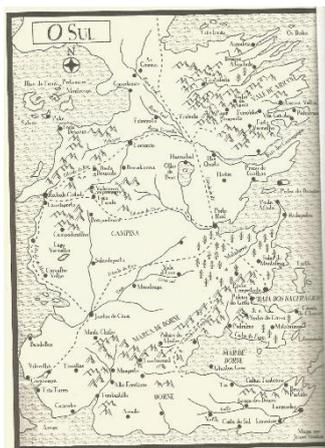


Figura 2 – Mapa do Sul de Westeros  
Fonte: Martin (2011, p. 692).

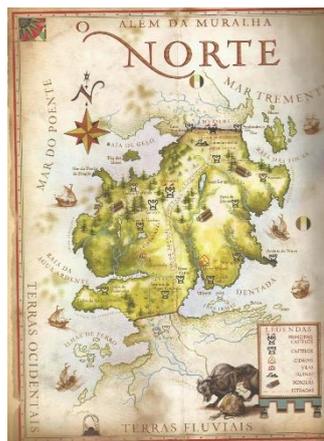


Figura 3 – Mapa do Norte de Westeros II  
Fonte: Martin, García e Antonsson (2014, p. 2).

Como em *A Guerra dos Tronos* há muitas descrições de batalhas e inúmeros personagens viajam o tempo todo, o mapa torna-se importante para acompanhar o deslocamento das tropas e compreender algumas movimentações bélicas. Assim, ele serve como uma bússola, uma rosa dos ventos, pois direciona as narrativas e, assim, o leitor aprende a localizar os reinos, os caminhos, as forças e os personagens em conflito. Com a criação de um mundo secundário e sua apresentação como parte da história, há o processo criativo para nomear todas as suas partes constitutivas e seus habitantes. Os nomes podem ser vistos como indicativos que garantem a existência de uma coisa, o que é muito útil na esfera dos mundos imaginários, porque isso implica toda uma fundamentação histórica por trás de cada nome. A consistência interior que dá unidade à narrativa e o contexto dos acontecimentos descritos dependem da precisão com que o mundo secundário é criado, o que significa que as nomenclaturas e os mapeamentos devem receber atenção especial. O cenário é o que permite toda uma gama de possibilidades - quase infinitas - que se desenrolam tanto em uma leitura linear quanto em uma leitura não linear (GARCIA, 2010).

O fato é que, para ler e interpretar os mapas ficcionais, os leitores precisam entender como se lê um mapa “normal”, compreender as noções de escala e de legenda. Cabe destacar que, apesar de representarem um mundo inventado, os mapas presentes nos livros de *As crônicas de Gelo e Fogo* possuem as mesmas características estruturais do gênero mapa: escalas, legendas, topônimos, limites, fronteiras e, em alguns casos, há cores. Nos mapas de *A Guerra dos Tronos* também observamos pequenos detalhes, como a sinalização de florestas, de cadeias de montanhas, ilhas, rios e até estradas. Isso é convergente à postulação de Bakhtin (1988, p. 124) quando afirmava que “os gêneros introduzidos no romance conservam habitualmente a sua elasticidade estrutural, a sua autonomia.” Ou seja, estruturalmente o gênero é idêntico ao gênero mapa utilizado em sociedade. O que diferencia os mapas ficcionais é sua função: o mapa em uma saga

ficcional dá as coordenadas de um mundo que só pode ser acessado pelo leitor por meio da imaginação.

Martos García (2009, p. 55) estabelece uma interessante relação sobre a função dos mapas em uma saga. Segundo o autor, quando uma ficção fantástica define suas cidades principais, sua rota possível, o caminho esperado que o herói faz ao cruzar paisagens acaba traçando uma espécie de *Via crucis*, um caminho arquetípico que situa o leitor. Segundo o autor espanhol, o mito gera um rito. Essa narrativa que fica implícita na análise de um mapa possibilita considerar como textos híbridos. Ou seja, um mapa em uma saga não é, de forma alguma, um elemento decorativo, mas sim um pilar fundamental. Um mapa do paracosmos não apenas direciona a narrativa de livros, mas também de jogos de videogame, filmes, mangás.

Na figura seguinte, o mapa do norte de Westeros é representado em cores. Podemos ver os principais castelos com maior destaque. Segundo Martos Garcia (2009), quando uma ficção fantástica define suas cidades principais, está de certa maneira definindo uma rota pela qual seus personagens irão transitar, uma espécie de caminho esperado e isso provocará uma expectativa no leitor. Além disso, essa rota possível tem semelhanças com o caminho arquetípico que todo herói precisa fazer, a exemplo da “Via Crucis” (MARTOS GARCIA, 2009).

No mapa, identificamos a Muralha, um dos espaços mais importantes do livro, além de cidades e castelos pelos quais os personagens transitam. Há presença de legendas e maior predominância de ilustrações, todas com um significado relacionado ao enredo. Por exemplo, os barcos sinalizam as regiões em que há intensa navegação, o lobo e a tartaruga que são animais relacionados aos brasões das famílias que moram na região.

O leitor de *A Guerra dos Tronos* pode reconhecer nos mapas das figuras 2 e 3 a trajetória feita pela personagem Eddard Stark, de Winterfell até a cidade de Porto Real. Nesse caso, os mapas possuem também uma função de iniciação: o leitor conhece melhor as fronteiras do mundo que está desvendando enquanto lê. Assim, o mapa torna-se uma fonte de consulta constante enquanto a leitura acontece. Martos García (2009, p. 56) aponta que interpretar bem os sinais presentes no mapa torna os leitores ativos na compreensão das relações postas no paracosmos, ou seja, os mapas aproximam os leitores aos aspectos geográficos do mundo inventado e assim possibilitam maior identificação com a aventura. Portanto, o mapa converte-se em uma estratégia de unificação da saga ao oferecer um elemento de totalização do texto – o mapa ressalta a unidade ficcional de uma saga. O mapa é, assim, um perfeito tabuleiro de jogo em que se pode fazer mais do que ler: contemplar, decifrar e até atuar.

Martos García (2009, p. 58), ancorado em termos bakhtinianos, aponta que há duas possibilidades de leitura dos mapas em uma saga: uma leitura centrífuga ou uma

leitura centrípeta. A leitura centrípeta seria uma leitura convergente. O leitor apenas decodifica o nome das cidades, regiões e os aspectos gráficos presentes na cartografia e os relaciona com o que está lendo. É uma relação de leitura mais estreita e menos livre, mas com uma função importante e objetiva - a função de denominar localizações, cidades e até personagens. Por sua vez, a leitura centrífuga é divergente, pois ela possibilita maior liberdade de interpretação. Nessa modalidade, o leitor pode criar novos enredos e imaginar novos rumos para a história. O mapa assim torna-se um encadeador de fabulações; o cenário é convertido no autêntico protagonista de uma saga e deixa de ser apenas um plano de fundo.

Os mapas presentes em *A guerra dos tronos* podem ser lidos de forma centrífuga ou de forma centrípeta (MARTOS GARCIA, 2009, p. 58). Quando o leitor relaciona as cidades e castelos citados no enredo e localiza os personagens no mapa, está fazendo uma leitura centrípeta, ou seja, lê o mapa ficcional da mesma forma que se lê um mapa normal. Porém, há possibilidade de fazer uma leitura centrífuga, que acontecerá quando o leitor ler o mapa ficcional por ele mesmo, sem ficar preso ao enredo do romance. Por exemplo, quando o leitor analisa o mapa e percebe a existência das Ilhas de Ferro, pode fabular em relação aos seus habitantes, os tipos de governo, pode criar um enredo nesse espaço, apenas com as características geográficas presentes.

## **Considerações finais**

Umberto Eco (1994), em sua obra *Seis passeios pelos bosques da ficção*, mobiliza a metáfora do bosque para ilustrar as duas formas a partir das quais um texto literário pode ser lido. A mesma metáfora pode ser utilizada para ilustrar as duas possíveis leituras de uma saga. O leitor pode tomar contato com uma única obra e se dar por satisfeito, ou percorrer “o bosque” e consumir todas – ou quase todas – as obras e adaptações de uma saga. Em outras palavras, em uma saga, podemos ser leitores de obras ou explorados de mundos. Isso porque a principal e essencial característica de uma saga é a criação de uma nova realidade: um mundo completo e autoconsciente é forjado. Demonstramos nesse artigo alguns dos contornos do mundo criado por George R. R. Martin em *As crônicas de Gelo e Fogo*. Um leitor pode apenas ler a saga principal ou então procurar consumir as representações da história em outros meios, como os quadrinhos e a série televisiva, ou então os produtos que ampliam a história.

Nosso percurso analítico comprovou que as sagas são inspiradas pelos mitos e por estruturas narrativas observadas há séculos. São outras colorações, mas a mesma essência: a saga atualiza o mito. O sucesso das sagas fantásticas sinaliza que, apesar das mudanças tecnológicas, da convergência midiática, o ser humano ainda tem a

necessidade de ouvir histórias ao redor de fogueiras como fazia em tempos passados. No entanto, ao invés de discutir as histórias em volta do fogo, utiliza redes sociais, aplicativos e outros recursos digitais. É o mesmo movimento em busca do outro, a mesma busca inconsciente por entender melhor sua essência por meio da ficção. Essa busca deve ser valorizada e ampliada, jamais condenada, pois é a expressão da busca por experiências literárias. Dessa maneira, o objetivo principal do artigo foi alcançado, pois ao descrever o enredo e as diferentes obras inspiradas na obra de George R. R. Martin comprovamos o quanto a necessidade de incorporação de um mundo ficcional por leitores pode motivar o consumo de sagas fantásticas.

Cabe destacar que não foi objetivo do nosso trabalho avaliar a qualidade estética ou o valor literário de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. O objetivo geral de nossa pesquisa foi caracterizar a série como uma saga fantástica. Isso porque, ao considerar a obra de Martin uma saga, há melhor arsenal metodológico para compreender sua popularidade entre os jovens leitores. Dessa maneira, caracterizamos *As Crônicas de Gelo e Fogo* como uma saga fantástica à medida que comprovamos que as características de uma saga são verificáveis em sua estrutura: a importância de paratextos, a transmidialidade, a existência de fãs e consumidores, o fato de o mercado produzir inúmeros produtos sobre os livros, além das características elencadas do paracosmos. Assim, descobrimos que, por trás do sucesso dos *best sellers*, há a criação de um mundo complexo e plural e é possível observar uma interessante hibridação de mitos e símbolos. A narrativa de Martin permite que façamos profícuas reflexões sobre a nossa sociedade e a condição humana do século XXI.

Sagas fantásticas, assim, podem ser leituras realmente significativas, de grande potencial para a formação de leitores críticos e competentes. Para isso acontecer, a saga precisa, efetivamente, mobilizar elementos insólitos e permitir uma leitura crítica e profunda. Não são todas as sagas que permitem isso, já que, segundo Martos García (2011, p. 17), há aquelas que constroem “mundos alternativos nada críticos com a realidade que impera.” Isso pode acontecer quando não é possível verificar na história da saga uma plurissignificação de sentidos, a imaginação e a fantasia estão a serviço do lucro fácil e o didatismo e as lições de moral imperam sobre os enredos criativos. Na breve análise empreendida sobre o primeiro volume da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo* nos permite afirmar que esse não é o seu caso: a narrativa de Martin mobiliza e atualiza mitos e figuras que podem levar leitores a uma possível identificação. Ou seja, é uma leitura que permite a constituição de legítimas experiências literárias.

## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- \_\_\_\_\_. O discurso no romance. In: \_\_\_\_\_. *Questões de literatura e de estética – a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 1988. p. 71-210
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- CANDEIAS, Jorge. *Sobre a tradução de Martin no Brasil: o processo* Disponível em: <<http://lampadamagica.blogspot.com.br/2010/08/sobre-traducao-de-martin-no-brasil-o.html>>. Acesso em: 22 mar. 2016.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 17. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- DEDOPULOS, Tim. *Desafios e Enigmas dos Tronos*. São Paulo: Ediouro, 2015.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. A importância do mapa no contexto escola. *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 15, n. 2, p. 1-9, maio/ago. 2011.
- GARCIA RIVERA, Glória. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). *Primeras noticias. Revista de literatura*, n. 207, p. 61-70, 2004.
- HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. *Revista Confins*, n. 5, abr. 2009. Disponível em: <<http://confins.revues.org/index5724.html>>. Acesso em: 12 ago. 2015.
- HBO. *GAME OF THRONES* (1ª, 2ª, 3ª temporadas completas). Fabricado sob licença da Warner Bros. Entertainment Nederland B. V. (WBEN). Manaus: AMZ Mídia Industrial, 2014. 15 DVDs. Legendados.
- JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. São Paulo: Cultrix, 1976.
- LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015.
- MARTIN, George R. R. *A Guerra dos Tronos: as crônicas de gelo e fogo*. Tradução Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2010.
- \_\_\_\_\_. *A dança dos dragões*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2012.
- \_\_\_\_\_. *O cavaleiro dos Sete reinos*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2014.
- MARTIN, George R. R.; GARCÍA, Elio M. Junior; ANTONSSON, Linda. *O mundo de gelo e fogo: a história não contada de Westeros e As Crônicas de Gelo e Fogo*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2014.
- MONROE-CASSAL, Chelsea; LEHRER, Sarah. *A Feast of Ice and Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbook*. New York: Bentan, 2012.

- MARTOS NÚÑEZ, Eloy. Posmodernidad. In: *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. Red Internacional de Universidades Lectoras. Espanha: Santillana, 2013. p.572-575.
- MARTOS GARCIA, Alberto. *Introducción al... mundo de las sagas*. Badajoz: Universidade de Extremadura, 2009.
- \_\_\_\_\_. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2011 p. 13-36.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2005
- WESTFAHL, Gary. De volta ao ovo: Os prelúdios de As Crônicas de Gelo e Fogo. In: LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015. p. 71-88.
- WHITEHEAD, Adam. Um mundo incerto: história e contagem de tempo em Westeros. In: LOWDER, James (Org.). *Além da Muralha: explorando o universo de As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin*. Tradução Márcia Blasques. São Paulo: Leya, 2015. p. 61-70.