



Poniente medieval

La Edad Media
en la fantasía
épica de
JUEGO DE TRONOS

DAVID PORRINAS
(coordinador)



Madrid, septiembre 2019

© *Poniente medieval. La Edad Media en la fantasía épica de Juego de Tronos.*
David Porrinas Gonzalez (coord.)

Esta edición es propiedad de EL TERCER SELLO y no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir o convertir a cualquier medio impreso, electrónico o legible por máquina, enteramente o en parte, sin su previo consentimiento. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Todos los derechos reservados.

© De los textos: Sus autores

© De las imágenes: Sus autores

© EL TERCER SELLO es propiedad de
Ediciones de La Ergástula, S.L.,
Calle de Béjar 13, local 8
28028 – Madrid
www.laergastula.com

Diseño y maquetación: El tercer sello

Imagen de portada: El tercer sello

I.S.B.N.: 978-84-120931-0-0

Depósito Legal: M-29423-2019

Impreso en España – *Printed in Spain.*

Occidente medieval

*La Edad Media en la fantasía
épica de Juego de Tronos*

Índice

Prólogo

POR JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR

9

Juego de Tronos y Edad Media

POR DAVID PORRINAS GONZÁLEZ

15

LA TRADICIÓN LITERARIA

Canción de Hielo y Fuego dentro del género fantástico
épico-medieval

POR JORDI MORERA

27

LOS ESCENARIOS

El espejismo urbano en *Juego de Tronos*

POR ALBERTO RECHE ONTILLERA

47

Tras altos muros de piedra (o hielo).

Castillo y fortificación en los Siete Reinos (y el Medievo)

POR CARLOS J. GALBÁN MALAGÓN

59

EL PODER, AGENTES Y RESORTES

El poder masculino Reyes y emperadores

POR COVADONGA VALDALISO CASANOVA

83

Choque de Reinas. La pluralidad de la realeza femenina

POR DIANA PELAZ FLORES

97

El papel de la mujer. Damas, esposas y concubinas

POR LLEDÓ RUIZ DOMINGO

111

La justicia en *Juego de Tronos*

POR JESSICA CARMONA GUTIÉRREZ

129

LA GUERRA: PROTAGONISTAS, ORGANIZACIÓN Y EFECTOS

- El fuerte guerrero enfrenta enemigos.
Organización y práctica de la guerra
POR EKAITZ ETXEBERRIA GALLASTEGI 147
- Un mundo de caballeros y caballería
POR DAVID PORRINAS GONZÁLEZ 165
- Cuerpos y operaciones especiales en la *Canción de hielo y
fuego* Referentes históricos medievales
POR JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ GARCÍA 191
- Guerra y miseria. Las huellas de la violencia
en la Tierra de los Ríos
POR CARLOS J. RODRÍGUEZ CASILLAS 213

SEXO, CRIMEN Y CONSPIRACIONES

- Sexo de hielo y fuego. Ser sexual en un mundo medieval
POR ANA E. ORTEGA BAÚN 227
- El crimen político en *Juego de Tronos*
POR ÓSCAR VILLARROEL GONZÁLEZ 241

PARA SABER MÁS

- BIBLIOGRAFÍA 257
- LOS AUTORES 273

Prólogo

Observar el pasado y analizarlo no es lo mismo. El historiador asume que su compromiso es el de interpretar las fuentes conservadas e imaginar las que no han llegado a nuestras manos. El cometido, como profesionales que nos dedicamos a explicarles a los demás las cuestiones de un tiempo que ya no volverá, es claro en este sentido. Pero cuando nuestro discurso se queda marginado a raíz de otros canales que conectan con la sociedad de una forma fácil y generalizada, además de las preguntas que por soberbia o por despecho nos solemos hacer, deberíamos realizar un planteamiento de autocrítica y añadir una cuestión a las anteriores: ¿qué hacemos mal o qué no hacemos para que esto suceda?

Dar la espalda a la realidad es una opción, pero no es la adecuada. Ni la correcta. Los historiadores, como el resto de los investigadores y docentes que nos dedicamos al campo de las Humanidades, tenemos el reto de enfrentarnos a un mundo con unas reglas diferentes, con unos conceptos distintos y una tecnología que ha convertido a la civilización en la que nos desenvolvemos en un universo de lo digital. La información ya no es exclusiva de unos pocos, y los medios para difundirla forman parte de nuestras vidas. La televisión, el cine, internet, el videojuego, sin olvidar el cómic... se han unido a la tradicional novela, la pintura, la escultura... incluso la arquitectura, como canales de expresión y comunicación. Pero es cierto que esa tecnología del siglo XX y la incorporada en el XXI ha hecho que los mensajes lleguen a más personas, y que cualquier hecho, relato o noticia se convierta en un fenómeno de masas, sobre todo a través de la imagen y el sonido.

La tradición y la cultura queda forjada por una serie de iconos y de conceptos, configurados a lo largo de años, de memorias subjetivas y de formas que permanecen unidas a la manera en la que interpretamos y asumimos el pretérito. Además, es un hecho que no solo se restrin-

ge a una época sino también a un espacio en una combinación de dos dimensiones, que hace que identifiquemos “Roma” o “Renacimiento” como conceptos culturales claros; otra cosa es que sean acertados o no. Lo interesante es que esos modelos son reconocidos, o al menos reconocibles, por la mayoría de las personas.

En este sentido, un periodo tan indefinido como amplio en sus contenidos, acontecimientos y desarrollos culturales como lo es el que convenimos en denominar “medieval”, se beneficia de forma destacada de la situación descrita frente al resto de etapas. No hay duda de que se trata de una iconografía basada en una serie de imágenes que todos reconocemos, tanto legos como especialistas: un castillo, un caballero con su armadura, la princesa, el aldeano, la guerra, una espada... Además, el siglo XIX consolidó un conjunto de escenarios en el que se ha cimentado lo que hoy consideramos como medieval. El localismo, el regionalismo y el nacionalismo hicieron entonces el resto. Por ello, no es descabellado aludir a que los medievalistas partimos con una clara ventaja, y es que esos modelos nos permiten comunicar nuestra labor más fácilmente. Otra cosa es que pensemos que es más complicado rehacer algo que construirlo desde el principio, cuestión que es más que dudosa o al menos digna de un debate intenso.

El libro que tenemos en las manos no es otra cosa que ese intento por parte de un elenco de medievalistas de aprovechar esa iconografía para comunicar lo que fue un pasado imbricado en un presente. El éxito de la obra de Martin es posible que no hubiera tenido la misma dimensión sin una excepcional serie de televisión, acompañado todo por un impresionante abanico comercial de mercadotecnia. Sabemos que una y otra, al igual que lo ha hecho el videojuego homónimo, ha marchado por sendas distintas, y es la prueba de que el fenómeno transmedia ya es un hecho consolidado. Hay literatura que ha buscado la explicación del fenómeno *Juego de Tronos* desde diversas perspectivas, incluso desde el propio medievalismo —insisto, esta obra se añade de forma brillante a esa lista—, pero hay que preguntarse ahora la razón de por qué tanto el lector como el telespectador quedan atrapados por una narrativa y unos escenarios que identifican como “medievales”. No solo se trata de un palacio, de un paisaje o de una vestimenta: es el entramado social, el papel de la mujer, el concepto vasallático de lealtad, una heráldica reconocible, un sistema económico... y un largo y complejo tejido de iconos y desarrollos que hunden su verosimilitud en el periodo medieval, y que

es lo que hace que el usuario, de forma pública o individual, identifique ese universo legendario con un medievo más cercano a la realidad.

De una forma u otra, todo aquello que reconocemos nos hace sentir más cómodos y, en último término, nos agrada en mayor medida. Aunque sea en esa iconografía imaginada, esperamos que un caballero vaya vestido como tal, que un salón palaciego tenga un aspecto y decoración lujosa... incluso que salgan dragones que vuelan y escupen fuego, aunque sabemos que nunca existieron pero que sí engrosan la larga lista de elementos que hacen que un escenario *parezca* medieval. En pocas ocasiones “parecer” tiene unas connotaciones esenciales como esta. Siempre he pensado que la realidad ha superado la ficción en cualquiera de sus manifestaciones, desde los comportamientos más primarios como humanos hasta el desarrollo de las propias vidas, tanto por las limitaciones de entonces como por sus posibilidades. Nos parecen cosas de otro tiempo, irracionales, pasionales, de traición y lealtad, de violencia cruenta a extremo, sadismo en algún caso, y que gustamos identificar como elementos propios de la época medieval. Desde esa perspectiva, y en un sentido lógico, deberíamos rechazarlo de plano; por ello, la duda surge cuando nos planteamos cómo es posible que sea el medievo una de las épocas que más atrae a la sociedad de hoy, occidental o no, con notables excepciones, lógicamente. Razones son muchas y no se trata de valorarlas aquí, aunque *Juego de Tronos* beba en esas mismas fuentes. Es el aspecto más romántico de la historia, y me refiero de forma concreta al movimiento cultural, el que nos retrotrae con una perspectiva idealizada de la Edad Media, incluso con ensalzamiento y aspiración a recuperar esencias de entonces. Otra cosa diferente es cuando de manera paralela marcha el concepto más renacentista del periodo medieval, y es entonces cuando solo queremos quedarnos con la “parte buena”, la de la excelencia individual, la de la honestidad y valor de la asociación, familiar, gremial o religiosa. De forma simple, la identificación de la serie como de “fantasía medieval” es lo suficientemente clara como entender el género de forma correcta.

Uno de los valores que hay que ponderar de *Juego de Tronos* es precisamente el recurso a su sustrato de verosimilitud histórica; y en eso se fundamentan los estudios que componen este libro. Son numerosas las referencias y reflejos a los que Martin recurrió para construir su ficción, que en muchas ocasiones, conforman un divertimento al buscar esos ecos. A los consabidos ejemplos de la Guerra de las Dos Rosas, la

Heptarquía, el Muro de Adriano y los pictos, los mongoles, la heráldica, el fuego griego, el papel que desempeñaban las estrategias matrimoniales, los grupos sociales y un largo listado, incluido en el de una geografía muy “familiar”, hay que añadir el recurso de escenarios concretos, arquitectónicos y paisajísticos, que aportan los estilos de los diferentes reinos que componen el universo de *Juego de Tronos*. Desiertos áridos y mercados bulliciosos, palacios originales de diversos movimientos culturales identificados con su ubicación geográfica, castillos y sus defensas, puertos... son entornos muy reconocidos, esperados por el lector-espectador-videojugador, y que terminan en un proceso ya antiguo de fijar iconos, de consolidar e identificar escenarios reales-escenarios de ficción y personajes-actores. Este hecho no es de importancia menor, ya que se ha generado un turismo geográfico en torno a *Juego de Tronos* que ha originado un desarrollo de esa industria del ocio en las localizaciones concretas; el castillo de Almodóvar del Río, las Bardenas Reales, los Reales Alcázares sevillanos, Itálica, Gerona, Cáceres, alcazaba de Almería y algunos lugares de su provincia, Vizcaya... componen una ruta específica. La tecnología digital permite los retoques que solicitan los creadores en este caso de la serie, pero que termina por identificar el lugar real con el inventado; para los actores es más claro, por cuanto las carreras de muchos de ellos quedarán marcadas por los papeles en *Juego de Tronos*. Cabe preguntarse si existe la posibilidad de confundir realidad y ficción, pues es posible que el discurso repetido y la ausencia de referentes auténticos lleven, en algunos casos, a convertir en certezas lo que es producto de la imaginación (aunque sea surgido al amparo de esos hechos comprobables). No es nuevo, ya que Sherlock o don Quijote diluyen su existencia entre muchas personas que los identifican como personajes reales del pasado. Ya son dos las ocasiones en que he tenido que leer en exámenes que los vándalos se habían convertido en el pueblo de los ándalos. Es un hecho que *Juego de Tronos* ha calado como fenómeno cultural en buena parte de la sociedad. ¿Preocupante? No creo, si acaso anecdótico. Otras cosas generan una preocupación mucho mayor, o deberían hacerlo. Las matanzas, los asesinatos y el sadismo de las torturas los identificamos con un medievo pretérito, lejano cuando no legendario. Lo cierto es que Eisenhower quiso filmar lo que se descubrió en Ohrdruf el 4 de abril de 1945 con el fin de que no hubiera posibilidad

de negar en un futuro lo que era evidente. Y son hechos del siglo XX, muy alejados de la época medieval.

Las reacciones más primarias, en tanto que son condición instintiva y producto de nuestras costumbres y reflejos, y las respuestas más esperadas, forjadas por una serie de decisiones conscientes, son el cimiento para la construcción del verdadero éxito de *Juego de Tronos*, que bien podría haberse llamado Juego de Tramas. Desde la traición hasta la deslealtad o la entrega de la propia vida en busca de un bien común y general, las acciones de los personajes nos conducen por senderos de gloria y de miseria, vistos como héroes y anti-héroes. Hablemos de los primeros, de los que hoy adolecemos, inmersos en un mundo de relativismo general. El medievo se configura como una cantera de ídolos que, si no existen, se inventan. Básicamente, considero que es una de las características más importantes que nos hacen atractiva esta extensa época, repleta de grandes personajes que buscaban el amor, la lealtad, el poder, la honestidad, la salvación... en último término ejemplos para conseguir la nuestra. El héroe no es exclusivo de lo que reconocemos como Edad Media, pero es el periodo que más lo ha "cultivado". Independientemente de los giros argumentales a los que son sometidos los protagonistas en la serie y la novela, no es descabellado calificar de comportamiento quijotesco a alguno de ellos, caso de Jon Nieve. Buscamos héroes y heroínas, personas dignas con comportamientos honestos que dignifiquen a hombres, y mujeres empoderadas que desarrollen labores de decisión precisamente en un tiempo donde esto era la excepción, de ahí que Sansa, Daenerys, Cersei o Arya tengan su pequeño o gran altar en nuestra galería de figuras de *Juego de Tronos*.

Junto a esta mitificación de personajes, escenarios y situaciones, localizados además en una atmósfera legendaria que termina por atraparnos en una simbiosis de mitología y veracidad histórica, nos encontramos con la otra faceta más identitaria del medievo, y por eso ubicamos sin dudar tanto a los libros como a la serie en un marco de iconografía medieval. Ya no solo son los héroes, sino también los monstruos. Lo irracional los genera, aunque los verdaderamente peligrosos son los que origina la razón, como bien lo mostró Goya. Es interesante que mayoritariamente no haya duda de que no existían monstruos, como los cuervos de tres ojos, algo característico en civilizaciones con un conocimiento precario de la naturaleza, que identificaban lo monstruoso con lo desconocido o lo feo. En último término, era y es una manera

de buscar aberraciones en casas ajenas cuando el verdadero monstruo lo encarna el propio interior. Esas deformidades, vistas como algo anti-natural, pertenecieron al bagaje cultural popular, donde el monstruo apocalíptico era el resultado de los miedos terrenales y de los de una condenación eterna. En realidad, los dragones son precisamente eso: engendros que escupen fuego destructor, que no tiene nada que ver con un fuego salvador sino todo lo contrario. Ese “dragón” al que venció San Jorge no fue entendido de otra manera. Esos miedos, ese ámbito de lo sobrenatural, forma parte esencial de *Juego de Tronos* como lo fue en el medievo. Dioses antiguos y nuevos, el Señor de Luz, el paganismo de los salvajes situados más allá del Muro... enmarcan la cosmogonía religiosa del relato. El miedo termina siendo común, como la venganza, y son sentimientos primarios que hace que el usuario se identifique con los personajes que ve. El *malo* y el *bueno* aparecen como elementos narrativos ya tradicionales, pero lo interesante de *Juego de Tronos* es la complejidad y las múltiples aristas de casi todos sus personajes y situaciones, y es seguro que buena parte de su éxito radica ahí.

El orgullo, la pasión y la emoción de escribir el prólogo de este volumen, con tan acertados planteamientos de excelentes medievalistas, satisface un deseo personal —y me arriesgo a pensar que los autores que escriben aquí también lo comparten—, y no es otro que el de estar convencido de que nos enfrentamos a un nuevo escenario en las Humanidades. El reto es enfrentarnos a esos miedos, que asumen la forma de tecnología digital, de globalización y de una demanda social más ambiciosa que la existente hasta ahora. Este libro es un buen ejemplo de abordar desde una perspectiva más transversal y heterodoxa la disciplina que nos apasiona, que no es otra que la del conocimiento sobre el pasado que identificamos como medieval. Por lo tanto, nos tenemos que felicitar de que El Tercer Sello, los promotores de este volumen y los autores que han escrito en él, hayan empleado esfuerzos en derribar el muro, y no para alentar “la llegada del invierno”, sino precisamente para garantizar una primavera que asegure en una sociedad dominada por la precipitación, un futuro para la reflexión, la meditación y los debates necesarios que son el objetivo de las Humanidades.

Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR

Catedrático de Historia Medieval, Universidad de Murcia

Introducción

Juego de Tronos y Edad Media

POR DAVID PORRINAS GONZÁLEZ

El libro que planteamos aquí es un análisis de algunas de las influencias históricas medievales que pueden detectarse en la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* y su correlato televisivo, la serie *Juego de Tronos*, producida por HBO. Las novelas, y especialmente la serie, se han convertido en un auténtico éxito que ha arrastrado a un cada vez más creciente número de seguidores, produciéndose un fenómeno fan sin precedentes, elevándolo a la categoría de fenómeno social. Elevadas ventas, índices de audiencia estratosféricos, presencia habitual en medios de comunicación y redes sociales son algunos indicadores que nos permiten calibrar el impacto que en la sociedad tienen estas producciones literarias y televisivas. Existen legiones de oyentes y lectores verdaderamente entusiasmados, que no se conforman con leer, releer, visualizar y volver a ver novelas y capítulos, que quieren algo más, que desean saber más, y por ello consumen distintas publicaciones relacionadas.

Es por todo ello que resulta pertinente un análisis “histórico”, realizado por historiadores, de distintos aspectos de una ficción épica pseudomedieval que tienen cierta vinculación con fenómenos y procesos históricos, especialmente medievales. Por lo tanto nuestra tarea ha consistido en determinar hasta qué punto puede considerarse “histórico” o “me-

dieval” tal o cual fenómeno o aspecto, y exponer nuestras conclusiones apoyándonos en los conocimientos históricos que tenemos, intentando emplear para ello un lenguaje comprensible para un público presumiblemente amplio y no necesariamente familiarizado con libros de Historia pura, de corte académico y más técnico. Es por ello que se ha procurado el empleo de un lenguaje más cercano a lo divulgativo que a lo académico, a un sin renunciar al imprescindible rigor histórico, intentando usar la menor cantidad posible de notas eruditas, aunque entendiendo que es necesario introducir algunas especialmente relevantes y pertinentes.

El grupo de profesionales que he tenido el honor de coordinar está compuesto por auténticos especialistas en las materias y temáticas que se analizan y presentan en este libro, contando la mayoría de ellos con una trayectoria académica, investigadora y docente destacable. Un criterio básico para seleccionar a los participantes en esta obra, además de sus currículos académicos, ha sido que fueran seguidores de las producciones generadas por el denominado “Universo Martin”, que hubieran disfrutado como quien les coordinaba de las novelas o la serie. Buscábamos una implicación profunda por parte de ellos para mostrar a un público amplio lo mucho que de medieval podemos apreciar en *Canción de Hielo y Fuego-Juego de Tronos (CdHyF-JdT)*. Estamos convencidos de que el análisis histórico de ficciones literarias como la estudiada interesa a un público amplio y entregado, con cierta necesidad de profundizar en la imagen de la Historia que se proyecta en la pantalla y en las páginas de las novelas.

El resultado de esta interacción entre quien habla y los autores son los trece capítulos que constituyen este libro coral. En ellos se ha pretendido abordar el estudio y análisis de temas especialmente relevantes que aparecen en las ficciones literaria y televisiva y que muestran nítido reflejo de fenómenos, procesos o tipos sociales medievales, históricos en definitiva.

Un primer bloque, compuesto por un único capítulo, ha sido concebido para situar *Canción de Hielo y Fuego* dentro de una tradición literaria antigua y fecunda, el género épico-fantástico medieval, o de raigambre medieval, que se desarrolla en la Edad Media con producciones como las sagas nórdicas, la épica, las novelas de caballería, y que en algunos aspectos tendría sus orígenes en una antigüedad remota, en composi-

ciones atribuidas a Homero como la *Iliada*. A través de las líneas re-dactadas por el filólogo Jordi Morera nos adentramos en la trayectoria vital y literaria de George R. R. Martin y en los influjos que pudo recibir el autor estadounidense de otras obras anteriores, continuando así una tradición fértil, jalonada por hitos como *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien, o las revistas pulp que influyeron en la cultura popular americana, como las de Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, C.L. Moore y H.P. Lovecraft, y que tiene su máximo exponente en las obras de Robert E. Howard y Fritz Leiber. Otros autores y sus obras posteriores parecen haber influido en las concepciones martinianas, dando cuenta el autor de la mayoría de ellas, en un capítulo que nos permite comprender mucho mejor el universo de Martin y cómo éste pudo gestarse. Especialmente relevante en este sentido es el novelista y académico francés Maurice Druon, autor de la saga *Los reyes malditos*, siete novelas históricas que recrean los acontecimientos acaecidos en la Francia de la primera mitad del siglo XIV, y que es considerada por el propio Martin como el verdadero *Juego de Tronos*.

La sección segunda analiza dos de los escenarios más arquetípicos de la Edad Media, y que lo son también en las novelas de Martin y la serie de televisión. Nos referimos a ciudades y castillos. Como si del mismo Medievo se tratara, asistimos en la ficción al desarrollo de uno de los tópicos tradicionales más asociados al periodo, el de la inexistencia de verdaderas ciudades, dándose el fenómeno que Alberto Reche Ontillera, autor de este capítulo, denomina “espejismo urbano”. Detecta además otros tópicos e imágenes asociados a las ciudades medievales que tienen su reflejo en *CdHyF-JdT*, como el trasiego de gentes de toda condición, la suciedad, los malos olores, la agrupación de los oficios por barrios y gremios. Algunas de estas ciudades estaban dotadas de murallas para defenderse de agresiones exteriores, eran auténticas fortalezas, complementando con castillos de inferior categoría la articulación del territorio. No podía faltar aquí un capítulo que analizara esas construcciones tan idiosincrásicas del periodo medieval como son castillos y fortalezas. Carlos J. Galbán Malagón examina en esta parte el significado, función, aspectos técnicos, percepción de esas construcciones medievales y el reflejo que de todo ello muestra la ficción martiniana y televisiva. Aporta

además un sugerente material gráfico, fotografías propias de castillos europeos relevantes.

Un tercer bloque temático indaga en el poder, sus esferas, agentes y resortes. No cabe duda de que reyes y emperadores son protagonistas centrales en la obra de Martin, la serie de HBO y en la Edad Media, compartiendo características comunes en los tres casos. Para analizar la imagen de la realeza medieval que proyecta *Juego de Tronos* Covadonga Valdaliso Casanova, una de las máximas autoridades españolas en realeza medieval, realiza un recorrido sobre la significación del reino, el trono y el rey en la Edad Media, y su correlato en el universo concebido por G. R. R. Martin. Ese capítulo se complementa con el que desarrolla Diana Pelaz Flores, analizando en este caso los atributos, significado y percepción de las reinas medievales, siendo emperatrices y reinas, con cierto influjo medieval, protagonistas destacadas en la ficción. Esta autora aborda temáticas tan atractivas como “las caras de la feminidad política” que representan reinas y emperatrices, la instrumentalización de la belleza, el manejo de las emociones, la identificación con animales poderosos como el dragón, la loba, la leona...La mujer, muchas veces tan olvidada por la Historia, tiene un papel esencial en el desarrollo histórico medieval y también en la obra de Martin.

Dada esa importancia del elemento femenino en el devenir histórico, también el medieval, era necesario dedicar un capítulo a su papel en la sociedad, los distintos tipos humanos de mujeres. A ello dedica Lledó Ruíz Domingo las páginas de su interesante y esclarecedor capítulo. La joven historiadora valenciana analiza el papel de distintos tipos de mujeres medievales y su correlato en *CdHyF-JdT*, empezando su recorrido por las mujeres nobles, educadas para servir, estrechar alianzas a través del matrimonio, entre otras cosas. Pone varios ejemplos que nos permiten vislumbrar ese mundo medieval que emerge en la ficción. Algo similar desarrolla en un segundo apartado, donde indaga en las mujeres que rezan y las que trabajan. Dedicar una tercera sección a hablarnos de la conexión del sexo femenino con el mundo de la magia y la brujería, tan presente en la Edad Media como en las novelas de Martin y la serie de HBO, para terminar por ilustrarnos sobre otro tipo social femenino presente en ambas realidades, la histórica y la ficticia, y que no es otro que la de la prostituta. Cierra este bloque un capítulo dedicado a la justicia, a su concepción y métodos de aplicación, un resorte consustancial e indisoluble del ejercicio del poder. Jessica Carmona realiza en este

Los autores

Jessica CARMONA GUTIÉRREZ es licenciada en Historia por la Universidad de Extremadura. Autora de la monografía *Extremeños condenados a galeras. Delito y represión en tiempos de Felipe II*, su trabajo se centra en el estudio de la violencia y la justicia en la Extremadura del periodo moderno (siglos XVI-XVIII).

Ekaitz ETXEBERRIA GALLASTEGI es investigador predoctoral en la Universidad del País Vasco, donde desarrolla su tesis en torno a la estrategia y táctica militar en la Castilla del siglo XV (1407-1492).

Carlos J. GALBÁN MALAGÓN es arqueólogo medievalista. Doctor por la Universitat de Barcelona y Licenciado en Historia por la Universidad de Santiago de Compostela. Compagina como puede su vida personal y profesional con la investigación sobre fortificaciones, guerra y nobleza en la Baja Edad Media.

cjgalban@gmail.com

Jordi MORERA (Granollers, 1974) es licenciado en Filología Inglesa y Máster en Estudios Ingleses Avanzados. Sus estudios de doctorado se centran en la épica renacentista de Edmund Spenser. Profesionalmente, enseña inglés y también es tutor de crítica literaria y literatura medieval y renacentista en la UNED. Sus intereses giran alrededor del maridaje entre la novela histórica, la mitología y el género fantástico, y colabora con el blog de divulgación académica *Studia Humanitatis*.

Ana E. ORTEGA BAÚN es licenciada en Historia y DEA por la Universidad de Valladolid. Especialista en todo lo relacionado con el sexo y la sexualidad entre el siglo X y mediados del XVI en la Corona de Castilla, tema del que versa su tesis doctoral. Premio Medievalismo 2015. De vez en cuando escribe en revistas divulgativas, colabora en programas de radio y hace comparaciones entre la actualidad y el medievo en www.sexomedieval.com.
anae.ortegabaun@hotmail.com

Diana PELAZ FLORES es profesora ayudante doctora de la Universidad de Santiago de Compostela. Doctora en Historia Medieval por la Universidad de Valladolid (2015), su principal línea de investigación se ha centrado en el estudio del poder de la reina consorte en la Corona de Castilla durante el siglo XV.
diana.pelaz@usc.es

David PORRINAS GONZÁLEZ, es profesor en la Universidad de Extremadura y doctor en Historia Medieval por la misma universidad. Ha impartido docencia en las facultades de Filosofía y Letras, Formación del Profesorado, Biblioteconomía-Documentación y Educación de la UEx. Es especialista en caballeros y guerras medievales y en Rodrigo Díaz, el Cid Campeador.

Alberto RECHE ONTILLERA es doctor en historia medieval, especializado en el mundo urbano y en los tópicos históricos. Combina su faceta académica en el *Institut d'Estudis Medievals* de la UAB con la divulgación histórica, tanto a nivel radiofónico (*A les portes de Troia*) como escribiendo para revistas como *Historia Nacional Geographic* o *Sàpiens*

Carlos J. RODRÍGUEZ CASILLAS es doctorando en Historia Medieval por la Universidad de Extremadura. Autor de diversos libros y artículos, ha hecho de la guerra medieval su principal línea de investigación.
crguezcasillas@gmail.com

José Manuel RODRÍGUEZ GARCÍA, es profesor del Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas de la UNED. Es un especialista en la Historia Militar e Historia de las Cruzadas en la Edad Media, con especial énfasis en las Órdenes Militares y los servicios de información

Lledó RUIZ DOMINGO es investigadora predoctoral en la Universidad de Valencia, donde desarrolla su tesis sobre las Reinas consortes de la Corona de Aragón en la Baja Edad Media.

Covadonga VALDALISO CASANOVA es licenciada en Historia por la Universidad de Cantabria y Doctora en Historia Medieval por la Universidad de Valladolid. Está especializada en el estudio de la historiografía bajomedieval ibérica y en el análisis de algunas monarquías del periodo. Trabaja como investigadora en el Centro de História de la Universidade de Lisboa.
covaldaliso@hotmail.com

Óscar VILLARROEL GONZÁLEZ es doctor en Historia Medieval por la Universidad Complutense de Madrid (2006) y profesor titular de Historia Medieval en la esa misma universidad. Sus líneas de investigación principales versan sobre el poder político y la diplomacia en el ámbito castellano.
osvillar@ucm.es