



UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

HENRIQUE BONDAN RAMPAZZO

**DA TINTA AO SANGUE: O ENSINO DE IDADE MÉDIA A PARTIR DE GAME OF
THRONES**

**CAXIAS DO SUL
2022**

HENRIQUE BONDAN RAMPAZZO

**DA TINTA AO SANGUE: O ENSINO DE IDADE MÉDIA A PARTIR DE GAME OF
THRONES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História como pré-requisito para obtenção do título de mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Radunz

**CAXIAS DO SUL
2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade de Caxias do Sul
Sistema de Bibliotecas UCS - Processamento Técnico

R177d Rampazzo, Henrique Bondan

Da tinta ao sangue [recurso eletrônico] : o ensino de idade média a partir de Game of Thrones / Henrique Bondan Rampazzo. – 2022.

Dados eletrônicos.

Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em História, 2022.

Orientação: Roberto Radnuz.

Modo de acesso: World Wide Web

Disponível em: <https://repositorio.ucs.br>

1. História - Estudo e ensino. 2. Idade Média - História. 3. Game of thrones (Programa de Televisão). 4. Ensino audiovisual. 5. Fantasia - Educação. I. Radnuz, Roberto, orient. II. Título.

CDU 2. ed.: 37.016:94(073)

Catalogação na fonte elaborada pela(o) bibliotecária(o)
Márcia Servi Gonçalves - CRB 10/1500

DA TINTA AO SANGUE: O ENSINO DE IDADE MÉDIA A PARTIR DE GAME OF THRONES

Henrique Bondan Rampazzo

Trabalho de Conclusão de Mestrado submetido à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em História, Área de Concentração: Ensino de História: Fontes e Linguagens. Linha de Pesquisa: Fontes e Acervos na Pesquisa e Docência em História.

Caxias do Sul, 26 de abril de 2022.

Banca Examinadora:

Dr. Roberto Radunz

Universidade de Caxias do Sul

Dr. Nilton Mullet Pereira

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dra. Terciane Ângela Luchese

Universidade de Caxias do Sul

RESUMO

No presente trabalho, discute-se o uso do gênero da fantasia no ensino de História. Filmes e seriados com ambientação medieval permeiam cada vez mais a cultura popular do mundo contemporâneo; grandes sucessos de bilheteria e crítica, eles atraem multidões que, contudo, tomam muitos dos aspectos mais realistas dessas obras como verídicos, apesar de elementos obviamente fantásticos. A falta de análise acerca de tais verossimilhanças prejudica constantemente o conhecimento histórico. Portanto, propõe-se, na presente dissertação, a utilização dessas mídias para auxiliar na compreensão entre as liberdades poéticas tomadas pelos autores e o conhecimento medieval, almejando, ainda, promover a didatização e utilização da cultura dos alunos em sala de aula. Para alcançar tais fins, o trabalho analisa o seriado *Game of Thrones*, de George R.R. Martin, baseado na saga original de livros, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, a partir de uma abordagem que destaca a importância da obra utilizada, e da fantasia de forma geral, bem como uma breve história do gênero literário fantástico e de sua adaptação para a mídia seriada. Empregando essa metodologia, foi possível compreender a possibilidade de análise histórica da fantasia através de suas relações de verossimilhança com o contexto medieval, bem como suas vantagens para a sala de aula concernentes na utilização do cotidiano dos estudantes na didática, além de oferecer ao professor um material de apoio na forma de videoaulas confeccionadas como exemplo de aplicação do tema discutido na escola; videoaulas essas presentes no canal do YouTube “Da Tinta ao Sangue”.

Palavras-Chave: Idade Média; Ensino de História; *Game of Thrones*; Fantasia; Videoaulas.

ABSTRACT

The present work discusses the use of the fantasy genre in History teaching. Movies and series with medieval ambiance have increasingly permeated modern worldwide popular culture; great successes of box office and critic, they, however, attract crowds that presume several of the more realistic aspects of these works as veridical, despite obvious fantastical elements. The lack of analysis of said verisimilitudes constantly damages historical knowledge, therefore, this essay proposes the utilization of said medias to help understand between the authors' poetical liberties and medieval knowledge, seeking yet to promote the didacticization and utilization of the culture of the students in class. In order to achieve such ends, this work analyses the series *Game of Thrones*, from George R.R. Martin, based on the original book saga, *The Chronicles of Ice and Fire*, from an approach that highlights the importance of the utilized work, and of fantasy overall, as well as a brief history of the fantastical literary genre and its adaptation to serialized media. Employing this methodology, it was possible to comprehend the possibility of historical analysis of fantasy through its relations of verisimilitude with the medieval context, as well as its advantages in the classroom concerning the utilization of the students' culture in teaching, besides offering the teacher a support material in the form of video lessons created as an example of application of the discussed theme in the school; these video lessons are present in the YouTube channel "Da Tinta ao Sangue".

Keywords: Middle Ages; History Teaching; Game of Thrones; Fantasy; Video lessons.

AGRADECIMENTOS

Da mesma forma como não é possível construir um castelo sozinho, também não é possível elaborar uma dissertação sem ajuda. É, portanto, preciso agradecer a todos que auxiliaram na elaboração deste trabalho: ao professor Roberto Radünz, por sua paciência e orientação; à banca de qualificação, composta pelas professoras Cristine Fortes Lia e Terciane Ângela Luchese, por suas preciosas considerações, assim como à banca de defesa e ao professor Nilton Mullet Pereira; aos professores Márcio Simão de Vasconcellos, por sua clarificação acerca da literatura fantástica, Álvaro Fraga Moreira Benvenuto Junior, por suas dicas sobre a produção de vídeos, e Eliana Machado Correa Cardoso, por suas indicações de livros e pela inspiração original da proposta; à Geresa Bondan, por sua minuciosa revisão ortográfica; a Altemir Saibel, pela edição das videoaulas; e a todos amigos que ajudaram na confecção dos vídeos. Finalmente, mas não menos importante, ao meu pai, Ricardo Moacyr Rampazzo, e à minha mãe, Cristiane Bondan Rampazzo, sem os quais esse mestrado não teria sido realizado.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico de Visualizações	16
Figura 2 – Gráfico de Quantia Total	17
Figura 3 – Gráfico de Quantia por Episódio	18
Figura 4 – Tela inicial das videoaulas apresentando o autor	78
Figura 5 – Melisandre, a sacerdotisa vermelha	80
Figura 6 – O Alto Septão e a Rainha conversam	89
Figura 7 – O mestre e o jovem senhor conversam no Grande Salão	94
Figura 8 – Carga de cavalaria dos senhores do Vale Arryn	97
Figura 9 – Uma feira na entrada da capital	109

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 OS LIVROS, O SERIADO, OS TRABALHOS	12
2.1 OS LIVROS E O SERIADO	12
2.2 TRABALHOS ACADÊMICOS	19
3 FANTÁSTICA FANTASIA MEDIEVAL	25
3.1 A LITERATURA FANTÁSTICA	25
3.2 PRECEITOS PARA A ANÁLISE DO MEDIEVO NA FANTASIA	39
4 DA FANTASIA À TELA	46
4.1 CONCEITOS BÁSICOS	47
4.2 RECORTES SOBRE CINEMA, TELEVISÃO E SÉRIES	50
4.3 O SERIADO EM SALA DE AULA	59
5 AS VIDEOAULAS	70
5.1 A ORIGEM E AS MUDANÇAS DO PROJETO	71
5.2 A PROPOSTA E A CONFECÇÃO	72
5.3 METODOLOGIA E ASPECTOS TÉCNICOS	76
5.4 AS ANÁLISES E FUNDAMENTAÇÕES	78
5.4.1 Religião na Idade Média e em <i>Game of Thrones</i>	79
5.4.2 As relações feudais	90
5.4.3 A economia medieval em <i>Game of Thrones</i>	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS	120
ANEXOS	128

1 INTRODUÇÃO

Existe um mundo dentro de cada um onde castelos e dragões, fadas e feiticeiros, ogros e elfos e toda sorte de galantes cavaleiros existem em repouso, numa espécie de arquétipo coletivo, apenas para serem despertados por um filme, um desenho, uma pintura, um seriado. Esse mundo de contos de fadas da infância sempre desperta nostalgia e animação; as pessoas se imaginam no lugar de um paladino heroico lutando contra orcs ou uma bela princesa com poderes mágicos. Esse é o mundo da fantasia, da imaginação, da infância. Hoje em dia, vê-se isso principalmente em livros e filmes, ou seriados, nos momentos de entretenimento. Os espectadores se sentam em frente a uma televisão ou nas poltronas do cinema e aproveitam uma boa história de cavalaria e castelos, absorvendo a narrativa e suas nuances.

Conforme as pessoas crescem, a infância torna-se mais opaca, mas ainda lhes suscita as mais profundas memórias. Contudo, se a imaginação e o encanto são os mesmos, os interesses são diferentes; para continuar a instigá-las, a fantasia deve crescer com elas. Assim, acompanha-se as narrativas tornarem-se mais complexas, os mundos mais detalhistas e as tramas mais humanas. Atualmente, as mídias chegam a esse ponto adicionando camadas em cima de camadas de realismo para dar a impressão de verossimilhança e realidade a uma obra que, de outro modo, seria basicamente inacreditável. Se antes o herói era justo e imaculado, hoje ele é cheio de falhas e comete erros, tão humanos quanto qualquer pessoa; se antes os castelos eram palácios brancos magníficos onde moravam os reis, hoje eles são fortalezas de pedra prontas para a defesa de um cerco.

Contudo, se a justificativa para o realismo, seja de caráter ou de concepção literária, parece ser puramente estética ou, até mesmo, editorial, para alcançar um novo tipo de público, trata-se de uma característica que facilita uma análise dessas obras para além de seu aspecto literário ou filmográfico. Ao se usar cada vez mais elementos realistas, fica mais palpável, por exemplo, a sensação da Idade Média, o pano de fundo histórico sobre o qual as obras de fantasia medieval são construídas, de modo que uma análise acadêmica na concepção historiográfica de tais relações de verossimilhança se mostra não apenas possível, mas necessária. Cada vez mais as pessoas consomem obras fantásticas que apresentam esse panorama e, como elas associam a diferenciação do modo de tratamento da estética à racionalidade e verossimilhança históricas, imaginam que as características do medieval são aquelas dessas obras que se apresentam como mais realistas.

A partir desse âmbito, propõe-se, na presente dissertação, uma análise de que maneira a fantasia, especialmente a medieval, pode ser utilizada para ensinar História, realizando-se esse

objetivo a partir da análise da série da emissora norte-americana HBO, *Game of Thrones*, baseada na obra original de George R.R. Martin, grande sucesso de audiência e um dos pilares do entendimento popular acerca da representação medieval em uma perspectiva histórica. Assim, pretende-se didatizar determinados excertos da série para serem utilizados pelos professores no ensino de História Medieval.

Para circunscrever o objetivo, parte-se da pergunta: como utilizar a fantasia medieval no ensino de História? Para tanto, deve-se levantar uma série de perguntas que irão auxiliar no desenvolvimento da pesquisa: de que maneira a fantasia pode ser analisada historicamente? Quais são seus fundamentos literários e históricos para justificar essa análise? E como esses fundamentos se traduzem para o cinema, a televisão e os seriados, onde a fantasia alcança o público? Da mesma maneira, deve-se ponderar: por que *Game of Thrones*? O que faz da série um exemplo, um pilar da fantasia medieval contemporânea? E como é possível adaptá-la para a sala de aula?

Para responder a tais perguntas, esse trabalho realiza uma problematização histórica dos principais temas medievais relacionados à série, mediante as habilidades que a Base Nacional Curricular Comum apresenta como fundamentais para a compreensão do medievo. Busca-se, assim, auxiliar o professor de História na utilização da fantasia medieval – a partir da série mencionada – mediante a apresentação de trabalhos acadêmicos sobre a obra que explicitam sua importância e o vulto que a fantasia medieval tem na sociedade. São também fundamentados conceitos basilares para a análise da construção da fantasia na série – tanto literária como seriada –, bem como das características medievais da verossimilhança observada pelo seriado.

A utilização de obras midiáticas em sala de aula, expondo brevemente a história do cinema, da televisão e dos seriados, também é tratada, para possibilitar a compreensão das problemáticas envolvidas no estudo e uso da mídia em sala de aula e para a confecção de vídeos sobre esses tópicos. Essa abordagem é realizada visando criar uma série de videoaulas, a partir dos conceitos discutidos acerca de mídia seriada e vídeos, sobre os temas que se assemelham ao medievo apresentados pela série em seu ambiente fictício para servir de apoio e inspiração à prática didática do professor, fornecendo uma série de sugestões acerca do uso desse material. Desse modo, a presente dissertação está dividida em quatro capítulos principais que se aprofundam nos temas acima mencionados.

O foco do primeiro capítulo é a apresentação da obra *Game of Thrones* segundo duas grandes premissas. A primeira faz referência à obra em si, dividida entre a saga literária, as origens dos escritos de George Martin, seu número de livros, datas de lançamento,

particularidades narrativas e breve resumo da história, na mesma medida em que aborda a série de televisão, sua criação, trajetória, datas de lançamento, número de temporadas, seus recordes de audiência, gráficos de popularidade e rentabilidade, e informações gerais da mídia – uma vez que é o seriado o escolhido para tratar da saga, dada sua maior abrangência social. A segunda premissa diz respeito à apresentação de trabalhos acadêmicos sobre o universo fantástico onde se situa o continente fictício de *Game of Thrones*, Westeros. Os trabalhos apresentados visam à exploração das possíveis visões e da bibliografia já constituída sobre o tema e estão divididos em três grandes grupos: os que falam sobre os livros de Martin; os que tratam do seriado da HBO e os que estão relacionados aos jogos e outras produções dele derivadas. Um quarto grupo, de menor expressão, tem foco específico na prática didática. De uma maneira geral, os trabalhos costumam estar alinhados à literatura, à comunicação e aos estudos midiáticos, mas eles também podem abordar áreas tão variadas e diversas como administração ou pedagogia, demonstrando a ampla interdisciplinaridade presente nos estudos.

O segundo capítulo, por sua vez, tem um enfoque de maior carga teórica. Nele são apresentados os conceitos que virão a balizar os entendimentos acerca da literatura, como, por exemplo: a definição de ficção, fantástico e fantasia; as semelhanças e diferenças dos pensamentos dos diversos autores que tentaram categorizar o que se entende por “literatura fantástica” e a classificação do gênero da fantasia dentro dela, bem como a divisão de seus subgêneros, como a Alta e a Baixa fantasia. Tais entendimentos fundamentam a compreensão acerca do que é fictício e do que é real, ou, mais especificamente, do que tem influência do racional histórico dentro do pano de fundo do mundo secundário medieval, do que contém verossimilhança com o real. Não se circunscrevendo unicamente à área literária, o capítulo também apresenta uma série de exemplos sobre medievalistas para a fundamentação da representação do racional na fantasia. Por uma questão de organização, foi estabelecida uma seleção de assuntos preliminares que podem ser tratados a partir das oito temporadas do seriado; tópicos como as relações de poder, o entendimento sobre justiça, guerra e ciência, a economia feudal, a educação e a religião, o cotidiano e a cultura aparecem nas cenas do seriado e seus estudos estão fundamentados no capítulo com obras de medievalistas, especialmente aqueles da Escola dos Annales, movimento historiográfico iniciado na primeira metade do século XX. Contudo, a dissertação aborda apenas três tópicos essenciais – a religião, as relações feudais e a economia – mediante as especificações da BNCC.

No terceiro capítulo são apresentadas as discussões concernentes ao cinema, à televisão e aos seriados, bem como as particularidades do uso do vídeo e da videoaula na prática didática. Inicia-se, pois, com uma revisão básica de conceitos fundamentais para o entendimento da

estreita relação entre a produção fílmica, o ensino e a disciplina de História, perpassando temas basilares para possibilitar um entendimento inicial do assunto. A partir desses conceitos, é delineado um breve relato acerca da relação entre História, televisão e cinema antes de iniciar a problematização referente às questões técnicas dessas produções, como sua intenção ou a mensagem que transmite ou pretende transmitir. Essa noção é expandida para a inter-relação entre a verossimilhança apresentada nas telas e os desejos de lucro do mercado, portanto, faz-se um breve aparte sobre as licenças poéticas tomadas nas produções e como elas afetam a mentalidade daqueles que as estão recebendo. Ainda, tendo em mente o produto final desse trabalho, o capítulo aborda temas concernentes ao entendimento técnico, à confecção e, especialmente, à reprodução de vídeos em sala de aula, com enfoque particular na área de História. O capítulo não pretende explicar todas as problemáticas presentes nos assuntos trabalhados, contudo, traz pontos principais para situar histórica e metodologicamente o assunto.

Finalmente, no quarto capítulo, é apresentada a sugestão para utilização da fantasia em sala de aula, e também um exemplo de como fazê-lo, a partir das videoaulas que utilizam cenas do seriado para trabalhar o medievo histórico. O capítulo apresenta um relato acerca da evolução do conceito dos vídeos e quais mudanças foram mais relevantes à concepção dos mesmos, bem como uma descrição da metodologia e do processo de confecção de cada um deles, delineando os aspectos técnicos da produção, as escolhas de cenas e suas justificativas, seu propósito duplo como auxílio e inspiração para o professor, e as reflexões pertinentes à sua disponibilidade. Da mesma forma, apresenta-se e explica-se a metodologia acerca da fundamentação do conteúdo analisado em cada videoaula, assim como questões técnicas desse assunto, tais como a escolha dos conteúdos a serem trabalhados. Seu encerramento se dá com a descrição detalhada de cada videoaula, onde são apresentadas as cenas a serem utilizadas, sua análise histórica a partir da verossimilhança com o medievo e outros aspectos relevantes em cada produção. Dessa maneira, com destaque na produção prática, esse capítulo também serve como diário da produção, e visa auxiliar futuros educadores que pretendam utilizar a série ou obras similares em suas práticas didáticas.

Além das conclusões e da confecção desta dissertação, são apresentadas as já mencionadas videoaulas em conjunto com o trabalho, com seus roteiros presentes em anexo. Sua estruturação está disposta na forma de diversos vídeos sobre os assuntos abordados pelo seriado e selecionados pelo autor, com a mistura de imagens, áudio e vídeos para melhor exemplificar os conceitos elencados; os roteiros de cada aula estão presentes nos anexos. Com enfoque principalmente voltado ao professor, assim como aos alunos das três séries do Ensino

Médio, cada videoaula pretende ser, ao mesmo tempo, autoexplicativa, caso um estudante esteja visualizando a produção sozinho, e duplamente auxiliar e inspiracional, para a prática didática do educador em sala de aula ao ensinar sobre o período feudal.

Teórico-metodologicamente, essa dissertação faz uso dos preceitos da Nova História Cultural, uma vez que é a partir de sua visão que será possível a análise de outros tipos de fontes, como o cinema ou os seriados, uma vez que seus fundadores expandiram as concepções limitadas do Positivismo e generalizantes do Marxismo Histórico. Dessa forma, torna-se possível a confecção dessa análise a partir dos preceitos dos historiadores dos Annales, muitos dos quais figuram dentre as fontes dessa pesquisa.

Por fim, a justificativa dessa pesquisa se dá precisamente no ponto acima mencionado: os estereótipos sobre o medieval. Não sendo novos, datando ainda dos autores renascentistas que buscavam separar a nova “Idade das Luzes” da “Idade das Trevas” do medievo, os estenótipos negativos sobre o período foram reforçados, e muitos inclusive criados pelo cinema e pela televisão do hemisfério Ocidental. Com a ressurgência de estudos sobre o medievo, e conseqüentemente sobre o tema da nomenclatura, já questionada no século passado pelos historiadores dos Annales, bem como as organizações de grupos de pesquisa e seminários medievalistas, é um momento adequado para lidar com essa problemática: é preciso que essas obras midiáticas, especialmente as de fantasia, sejam trabalhadas em sala de aula, separando o que é fantástico, parte do mundo do autor, daquilo que é medieval ou, mais especificamente, que tem verossimilhança com o medievo e pode enganar o espectador que não detém o conhecimento histórico adequado. Não bastasse a necessidade de utilizar-se das obras do grande mercado que apresentam uma narrativa própria sobre o medievo, mesmo aquele fantasioso onde a inspiração do mundo real está presente, ainda se deve denotar a importância da utilização da cultura popular dos alunos, que configura um conhecimento significativo, para conseguir chegar em suas realidades e das tecnologias informacionais que se expandem a cada dia nessa era de Internet, streaming e YouTube.

2 OS LIVROS, O SERIADO, OS TRABALHOS

O seriado televisivo *Game of Thrones* foi um dos maiores sucessos de audiência dos tempos modernos. Seu alcance tornou-se praticamente universal dentro da cultura popular ocidental, chegando até mesmo a fazer com que um grande número de pessoas nomeasse seus filhos segundo os nomes, ou títulos, de personagens da série; segundo as reportagens presentes nos sites on-line da CNN (LEVENSON, 2019) e da NBC News (MURPHY, 2019), milhares de recém-nascidos nos Estados Unidos da América receberam nomes de personagens, como Arya, Daenerys, ou até mesmo honoríficos, como é o caso dos títulos equivalentes a soberano ou soberana de uma horda nômade da obra de ficção, Khal e Khaleesi, inspirados pelos títulos turco-mongóis de Khan. Apesar de não ser um fenômeno novo a nomeação de pessoas por conta de filmes, séries ou outras formas de entretenimento de massa, dificilmente antes uma obra de ficção com nomes fictícios – como Daenerys ou Aegon – foi tão marcante na vida de milhares de pessoas. Antes mesmo de iniciar a penúltima temporada da série, *Game of Thrones* havia batido vários recordes¹ (BBC News, 2017), sendo que em 2016 foi indicada para 23 categorias do Emmy e venceu em 12 delas. Contudo, a obra não começou como um seriado e, sim, no formato literário.

2.1 OS LIVROS E O SERIADO

A saga de livros que deu origem à série se chama “A Song of Ice and Fire”, traduzida para o português, no Brasil, como “As Crônicas de Gelo e Fogo”, e sua origem se deu no início da década de 1990, quando o então roteirista norte-americano George Raymond Richard Martin, mais conhecido como George R. R. Martin, começou a desenvolver um romance de fantasia épica em seu tempo livre. Sua intenção era a de criar um livro sobre ficção medieval épica, como haviam feito grandes escritores como Tolkien e Lewis, criando um mundo fictício onde seria narrada a história pela perspectiva de suas personagens. Em 1996, o primeiro livro da saga, intitulado *Guerra dos Tronos*, foi publicado (PW, s.d.), recebendo boa aprovação, mas mantendo uma base de leitores pequena; em fevereiro 1999, o segundo livro, intitulado *A Fúria*

¹ 1. O programa de televisão mais popular do mundo; 2. O mais pirateado; 3. Acumula a maior quantidade de prêmios Emmy para uma série em um mesmo ano; 4. Protagonizou a maior transmissão simultânea do mundo; 5. GOT foi usada para a maior adaptação de um mundo fictício em Minecraft; 6. Teve o ator mais alto do mundo (BBC News, 2017). Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-40630892>.

dos Reis, passou a fazer parte da lista de best-sellers (THE NEW YORK TIMES, 1999) da revista New York Times em décimo terceiro lugar. O terceiro livro da saga, *A Tormenta de Espadas*, foi lançado em 2000, ao que os lançamentos tomaram um hiato considerável; o quarto livro só seria lançado cinco anos depois.

O quarto livro, intitulado *O Festim dos Corvos*, foi lançado em 2005 e obteve um sucesso imediato, alcançando a primeira posição da lista dos best-sellers da New York Times (THE NEW YORK TIMES, 2005), agora já com uma base sólida e crescente de leitores². O quinto livro foi publicado em julho de 2011, meses depois do lançamento dos primeiros episódios do seriado de televisão que viria a potencializar e espalhar a fama de seus livros mundialmente. Intitulado *A Dança dos Dragões*, ele foi o último livro a ser publicado da saga, que permanece inacabada, com outros dois livros planejados para publicação, previamente chamados de *Ventos de Inverno* e *Um Sonho de Primavera*. Outros livros lançados sobre o mesmo universo incluem, ainda que não se limitem apenas a eles, os *Contos de Dunk e Egg*, que narra as aventuras de um cavaleiro errante e seu escudeiro, um príncipe; *O Mundo de Gelo e Fogo*, uma coletânea de histórias que visa à expansão do conhecimento do leitor sobre o mundo fictício para além de Westeros, o continente onde a história se passa; e *Fogo e Sangue*, uma pseudocrônica histórica sobre os eventos mais relevantes da história da dinastia Targaryen.

A narrativa literária conta a história, que se passa no mundo fictício, no continente de Westeros, criado por Martin, de Eddard, Ned, Stark e o conflito de sua casa com os Lannisters, nobres rivais liderados pela rainha, por influência para com o trono, ocupado por Robert da casa Baratheon, amigo de infância de Ned. Quando Eddard é nomeado regente real, Mão do Rei, por seu amigo Robert após a morte de seu predecessor, ele descobre que a capital é um lugar muito mais perigoso do que ele supunha e que não apenas os Lannisters conspiram contra o rei para pôr seu filho, este Lannister por parte de mãe, no trono; diversas figuras escusas, tanto nobres quanto plebeus, tramam para tomar o controle do reino ou se beneficiar do caos que um regicídio geraria. A história, contudo, não é contada apenas pela perspectiva de uma personagem.

Com diversas perspectivas, incluindo aquelas daqueles que seriam, tradicionalmente, os “vilões”, humanizando suas motivações e problematizando suas ações, a história é abrangente e conta não apenas a disputa e, eventualmente, a guerra pela sucessão do trono, mas também os acontecimentos de locais distantes como o “exótico” oriente e o gelado Norte, onde forças sobrenaturais ganham força e traçam seus próprios planos para conquistar o continente. No

² Por conta de seu sucesso e da extensa volumetria de seus livros, ele foi comparado ao famoso escritor de fantasia inglês, J.R.R. Tolkien, um de seus ídolos na escrita (GROSSMAN, 2005).

leste, Daenerys Targaryen, princesa exilada da dinastia Targaryen, destituída do trono de Westeros há pouco mais de uma década, consegue três ovos de dragões e anseia por retomar aquilo que vê como seu direito de nascença: o trono de seus ancestrais. Enquanto isso, para além da fronteira nortista, nas terras congeladas e desconhecidas do extremo norte, os Outros, uma raça anciã de seres fantásticos e hostis aos humanos, voltam para assombrar as longas noites de inverno com seus exércitos mortos-vivos após milhares de anos. É essa narrativa literária e ficcional que ganha projeção exponencial nas telas da TV.

O seriado televisivo, por sua vez, é consideravelmente mais recente; seu primeiro episódio foi lançado em abril de 2011. As negociações originais para a produção da série começaram por volta de 2005, embora a emissora que viria a produzir a série, a Home Box Office, mais conhecida como HBO, só tenha adquirido os direitos autorais para a produção em 2007 (FLEMING, 2007). Após uma longa série de negociações com Martin para convencê-lo do projeto, os produtores do show, David Benioff e Daniel Brett Weiss, iniciaram uma série de testes acerca do roteiro a ser escrito, que deveria envolver um certo grau de participação do autor original sobre o elenco a ser escolhido, sendo que o episódio-piloto teve diversas alterações de atores para vários papéis; e do orçamento pretendido, que superou a marca dos milhões de dólares desde o início da produção.

A filmagem começou apenas em 2010, e foi realizada em diversos sets pela Europa e pelo mundo, contando com um elenco primariamente britânico. As principais cenas em estúdio foram feitas em Belfast, Irlanda, no estúdio The Paint Hall; apesar disso, países como a Croácia, a Espanha e a Islândia também apareceram diversas vezes nos planos de produção. A média de tamanho dos episódios varia de temporada em temporada, mas é sempre superior a quarenta e cinco minutos. Nota-se também um aumento considerável do tempo nas últimas duas temporadas, com a média de cada episódio alcançando a marca dos cinquenta minutos. O episódio mais longo do seriado tem uma hora e vinte e dois minutos de duração; ao todo, a série tem setenta e três episódios, com mais de sessenta horas distribuídas entre eles (FINANCE MONTHLY, 2019).

Ao ser lançado, em 2011, o primeiro episódio estabeleceu um padrão que marcaria o resto da série, a experiência dos fãs e renderia à produção nada menos do que trinta e oito Emmys e 110 indicações ao prêmio, tendo conseguido conquistar o de melhor série dramática por dois anos seguidos – em 2015 e 2016: ao contrário do estereótipo da fantasia épica até então, essa era uma série visceral, violenta, com amplos temas sexuais e uma latente tentativa de realismo nas interações entre os personagens. Uma medida considerável de realismo histórico

foi observada na criação do livro, o que transpareceu em certa medida no seriado; como Martin diria em uma entrevista ao jornal *The Guardian*, em 2018³:

My model for this was the four-volume history of the Plantagenets that Thomas B Costain wrote in the 50s. It's old-fashioned history: he's not interested in analysing socioeconomic trends or cultural shifts so much as the wars and the assignations and the murders and the plots and the betrayals, all the juicy stuff. Costain did a wonderful job on the Plantagenets so I tried to do that for the Targaryens.

A história, com forte temática medieval, segue de forma razoavelmente fiel os livros, mediante as modificações necessárias para a adaptação de uma obra ao mundo digital, com alterações mais pungentes aparecendo após a quarta temporada e ficando mais prevalentes conforme o material digital ultrapassava a produção literária, ainda não finalizada até hoje. A narrativa do seriado apresenta um elenco enorme, com nomes premiados como Sean Bean ou Peter Dinklage entre suas fileiras, e o foco dessa narração é apresentado ao telespectador por meio da visão pessoal de cada personagem envolvido na trama.

O pano de fundo da série é situado no continente fictício de Westeros, que lembra em muitos aspectos a Inglaterra e a Europa medievais. Nele uma nova dinastia governa sete grandes extensões de terras chamadas coloquialmente de reinos; existe, porém, apenas um rei, que no início da série é Robert, da casa Baratheon. Ele foi o principal responsável por destronar a dinastia anterior, os Targaryens, anos antes do início da série e a morte de seu regente, Jon Arryn, conhecido como a Mão do Rei. Este dá início a uma série de tramas e acontecimentos que levarão à morte do rei e lançarão o reino em uma guerra civil. Inicialmente o lorde das terras do Norte, Eddard Stark, se configura como o protagonista e é responsável por introduzir o mundo imaginário ao telespectador, até sua morte brutal que caracteriza, como já mencionado, o tom maduro e brutal do seriado.

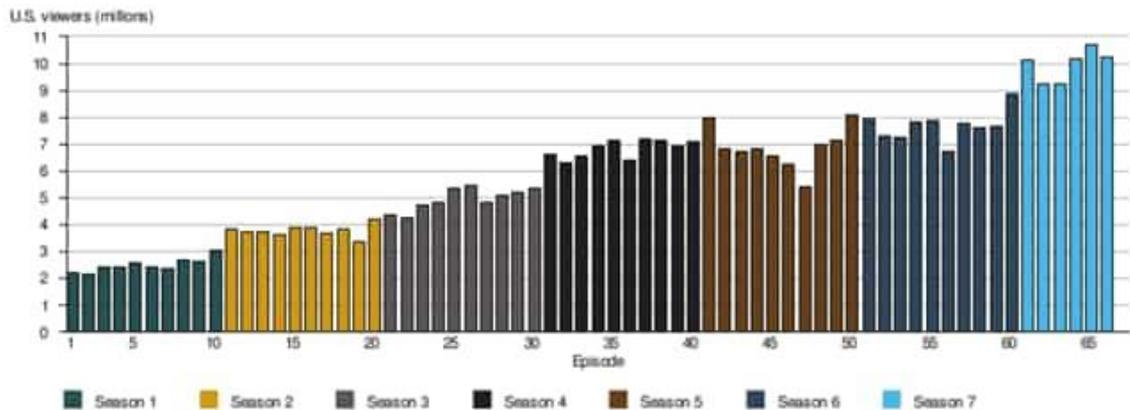
Contudo, não se deve descartar a presença de elementos da fantasia tradicional, que servem de suporte narrativo para perpetuar a trama. Dragões, mortos-vivos, bruxas, estações que duram por anos a fio e estruturas fantásticas, como muralhas de gelo gigantescas que atravessam centenas de quilômetros, convivem com a perspectiva mais realista do seriado em um misto de fantasia e realidade que, de certa forma, contribui para a imersão nas crenças do mágico e do fantástico durante a Idade Média. Podem ser vistos elementos como ordens

³ Tradução do autor. “Meu modelo para isso foi o volume quádruplo sobre a história dos Plantagenetas que Thomas B Costain escreveu nos anos cinquenta. É uma história clássica: ele não está interessado em analisar as tendências socioeconômicas ou as mudanças culturais mais do que as guerras, as nomeações, os assassinatos e as tramas de traição, todas as coisas boas. Costain fez um ótimo trabalho nos Plantagenetas, então eu tentei fazer isso pelos Targaryens.”

monásticas, acadêmicos medievais e pessoas pertencentes às grandes massas fornecendo explicações diversas para os fenômenos místicos do universo; um exemplo disso é a aceitação generalizada de que os Outros, como são chamados os seres mortos-vivos deste mundo, sequer existiram em Westeros, como pregam as lendas do seriado.

É justamente essa narração, essa história ficcional, que cativou milhões de fãs ao redor do mundo. A abrangência colossal do seriado ao redor do mundo, inclusive no Brasil, segundo no ranking dos países com mais fãs de *Game of Thrones* segundo o jornal O Globo (2013), é o que possibilita a realização dessa análise. A Folha de São Paulo (2019), citando o jornal The Wrap, fala sobre a audiência do penúltimo episódio do seriado como sendo superior a dezoito milhões de telespectadores, apesar das críticas relativas ao roteiro e à transmissão mundial. Esse quadro apresenta uma crescente constante durante toda a duração da série; apesar das críticas ferrenhas ao roteiro a partir da quinta temporada pelos cortes de personagens e pela simplificação de tramas que seriam mais complexas nos livros⁴, houve um aumento quase totalmente crescente da audiência, como mostra esse gráfico do site do jornal Hindustan Times (2017):

Figura 1 – Gráfico de Visualizações



Fonte: Jornal Hindustan Times (2017).

Pode-se observar que a reta vertical, que representa os milhões de telespectadores, cresce apenas em relação à reta horizontal, que representa os episódios divididos por temporadas até a sétima. De forma semelhante, o orçamento monetário para a série, desde seu início já muito maior do que a da maioria dos seriados da mídia clássica, cresceu significativamente. Se o primeiro episódio contava com um orçamento de dez milhões de

⁴ Para maiores informações sobre a atuação da comunidade, ver os trabalhos referentes às comunidades de fãs da série nas páginas seguintes.

dólares, sendo que os episódios subsequentes tiveram esse valor reduzido, a oitava temporada teve uma estimativa de cerca de noventa milhões de dólares em sua totalidade, cerca de quinze milhões por episódio⁵. De forma semelhante, o lucro da emissora foi substancial, em comparação com seus gastos; de acordo com o site Finance Monthly (2019), o orçamento de toda a oitava temporada foi pago com praticamente um episódio. Os gráficos a seguir estão presentes no site e apresentam uma relação aproximada da quantia monetária adquirida pela HBO com o seriado, assim como a quantidade média que cada episódio rendeu por temporada.

Figura 2 – Gráfico de Quantia Total



Fonte: Finance Monthly (2019).

⁵ Para mais informações sobre números e curiosidades sobre o seriado, ver a reportagem de Dana Feldman, “‘Game Of Thrones’: By The Numbers”, na revista Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/danafeldman/2019/04/11/game-of-thrones-by-the-numbers/?sh=1a7a28fe1685>.

O primeiro gráfico apresenta o montante total de lucro obtido com cada temporada, sem considerar episódios específicos ou suas marcas de audiência. Pode-se perceber uma constante de crescimento até a sexta temporada, com uma queda na sétima e retomando o lucro na oitava, apesar de ainda não conseguir bater a marca anterior. O segundo gráfico, por sua vez, demonstra a quantidade média de lucro obtida com cada episódio mediante a soma e divisão do montante total do lucro de cada temporada pelo número de episódios contidos nela. Novamente, percebe-se um aumento constante, contudo, sem quedas entre os episódios, com a oitava temporada tendo obtido consideravelmente maior sucesso monetário que as outras, o que pode ser explicado pela crescente em relação aos números da audiência e pela menor quantidade de episódios, ainda que com maior metragem, em seu conjunto.

Figura 3 – Gráfico de Quantia por Episódio



Fonte: Finance Monthly (2019).

Dessa forma, torna-se seguro afirmar não apenas a rentabilidade, mas o expansivo sucesso do seriado, que permitiu ainda a criação de jogos de computador e console, como será mencionado adiante, expandindo o universo e ajudando a garantir uma “sequência espiritual” para a série na forma de uma futura adaptação confirmada pela HBO sobre outras partes da história de Westeros. Portanto, ao se considerar todos esses dados e levar em conta que a cultura popular de praticamente toda a década, a partir de 2011, foi influenciada pela obra, sendo que o criador dos livros que deram origem à série foi incluído na lista das 100 pessoas mais influentes do mundo pela revista Times (2011), não é surpresa alguma que possam ser encontradas diversas produções de cunho acadêmico, várias destas brasileiras, acerca do seriado e de seu universo em geral.

2.2 TRABALHOS ACADÊMICOS

Quando se fala das pesquisas acadêmicas sobre o assunto, contudo, deve-se atentar para uma divisão de assunto, separando em três áreas os trabalhos de pesquisa no Brasil: aqueles que falam dos livros escritos por George Martin; aqueles que têm como tema a série produzida por David Benioff e Daniel Brett Weiss; e aqueles que tratam de obras criadas por outras pessoas relativas ao conteúdo da série, como podcasts, vídeos do YouTube, entre outros. Trata-se, em sua maioria, de trabalhos de conclusão de curso ou dissertações de programas de pós-graduação, normalmente envolvendo os cursos de comunicação, letras, literatura e artes. Numa quarta possível área, com menor expressão, estão aqueles que abordam numa perspectiva ligada ao ensino didático, como é o caso da dissertação de mestrado intitulada *Games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de História: uma pesquisa com o jogo “Game of Thrones – RPG”*, escrita por Társio Roberto Lopes Macedo. O autor se vale de vários teóricos medievais que são utilizados para fazer a fundamentação da base histórica por trás da fantasia.

Dentre as obras cujo tema é a análise do seriado, pode-se encontrar um número considerável de análises sobre as representações do feminino na série televisiva. Obras como *Um jogo de rainhas: as mulheres de Game of Thrones*, escrita por Paloma Rodrigues Destro Couto, ou *Representações femininas em Game of Thrones: mediações entre os sete reinos e a contemporaneidade*, de autoria de Andréa Cornel Ortis, vão trazer o debate acerca da mulher contemporânea e sua representação na série como alusão à crescente participação feminina na sociedade, estabelecendo uma relação com a violência sofrida pelas personagens e sua tomada

de poder dentro de seus microcosmos – onde exercem sua influência social. De forma semelhante, o trabalho de Maiara da Silva Fantinel, *Narrativa e personagens femininas complexas: o caso de Game of Thrones*, fará uma análise da tomada de controle da narrativa por partes das personagens apresentadas, observando de que forma a mulher contemporânea está inserida na série e nas personagens; essa perspectiva dialoga com o trabalho *Feminine Power in the HBO TV series Game of Thrones: the case of Daenerys Targaryen, the First of Her Name*, de Mariana Lima Terres, escrito em inglês, que apresenta uma análise extensiva da personagem Daenerys Targaryen e sua jornada de empoderamento e tomada de controle, utilizando-a como um arquétipo para tratar da mulher-modelo na mídia contemporânea.

Contudo, apesar da presença marcante das obras sobre o feminino que, em sua maioria, estão voltadas à análise da mulher contemporânea ou medieval, utilizando a série como pano de fundo para essa análise, outras obras com focos mais diversificados podem ser encontradas dentre as análises que tem seu enfoque no seriado. Um exemplo desse tipo de obra é o trabalho de Mateus Dias Vilela, intitulado *The Winter is Coming: A Social TV entre Brasil e Portugal através de Game of Thrones*, que faz uma análise sobre a importância da Social TV e dos laços sociais envolvidos no processo de assistir a uma obra ao mesmo tempo em que outras pessoas, aproveitando a imensa popularidade da série como elemento de análise e união social. Com o olhar ainda voltado aos laços sociais, convém citar Fernanda de Aguiar Zanola e sua dissertação de mestrado no curso de administração, *Winter is coming: um estudo sobre os projetos de identidade dos fãs de Game of Thrones*, onde a construção identitária dos fãs do seriado é estudada através do consumo de produtos relacionados ao mesmo. Pode-se perceber uma grande quantidade de mercadorias vendidas durante a duração de cada temporada, assim como uma ligação entre os fãs por conta de seus produtos adquiridos.

A própria complexidade narrativa da série torna-se foco de análises mais aprofundadas nos trabalhos de Katia de Jesus, *A caminho de Westeros: Game of Thrones – a complexidade narrativa na série televisiva e seu desenvolvimento nas demais mídias* e Ana Karina de Souza Dantas, autora de *De King's Landing a Winterfell: a luta pelo poder como estratégia de construção narrativa em Guerra dos Tronos*, embora se deva ressaltar que a análise de Dantas segue para além do conteúdo específico da série, realizando uma aproximação com a obra escrita original, utilizando a obra de Todorov, *As Estruturas Narrativas* (2006), para realizar essa ponte. Em ambas as obras é apresentada uma pesquisa da narrativa como ponto de partida para uma análise mais aprofundada em temas da mídia; no trabalho escrito por de Jesus, isso é demonstrado no estudo da influência de outras obras de diferentes plataformas midiáticas relacionadas ao seriado; na pesquisa de Dantas, por sua vez, a luta pelo poder é vista como

forma de estruturar a narrativa, propondo uma análise da adaptação das obras literárias fantásticas para a televisão e para a cultura de massa através da busca pelo poder.

No que tange à adaptação de obras literárias para a televisão e outros meios digitais, a obra de Aline Monteiro Xavier Homssi Borges, *Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: análise de A dança dos dragões e produtos derivados*, deve ser mencionada, uma vez que reúne os três tipos de subdivisões referenciadas nesse artigo ao analisar não apenas o seriado, mas o quinto livro das Crônicas de Gelo e Fogo e o videogame de RPG, criado com inspiração mútua entre a série e os livros. A autora propõe uma comparação entre as obras para tipificar a tensão entre os conceitos existentes e aplicáveis para cada mídia diversa, ao mesmo tempo em que busca analisar as semelhanças e diferenças entre os conceitos e as mudanças de estrutura narrativa presentes em cada uma.

Os livros, por sua vez, têm um volume de escritos acadêmicos consideravelmente menor; apesar de diversas pesquisas utilizarem a saga literária como suporte ou complemento em conjunto com o seriado, como aquelas já mencionadas, a falta de uma cultura leitora incentivada socialmente no Brasil, aliada ao tamanho grandioso da obra completa, com milhares de páginas, e ao alcance potencializado da produção seriada na televisão e na internet, se faz transparecer na quantidade de trabalhos com base nos escritos originais. No entanto, obras basilares podem ser delineadas, como é o caso das dissertações de Vera Helena Gomes Wielewicki e Guilherme Araújo Graciano.

Jogando o jogo dos tronos: ruptura e inovação na obra de George R. R. Martin, escrito por Wielewicki, fará uma inversão de papéis ao utilizar a série televisiva como aporte para analisar os livros de Martin e direcionar sua pesquisa para a inversão de valores morais e éticos e a desconstrução de estereótipos já há muito preestabelecidos no universo literário do gênero, com enfoque na reação e receptividade do público consumidor da obra, auxiliando a explicar o triunfo literário estabelecido pelas Crônicas de Gelo e Fogo. Já a dissertação de Graciano, *O Uso de Best-Sellers para a Interdisciplinaridade em Componentes Curriculares do Ensino Médio*, busca analisar a base da obra fantástica literária e utilizá-la e meios de aproveitar os “best-sellers” didaticamente, literatura majoritariamente ignorada na sala de aula, visando à criação de um vínculo entre o conteúdo ensinado pelo professor, no caso, a Idade Média, e a cultura popular dos alunos, tendo já sido experienciado em uma atividade de estágio com reações de grande positividade. Deve-se atentar, contudo, que esse trabalho de conclusão não se circunscreve unicamente ao universo de *Game of Thrones*, expandindo sua análise para outros livros de grande proeminência cultural contemporânea, especialmente a obra de ficção *Jogos Vorazes*.

Contudo, a análise do universo de *Game of Thrones* é expandida por jogos, comunidades de fãs e outras plataformas midiáticas que diversificaram e aumentaram o alcance do seriado até tornar-se o gigantesco beemote cultural da televisão e das bancas literárias pelo mundo. Desse modo, análises de tais plataformas e comunidades extraoficiais são abundantes entre os estudos sociais e de comunicação, compondo boa parte da volumetria acadêmica do assunto. Algumas obras que podem ser mencionadas sobre o assunto são as pesquisas de Nathalia Michelle Grisi Rezende e Cintia Maria Gomes Murta.

A dissertação de Rezende, intitulada *HBO, Game of Thrones, Mikannn e Carol Moreira: um estudo sobre as relações entre o mercado e a produção de fãs na tv contemporânea*, analisa dois canais extraoficiais sobre o universo expandido da franquia, utilizando o seriado como para comprar o discurso deles. A autora apresenta a conclusão de que o conteúdo produzido pela HBO fornece mecanismos para a perpetuação do interesse da comunidade de fãs, retroalimentando o público conforme novos conteúdos são criados e, em seguida, repassados e potencializados pelos próprios fãs, agindo até mesmo como estratégia publicitária. Já a dissertação de Murta, de título *Um estudo sobre Podcasteros de Game of Thrones*, terá abordagem semelhante ao trabalho de Rezende ao analisar outro canal extraoficial criado por conta do seriado e suas relações com o mercado. Esse canal, o Podcasteros, foi idealizado por fãs e a autora apresenta uma análise de seus dados, tanto escritos quanto sonoros, para auxiliar no entendimento do diálogo entre produtores e telespectadores, assim como para explicar a busca de conhecimento acerca do universo expandido em outras plataformas midiáticas.

O estudo das relações entre produtores e fãs, ou mesmo entre os fãs e a obra, não ocupa o espaço completo das análises de outras plataformas. A análise das relações entre os próprios fãs e das comunidades formadas por estes também se faz presente na lista de trabalhos escritos sobre o assunto, uma vez que o sucesso midiático e cultural da série televisiva foi extremamente abrangente. Duas dissertações de mestrado que trabalham com esse experimento social das comunidades de aficionados são *O jogo dos tronos dos fãs: um estudo sobre controvérsias no fandom de Game of Thrones*, escrita por Bruna Maria de Menezes, e *Winter lovers: engajamento e participação no universo de Game of Thrones da internet*, escrita por Natália de Oliveira Santos.

A partir de uma análise discursiva detalhista sobre comunidades de fãs, Menezes expõe uma série de controvérsias entre os admiradores da série nas redes sociais, especialmente os grupos de Facebook. Ela postula que essas controvérsias são parcialmente responsáveis pela manutenção do interesse das comunidades e de sua existência enquanto subgrupo cultural, influenciando a vida dessas pessoas de forma direta ou indireta, mediante sua participação

nesses discursos e discussões. Santos, de forma parecida, vai expandir os grupos de interesse, uma vez vinculados à família e aos amigos, às novas comunidades on-line que reúnem pessoas de grupos de interesse semelhantes, apresentando um dossiê sobre a participação dessas pessoas em grupos virtuais e a importância delegada à série em suas vidas.

Por fim, não se deve deixar de lado as outras obras do universo expandido confeccionadas oficialmente, com licença do criador da série ou da emissora HBO para a utilização do mesmo pano de fundo; trata-se de, entre outros, jogos e videogames, especialmente aqueles de representação, conhecidos como roleplaying games – RPG. Encontra-se em tais trabalhos, inclusive, uma abordagem mais voltada à educação e ao estudo escolar, com maior enfoque na didática e no plano de fundo medieval empregado pela obra. O estudo de Lucas Pessoa Pereira, *Design de identidade visual gráfica em produções audiovisuais contemporâneas: Uma análise da apropriação da visualidade medieval em O Senhor dos Anéis, Game of Thrones e World of Warcraft*, fará uma análise da apropriação virtual, seja em formato de série, jogo ou filme, do imaginário e da ambientação medieval. O trabalho estabelece uma trajetória acerca do pensamento, da configuração social e da trajetória histórica medieval para criar um guia acerca dos elementos da estética do medievo utilizados por obras de grande vulto, como aquelas mencionadas no título.

A obra de Társio Roberto Lopes Macedo, *Games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de história: uma pesquisa com o jogo “Game of Thrones-rpg”*, tem um foco específico na análise do jogo de RPG produzido a partir da mistura entre a série e os livros das Crônicas de Gelo e Fogo, e objetiva buscar meios de utilizá-lo em sala de aula de forma didática para propiciar aos alunos uma forma diferente de se estudar a Idade Média e problematizar seus conceitos. A pesquisa, apesar de não fazer parte do curso de História em si, tratou de forma abrangente da mentalidade medieval, especialmente no quesito da violência e das relações interpessoais, tendo sido organizado um grupo de estudo de alunos para realizar a experiência da jogabilidade e esquematizar seus resultados.

Por fim, devem ser ressaltados os trabalhos que tratam da obra de forma histórica propriamente dita, reservando a eles espaço especial além da divisão proposta acima por conta de sua semelhança com essa dissertação. Nesse quesito, dois exemplos são o artigo *Da série de TV a fonte histórica: o uso da série Game of Thrones no ensino de História*, da Universidade Estadual de Londrina, escrito por Kettuly F. S. Nascimento dos Santos e Kauana Candido Romeiro, e o trabalho de conclusão de curso *De Westeros para a escola: a Idade Média e a recepção de As crônicas de gelo e fogo e Game of Thrones por alunos de ensino médio*,

defendido na Universidade Federal do Rio Grande do Sul por Arthur Maya Baby Gomes para o Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

O trabalho de Gomes busca apresentar a reação e recepção de alunos de escolas do Ensino Médio de Porto Alegre sobre tanto o seriado televisivo como sobre a obra literária. São utilizados os enfoques da guerra, da condição feminina e da visão de heroísmo constituídos pelos alunos em relação com seus aprendizados curriculares sobre o medievo para determinar sua apreensão dos aspectos históricos das obras de ficção e dos conteúdos ensinados na sala de aula. As reações favoráveis à ficção em comparação com os conteúdos medievais, havendo muito pouca oportunidade para o debate e a reflexão historiográfica acerca delas, são sintomáticas da visão que as produções de entretenimento que se utilizam de épocas e estéticas históricas passam, focando-se no “entreter” e bloqueando inconscientemente as possíveis reflexões do telespectador sobre o pano de fundo utilizado.

De forma complementar, o artigo de Nascimento dos Santos e Romeiro busca diminuir essa carência de debate ao propor a utilização da série produzida pela HBO para discutir os temas da servidão real no Renascimento, com enfoque principal nos eventos da Península Itálica no período, e da subserviência ao soberano aristocrático absolutista, relacionado com o rei dos Sete Reinos de Westeros. Apesar de propor o estudo de outro período temporal, ainda que cronologicamente subsequente à Idade Média, o artigo busca primariamente o mesmo princípio desta dissertação ao propor a utilização do seriado como forma de sanar a deficiência de debate sobre as bases históricas às quais as pessoas são constantemente bombardeadas sem seu reconhecimento consciente, desenvolvendo um diálogo entre a bagagem de conhecimentos e as predileções do estudante e o conteúdo que lhe parece distante e antigo.

Em suma, a popularidade e alcance da saga literária e do seriado permitiram com que diversas áreas do conhecimento formal universitário observassem e pesquisassem as reações causadas por essa abrangência, gerando uma grande quantidade de conhecimento científico sobre o assunto, inclusive no campo histórico, onde os resultados apenas evidenciaram a necessidade de mais propostas de utilização das vivências culturais dos estudantes para a melhor didatização e compreensão dos conteúdos apresentados em sala de aula; nesse caso, relacionados à Idade Média.

3 FANTÁSTICA FANTASIA MEDIEVAL

Ao falar sobre a utilização de uma adaptação televisiva-midiática em formato de seriado, que, por sua vez, é baseada em uma saga literária, e seu uso em sala de aula, deve-se atentar para a diversidade de conceitos, referenciais teóricos e metodológicos presentes em tal proposta. A interdisciplinaridade é imprescindível para a realização dessa tarefa, sendo necessário observar diversas facetas do conhecimento científico para abordar adequadamente a utilização de cada campo teórico. Especificamente, é preciso tratar de três âmbitos principais: a fundamentação acerca da literatura fantástica, onde se pode incluir, de certa forma, a fantasia medieval; a fundamentação do conteúdo histórico abordado pela obra em questão, ou seja, a Idade Média, especificamente o regime do feudalismo do Ocidente Europeu; e a dimensão da utilização de obras de entretenimento de cunho midiático, sejam elas cinematográficas ou televisivas, em sala de aula, e as precauções e problematizações que o educador, não apenas de História, mas de modo geral, deve ter em sua análise e utilização.

O presente capítulo consiste no levantamento da fundamentação necessária para a confecção das videoaulas, o produto final dessa dissertação, mediante dois dos três pontos de importância estabelecidos acima, sendo que a abordagem cinematográfica será explorada em maior detalhe no capítulo seguinte. Serão delimitados os conceitos a serem utilizados, especialmente no que tange ao campo da literatura fantástica acerca da fantasia, cuja ampla gama de interpretações possíveis e a relativa novidade do estudo do tema, que veio a ganhar vulto apenas com os livros de autores como J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, por volta da década de 1950 (NOGUEIRA FILHO, 2013; MARQUES, 2015), dificultam a criação de uma definição única sobre o tema. De forma semelhante, serão delimitados os conceitos acerca do medievalismo passíveis de serem trabalhados e será apresentada uma breve bibliografia dos medievalistas como suporte para estes, sendo que sua análise detalhada será realizada no quarto capítulo, com a seleção e fundamentação das cenas do seriado que pautarão as videoaulas.

3.1 A LITERATURA FANTÁSTICA

Ao se falar de fantasia, deve-se, primeiramente, fazer a pergunta: mas, afinal, o que é a fantasia? Para respondê-la, é necessário primeiro definir o que é uma obra fictícia, que pode ser resumida dizendo que se trata de uma narrativa criada a partir da imaginação. Segundo Rodrigues (1988), quando um escrito deixa de tratar de um relato factual e passa para o reino

da imaginação, ainda que seja sobre uma história sem quaisquer interferências inexplicáveis que se valha das mesmas regras universais que pautam o mundo real, ele se torna uma escrita fictícia. Os elementos que constituem *The Game of Thrones* exigem que os episódios narrativos sejam cuidadosamente observados na verificação da presença do fantástico⁶ na narrativa.

É importante, portanto, adentrar a problemática ainda no quesito de seu “gênero”. Gênero é uma palavra cujas raízes remontam ao francês e, antes, ao latim. Em se tratando de literatura, todavia, fala de trabalhos com características semelhantes em sua forma e conteúdo. Assim, pode-se afirmar que, embora o gênero como categoria literária exista, criado e categorizado pelos acadêmicos que observam as obras em seu conjunto de uma perspectiva “elevada” e crítica, ele é sempre inconstante, estando em eterno estado de mutação. Sua definição depende de cada livro e de cada período, uma vez que nem todas as obras que são convencionadas a pertencerem ao mesmo gênero seguirão exatamente as características definidas para ele, acabando por se relacionarem, direta ou indiretamente, com outros temas e gêneros, dependendo de seus conteúdos.

Nogueira Filho (2013, p. 12) afirma:

Em um sentido amplo, um gênero é um tipo de texto classificado levando em conta elementos formais já dados. No entanto, esses elementos não são exatamente indicados, fazendo com que as fronteiras entre os gêneros sejam muito tênues. Dessa forma, é praticamente impossível que um texto seja a concretização pura de um determinado gênero.

Nesse sentido, Soares (1989, p. 17), ao escrever sobre os gêneros em algumas teorias literárias do século XX, afirma: “é impossível estabelecer classificação lógica ou fechada dos gêneros, [...] os mesmos procedimentos podem levar a diferentes resultados, em cada época.” Desse modo, percebe-se que o gênero, longe de definir universalmente as regras para cada obra, segue senão como uma forma de orientação. Ele tipifica um leque dentro do qual o leitor poderá esperar uma certa gama de formas de escrita, de conteúdos e de assuntos. Um exemplo disso são as histórias de horror, que virão a dar fôlego ao próprio fantástico; nele, pode-se esperar que a escrita cause medo, como diz Lovecraft (1987) em sua obra *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Segundo ele, o medo é a mais profunda e antiga emoção do ser humano, e o medo mais potente é aquele do desconhecido. Essa também vem a ser sua definição para o gênero fantástico com que, claro, outros escritores e teóricos discordam e apresentam suas próprias lógicas.

⁶ Para uma maior discussão acerca do conceito de gênero literário, ver Nogueira Filho (2013), Marques (2015) e Rodrigues (1988).

Em se tratando da literatura fantástica, no entanto, há autores que postulam que ela diz respeito a um modo literário, e não a um gênero. Gama-Khalil (2013), por exemplo, estuda as características apontadas por alguns autores que estabeleceriam que a literatura fantástica estaria vinculada a um modo literário, e não a um gênero. Conforme a autora, Irène Bessière, em 1974, afirmou:

O relato fantástico provoca a incerteza, no exame intelectual, porque utiliza dados contraditórios reunidos conforme uma coerência e uma complementaridade próprias. Não define uma qualidade atual dos objetos ou seres existentes, nem constitui uma categoria ou um gênero literário, mas supõe uma lógica narrativa formal e temática que, surpreendente ou arbitrária para o leitor, reflete, sob o aparente jogo de invenção pura, as metamorfoses culturais da razão e do imaginário coletivo.

Remo Ceserani, teórico italiano que abordou a literatura fantástica segundo uma perspectiva semelhante à de Bessière, propôs um estudo sobre “Procedimentos formais e sistemas temáticos do fantástico” (GAMA-KHALIL, 2013, p.25), reconhecendo, porém, que

os diversos procedimentos formais e os temas não são exclusivos a uma modalidade literária particular, entretanto, existem “procedimentos formais e sistemas temáticos que (embora não sendo exclusivos dele) são muito frequentes no mundo fantástico e foram menos ou mais amplamente aplicados, diversamente combinados”.

Interessa, aqui, assumir algumas características da literatura fantástica, e não enquadrá-la enquanto gênero ou modo na obra *The Game of Thrones*, tampouco discutir acerca dos traços que a diferem e aproximam de outros gêneros, como o maravilhoso e o estranho, por exemplo; estes e suas características serão mencionadas quando necessário na distinção da literatura fantástica. Por uma questão de terminologia, enfim, não será feita alusão aos termos gênero ou modo – ela será tratada como literatura fantástica.

Diversos escritores e teóricos literários vêm falando da literatura fantástica há muito tempo, tendo o próprio termo fantástico aparecido, de acordo com Camarani (2014), de uma tradução da obra alemã de Ernst Theodor Amadeus Wilhelm Hoffmann, do movimento gótico do romantismo alemão, “*Phantasiestücke in Callot’s Manier*”, tendo sido *Phantasiestücke* traduzida como “fantástica”, significando, ironicamente, uma certa forma de fantasia, de irreabilidade.

Tzvetan Todorov (1973; 1975; 1979), teórico búlgaro com trabalhos de grande relevância na área da História e da Literatura, virá a postular em sua obra que o fantástico como gênero se baseia na hesitação, no sentimento de incerteza que será provocado ao leitor ao se deparar com um acontecimento que não pode lhe ser explicado logicamente. Em análise aos

textos que tratam de eventos “sobrenaturais”, ele dirá que o sobrenatural é aquilo que não pode ser esclarecido, ou que ao menos não é aceito pelas ciências naturais, e vai definir, portanto, que o fantástico compreende aquelas histórias onde eventos que não podem ser explicados de forma lógica são inseridos na realidade do leitor, no mundo racional. Segundo ele, isso seria o causador do efeito de ansiedade ou estranhamento ao leitor; tratar-se-ia da racionalidade do mundo falhando em explicar o além. Contudo, Marques assevera que essa definição rígida acarretará problemas ao tratar de gêneros similares, como é o caso do maravilhoso. Como ela diz:

É como se esse gênero se transformasse em uma espécie de quarto de despejo, contendo tudo o que sobeja nos seus vizinhos; como resultado, o maravilhoso ainda se debate em um mar de textos heterogêneos que, recorrentemente, muito pouco tem a ver um com o outro (MARQUES, 2015, p. 13).

Todorov (1975) dirá que o maravilhoso, em conjunto com o estranho, é, de fato, o limite do fantástico, sendo que, se o sobrenatural é explicado racionalmente, ele deixa de ser fantástico e torna-se estranho; se é aceito sem questionamento, vira maravilhoso, de forma que define o gênero por aqueles ao seu redor. Segundo Rodrigues (1988), contudo, isso é uma visão reducionista que implicará problemas ao tentar classificar outras obras que fujam a esse padrão, especialmente considerando a amplitude do tipo de produções normalmente incluídas no mesmo âmbito. Marques (2015) acredita que obras de cunho tão variado como *Chapeuzinho Vermelho*, *Alice no País das Maravilhas*, *O Mágico de Oz* ou *O Senhor dos Anéis* podem todas serem inseridas nessa categoria, o que torna a delimitação de Todorov, a bem dizer, restrita. Isso também contribui para a dificuldade em definir fantasia dentro da já conceitualmente controversa literatura fantástica. O termo fantasia, por sua vez, segundo Carilla (1968, p. 19), “foi definido pela primeira vez por Aristóteles como ‘a faculdade de produzir os dados das sensações na ausência dos objetos que as provocaram’”.

Obras como a de Roas (2001), por outro lado, afirmarão que, ao contrário do sentimento de hesitação postulado por Todorov⁷, o que definirá o fantástico será a impossibilidade de explicação dos fenômenos, ou seja, a relação entre o possível e o impossível. Acerca dessa definição, a obra de Camarini (2014) apresentará uma contundente discussão a respeito, apresentando também a definição de neofantástico a partir da crítica de Bessière, com a inclusão de textos de Kafka e outros autores para uma “ampliação” da realidade, e de surrealismo,

⁷ Dentro do escopo do presente trabalho, cabe mencionar que, para Todorov, a literatura fantástica diria respeito a obras publicadas até o século XIX, enquanto que, para outros autores, suas características perpassam essa época e podem ser facilmente verificadas em obras contemporâneas.

fazendo uma ligação com correntes como o realismo mágico colombiano, que, como Roas dirá, naturalizará o fantástico dentro de um mundo semelhante ao nosso, mas com características próprias que a nós parecem absurdas.

Com Kafka e o surrealismo o filósofo existencialista, Sartre propõe ainda outra subdivisão ao fantástico. Partindo do pressuposto de Todorov, que denomina sua definição de fantástico como o “tradicional”, Sartre vai propor o fantástico contemporâneo, como postula Nogueira Filho (2013). Em sua visão, o fantástico contemporâneo deixa de buscar uma explicação ou ligação com o mundo real, racional, e volta às origens dos mitos da antiguidade, ao absurdo. Dessa forma, o ser humano e, mais especificamente, sua condição humana, volta a ser o cerne das obras fantásticas.

Percebe-se, portanto, a miríade de definições que o fantástico como gênero/modo pode ter. Ainda assim, apesar dessa grande discussão acerca do que é o fantástico, Marques (2015) apresentará o que considera um denominador quase comum entre os autores que o definiram ao citar Furtado: a noção de sobrenatural – termo já cunhado por Todorov (1975).

Trata-se de um fenômeno que, ao menos inicialmente, não é totalmente explicável de forma racional, quase como se fosse magia⁸, transitando entre as diversas obras em metamorfose. Apresenta-se de diversas maneiras, mas sempre além do “natural”; parece, pois, que em maior ou menor grau, de acordo com a perspectiva dos autores estudados, um elemento indispensável do fantástico é a sua índole sobrenatural (FURTADO, 1980, p. 7). E a partir desse denominador comum, pode-se entender onde se situa a literatura fantástica em termos gerais.

Para definir a fantasia em si, será preciso observar as tentativas de tipologias estabelecidas em cima dela, bem como sua origem como subgênero da literatura fantástica e, ao menos, duas de suas subdivisões internas que auxiliarão a encontrar o lugar de *Game of Thrones* dentro desses conceitos segundo a perspectiva da construção da narrativa e da recepção do leitor/expectador. Deve-se fazer um aparte linguístico antes de falar sobre a origem do termo; em outras línguas, a definição entre fantasia e fantástico torna-se ainda mais opaca. Um exemplo marcante é o termo “Fantasy”, comumente utilizado para definir o fantástico na língua inglesa. Abre-se, portanto, a possibilidade de interpretação, à qual vertente os autores estão se referindo, sendo as traduções para o português benéficas em auxiliar essa interpretação.

Nogueira Filho (2013) apresenta, segundo as colocações de Jean-Pierre Vernant, uma possível origem anciã da fantasia: os mitos antigos. Uma vez utilizados para explicar os fenômenos físicos presenciados pelos ancestrais dos seres humanos, a narrativa mítica perdeu

⁸ Ou encantamento, como Tolkien (2013) dirá em sua obra *Sobre contos de fadas*.

seu caráter explicativo perante a ascensão de uma mentalidade racional tomando, assim, a dimensão das artes e da ficção. Essa narrativa mítica teria sofrido mudanças e transformações através do tempo, mas em sua forma se encontrariam as bases para o fantástico e, por conseguinte, a fantasia.

O mundo da fantasia surge, então, na literatura, tanto como uma alternativa para a realidade a partir da elaboração mítica, quanto como forma de evasão frente ao desenvolvimento exacerbado do pensamento lógico-científico. A literatura do fantástico e do maravilhoso apresenta narrativas excepcionais que rompem com as leis que regem o mundo sensível e eliminam as fronteiras entre o real e o sobrenatural (NOGUEIRA FILHO, 2013, p. 10).

De fato, Stableford (2005), outro autor que estabeleceu diálogos a respeito do fantástico e da fantasia, especialmente sobre seus limites e terminologias, dirá que a fantasia, apesar de ser o gênero mais novo, é também o gênero mais antigo. Ele afirma isso partindo justamente da perspectiva dos mitos das sociedades antigas, fazendo uma ligação entre o ficcional deles, imaginado para explicar os fenômenos naturais, e o ficcional moderno, onde os “contos de fada” tomarão o lugar dessas narrativas.

Tal visão é reforçada por Tolkien (2013), que vê na fantasia uma certa origem antiga, fazendo alusão às sagas saxônicas e à mitologia nórdica. De certa forma, a fantasia tende a retomar o passado, uma vez que não se ocupa em explicar racionalmente, por forma de tecnologias, por exemplo, o sobrenatural, como é o caso das ficções científicas.

Para Manlove (1978), a ficção científica trata de fenômenos “possíveis”, ainda que eles não ocorram no mundo racional onde se encontra o leitor. Essa possibilidade dá a cientificidade e a explicação lógica que separam a fantasia da ficção, que joga com o ainda não descoberto para fornecer uma explicação racional para o que, no fantástico, não é racional. Mas se a ficção e a fantasia estão separadas em princípio, estão unidas por outro fenômeno; interessa, portanto, outro aspecto característico para definir a fantasia: sua popularidade.

A fantasia como gênero alcança popularidade de forma constante, com obras em cima de obras renovando suas fileiras e atiçando a curiosidade de uma legião de fãs. Carilla, por exemplo, em seu texto *El cuento fantástico* (1968), afirma que a fantasia está presente em obras de diversos gêneros literários – o que seria um fator a corroborar a sua popularidade. Seja enchendo cinemas com filmes épicos, vendendo best-sellers nas prateleiras de livrarias pelo mundo ou mesmo reunindo milhões de pessoas em bares, shoppings ou mesmo nos sofás de suas casas para assistir a uma série sobre traições e dragões em um mundo medieval, a fantasia tem um alcance enorme. Este remonta, em grande medida, ao lançamento de *Hobbit* e de *O*

Senhor dos Anéis, de Tolkien, durante a metade do século XX. Ambos alcançaram imensa popularidade. A respeito, Nogueira Filho (2013) dirá que “apesar disso, se o enorme sucesso comercial não é garantia de valor estético, é, certamente, um indicador de sua popularidade”. Tal popularidade certamente foi instrumental nos estudos acerca de suas obras por grandes teóricos – como Todorov e Sartre. A criação das obras de fantasia é mencionada por Brian Attebery (1980) ao tratar sobre seu conceito de fórmula.

No que tange, especificamente, à teorização acerca da fantasia, é fundamental tratar de sua classificação, uma vez que Attebery e Todorov estabeleceram importantes diálogos acerca da categorização do fantástico e que a verificação deste arranjo em *Game of Thrones* é imprescindível, na presente dissertação, para dar conta dos objetivos a que este se propõe. Em sua tentativa de classificar o gênero da fantasia, Attebery o dividirá em três manifestações que ela apresenta nos tempos modernos: a fórmula, o modo e o gênero. Relacionada à popularidade, encontra-se a fórmula, que nada mais é que um conjunto de ações e artifícios narrativos que podem ser identificados com facilidade, como a polarização do bem e do mal e o uso de estereótipos. São esses aspectos da produção que foram apropriados pela grande mídia e que produziram uma narrativa com visão primariamente comercial, o que Stableford (1990) chamará de “cópias de carbono”; não são necessariamente ruins ou de má qualidade, mas genéricas. Pode-se perceber a grande quantidade de filmes com temática medieval lançados no início dos anos 2000 após o sucesso crítico da adaptação cinematográfica de *O Senhor dos Anéis* por Peter Jackson.

Já o modo, como nos explica Nogueira Filho (2013), “é a segunda manifestação da fantasia e diz respeito à forma de fazer algo, que, no caso, é contar histórias”. É, portanto, a forma como o modo é retratado, como ele acaba por imitar a realidade e como ele a modifica ao inventar novos eventos nela mediante as concepções do próprio mundo, como as concepções de bem e mal ou de acaso e intenção expostas nele. Essa concepção será instrumental para a delimitação no que concerne à diferença literária entre a fantasia e o fantástico.

A fantasia, segundo Attebery (1980), se refere ao gênero, enquanto o fantástico é seu modo. Por fim, o terceiro ponto é a manifestação da fantasia como gênero que seria, de forma resumida, um intermediário entre a fórmula e o modo. Aqui Attebery irá tratar como exemplo o já mencionado *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, a quem ele atribuirá a significância de influenciador maior da fantasia moderna. Nogueira Filho apresenta um resumo dessa comparação, onde Attebery explica que a influência tolkieniana se dará de forma tão forte que baseará a fórmula das fantasias dali para frente ao que, como se vê no capítulo anterior, George Martin não é uma exceção. De forma semelhante, seu modo de escrita pode ser observado no

modo das outras obras da fantasia; o conteúdo nela presente, a estrutura ao redor da obra e a resposta do leitor se assemelham intrinsecamente e, na mesma medida, são os responsáveis por gerar os subgêneros da fantasia de que se falará adiante.

Mediante a importância que Attebery dá a Tolkien, deve-se conceituar seus próprios escritos acerca da fantasia, expostos em uma de suas palestras em Oxford em 1938 e, posteriormente, transformados em um ensaio intitulado “Sobre Contos de Fadas”, em 1948. Para entender esse escritor, linguista e teórico a quem tantos⁹ outros além de Attebery atribuem a importância como que a do pai da fantasia moderna, dentre eles o próprio Martin, é preciso entender que, além de escritor das grandes obras de fantasia já mencionadas, esse britânico nascido na então colônia da África do Sul no final do século XIX era também um importante linguista da Universidade de Oxford, na Inglaterra. Suas áreas de preferência eram a linguística, pela qual foi apaixonado desde cedo, e tinha o hobby de inventar línguas para passar o tempo; e o estudo das sagas nórdicas e anglo-saxônicas do início do medievo, sendo ele professor de literatura medieval no Reino Unido. A partir desse interesse, se pode observar a exímia prática em escrever suas próprias histórias – que resgataram a tradição literária medieval no âmbito da fantasia e do fantástico –, bem como a escrita de suas próprias teorizações acerca da fantasia.

Marques (2015) analisa minuciosamente os pontos principais do ensaio de Tolkien no que concerne aos contos de fadas que revelará o cerne de sua percepção sobre a fantasia; por conta da extensão tanto da análise quanto do ensaio, serão selecionados os pontos a serem apresentados. Tolkien dirá, em primeiro lugar, que não pretende falar sobre histórias de fadas, mas sobre conto de fadas que, segundo ele, não é uma história sobre as fadas, ou elfos – como ele chama –, mas sobre o mundo encantado onde elas vivem, excluindo aqueles textos que não tratam sobre ele; textos que normalmente compreendem a maior parte das histórias que se compreende como contos de fadas atualmente. Esse mundo, além de ser um entendimento sobre o virtuoso e o idealizado do ser humano, também é o que será chamado por Nogueira Filho (2013), com embasamento em Attebery, de Mundo Secundário. Tolkien afirma que, nesse mundo, algumas precauções devem ser tomadas em relação à sua definição, que acaba sendo demasiadamente ambígua; aquelas histórias que tratam sobre o maravilhoso que pode ser experienciado nesse mundo ou sobre o maravilhoso que é explicado por ilusão ou imaginação não verdadeiramente tratam sobre o Belo Reino, sendo que as obras do segundo tipo subtraem dos contos de fada a realização, ainda que fictícia, quanto ao mundo real, da maravilha que foi imaginada.

⁹ O professor Michael Drout, especialista em literatura do colégio de Wheaton, nos Estados Unidos, dirá à revista Galileu, em 2017, que, ecoando Attebery, toda fantasia moderna deriva de Tolkien.

Tolkien também vai tecer numerosas críticas a respeito dos entendimentos acerca dos contos de fadas. Ele condenará as pesquisas de base literária que buscam reduzir esse tipo de obra literária a uma “história pela história”, ou seja, uma narrativa de puro entretenimento, bem como aqueles trabalhos antropológicos que buscam classificar características específicas dos contos de fada e dos mitos que lhes serviram de influência. Tolkien está de acordo com a noção, como nos apresentou anteriormente Stableford (2005), de que os contos de fada têm origens tão velhas quanto a linguagem, como resíduos destes mitos. Outro ponto que ele dirá fundamental à sua crítica é a noção de que os contos de fadas, e de levar-se em conta que ele se refere aqui não às histórias sobre as fadas, mas sobre o mundo onde elas habitam, o maravilhoso, são próprios apenas para crianças. Sobre isso, Marques (2015, p. 55) resume:

Com relação às crianças, Tolkien destaca que o fato de se associar a elas os contos de fadas é um “acidente de nossa história doméstica”. Segundo ele, assim como os móveis velhos (ou fora de moda) são relegados aos sótãos, as histórias de fadas foram designadas ao “quarto das crianças”, particularmente porque os adultos não as querem e não ligam para o uso que se dá a elas. Desse modo, as próprias coletâneas de contos se colocam, segundo o professor inglês, como uma espécie de sótão onde se despejam variadas espécies de história, mas onde, por vezes, um olhar atento pode encontrar algo de valor permanente. Não se trata, portanto, de uma escolha das crianças, pois as crianças não gostam necessariamente mais dos contos de fadas ou o compreendem melhor ou os preferem a outras coisas. Para Tolkien, o gosto pelos contos de fadas é algo humano natural (mas não universal) e, evidentemente, as crianças cumprem esse requisito.

Assim, ele explica que a falta de experiência literária da criança não implica em sua incapacidade de distinguir a ficção e o factual, sendo a crença na verdade da história ligada fundamentalmente à qualidade apresentada pela narrativa. Ou seja, quando a criança pergunta sobre a veracidade dos seres fantásticos, ela quer de fato saber se eles existem em um contexto contemporâneo; em momento algum se imagina que eles sejam verídicos. Dessa maneira, a imaginação ainda é balizada pela realidade e é justamente essa relação que vai basear seu conceito de fantasia.

O conceito de fantasia, segundo a visão tolkeniana, intrinsecamente ligado aos contos de fada, é pautado pelos conceitos de imaginação e de arte. Com isso, Tolkien quer dizer que, apesar de não estar presa ao mundo real, a fantasia se define pela capacidade de criação do maravilhoso, mas dentro de uma coerência em um mundo secundário, desligado do mundo primário, o racional, mas obviamente nele baseado. Uma das ressalvas acerca da escrita segundo o ensaio é justamente a dificuldade em se obter essa coerência, uma vez que, quanto mais fantástico e distante da realidade o mundo é, mais difícil se torna manter a coesão do maravilhoso, algo que Stableford também explicita em seu livro *The A to Z of Fantasy*

Literature. Esse conceito também baseia sua diferenciação entre magia, que provoca um efeito no mundo primário, e encantamento, que é o que acontece no mundo secundário.

Pode-se, portanto, afirmar que o mundo secundário é a personificação do desejo do autor de criar e que não há nenhuma contradição entre o mundo primário e o secundário; partindo de seu desejo de criar, o escritor irá confeccionar o mundo secundário com os elementos do primário. De fato, Tolkien dirá que quanto mais clara a razão na obra, mais qualidade terá a fantasia, sendo que as diferenças entre os dois mundos serão o que possibilitará o entendimento se uma obra é sobre fantasia ou não. Retomaremos esse racionalismo no mundo fantasioso adiante, mas é necessário ainda explicar qual as funções que Tolkien atribui à fantasia para poder definir o conceito que será utilizado para a obra de Martin.

As fantasias, ainda segundo Tolkien, tratam também de três dimensões psicológicas de grande importância: a recuperação, o escape e o consolo. A recuperação implica no olhar as coisas corriqueiras de outra forma, ou seja, de sair da rotina preestabelecida, pensar “fora da caixa”; o escape se caracteriza na habilidade do ser humano de entreter-se com a fantasia, proporcionando uma forma de escape ao que ele considera como um mundo moderno, industrial, desprovido de uma certa “qualidade de vida”; por fim, o consolo é senão a satisfação dos desejos primários da humanidade, como a conexão com o outro, e é exemplificado pelo que Tolkien chama de eucatástrofe: o final feliz; final esse irrelevante de quanto é necessário sofrer para alcançá-lo. Faz-se aqui um aparte acerca das predileções do autor acerca da sociedade moderna, a qual ele considerava industrializada de forma prejudicial e desligada dos valores da vida e da natureza.

Uma vez apresentados os principais teóricos sobre o gênero, é necessário responder o que é a fantasia, mesmo não havendo uma resposta definitiva. Para Todorov, a fantasia acaba por ser um sinônimo do maravilhoso, mas isso deixa de lado todas suas especificidades, em particular, a criação de um mundo secundário. Possivelmente, a grande diferença entre a fantasia e o fantástico é que não há ação do sobrenatural na fantasia, mas sim a criação de uma nova realidade onde esse sobrenatural é, na verdade, o natural. De forma semelhante, a teoria de Tolkien, da qual Attebery também utilizará elementos, não engloba todos os aspectos da fantasia; o que dizer sobre *Game of Thrones* que, apesar de se encaixar na grande maioria dos critérios de Tolkien, como o mundo secundário, rompe de forma brutal com sua concepção de eucatástrofe?

Marques vai apresentar uma solução, de certa forma; ela proporciona um denominador comum. Ao passo que compara a fantasia e o maravilhoso, ela aproxima sua visão daquela de Tolkien, mas a contrapõe com o maravilhoso de Todorov, dizendo que o maravilhoso amplia o

mundo real enquanto a fantasia cria um novo, mas que podemos reconhecer e nos relacionar. Assim, de forma semelhante a quando se utiliza Furtado (1980) e o sobrenatural para definir o fantástico, utilizaremos a existência de um mundo secundário, seja esse parcialmente ligado ao nosso ou não, desde que funcione com suas próprias regras dentro de seu, digamos, cosmo particular. Assim, se pode incluir obras que Stableford (2009) chamará de “fantasias de portal”, como *As Crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis, assim como fantasias que se passem em um mundo secundário desvinculado do primário, como a fantasia épica de *O Senhor dos Anéis*. Mas se foi respondida a pergunta proposta, ao classificar as obras de Lewis e Tolkien como “tipos” de fantasia, levanta-se outra questão: quais são os subgêneros da fantasia?

Uma questão não tão complicada, ainda há grande especulação acerca dos subgêneros da fantasia e suas classificações, de modo que se faz necessária uma breve discussão concernente sua definição e em qual deles a obra de Martin pertence. Um subgênero de uma obra nada mais é do que uma subdivisão do determinado gênero envolvendo aspectos específicos de sua produção. Nogueira Filho (2013) dirá que a principal divisão dos subgêneros da fantasia está nas chamadas Alta e Baixa Fantasia, ou seja, mediante a relação de ligação que o mundo secundário tem com o racional; no primeiro caso, não há ligação alguma; já, no segundo, os mundos estão ligados. Nesse sentido, Stableford (2009, p. 198) irá definir o conceito da Alta Fantasia apresentando algumas problematizações acerca de seu uso:

HIGH FANTASY. A term used by Lloyd Alexander in a 1971 essay on “High Fantasy and Heroic Romance” and subsequently developed by Kenneth J. Zahorski and Robert H. Boyer in an attempt to develop a terminology with which to deal with genre materials. In Zahorski and Boyer’s taxonomy, high fantasy consists entirely of fiction set in secondary worlds, while the “low fantasy” with which it is immediately contrasted consists of fiction set in the primary world, into which magical objects and entities are introduced piecemeal (i.e., intrusive fantasies). Not all immersive fantasies qualify as high fantasy, however; the category as defined by Zahorski and Boyer excludes humorous fantasy, animal fantasy, “myth fantasy” (of the recycled variety), fairy tales, gothic fantasy, science fantasy, and sword and sorcery. The term never thrived, partly because it was difficult to establish dividing lines between high fantasy and some of these other subgenres, and partly because of the difficulty of accommodating portal fantasies to the scheme.¹⁰

¹⁰ Tradução do autor: ALTA FANTASIA. Um termo usado por Lloyd Alexander em um artigo de 1971, “Alta Fantasia e o Romance Heroico”, e subsequentemente desenvolvido por Kenneth J. Zahorski e Robert H. Boyer em uma tentativa de desenvolver a terminologia com a qual se lida com materiais de gênero. Na taxonomia de Zahorski e Boyer, alta fantasia consiste inteiramente de ficção em mundos secundários, enquanto “baixa fantasia”, com a qual se está imediatamente contrastada, consiste em ficção no mundo primário, no qual objetos mágicos e entidades são introduzidas de forma fragmentada (exemplo: fantasias intrusivas). Contudo, nem todas as fantasias imersivas se qualificam como alta fantasia; a categoria como definida por Zahorski e Boyer exclui fantasia humorosa, fantasia animal, “fantasia do mito” (da variedade reciclada), contos de fada, fantasia gótica, fantasia da ciência, e espada e feitiçaria. O termo nunca prosperou, parcialmente porque foi difícil estabelecer as linhas divisórias entre alta fantasia e alguns outros subgêneros, e parcialmente por causa da dificuldade de acomodar as fantasias de portal ao esquema.

Já sobre a baixa fantasia, dirá:

LOW FANTASY. The logical concomitant of high fantasy, defined by Kenneth J. Zahorski and Robert H. Boyer as the set of stories featuring “nonrational happenings that are without causality or rationality because they occur in the rational world Where such things are not supposed to occur.” The consequence of this disjunction is usually humorous or horrific, as opposed to the enchantment of high fantasy. Low fantasy corresponds roughly to Farah Mendlesohn’s category of intrusive fantasy, although it presumably takes aboard some of the portal fantasies for which the Zahorski/Boyer schema makes no comfortable accommodation (2009, p. 256).¹¹

Segundo essas definições, é perceptível a divisão entre os subgêneros e suas problemáticas; ao passo que elas dividem de forma simples e concisa a fantasia, a alta se passando completamente no mundo fictício e a baixa no mundo racional, tais definições têm problemas ao englobar completamente a imaginação dos autores que acabam por ficar em um meio termo ao escreverem fantasias de portal, onde a personagem atravessa um “portal” para ter acesso a um mundo fictício.

A partir do embasamento exposto e das ideias da britânica Farah Mendlesohn, Stableford (2005) vai ainda categorizar três outras classificações distintas de fantasia: a intrusiva, a de portal e a imersiva. A primeira se dá quando o sobrenatural irrompe no mundo primário, de forma que o mundo secundário reside dentro deste; a segunda trata de um acesso sobrenatural entre os dois mundos, o portal, por onde se atravessa para viajar entre as realidades; por fim, a terceira é a definição clássica do mundo secundário, ou seja, sem a presença do mundo primário que sequer existe. Essas classificações são inseridas dentro dos limites da Alta e da Baixa Fantasia que, a partir de uma criação de mais subdivisões, perdem seu caráter de subgêneros e passam a delimitar os outros tipos de subgêneros existentes.

Dentre os vários outros gêneros existentes, pode-se dizer que muitos deles são parte de uma linguagem informal utilizada pelos fãs para se referir a determinadas obras dentro de um contexto de apreciação; contudo, a maioria deles foi fundamentada por teóricos e se encontra na ampla qualificação de Stableford. Para citar alguns exemplos, pode-se falar sobre a fantasia

¹¹ Tradução do autor: BAIXA FANTASIA. A concomitante lógica da alta fantasia, definida por Kenneth J. Zahorski e Robert H. Boyer como o cenário das histórias dotado de “acontecimentos não racionais que são sem casualidade ou racionalidade por conta de sua ocorrência no mundo racional onde tais coisas não deveriam acontecer”. A consequência dessa disjunção é normalmente humorosa ou horrífica, em oposição ao encantamento da alta fantasia. Baixa fantasia corresponde aproximadamente à categoria de Farah Mendlesohn de fantasia intrusiva, embora ela presumivelmente leve a bordo algumas das fantasias de portal para as quais o esquema Zahorski/Boyer não faz nenhuma acomodação confortável.

de horror, a apocalíptica, a militarista, a moralista, a sentimental, a messiânica e a fantasia épica, onde Stableford vai inserir as obras de Martin.

Embora seja possível inserir *Game of Thrones* em uma série de subgêneros, como a fantasia medieval e até mesmo detectar aspectos da fantasia de horror, se distanciando da noção de final feliz da fantasia tolkeniana, será utilizada a justificativa apresentada no versículo de Stableford (2009, p. 130) para definir a série. Assim, a saga de livros, como é tomada enquanto uma obra de Alta Fantasia, onde o mundo secundário é completamente independente do inexistente mundo primário, com as características de uma fantasia épica, classificada desta forma não exatamente por conter um caráter mitológico em si, mas pela vasta quantidade de material escrito acerca do universo e sua ambição de narrar uma história tão grande.

Já situada a obra de George R.R. Martin dentro dos limites do gênero, um último aspecto da fantasia, já parcialmente abordado acima, deve ser trabalhado para que se possa passar para a fundamentação histórica que se utilizará para analisar a obra. Aqui se refere ao realismo presente nas obras e sua influência na construção do mundo secundário, realismo este que faz com que seja possível a análise de forma histórica dos acontecimentos do mundo fictício onde se encontra o continente de Westeros e sua realidade feudal.

O realismo na fantasia e no fantástico passou, como Rodrigues (1988) escreve ao discorrer sobre a verossimilhança, por mudanças de interpretação ao longo da história da literatura; se durante os séculos imediatamente posteriores à Idade Média se percebe um resgate da mitologia, de forma semelhante se perceberá um abandono do sobrenatural com a ascensão das disciplinas científicas e, eventualmente, seu retorno com as novas obras do fantástico. Contudo, as noções de realismo na fantasia propriamente dita têm outra conotação, como já mencionado acima ao falar sobre a perspectiva de Tolkien: o realismo como interpretação do mundo real é utilizado para basear a construção do mundo secundário onde está localizada a fantasia. Mesmo aqueles mundos completamente desligados do mundo primário e com leis naturais e físicas completamente próprias ainda seguem preceitos básicos da realidade; pode-se dizer que se uma maçã cair, ela irá para cima, mas para isso haverá uma explicação dotada de coesão em si, dentro da própria fantasia. Marques (2015, p. 57), ao analisar essa perspectiva tolkeniana, postulará:

Tolkien afirma ainda que não há nenhuma contradição entre fantasia e razão: “Quanto mais arguta e clara a razão, melhor fantasia produzirá.” (p. 53). Considera-se, em decorrência disso, um absurdo a ideia de que a fantasia destrói a razão ou a insulta. O escritor inglês insiste no fato de que a fantasia “se fundamenta no firme reconhecimento de que as coisas são no mundo assim como este aparece sob o sol; no reconhecimento do fato, mas não na escravização a ele. Assim fundamentou-se na

lógica o absurdo que aparece nos contos e poemas de Lewis Carroll” (p. 53). Ou seja, a construção (e o entendimento) de uma fantasia depende do reconhecimento de seu teor de criação de um Mundo Secundário que se dá, evidentemente, na percepção das diferenças em relação ao nosso mundo.

Contemporâneo a Tolkien, e seu grande amigo, C.S. Lewis (2009), também doutor da Universidade de Oxford e autor de *As Crônicas de Nárnia*, faz uma divisão entre o que ele chama de realismo de representação e de conteúdo. O primeiro trataria de aspectos utilizados nas fantasias para tornar o sobrenatural mais “racional” e identificável com o leitor por meio de detalhes inseridos como as medidas e especificações em *Guliver*. Já o segundo é quando o conteúdo da obra é realista, ou seja, provável de acontecer na realidade, o que esbarra novamente na diferenciação entre fantasia e fantástico, ao que Marques vai comparar com a noção de método de Attebery para expandi-la, dizendo que ela também aborda o modo como essas histórias se relacionam com a realidade. A partir disso, os realismos, principalmente o de representação, vão de encontro com a perspectiva de Tolkien; apesar de serem desprendidas da realidade, as fantasias tendem a utilizar o máximo de elementos possíveis dela:

Se a ideia de “realismo de conteúdo” nos aproximou, por contraste, da noção de “modo fantástico”, a de “realismo de representação” nos permite lançar uma hipótese para ser, ou não, comprovada mais à frente: as narrativas que manifestam a fantasia enquanto gênero tendem a lançar mão de procedimentos e recursos que garantem uma representação realista, mesmo que o seu conteúdo não o seja (MARQUES, 2015, p. 16).

Essa hipótese pode ser comprovada quando se observa as obras como *Game of Thrones*, que seguem, em aspectos gerais, com suas mudanças particulares, a fórmula de Tolkien para a criação de fantasia e apostam principalmente no realismo para criar uma relação com o leitor. Um exemplo prático, se invernos que duram anos não correspondem a uma perspectiva realista de conteúdo, o próprio inverno o faz, ao ser uma estação presente no mundo real. De forma semelhante, as casas da nobreza de Westeros e seus personagens têm grande influência da nobreza europeia, na qual, como se falou no capítulo anterior, Martin se inspirou para criar seu mundo; isso não deixa de ser um realismo de representação, uma vez que são detalhes presentes na obra que permitem estabelecer paralelos entre a realidade e a fantasia.

E partindo justamente desses paralelos é que se pode propor a análise de forma histórica do conteúdo da fantasia. O excesso dos recursos de realismo apresentados anteriormente permite que o leitor, ou no caso da série, o telespectador, pense a Idade Média real dentro dos parâmetros dessa sociedade feudal fictícia. A falta, contudo, de falas, sejam elas acadêmicas ou leigas, que diferenciem o conteúdo do seriado daquele histórico, pode confundir as pessoas,

especialmente os alunos nas salas de aula, que ainda não têm uma representação completamente formada do medievo. Não deve ser entendido que isso se refere aos elementos mais próprios da fantasia, como dragões ou gigantes, mas aos pequenos detalhes do cotidiano medieval que passam pelo crivo do fictício e pela inspiração admitida no medievo – são tomados como realistas quando não como reais.

Partindo dessa perspectiva, a proposta da dissertação em problematizar essa concepção se faz atual e necessária, mas não pode ser realizada sem um maior aporte teórico. Portanto, agora que já se explicou a origem do fantástico e da fantasia e foram delineados os termos que serão utilizados para se referir à obra de Martin, bem como o porquê o realismo presente nela é passível de análise histórica, apresentar-se-á uma breve bibliografia dos medievalistas que serão fundamentais para o entendimento das diferenças entre a fantasia de Martin e a realidade da discussão acadêmica medieval. Serão utilizados principalmente os escritores da Escola dos Annales francesa, embora isso não deva ser visto como uma impossibilidade de utilização de outros estudos; eles são uma opção lógica pelo extenso volume de trabalhos escritos sobre o tema e a relativa acessibilidade das traduções em português, bem como seu pioneirismo em dar espaço às micronarrativas ao invés das metanarrativas. Temas como as relações feudais, a cavalaria e o papel do casamento serão abordados, mas não se pretende realizar a análise das cenas agora, apenas apresentar os principais teóricos que balizarão essa análise no quarto capítulo.

3.2 PRECEITOS PARA ANÁLISE DO MEDIEVO NA FANTASIA

O seriado, em seu conjunto de oito temporadas, tem uma gama de assuntos e temas que podem ser abordados segundo necessidade do educador, extremamente diversa e abrangente. Portanto, foi realizada uma seleção prévia de cenas para ajudar o professor ao utilizar a série. Algumas destas – Relações Sociais, Religião e Economia – serão aproveitadas na confecção das videoaulas que constituem a presente dissertação. Não se pretende aqui, contudo, esgotar o tema; muito pelo contrário, o presente trabalho apenas fornece orientação e teorização para os educadores criarem suas próprias problematizações em suas práticas didáticas por meio da utilização da série televisiva, sendo as videoaulas, além de efetivas em auxiliar a maior compreensão acerca do medievo aos alunos ou aos leigos que as assistem, apenas um dos exemplos possíveis na didatização do material confeccionado pela HBO.

A seleção aqui realizada dividiu os excertos retirados da mídia seriada em uma série de subgrupos para facilitar sua compreensão e utilização. São eles: “As Relações de Poder”, “O Crime e a Justiça”, “A Guerra e a Cavalaria”, “A Economia”, “Ciência e Educação”, “Religião”, “O Quotidiano Medieval” e “História e Cultura”. Cada um deles pode ser dividido ainda mais, dependendo da classificação que o educador optar por utilizar, a qual tem a função de simplificar a apresentação dos temas e não deve ser considerada como absoluta. A seguir, serão apresentados teóricos e pesquisadores acerca do medieval que podem balizar a compreensão dos subtítulos e seus assuntos, especificamente seus análogos e inspirações no mundo racional.

A primeira subdivisão diz respeito às relações de poder. Percebe-se, nas cenas que tratam sobre como as personagens estabelecem conexões entre si, quatro grandes divisões ao se tratar do assunto: as relações de poder entre a nobreza e os plebeus; entre os plebeus e outros plebeus; as relações de poder entre a própria nobreza, bem como suas noções de hierarquia; e, por fim, a responsabilidade do senhor feudal e o papel da nobreza no medieval. Acerca desses tópicos, pode-se citar a obra de Le Goff, da terceira geração dos Annales, *A Civilização do Ocidente Medieval* (2016), que se estabelece como uma abordagem indispensável para o entendimento da Idade Média como um todo, bem como para a compreensão da formação da nobreza e de suas relações com o meio onde vivia.

De forma semelhante, March Bloch, afamado historiador francês da primeira geração da Escola dos Annales, faz uma análise das associações na sociedade medieval; em sua obra *A Sociedade Feudal* (1998), ele postula sobre a decomposição da sociedade feudal, analisando sua origem e costumes e, enquanto constrói, ou melhor, desconstrói a História medieval, infere sobre as relações de poder, de família e familiaridade, e de dependência dentro do feudo. Ele apresenta uma análise basilar acerca das relações de servidão e de vassalagem, falando dos diversos tipos de senhorios e não apenas suas relações internas, mas sua hierarquia também; outrossim, são analisadas as camadas “inferiores” do medieval, onde os plebeus e burgueses se encontram.

A segunda subdivisão diz respeito ao Crime e à Justiça. Aqui não se faz referência apenas às cenas que falam sobre o crime e justiça em si, especialmente aquelas relacionadas ao poder feudal e sua capacidade de julgar e agir como juiz, mas também àquelas que podem ser utilizadas para inferir sobre as invasões estrangeiras do Ocidente Europeu. Novamente, é possível citar os livros acima mencionados de Bloch e Le Goff, uma vez que, em sua desconstrução ou resumo do mundo feudal, eles tratam do senhor feudal que era, a bem dizer, o juiz medieval ao lado do clero católico; Para uma análise mais aprofundada do direito medieval e das punições aplicadas, ver Classen e Scarborough, (2017). Nesse sentido, o próprio

Maleus Maleficarum (2017), um guia inquisitorial medieval sobre como identificar e tratar dos acusados de bruxaria, crime relativamente comum no Ocidente feudal, se torna um aporte básico para o entendimento das relações entre os senhores e os religiosos e como elas influenciavam as leis. Ainda, ao se falar de Bloch e Le Goff, dois dos pilares dos Annales, aparecem análises sobre as invasões húngaras, normandas, vikings e islâmicas, que devem ser levadas em conta também, uma vez que as cenas análogas a essas invasões na série normalmente estão intrinsecamente ligadas com a guerra e o poder feudal.

Sobre as “invasões bárbaras” medievais, pode-se citar, juntamente aos autores já mencionados, Dominique Barthélemy e seu estudo *A Cavalaria: Da Germânia antiga à França do século XII* (2010), em que o autor, visando ao estabelecimento de um paradigma alternativo para a formação da cavalaria, que será mencionado adiante, trata das invasões germânicas no final do Império Romano. Estas fizeram parte do início da Idade Média, assim como as invasões normandas e nórdicas. Em relação às invasões muçulmanas da França e da Península Ibérica, que depois terão sua contraparte cristã nas cruzadas – ainda que não seja possível ver uma analogia clara a elas no seriado televisivo, o trabalho de Henri Pirenne, *Maomé e Carlos Magno: o impacto do Islã sobre a civilização europeia* (2010), ainda que tenha quase um século de idade, apresenta a importância dos muçulmanos no medieval. Segundo Pirenne, Carlos Magno e o Império Carolíngio, ou seja, a movimentação do antigo poder romano para o norte e a consolidação do mundo feudal e medieval, só fazem sentido a partir da ascensão islâmica e suas conquistas no Mediterrâneo Sul e Central.

Ainda no âmbito da guerra, que é quase sempre um dos grandes pontos das obras hollywoodianas e ocidentais de forma geral, a terceira subdivisão é nada menos do que a própria Guerra e a Cavalaria. Nesse aspecto, tem-se exemplos prolíficos em *Game of Thrones*, conhecida por sua violência cênica. Dessa forma, é possível abordar sua subdivisão da seguinte maneira: a guerra e sua logística; os cercos e as batalhas campais; e a cavalaria, os torneios, as lutas, e a caça. Ao se tratar da cavalaria, dos cavaleiros e de suas ocupações, a trilogia de livros de Georges Duby, um dos líderes da Escola dos Annales, é fundamental para a compreensão não apenas da instituição cavaleiresca, mas de suas ocupações, obrigações e mentalidade. Os livros que compõem a espinha dorsal do estudo de cavalaria são, portanto, *A Sociedade Cavaleiresca* (1989), *As Três Ordens ou o imaginário do Feudalismo* (2002), e *Guilherme o Marechal ou o melhor Cavaleiro do Mundo* (2012).

No entanto, não se deve deixar de lado os críticos da visão que Duby estabeleceu sobre os cavaleiros, especialmente o já mencionado Dominique Barthélemy, que proporá uma análise temporal mais aprofundada acerca da origem dos guerreiros montados que viriam a ser a base

da instituição cavaleiresca, indo até os últimos dias do Império Romano e as sociedades germânicas. Da mesma forma, os estudos sobre a cavalaria e a sociedade feudal como um todo podem dizer muito sobre a lógica da guerra medieval, embora trabalhos como *Guerra e Poder na Sociedade Feudal* (2006), de Cyro de Barros Resende Filho, que tem como foco a análise do medievo a partir do poder e da guerra, ou *A History of the Early Medieval Siege, c.450-1200* (2010), de Peter Purton, que vai apresentar detalhes acerca do funcionamento dos cercos e das batalhas do medievo, também sejam ótimos exemplos para a fundamentação das cenas mais violentas do seriado.

Ao quinto subtítulo se reservam as considerações a respeito de economia no medievo, muitas vezes confundida, no seriado, com um regime completamente monetário e representado de tal forma. A subdivisão desse tema pode ser estruturada ao redor de dois pontos basilares que aparecem em peso no seriado: as relações econômicas em si e as relações e diferenças entre a cidade e o campo. Aqui se volta a atenção novamente para Duby e Le Goff. Além dos trabalhos já apresentados anteriormente nesse capítulo, que tratam também destes assuntos ao dissecarem a sociedade feudal, é necessário lançar luz em outros dois trabalhos de Duby que podem auxiliar na compreensão e fundamentação do tema: *Economia Rural e Vida no Campo no Ocidente Medieval* (1987) e *Guerreiros e Camponeses: os primórdios do crescimento econômico europeu séc. VII-XII* (1993). Na primeira delas, é possível inferir sobre o campo e suas particularidades, tanto nas relações cotidianas como nas econômicas. A segunda obra, por sua vez, aborda as origens da economia do Ocidente europeu e as relações sociais estabelecidas ao redor do sistema feudal. Por fim, mas não menos importante, faz-se necessário mencionar novamente Henri Pirenne para se complementar a fala sobre a economia, com sua *História Econômica e Social da Idade Média* (2007), que, apesar de não conter as descobertas mais recentes, encontradas nos Annales, também trata sobre as origens das relações econômicas feudais e quais relações eram essas. Da mesma forma, outro livro de Pirenne é basilar para a diferenciação da cidade e do campo: *As Cidades da Idade Média* (2009), um clássico que transita paralelo a Escola dos Annales e que fornece uma visão acerca da estruturação das vilas e cidades da época.

Com poucos monastérios e uma “academia científica” organizada, *Game of Thrones* em muito difere das tradições medievais sobre a ciência e a educação; contudo, não apenas pelas semelhanças, pode-se inferir sobre uma determinada temática. Nesse âmbito, o sexto subtítulo refere-se à Ciência e à Educação. Das cenas apresentadas, pode-se aumentar a divisão e falar de dois pontos fundamentais: por um lado, a ciência e as invenções, por outro, a alfabetização e a leitura. Para a classificação e entendimento da concepção de ciência, filosofia e educação

no medievo, temos no campo da historiografia nacional a respeito do tema a compilação de textos de autoria de Luiz A. de Boni, *A Ciência e a Organização dos Saberes na Idade Média* (2000), pode ser de grande valia. Da mesma maneira, Jacques Verger apresenta uma obra que aprofunda esse conhecimento e trata das instituições acadêmicas medievais do mundo racional em *As universidades na Idade Média* (1990). Nessa perspectiva, Le Goff, novamente, pode auxiliar nessa área, ao postular sobre os acadêmicos dessas instituições em sua obra *Os intelectuais na Idade Média* (2003). Para uma lista mais completa das heranças e invenções medievais, o livro de Chiara Frugoni, *Invenções Da Idade Média. Óculos, Livros, Bancos, Botões E Outras Invenções Geniais* (2007), pode constituir de uma importante fonte.

A sétima subdivisão a ser apresentada trata de um dos aspectos mais importantes da vida e do pensamento medievais: a religião e as crenças. Apesar da grande importância da fé e do clero no medievo, pode-se perceber em *Game of Thrones* uma influência menor desses aspectos; de forma alguma eles se tornam irrelevantes, muito pelo contrário, pautam a vida das personagens, mas os religiosos não têm a importância que tiveram no mundo racional. A respeito das cenas em que aparecem elementos religiosos, muitas vezes a magia e as crenças populares estão envoltas nesse meio, de modo que é possível fazer uma subdivisão das cenas entre aquelas que tratam especificamente de religião; aquelas que falam da morte e dos ritos funerários envolvidos no processo social; e aquelas que falam das crenças e superstições populares, embora, nesse caso, deva-se tomar cuidado ao diferenciar a fantasia do racional.

A respeito da religião, os estudos de Le Goff são basilares para o entendimento da religiosidade medieval. Em *O Deus da idade média* (2006), ele apresenta o relacionamento histórico do homem com Deus na perspectiva cristã do medievo, perpassando pelos temas da Igreja e da religião. Já em seu *Em busca do tempo sagrado* (2014), ele apresenta uma análise de outras obras medievais, analisando os santos e a salvação. Contudo, em muitos pontos, a religião se mesclava com a crença popular, a superstição e, no caso do seriado, com a magia. Le Goff apresentará essa mescla de fé e razão em seu estudo *O Maravilhoso e o Quotidiano no Ocidente Medieval* (2020).

Para tratar de outros autores, pode-se analisar trabalhos como *Os Reis Taumaturgos* (2018), de Marc Bloch, onde o autor apresenta um estudo acerca da crença de que os reis, investidos de poder divino, poderiam curar com seu toque, ou mesmo a *História do Medo no Ocidente* (2009), de Jean Delumeau, que vai tratar sobre os medos e superstições, embora não se circunscreva apenas ao período medieval. No âmbito da magia e da superstição, que figuram de forma abundante em *Game of Thrones* e na fantasia em geral, *Monstros, Demônios e*

Encantamentos no fim da Idade Média (1993), de Claude Kappler, apresenta uma relação íntima entre a crença e o sobrenatural no cotidiano medieval.

O cotidiano medieval é também sobre o que trata a oitava, e talvez mais abrangente, das subdivisões das cenas. No quesito do cotidiano pode-se encontrar hábitos tão diversos como a alimentação e a higiene, assim como se pode inferir acerca do papel da mulher, particularmente a partir da função do casamento e dos costumes. Dessa forma, as cenas que mais figuram na série podem ser subdivididas entre o papel da mulher e o casamento; a alimentação e o entretenimento; a higiene e a medicina; e os costumes e tradições.

Georges Duby, em conjunto com Michelle Perrot, tem em seu *História das Mulheres no Ocidente* (1993) uma basilar obra para analisar as condições femininas na Idade Média, assim como seu papel e a importância do casamento. Em relação à alimentação e ao entretenimento, a obra de Militta Weiss Adamson, *Food in Medieval Times* (2004), apresenta uma variedade de comidas típicas do período, bem como diferenças regionais do Ocidente feudal, enquanto que *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age: Cultural-Historical Perspectives on Toys, Games, and Entertainment* (2019), editado pelo alemão Albrecht Classen, apresenta uma série de jogos e brincadeiras dos contemporâneos do medievo, estendendo sua análise até o período moderno.

Sobre a higiene e a medicina, evidenciam-se as obras de George Rosen, *A History of Public Health* (2015), e François Pieter Retief e Louise Cilliers, *The evolution of hospitals from antiquity to the Renaissance* (2005), uma vez que, embora elas não se circunscrevam ao medievo, apresentam o período entre suas análises sobre a saúde pública e a evolução do conceito de hospital. Por fim, acerca dos costumes e do cotidiano em si, outras duas obras de Le Goff podem ser úteis: *O Homem Medieval* (1989) e seu já mencionado trabalho sobre o maravilhoso no cotidiano. Uma obra brasileira, *O Cotidiano no Imaginário Medieval* (1992), de José Roberto Mello, também auxilia a compreensão da vida no mundo feudal.

A última das subdivisões acerca das cenas trata sobre a História e a cultura. Aqui cabe relembrar os conceitos de realismo na fantasia e quantas das cenas que tratam disso realmente possuem paralelos com o medievo e quantas são criações do mundo secundário ou mesmo aproximações anacrônicas do contemporâneo por razões cinematográficas, assunto que será tratado no próximo capítulo. Tendo em mente essa cautela, pode-se ainda dividir o subgrupo em duas áreas: a história medieval e sua compreensão por parte de seus contemporâneos e o exotismo com o qual são apresentadas as civilizações que não pertencem ao universo medieval. O primeiro ponto pode ser bem observado a partir do estudo das tradições e do cotidiano medieval nas obras já apresentadas, sendo que a questão da heráldica é bem exemplificada em

trabalhos como o de Ottfried Neubecker, famoso heraldista alemão do século XX, *Heraldry: Sources, Symbols and Meaning* (1997) ou os *Estudos de Heráldica Medieval* (2012), de Miguel Seixas e Maria de Lurdes Rosa. O segundo ponto, por sua vez, é um assunto mais complexo

O considerado exótico, normalmente associado ao Oriente, não é uma invenção específica do medievo, mas figura na literatura Ocidental em variados níveis. Embora as especificidades do cinema serão tratadas com maior ênfase no próximo capítulo, deve-se prestar atenção ao analisar as outras culturas demonstradas em *Game of Thrones* segundo suas inspirações. *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente* (2007), de Edward W. Said, é uma obra fundamental para a compreensão do estereótipo formado ao redor do oriental, que também figura na série. Para relacionar ao medievo as culturas apresentadas em *Game of Thrones*, especialmente considerando o grau de contato que o medievo experienciou com os árabes e os mongóis, trabalhos que saiam da perspectiva unicamente ocidental se fazem necessários. *Gengis Khan e a Formação do Mundo Moderno* (2011), do antropólogo Jack Weatherford, é uma dessas obras. Nela, o autor disserta acerca da história e da cultura mongol a partir da perspectiva do povo estudado, fazendo contrapartes com os contemporâneos europeus medievais e suas visões sobre a História.

As subdivisões apresentadas não são, obviamente, as únicas passíveis de análise das cenas do seriado. Tampouco os assuntos estabelecidos devem ser seguidos à risca ou não podem ser expandidos mediante a necessidade de tratar de outras partes do extenso período que é a Idade Média. Os trabalhos aqui apresentados servem senão para a orientação de uma bibliografia preliminar que auxiliará a seleção, descrição e problematização das cenas que serão escolhidas para balizar o quarto capítulo da dissertação, concernente à confecção e fundamentação das videoaulas.

Contudo, se foram tratados a história e os conceitos de fantasia, bem como os assuntos que podem ser inferidos sobre o seriado e as obras que podem fundamentar suas influências racionais para a edificação da fantasia, deve-se ainda tratar do como fazê-lo, uma vez que o estudo e a utilização da mídia são fundamentais para a compreensão da didatização que essa dissertação pretende. Por conseguinte, tratar-se-á de cinema, televisão e de seu uso didático em sala de aula no capítulo seguinte.

4 DA FANTASIA À TELA

Tendo sido abordadas no capítulo anterior as questões referentes à literatura, especialmente no que tange aos conceitos a serem utilizados na análise da verossimilhança entre o mundo secundário e seus paralelos com a História, bem como delineado os possíveis assuntos que o seriado utilizado como exemplo nessa dissertação pode oferecer para o professor, deve-se, agora, partir para outra tarefa: a conceituação do universo cinematográfico e seriado onde se encontram as produções da fantasia e da ficção em seu âmbito midiático.

Apesar do delineamento da história da literatura fantástica, este já excessivamente resumido, não será feito o mesmo processo aqui para explicar a utilização do gênero pela televisão e pelos seriados, uma vez que não se faz necessário seu contexto completo, repleto de sua linguagem e termos próprios¹², para compreender a adaptação realizada entre duas mídias. Serão, portanto, apenas tocados inicialmente os pontos de sua história que forem de relevância para o entendimento do trabalho, visando à simplificação de uma área extremamente rica e de complexidade formidável, para aquele cuja área for especificamente a disciplina de História. A partir dessa, pode-se dizer, medida cautelar, o presente capítulo será dividido em três subtítulos: Conceitos Básicos; Cinema, Televisão e Séries; e A Mídia em Sala de Aula.

O primeiro subcapítulo apresentará uma série de conceitos fundamentais para o entendimento dos outros subtítulos, intercalados com breves comentários, uma vez que a análise interdisciplinar requerida para essa dissertação pode não ser de conhecimento geral do leitor, pois também trata sobre os meandros do cinema e da mídia, tornando fundamental uma retomada de alguns fundamentos da linguagem cinematográfica.

O segundo deles apresentará perspectivas técnicas acerca do cinema, da televisão, e dos seriados televisivos, delineando brevemente a origem e ascensão do seriado televisivo, diferenciando cada âmbito entre si e apresentando os principais teóricos utilizados para a compreensão do assunto nessa dissertação. Em seguida, uma vez explanados os pontos acima referidos, a problematização da adaptação será observada: como e por que certas obras literárias são modificadas, uma vez adaptadas para as telas; quais são as intenções presentes na adaptação, uma vez que a maioria dos seriados é produzido para um mercado que visa ao lucro e à identificação; e porque certos pontos são priorizados em relação a outros, como no caso da mudança de narrativa ou no enfoque de determinado assunto ou personagem em detrimento de outros. Por fim, será discutida brevemente a importância dos “sacrifícios” feitos acerca da

¹² Para mais informações acerca dos termos específicos sobre cinema e cinematografia, ver *Dicionário teórico e crítico de cinema*, Aumont e Marie (2003).

verossimilhança para com o real histórico, em benefício das licenças poéticas tomadas na realização de uma adaptação: desde seu aspecto de mundo secundário, advindo do autor e da imaginação, até o enfoque de assuntos acima mencionados.

No terceiro subtítulo, dissertar-se-á acerca dos possíveis usos da mídia, especialmente a seriada, em sala de aula, apresentando os principais argumentos e as problemáticas da utilização de não apenas filmes e seriados, mas também de vídeos, em contexto escolar, uma vez considerada a sugestão prática desse trabalho quanto aos possíveis usos da fantasia para a História. Ele também diz respeito à problematização das relações entre o professor e os alunos, evidenciando o papel do primeiro como mediador. De maneira cautelar, nele também se pretende apresentar, resumidamente, certas precauções sobre a própria escola e a necessidade de se pensar no vídeo como incluso no currículo, bem como na formação dos educadores para que saibam trabalhar com as novas tecnologias. Nesse âmbito, será feito um aparte sobre a importância da inclusão de novas tecnologias, do uso de ferramentas midiáticas na educação, e uma reflexão acerca dos trabalhos clássicos e das novas mídias que aparecem no mundo pós popularização da Internet.

4.1 CONCEITOS BÁSICOS

Antes de adentrar o complexo âmbito da cinematografia, é necessário que se faça um breve aparte sobre certos conceitos que serão fundamentais para o entendimento do que se quer trabalhar. Se a maioria deles, de uma forma ou de outra, está presente no vocabulário da maioria das pessoas, compete a um trabalho acadêmico trazer definições científicas acerca de seus significados, para evitar possíveis desentendimentos e fornecer uma visão reflexiva de suas dimensões.

Assim, serão abordados três principais grupos conceituais: o primeiro diz respeito a definições técnicas acerca da fala cinematográfica, e engloba as definições de “Filme”, “Cinematurgia”, “Cena”, “Ficção” e “Documentário”; o segundo trata sobre o aspecto humano do âmbito midiático, abarcando “Espectador” e “Narrativa”; o terceiro, por fim, fala mais especificamente dos conceitos que serão necessários para o entendimento da proposta final deste trabalho, a saber, “Mídia”, “Séries Televisivas”, “Seriado”, “Mediação” e “Videoaula”. A ordem elaborada visa à continuidade do raciocínio presente nesta obra.

Sobre o conceito de “Filme”, traz-se a definição do Dicionário Teórico e Crítico de Cinema, de Aumont e Marie (2003). Segundo eles, a origem da palavra advém do inglês *film*,

significando película, com ênfase no âmbito do cinema, que irá inspirar a palavra francesa de mesma grafia, que vai pautar o entendimento de filme como um espetáculo gravado sobre a película. Por associação, o conceito será frequentemente aplicado às obras de ficção que tenham uma duração estendida. É necessário compreender que o filme, contudo, irá ser a denominação comum desde os primórdios da arte; ao contrário, “Cinematurgia”, também de acordo com a definição do dicionário, será um conceito proposto por Marcel Pagnol, em 1933, que significa uma nova forma de arte, exclusiva do cinema com sons, que, em grande parte, substituiria o mudo; ela se caracteriza por um registro direto da fala dos atores.

Ainda de acordo com Aumont e Marie, “Cena” terá sua origem no grego antigo, *skêné*, significando uma construção de madeira no meio do palco dos famosos teatros da Antiguidade Clássica; depois ela se tornará sinônimo do palco em si e, então, do lugar imaginário onde se passa a ação da peça a ser apresentada. Após a invenção do cinema e de sua popularização, do final do século XIX em diante, a cena torna-se o fragmento de uma ação dramática que se desenrola, ou seja, uma parte unitária da ação a que se está assistindo.

Em seguida, a dicotomia entre “Ficção” e “Documentário” se faz essencial para a compreensão do raciocínio que se apresentará no resto da dissertação. Segundo o dicionário, a palavra “Ficção” tem sua origem no termo latino *finigo*, o mesmo que originou a palavra “figura”. Sendo assim, tudo que é inventado como simulacro. Mais especificamente tratando de seu âmbito cinematográfico, ela será definida como uma forma de discurso que, por sua vez, faz referência a ações, ou personagens, que existem tão somente na imaginação de seu criador, e que passarão a existir naquela do espectador ou leitor. Dessa forma, ficção pode passar a impressão de ser dissociada da História no âmbito cinematográfico, mas isso é apenas uma falsa percepção, que será abordada no subtítulo seguinte. Cabe, no momento, apenas conceituar o que, até certo ponto, seria seu oposto.

“Documentário”, no dicionário, é uma montagem em forma de filme de imagens e sons que são dadas como reais, como não fictícias. Essa montagem tem, normalmente, um caráter ou informativo ou didático, que visa reconstruir as aparências da realidade. Aparências é, aqui, a palavra-chave. O documentário, como dirá Napolitano (2003), não é totalitário, ou seja, ele não apresenta a única visão possível sobre um assunto. Dessa maneira, é possível perceber que, apesar de pretender uma maior veracidade histórica sobre os fatos ocorridos, o documentário em si não deixa de ter um laço com a ficção no momento que é tão somente o produto de uma narração dos envolvidos em sua criação, essa que, segundo Majer (2020), é produzida para o mercado.

Sobre o conceito de “Espectador”, retorna-se a Aumont e Marie (2003). Apesar das dimensões do relacionamento, principalmente emocional, entre a filmagem e a plateia não serem tão aprofundadas, as informações acerca da relação entre o espectador e os filmes a que assiste permitem dizer que “Espectador” é todo aquele que está assistindo ao filme. Essa obra que é vista, por sua vez, contém uma “Narrativa”. Sobre seu significado, o dicionário afirma que ela tem três sentidos possíveis: o enunciado assegura a relação de um, ou uma série de acontecimentos; uma sucessão de acontecimentos, sejam eles reais ou fictícios, que são os objetos desse discurso, bem como suas diversas relações de encadeamento, de oposição, repetição etc.; e, por fim, não mais o acontecimento que se conta, mas aquele que consiste no fato de alguém contar alguma coisa¹³. Nas últimas décadas, o conceito de narrativa também toma algumas características específicas que a ligam frequentemente ao cinema: ela é fechada, conta uma história, é produzida por alguém, e é o acontecimento em si.

Ao que se trata do último grupo, sobre “Mídia”, conceito já usado e que será frequentemente referido, utiliza-se novamente outra definição de Carvalho e Martins (1998, p. 13): “Mídia é o conjunto dos meios de comunicação de massa, ou seja, todos os meios que podemos utilizar para transmitir idéias, notícias, imagens, estórias ou qualquer outra mensagem a milhares ou milhões de pessoas, ao mesmo tempo”. Logo, pode-se inferir que, tanto o cinema, quanto a televisão e o seriado, são formas midiáticas. Nesse dissertação, especificamente, o conceito de mídia utilizado será em seu âmbito cinematográfico, televisivo e, especialmente, seriado.

Sobre “Séries Televisivas”, aqui para diferenciá-las do cinema ao mesmo tempo que se mantém sua relação próxima, Esquenazi (2011) afirma que elas são, dentre as narrativas que pressupõem serialidade, ou seja, continuidade de informações que aqui se transmite gravadas, o melhor formato, no âmbito do ficcional, adaptado para a programação da televisão. Além de serem seriais, com ou sem continuidade direta, elas são concebidas para serem difundidas de forma regular na programação televisiva, como denota o famoso dito “neste mesmo horário, neste mesmo canal”. Logo, elas se caracterizam, além de seu tempo normalmente menor do que o do filme, ao menos o de longa-metragem, como episódicas e, por conta disso, conseguem instituir uma temporalidade do encontro com os públicos que a consomem. Por sua vez, “Seriado” não é um termo de fácil utilização. Mediante as informações que de Jesus (2015) apresenta, onde diversos autores apresentam definições dúbias acerca dos limites do que é uma série e do que é um seriado, que muitas vezes acabam por se tornar a mesma coisa, optou-se,

¹³ Para mais informações acerca de narrativa no âmbito seriado, ver de Jesus (2015).

neste trabalho, por trabalhar com a definição de série televisiva, sendo seriado utilizado como seu sinônimo, assim como narrativa seriada.

Acerca de “Mediação”, Carvalho (2007, p. 40-41) afirma: “[...] mediação refere-se a todo elemento que interfira no processo de comunicação. Se há recepção, houve uma mediação. Já a ‘mediação pedagógica’ é a ação docente que ocorre quando o professor organiza e desenvolve o trabalho pedagógico”. Sua fala auxilia na compreensão de outro ponto que será elaborado a seguir, ainda neste capítulo, o da mediação pedagógica. Se a mediação é abrangente ao, como ele diz, interferir, a mediação pedagógica para com a mídia terá a função de delinear quais são os subtextos presentes nesse meio de comunicação e quais são suas intenções.

Por fim, e visando à compreensão do último capítulo, que lidará com a análise do produto final desta dissertação, deve-se tratar do conceito de “Videoaula”. Para tanto, utiliza-se a definição de Mussio (2014), que aborda a videoaula não apenas como uma aula, mas como um gênero:

A videoaula é um gênero que nitidamente assimila características da aula presencial, como a existência de um enunciado expositivo, planejado e, muitas vezes, apresentado por um professor, com a intenção de levar conhecimento ao aluno em um processo de ensino-aprendizagem. Todavia, cabe ressaltar que, como já retratamos anteriormente, a videoaula também pode se transmutar de acordo com o veículo de transmissão a que ela está inserida, de forma a ressignificar seus usos e seus próprios objetivos (p. 4).

Assim, a videoaula se configura como um momento didático gravado que, detentor de roteiro e planejamento, é similar à aula presencial em sua estrutura, ainda que não conte com a relação presencial que se pode estabelecer com quem está assistindo. Ao que pese, Ferrés (1996) apresenta outras nomenclaturas acerca de conceitos semelhantes, tais como “Videolição” e “Videoapoio”, contudo, devido à atualidade do termo Videoaula, optou-se por sua utilização como regra. Uma vez explicados os conceitos, é possível partir para a análise dos meandros do cinema e sua relação íntima com a História.

4.2 RECORTES SOBRE CINEMA, TELEVISÃO E SÉRIES

Há mais de um século o cinema¹⁴, a famosa sétima arte, vem fascinando gerações. Invenção relativamente nova, do século XIX, popularizada no século XX, especialmente se comparada à literatura fantástica, ainda que quando se trate da fantasia possa ser relativizada a

¹⁴ Para mais informações sobre o centenário do cinema, ver Folha Conta 100 Anos de Cinema (1995).

discussão acerca de datas, ele não alcançou as esferas da arte imediatamente. Como será mencionado por Ferro (2010), as elites da virada do século, durante a Belle Époque até idos da Primeira Guerra Mundial, não irão sequer reconhecer o diretor como autor do filme; será à câmera, que faria todo o trabalho de gravação, relegado o crédito. Em sua obra, Ferro mostra como, apesar do pioneirismo dos soviéticos na utilização do cinema, suas elites, profundamente arraigadas com os valores intelectuais de seu tempo, não irão dele se aprazer, salvo raras exceções; Lenin irá ao cinema e dificilmente ficará até o fim de uma sessão.

Contudo, com o avanço do tempo, a sétima arte irá se cristalizar na memória e no gosto, tanto popular como erudito, como grande forma de arte – do cinema mudo, ao preto e branco, ao colorido, à alta definição e à terceira dimensão dos tempos atuais. Todas as grandes cidades terão um cinema; os roteiristas e, depois, os diretores, receberão crédito por suas participações; os atores se tornarão ícones, estrelas; a academia irá acolher e desenvolver a ideia do cinema nascente, da profissionalização do fazer fílmico e de sua apreciação artística. É a partir de então, e com o avanço da tecnologia, que além de sedimentar-se como arte, ele irá se tornar um veículo de massa, seja para entretenimento, propaganda ou informação.

Com o aumento da popularidade do cinema, aliado às novas invenções dos pós-guerra, tanto da Primeira quanto da Segunda, vê-se nascer o rádio e, em seguida, a televisão, o instrumento que irá popularizar o seriado. Como dirá Esquenazi (2011), a televisão irá apenas conhecer sua ascensão nos anos da década de 1950, especialmente nos Estados Unidos, de onde irá se espalhar para o resto do mundo, em pleno contexto da Guerra Fria e da disputa ideológica entre o capitalismo e o comunismo. Inicialmente mostrando competições esportivas em bares e locais públicos, a televisão ganhará as casas do povo ao substituir o rádio e irá, inclusive, reorganizar a disposição dos lares ao redor do mundo.

Mesmo em seus primórdios, o seriado, ou, antes, a narrativa seriada, irá aparecer como pertencente à programação televisiva, contudo, antes que ele seja popularizado e, por certo tempo, o seriado, e mesmo a narrativa seriada, será desprezado, sendo que outros programas tomarão conta dos novos altares onde seria colocada a televisão. Trata-se, pois, de programas de notícias, filmes, apresentações variadas de malabarismos e atividades quase-circenses, sem contar toda sorte de anúncios econômicos, propagandas visando incentivar o consumo de seus telespectadores, bem como as propagandas governamentais, sutis ou não, que informavam e, de certa forma, auxiliavam no controle da população. Apenas mais tarde irá o seriado tornar-se parte realmente integrante desse novo universo midiático, tendo sua base na narrativa seriada dos folhetins do século XIX. Como afirma Esquenazi (2011):

Evidentemente, a ideia de obras em série não é específica da televisão. Para nos convenceremos disso, basta pensarmos nos romances populares do século XIX, que fornecem aventuras heroicas dia após dia nos primeiros jornais modernos. A exploração pelos músicos do conceito do “tema e variações” é a origem explícita de numerosas obras musicais: as explorações por Johann Sebastian Bach ou por Ludwig van Beethoven de uma forma rematizada são nos familiares. A série impôs-se também na pintura moderna, pois falamos da “série” dos Refêns de Fautrier ou da “série” das Mulheres de De Kooning (p. 27).

A partir dos folhetins, o formato seriado inicial será aquele dos *nickelodeons*, os filmes de menor tempo e orçamento passados para as populações imigrantes nos EUA (DE JESUS, 2015), que se tornarão as primeiras *sitcoms*, uma vez passados para a televisão, com personagens que se reencontrarão em episódios, dia após dia, semana após semana, criando, assim, as primeiras séries televisivas e as primeiras *soap-operas*, as novelas. Assim, a série irá lentamente se caracterizar e se expandir; seu gênero passará de investigações policiais ou de comédias para seriados de ficção, como será o caso de *Star Trek*, já em 1966, tratando sobre ficção científica, e que alcançará enorme popularidade. Conforme a literatura se diversifica, o cinema também seguirá esse padrão e, especialmente no final da década de 1970 em diante, irá criar cada vez mais obras de ficção, incluindo as primeiras de fantasia. Dessa forma, não é de se estranhar que o novo mercado televisivo, ainda mais marcado pelas narrativas seriadas que proporcionavam programas curtos, de menor orçamento que o cinematográfico e de grande sucesso, vá se utilizar desses novos formatos.

Com a expansão e evolução das tecnologias midiáticas, desde a popularização da câmera Super 8, na década de 1980 (FERRO, 2010), até as ferramentas contemporâneas de gravação, presentes em, a bem dizer, computadores portáteis que chamamos de telefones celulares, a gravação se tornará muito mais acessível e, ao mesmo tempo, complexa. O advento de novas tecnologias de gravação, que passam das indústrias cinematográficas às telas com velocidade cada vez maior, permitirá imagens de maior qualidade e realismo, imagens essas que serão transmitidas com muita facilidade através de não só a televisão, mas os aparelhos de DVD, Blu-ray e, especialmente, por meio da Internet; com a magnificação do acesso à rede mundial, todo conteúdo está a um clique de distância, algo que ajuda a explicar, por exemplo, o grande alcance de *Game of Thrones* e sua influência cultural.

Dessa forma, pode-se ver no cinema inúmeras formas de arte, distribuídas em filmes de longa, média ou curta metragens, realizados, sobre os mais diversos assuntos; e pode-se observar na televisão uma variedade de programas sem necessariamente utilizar os mesmos âmbitos técnicos, ou sequer ter de obrigatoriamente compartilhar as mesmas ambições que os filmes. Nos seriados, assim como nas outras mídias, fica difícil caracterizá-las para além dos

locais onde são transmitidas, mas é possível considerar que sua característica definidora da série televisiva é, senão, sua regularidade. Para Esquenazi (2011),

as perspectivas que esboçamos não oferecem uma solução simples para o problema da taxinomia das séries. Como nenhum princípio se impõe a priori, optarei por propor um princípio de classificação baseado na adaptação da série à sua função. Definimos a série como o formato ficcional melhor adaptado à programação televisiva: é concebida para ser difundida regularmente e para instituir uma temporalidade do encontro com os públicos (p. 92).

Parte-se, então, para a problematização da adaptação, do livro ou roteiro, para o cinema, deste para o seriado, ou, ainda, diretamente do livro para a série, como é o caso do seriado aqui analisado. Barros (2011, p. 183), nesse sentido, afirma: “Haverá mesmo filmes feitos especialmente pela televisão, e outros previstos para gerarem séries para a televisão”. É, pois, imprescindível que sejam delineados alguns dos processos de transformação dessas obras, bem como as principais problemáticas presentes neles, para que se possa perceber criticamente ambas as obras, seus autores, seus pensamentos, as intenções explicitadas em cada uma delas, e como elas podem afetar, e afetam, a verossimilhança e a análise que pode ser feita de determinada cena.

Uma vez que um produtor ou diretor percebe algum potencial, seja este artístico ou comercial, em uma obra escrita, ele pode contatar o autor desta ou o detentor dos direitos criativos dela para entrar em negociações acerca da produção de um produto midiático sobre o que é discorrido na narrativa do manuscrito. É adaptada a obra, então, para o meio midiático no qual se pretende distribuir a nova versão; aqui é preciso atenção ao cinema e à televisão com os seriados. Essa adaptação pode ser realizada de diversas maneiras e muito tem a ver com seu propósito – se ele é comercial, informativo ou deliberadamente propagandista. Sem ater-se às táticas de negociação ou aos tecnicismos do cinema, aos quais Ferro (2010) dá ênfase em sua obra ao analisar a produção do cinema soviético no pós-revolução, resume-se o cerne dessa mudança em uma ideia: o que funciona para uma obra literária não necessariamente se traduz de forma literal para o cinema.

A narrativa que se estabelece em, como é o caso da saga de livros que deu origem ao seriado, uma crônica, não será plausível de transposição para o meio midiático, devido à forma como a escrita é encarada. Sem a imagem, o leitor tem sua mente livre para vagar e preencher as descrições escritas de um livro como ele bem entender, o que autores clássicos da literatura fantástica, como aqueles mencionados no capítulo anterior, irão ver como um ponto central de seu gênero. Tal liberdade não existe em semelhante abundância ao tratar sobre um filme, onde

as imagens, o cenário, as personagens, a caracterização e mesmo aspectos aos quais o leigo não prestaria muita atenção normalmente, como o ângulo da imagem, a luz, ou os cortes de câmera, são impressões da visão do diretor, bem como das outras pessoas que trabalharam na realização do filme. Assim, da mesma forma como Ferro (2010) mostra as liberdades tomadas pelos cinegrafistas soviéticos em seu contexto, qualquer adaptação terá a mão de seu diretor, produtor, roteirista, enfim, não será imparcial, ainda que permita ao espectador grande margem de interpretação em seus meandros.

E é dessa impressão daqueles que constroem a obra midiática, seja ela cinematográfica ou televisiva, seriada, que se deve inquirir acerca do que é impresso nelas. A noção positivista da neutralidade histórica já foi há muito ultrapassada; de forma semelhante, trata-se a imparcialidade da imagem que, a partir das modificações que foram detalhadas acima, podem induzir o espectador a determinada linha de raciocínio. Ferro (2010) mostra com maestria as intenções de Furmanov e do cinema da União Soviética nos idos dos anos de 1930, sob a égide Stalinista, no filme Chapaev (ou *Tchapaiev*), onde se pode ver o ideal de soldado e herói que os políticos do regime queriam passar, aliados à percepção acerca do Exército Branco e das forças da burguesia. Como assevera Barros (2011, p. 180), “a mais fantasiosa obra cinematográfica de ficção carrega por trás de si ideologias, imaginários, relações de poder, padrões de cultura”.

Assim, deve-se realizar uma série de perguntas cautelares acerca do que se está assistindo quando se pretende fazer uma análise de verossimilhança sobre o conteúdo apresentado. Por exemplo, o que a série em questão quer mostrar e por que ela mostra essas imagens? E por que cenas são retiradas ou incluídas? Analisando-se a adaptação da saga de livros, o que quer mostrar o autor deles? Qual sua inspiração? Da mesma forma, quando os produtores mostram determinados aspectos do universo em oposição a outros, por que o fazem? Quais clichês de Hollywood, e usa-se Hollywood aqui como representante do cinema ocidental de forma generalizada, se mostram presentes aqui? E por que eles estão aqui? E uma vez respondido isso, os clichês servem, então, para reforçar a percepção já construída sobre o medievo? As cenas escolhidas foram escolhidas por puro valor mercadológico, visto a série ser uma produção visando ao lucro, ou há outros aspectos envolvidos nesse processo? Tentar-se-á responder algumas dessas questões e levantar outras para exemplificar como as impressões dos criadores estão gravadas em seu trabalho e como o historiador deve tomar cuidado quando da realização de sua análise.

Em ordem, a primeira questão (O que a série em questão quer mostrar e por que ela mostra essas imagens?) pode ser respondida de inúmeras maneiras, dependendo de que seriado

se está analisando. No caso de *Game of Thrones*, ela é simples: a série visa demonstrar uma versão viável para a televisão das obras de George Martin; sua finalidade? O lucro da emissora, primariamente; a expressão artística dos envolvidos com o universo fictício, em segundo plano. Mas essa série, mercadológica, não mostra diversas das cenas presentes nos livros, o que leva à segunda questão; por que isso?

Diversas das estratégias de narrativa dos livros, como evitar ouvir a voz de uma personagem ou ver seu rosto, ficam mais difíceis com a presença de som e imagem – muitas vezes o caminho mais conveniente é simplesmente cortar essas cenas. Outras apresentam uma diversidade de personagens que confere um sentimento de realismo à representação dos livros, mas a simples logística dos atores e da produção, bem como o custo elevado de tais cenas, é demasiado para justificar sua inclusão. Como o próprio George Martin explica, ele tendo sido roteirista; os custos, o orçamento, pesam muito para decidir qual cena estará presente ou não – de forma tão importante quanto as decisões dos produtores, normalmente baseadas nas percepções do que o público-alvo espera da adaptação feita.

A terceira (Analisando-se a adaptação da saga de livros, o que quer mostrar o autor deles?) e quarta (Qual sua inspiração?) questões são particulares de cada obra e devem levar em consideração o público-alvo pretendido. O que o autor quer mostrar é subjetivo e pode ser analisado de diversas formas por cada pessoa ou profissional que assiste ao filme ou seriado; apenas o escritor poderá dizer o que ele pretendia com sua obra – considerando que ele mesmo tenha essa certeza. No caso específico de *Game of Thrones*, como foi falado no primeiro capítulo, Martin tirou sua inspiração da Guerra das Rosas¹⁵ e quis, em sua fantasia, mostrar uma Idade Média que explicasse dúvidas menos literárias, mais administrativas, de como funcionavam os reinos da fantasia medieval clássica, especialmente os de Tolkien em *O Senhor dos Anéis*.

Já em relação aos produtores, o que querem quando selecionam certos aspectos para evidenciar em detrimento de outros? Como mencionado acima, os custos, especialmente em uma obra mercadológica que visa ao lucro, pesam muito; pesa também o que espera o público-alvo e quem ele é. E sobre o seriado em questão, pode-se perguntar ainda: A prevalência da violência, da sexualidade e das intrigas servem mesmo para demonstrar a realidade, como pretendiam os livros, ou servem, aqui, para chocar o público e chamar sua atenção?

Alguém que está assistindo a uma série de fantasia medieval dificilmente irá esperar uma nave espacial nela. Da mesma forma, quando se quer apelar para uma audiência infantil,

¹⁵ Para mais informações, ver a entrevista de Martin, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=APLoxnEWt0Y> (Acesso em 19 de janeiro de 2022).

serão tolhidas cenas de violências excessiva ou de conotação sexual, incluindo em seu lugar cenas cartunescas e coloridas, vibrantes e cheias de ação que busquem prender e manter a atenção das crianças. Portanto, quando *Game of Thrones* mostra e exagera a visibilidade dessas cenas, ele o faz com um propósito – e esse propósito é chamar seus telespectadores com algo que, até então, não estava escancarado na apresentação de obras certamente menos guturais, como os clássicos de Nárnia ou da Terra Média. Ele se utiliza da intenção original do livro, mas não necessariamente permanece fiel a ela. Assim, a partir dessa escolha feita pela produção do seriado, pode-se afirmar que, se o clássico da fantasia medieval é, nos livros, subvertido às expectativas do leitor por ser real, no seriado, o faz por ser grotesco, visceral.

Dirigindo-se à próxima indagação (Quais clichês de Hollywood, e usa-se Hollywood aqui como representante do cinema ocidental de forma generalizada, se mostram presentes aqui? E por que eles estão aqui?), pode-se perceber que o seriado analisado tenta desvencilhar-se dos clichês clássicos (FERRO 2010) de Hollywood em relação ao gênero da fantasia medieval; ele busca atrair pela subversão. Contudo, é possível sempre perceber resquícios destes em sua narrativa, ao ponto de que, quando se faz a análise das cenas, o seriado não verdadeiramente quebre com o estereótipo (LE GOFF 1993) da Idade Média – ao contrário, o perpetua. E por que isso? Porque ele busca estabelecer uma ligação com o que é esperado pelo espectador da obra; ao mesmo tempo que busca chocar para atrair (Ferro 2010), busca também apresentar uma base comum na qual quem assiste à obra pode se identificar com o que está vendo, com o que já viu e esteve vendo desde sua infância, gerando um sentimento de nostalgia e de identificação.

Pela mesma razão (As cenas escolhidas foram escolhidas por puro valor mercadológico, visto a série ser uma produção visando ao lucro, ou há outros aspectos envolvidos nesse processo?), são apresentadas as cenas escolhidas. Cada cena buscará gerar um sentimento no espectador e envolvê-lo em sua trama por meio das preocupações e esperanças que ele tem em sua vida; que sua sociedade tem em seu tempo. Assim, é possível ver uma obra onde o feminino, o gênero, a sexualidade e a justiça são menos subjetivas que suas precedentes. Aqui elas são diretamente abordadas, escancaradas à plena vista, algo que não seria visto com bons olhos décadas atrás; e isso é feito visando cativar a audiência por meio do estabelecimento de relações entre o fictício, e mesmo o medieval, com o contemporâneo. Segundo Esquenazi (2011),

os autores da série têm agora plena confiança no seu instrumento. Utilizam-no em temas diretamente ligados tanto às suas como às nossas preocupações. Sabem que podem atrair públicos consideráveis, prontos a acompanhá-los quando à tona e capaz de captar as nossas preocupações e esperanças. O modelo ficcional serial adapta-se admiravelmente a qualquer tentativa de aprofundamento: o seu filtro traveste as

nossas realidades para poder vê-las de outra maneira, de mais longe, mas talvez mais eficazmente do que através do documentário (p. 170).

Uma vez levadas em consideração as licenças poéticas tomadas pelos diretores que adaptam um livro ou um acontecimento a um filme, ou seriado, resta ainda fazer um aparte a outro aspecto fundamental para se analisar uma obra de fantasia, onde um mundo secundário tem sua própria lógica interna e sua própria História. Quer-se tratar aqui, é claro, do conceito de verossimilhança que foi explanado no capítulo anterior; mais especificamente de como ele é introduzido na narrativa midiática e dos cuidados e justificativas para sua utilização quando da realização da análise histórica do fictício.

Como é possível, uma vez duplamente contaminada a obra de fantasia, problematizar o conteúdo histórico presente em uma cena? Quando ela se torna além do analisável, por demasiado focada no drama de suas personagens para efetuar-se uma avaliação da perspectiva historiográfica? De acordo com Ferro (2010, p. 128): “[...] a acumulação de situações-limite – ainda que uma delas seja autêntica – e sua interferência neutralizam a verossimilhança do conjunto[...]”?

Mediante a noção de que a História em si é uma construção, ainda que uma que siga uma metodologia e uma série de parâmetros que lhe conferem validação científica, sugere-se aqui que não há cena tão aquém de problematização que não contenha importância histórica em si própria. Parte tão somente da imaginação de quem está examinando o excerto midiático o final do potencial de utilização do mesmo em sala de aula.

Se a atenção dada a certos assuntos e personagens reflete não necessariamente os livros originais, ou a Idade Média na qual eles se inspiram nesse caso específico, mas uma inspiração contemporânea, é fundamental que o historiador, ao buscar a verossimilhança, não se furte à problematização – é necessário evidenciar quando os acontecimentos de uma cena não têm inspiração histórica e denotar a ação do produtor nela. É preciso reconhecer que, em uma cena que trate, por exemplo, da preocupação contemporânea sobre o gênero, inserida em um diálogo entre duas personagens, pode-se inferir inúmeras informações sobre o medieval: como era tratado o problema do gênero na Idade Média segundo a série? Como ele é tratado na cena? Quais anacronismos estão presentes e como seria a discussão em um ambiente medieval?

E mais ainda, pode-se analisar a própria postura e caracterização de quem dialoga: Quais são suas roupas? Elas são adequadas ao medieval? A narrativa do mundo fictício lhes proporciona explicação, ou elas perpetuam um estereótipo sobre o medieval? Que língua eles falam? Por que essa língua em particular ao invés de outra? Assim, através de uma cena que, hipoteticamente, refletiria a necessidade de tratar de preocupações de cunho contemporâneo e

consistiria em um anacronismo, pode-se realizar uma pletera de indagações acerca de sua verossimilhança que, por sua vez, podem ser utilizadas para problematizar a cena e o período histórico – de forma especial acerca de *Game of Thrones*, que provém de uma produtora com especial atenção ao realismo. Como diz Esquenazi (2011, p. 167), “nomeadamente, várias séries produzidas pela HBO demonstraram grande talento no domínio do realismo”. Portanto, a própria intenção do autor, e do diretor que adapta a obra, são passíveis de questionamento.

Um exemplo disso é visível quando Ferro (2010) faz sua análise aprofundada das tomadas de câmera dos autores soviéticos, comparando as informações históricas com as visões dos diretores e analisando as cenas de cada filme e seus propósitos e analogias, ou anacronismos, históricos; ele tem sucesso em mostrar as intenções dos diretores por trás da imagem que não poderia se pretender imparcial; que necessita de crítica. Inclusive, a análise que ele realiza se assemelha em vários pontos com aquela proposta por essa dissertação, ainda que o trabalho de Ferro seja consideravelmente mais detalhado e tenha um foco diverso, aquele dos filmes históricos invés daqueles de fantasia.

Contudo, como ele mesmo dirá ao tratar do *Encouraçado Potemkin*, a ficção pode facilmente representar a história; como, de outra forma, os acontecimentos fictícios do filme poderiam mostrar de forma tão realista o sentimento da Rússia no começo do século XX? E da mesma maneira, se a ficção que se apropria de elementos históricos pode demonstrar um período histórico a partir de acontecimentos inventados, por que não poderia um filme de fantasia representar uma época em sua produção? Para Ferro, o imaginário é História; para Barros (2011), todo filme de ficção representa uma realidade histórica. E, talvez mais do que uma obra, ele represente o estereótipo presente na mentalidade popular.

Ferro (2010) afirma que o cinema, a televisão e, por consequência, os seriados, existem como uma forma de conhecimento paralelo que afeta a História e o conhecimento histórico. Se antes o drama, o romance, a literatura, mesmo aquela de folhetins, eram mais circunscritos a certas camadas da sociedade, o cinema, a televisão, como dito acima, serão pensados como produção diversa, incluindo aquela da massa. Isso gerará uma situação em que a mídia, assim como a literatura antes dela, se tornará adversária da historiografia e, segundo ele, uma adversária vitoriosa, ao passo que o conhecimento histórico não consegue atingir, de igual maneira, o mundo fora dos muros da academia.

Assim, essa verdadeira “escola paralela” vai ser responsável por criar e perpetuar as impressões daqueles envolvidos na criação de seu conteúdo. Não será a Idade Média de Anderson ou Duby que será vista no cinema de massa, salvo os documentários e, mesmo desses, não todos; será um pálido fantasma colorido pelo chamativo, anacrônico que seja, do romance,

do drama. Ele prosseguirá em sua análise ao afirmar que, por quanto mais tempo esse estereótipo for repetido e perpetuado na vida do público, mais a memória popular irá se sedimentar ao redor de equívocos. Estes, por sua vez, nada recentes; sobre a antiguidade do debate, Duby dirá:

Quais são as primeiras lembranças que se apoderam de nosso espírito quando pensamos em Richelieu ou em Mazarin? São as aventuras dos Três mosqueteiros, de Alexandre Dumas. O mesmo acontece na Inglaterra, onde, como demonstrou Peter Saccio, tudo o que diz Shakespeare de Joana d'Arc é inventado, e no entanto, apesar dos trabalhos dos historiadores, é mesmo a Joana d'Arc de Shakespeare que os ingleses têm na memória, e quanto mais passa o tempo, menos os historiadores poderão mudar essa situação (p. 182).

Vê-se que a potencialização midiática apenas acabou por acentuar os já existentes equívocos. Contudo, e Ferro traz essa observação, pode o historiador mudar essa situação; não apenas ele pode fazê-lo, ele deve. Assim, torna-se imperativo que a verossimilhança seja observada tanto na obra escrita quanto na obra filmada e que o professor não apenas traga para a sala de aula as referências culturais de seus estudantes, mas também as problematize e analise para, juntamente com eles, desmistificar os estereótipos estabelecidos em favor de licenças poéticas e decisões executivas. É preciso não combater a literatura e o cinema, mas utilizá-los em favor do ensino. O que leva a outra pergunta: como fazer isso?

4.3 O SERIADO EM SALA DE AULA

Responder a essa questão não é um trabalho fácil ou simples; o debate, como demonstrado pelas pesquisas de Ferro, está em curso há décadas, e não há um consenso definitivo de como se deve utilizar filmes, séries ou vídeos em sala de aula, embora haja diversos manuais e extensas discussões teóricas acerca disso. Deve-se, contudo, levantar a problemática de se realmente alguma informação, quando se trata do ambiente escolar, é definitiva. De toda forma, é imperativo, para a compreensão da análise proposta por essa dissertação como produção prática e exemplo dos possíveis usos da fantasia em sala de aula, que se tente, ao menos, explicar pensamentos-chave, respondendo, assim, à pergunta feita acima.

Para possibilitar a compreensão das dimensões do vídeo em História, deve-se, antes, atentar não para suas especificidades, mas para seu uso geral. Napolitano (2003), ao tratar sobre o cinema, fornece também uma base com a qual se trabalhar com mídias de forma geral, podendo suas precauções e conselhos serem facilmente adaptados da narrativa fílmica para a

seriada, especialmente se considerando seu foco no cinema comercial e a dimensão de um mundo onde episódios de seriados podem superar uma hora de duração, com extensa produção e grande orçamento, tornando-se verdadeiros médias-metragem, quando não longas-metragens que atingem os alunos em suas próprias casas. E justamente essa dimensão será também trabalhada por ele sobre o cinema. Nesse sentido, Napolitano afirma que cabe ao professor o papel não de quem explica o filme, mas de quem o discute, de quem o problematiza e analisa-o em conjunto com os alunos, fazendo uma mediação entre o sentimento emocional que o filme provoca no espectador com a dimensão racional presente nele.

Dessa forma, não se deve mostrar filmes e seriados em sala de aula visando simplesmente chamar a atenção dos alunos que não estão inclinados ao estudo; a mídia não é um simples recurso didático que atrai o foco dos distraídos, tampouco pode ela ser sua cura. Tanto Napolitano quanto Ferrés (1996), que tratava de uma perspectiva pré-popularizada da Internet nos anos 1990 e 2000, asseveram que o problema é institucional; no caso específico do Brasil, por conta da desvalorização do saber escolar e por conta da crise, tanto financeira, quanto social, pela qual passa a escola e o âmbito educacional de forma generalizada. Ao contrário, o aproveitamento da mídia em sala deve servir para instigar, como diz Lima (2013), o raciocínio criativo. De acordo com Ferrés, seria um erro reduzir o vídeo à simples exibição; é preciso problematizar o que é passado. Para Napolitano, além de escolher filmes que vão de encontro com a cultura dos alunos, o professor deve também auxiliá-los a pensar criticamente sobre o que estão vendo.

Além disso, é preciso ter em mente a disponibilidade de aparelhos de reprodução. Os estudos, por serem mais antigos, tratam sobre checagem de catálogos disponíveis, seja na escola, seja na locadora, seja na fita cassete. Esses artefatos já estão, em grande parte, superados tecnologicamente, mas a precaução permanece – é preciso saber se a escola tem uma sala de televisão funcional, quando se pode reservá-la, se há acesso à Internet, se há como conectar um aparelho diverso nela, como um notebook ou um computador, se os filmes estão disponíveis on-line, dentre outros detalhes técnicos. A vantagem, contudo, é que se a escola disponibilizar aparelhos de reprodução diversificados – vídeo cassete, DVD, Blu-ray –, além da simples conexão de uma tela à rede, há mais opções para que o professor planeje sua aula. E sobre esse âmbito, Napolitano ainda reitera que é inadequado passar um filme de três horas para um período de cinquenta minutos; da mesma forma, um vídeo que tenha quarenta minutos pode ser excessivo para essa mesma aula, o que requer do professor uma reflexão acerca de, não apenas do quando, mas do como utilizar uma produção midiática em aula. Relacionado a isso, é preciso dialogar com o conteúdo curricular – é necessário que o vídeo mostrado tenha relação, quanto

mais direta, melhor, com o conteúdo estudado; um exemplo prático é a própria utilização da fantasia medieval para se trabalhar a Idade Média. Assim, escolher as produções baseadas nos critérios da disciplina, e com relação entre si, evita a geração de um bloqueio pedagógico e cognitivo para o aluno.

Outro problema que o autor levanta é sobre a faixa etária dos alunos – o professor deve sempre se lembrar de que não está passando o filme para si; ele tem de analisar se a faixa etária é adequada, se os alunos irão compreender o que se quer passar e qual o objetivo didático-pedagógico da atividade proposta. Segundo Napolitano, é no Ensino Médio, com uma idade média de entre quatorze e dezoito anos, que a capacidade de abstração aflora, tornando-se mais fácil tratar de questões delicadas, bem como das relações entre o filme e seu contexto sócio-histórico.

Uma de suas proposições, que baseia o cerne do trabalho dessa dissertação, é a da separação de cenas – caso uma obra seja de difícil trato, observando-se sempre os valores socioculturais da sociedade onde os alunos estão incluídos e suas sensibilidades e necessidades, é útil ao professor realizar uma seleção de cenas específicas a serem tratadas com os estudantes. Nesse trabalho, para além da seleção das cenas em relação à videoaula, cuja metodologia será mais bem explicada no capítulo seguinte, fez-se uma eliminação de cenas que pudessem causar transtornos ao educador – cenas de violência gratuita, carnagem e sanguinolência, bem como cenas de nudez completa e de sexo explícito foram retiradas para evitar constrangimentos. É claro, denota-se a necessidade do estudo e problematização de tais temas, mas também se reconhece a realidade do ensino brasileiro e dos desafios do educador.

Assim, dentro do contexto em que está inserido, o educador deve estimular a discussão sobre o que foi visto na filmagem; cabe a ele, em que se trate da utilização do filme como fonte¹⁶, retirar o maior número de questões possíveis para problematizar em conjunto com a turma, levando sempre em conta seus aspectos ulteriores, assim como a narrativa em si – o roteiro, a filmagem, a fotografia, a confecção do vídeo etc. Especificamente sobre História, Napolitano realçará a problemática – já discutida a partir da obra de Ferro – sobre as marcas impressas sobre o passado pela sociedade que produziu o filme ou seriado – elas dizem mais sobre quem confeccionou a obra do que sobre o período tratado. Contudo, ele também

¹⁶ Em que se trate da dimensão do filme como fonte, Napolitano (2003 p.25) afirma que um filme pode ser usado como fonte quando o professor direcionar a análise e o debate dos alunos para os problemas e as questões com base no argumento, no roteiro, nos personagens, nos valores morais e ideológicos que constituem a narrativa da obra. Neste caso, mesmo quando está articulando a obra a um conteúdo curricular ou a um tema específico, é o filme que vai delimitar a abordagem e levar a outras questões. Este tipo de abordagem, partindo das representações do filme escolhido, também permite o exercício de aprimoramento do olhar do aluno e o desenvolvimento do seu senso crítico em relação ao consumo de bens culturais.

ressaltar: “Respeitar e valorizar as abordagens (e interpretações) plurais de um mesmo fato ou processo histórico não significa se eximir diante do anacronismo, muito comum em alguns filmes” (2003, p. 39). Ou seja, apesar de não requerer total verdade histórica, não deve o educador se furtar de problematizar o que é distorcido.

Sobre aspectos metodológicos, além de reforçar a necessidade de inter-relação da obra midiática com os conteúdos, Napolitano faz uma série de recomendações: procurar informações básicas acerca do que vai se trabalhar, bem como sobre a História do Cinema; levar em consideração qual a cultura cinematográfica da classe; caso o filme seja muito extenso, passá-lo como dever de casa em grupos mediante um roteiro; na eventualidade do estudante não ter acesso ao filme, apenas então agendar um horário para exibição na escola; caso não seja necessário mostrar o filme por completo, ele retoma a ideia de separar cenas, contextualizando cada uma delas aos alunos.

Cabe aqui fazer uma observação: esses aspectos são, de certa forma, abordados na presente dissertação. No subtítulo anterior, é apresentada uma breve história do cinema, enquanto no posterior serão trabalhados os dados básicos do seriado; no primeiro capítulo, é demonstrado como a fantasia medieval permeia a sociedade, mesmo que o aluno não seja um entusiasta do gênero; as videoaulas requerem pouca mediação professoral, de modo que podem ser utilizadas como dever de casa; sua disponibilidade no YouTube também facilita seu acesso. Telles (2009) chegará a chamá-lo de ferramenta revolucionária, devido à sua facilidade de acesso e transmissão. O capítulo posterior tratará em detalhes de tais questões ao explanar a metodologia de análise do produto da dissertação.

Em que se trata de atividades, Napolitano recomenda fazer um roteiro dividido entre ficha técnica e interpretativa – que instigue o olhar e o raciocínio dos alunos – e aconselha que, acerca do ensino de História, os alunos pesquisem previamente o tema. Em seguida, o professor deveria selecionar textos de apoio, caso necessário – e sobre esse ponto, o segundo capítulo dessa dissertação oferece vários conselhos acerca do tema tratado – organizar grupos de discussão a partir dos relatórios, problematizando a abordagem dos filmes e comparando-os com outras linguagens, como a textual, atentando sempre para a interdisciplinaridade. Após, procederia à criação de uma síntese grupal mediante aquilo que for concluído dos debates. Essa é uma das possíveis ideias que ele apresenta; a metodologia aqui apresentada pode facilmente ser utilizada com as videoaulas, que têm o tempo reduzido para dar ao professor mais flexibilidade de utilização¹⁷.

¹⁷ Para outras ideias sobre a utilização, especificamente de filmes, no ensino de História, ver Napolitano (2003, p. 103).

Contudo, se Napolitano oferece uma análise completa, e ainda atual, feitas as devidas adaptações, da utilização de filmes em sala de aula, outro autor clássico já mencionado, Joan Ferrés, também pode ser útil à questão da metodologia. Sua abordagem, que conta com mais de três décadas, também é passível de adaptação para os dias de hoje, por ser ainda muito atual em diversos pontos, e sua abordagem específica sobre o vídeo de forma geral, não apenas o cinema, faz com que seja útil uma retomada de suas problemáticas.

Para Ferrés, o vídeo na escola serve para se adequar às mudanças radicais na sociedade, que geram um novo tipo de pessoa – tal afirmação apenas se potencializa em uma sociedade informática, como é o caso da atual, com a prevalência da internet, cada vez mais rápida e presente em mais lugares. O foco de sua obra, no entanto, é o da inserção do vídeo em um currículo de aula, algo que, de certa forma, já acontece no Brasil¹⁸. Para tanto, ele afirma que a escola, de forma equivocada, tira do vídeo aquilo que pode para uma pedagogia antiga, ao invés de aceitar a tecnologia e criar um novo modo de pensar; um exemplo atual nesse sentido pode ser visto na proibição da utilização de celulares em tantas salas de aula – ao invés de utilizar o potencial da mídia portátil que os alunos têm consigo, torna-se mais fácil ao modelo escolar atual proibi-lo. Ferrés assevera que a eficácia do uso didático do vídeo será maior quanto mais tecnologia for posta na mão dos alunos.

Parte disso, vem por conta dos professores. Para o autor, “os professores têm olhado apreensivos as novas técnicas aplicadas à comunicação. Os professores sempre se mostram reticentes à integração na escola daquelas novidades técnicas que lhes podiam exigir mudanças pedagógicas ou supor uma perda de função” (1996, p. 33). Assim, ainda que já se tenha ultrapassado a discussão da substituição do professor pelo vídeo, ressalve-se a discussão sobre a educação a distância, o que Ferrés disse há décadas, de uma forma geral, ainda é válido para tantas escolas do Brasil atual.

Ele advoga pela formação do educador com a utilização das novas tecnologias já em mente, objetivo que ainda não foi concretizado; Ferrés justificará sua posição ao dizer que a eficácia do vídeo dependerá de quem estiver fazendo uso dele, o que daria uma base concreta para o professor utilizar as novas tecnologias em sala de aula, uma vez que o vídeo, como mostraram Ferro e Napolitano anteriormente, é intrinsecamente interdisciplinar e, logo, requer um conhecimento de formação interdisciplinar.

Em que pese a utilização do vídeo em si, Ferrés irá apresentar uma ideia fundamental sobre o vídeo em relação à televisão ou ao cinema: enquanto os dois últimos são fixos, o

¹⁸ Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014.

primeiro é móvel. Para ele, o vídeo pode chegar onde a televisão não chega: a uma realidade mais próxima dos alunos. De forma análoga, a fantasia medieval chega mais próxima dos alunos do que o livro didático ou mesmo o documentário. Para, contudo, utilizar esse vídeo, Ferrés irá reforçar as perspectivas de Napolitano – o vídeo deve ser utilizado aliando o som e a imagem. Ele deve propor atividades que estimulem o raciocínio dos alunos, como afirma Carvalho (2007). Deve, ainda, estar em consonância com o programa da disciplina; precisa ser utilizado quando for a melhor forma de se obter um melhor desempenho, o que pode variar de grupo para grupo; é necessário que seja mediado em conjunto com a turma. Como Ferrés postulará:

Essa concepção da linguagem audiovisual permite pensar na educação como um processo que envolve o aluno em sua integridade pessoal, sem castrá-lo ou fragmentá-lo, sem amputar nenhuma de suas faculdades. No homem, corpo e espírito, emoção e razão se fundem em um único ser pessoal. A linguagem audiovisual responde a essa concepção porque permite ao aluno globalizar a totalidade das experiências possíveis (1996, p. 65).

Acerca de outros temas nos quais Ferrés expressa uma visão similar à de Napolitano, acentua-se o preparo para a utilização do vídeo. “O professor deve levar em consideração os aspectos fundamentais de sua turma e fazer uma leitura prévia do roteiro do vídeo e anotar que partes podem ser utilizadas em sala” (FERRÉS, 1996, p. 73). Nota-se, também, a relevância de se levar em consideração o grupo de alunos – nunca será um igual ao outro e cada qual tem suas próprias particularidades. Ou seja, além ter de levar em conta as características ambientais, de classe, de geografia, de sociedade, o educador deve estar atento às particularidades de sua turma e ter sempre em mente que não há fórmula totalmente definida para o sucesso didático; o que não impede que Ferrés, assim como Napolitano, ofereça orientações sobre a prática.

Para Ferrés, o professor deve introduzir o vídeo aos alunos previamente de sua apresentação, sendo que se deve tomar cuidado para que esta não seja maior que o vídeo; este, por si só, será de tamanho muito reduzido do que filmes ou mesmo seriados. Durante esse momento introdutório, é necessário criar o clima certo para o vídeo. O que se quer dizer com isso? Que é preciso criar expectativas sobre ele ao mesmo tempo que se eliminam expectativas falsas. Tomando *Game of Thrones* como exemplo, a série é famosa por ser violenta, então se deve problematizar a visão da guerra na mesma medida em que se deixa claro aos alunos que não será reproduzida a violência gratuita, pois ela não é necessária para a compreensão do conteúdo.

No que tange ao pós-exibição, o que fazer após mostrar o vídeo, Ferrés dirá para o professor fazer perguntas que estimulem o debate sobre o vídeo ao invés de romper a sensação

deixada por ele. Sua sugestão é evitar perguntas que saiam de um questionário e, ao invés, fomentar o debate através das sensações que os estudantes tiveram ao assistir ao vídeo. Para completar o momento, ele sugere uma síntese do debate em sala, seguido de algum exercício complementar, que pode variar de uma redação escrita até uma chuva de palavras, recontar a história do vídeo em grupo ou a criação de um mural – aquilo que se adequar melhor às sensibilidades de cada turma.

Por fim, resta explicar sua sugestão metodológica para a elaboração de um programa visando à confecção e/ou utilização do vídeo em sala, uma vez que ele foi fundamental para a elaboração das videoaulas a serem analisadas no próximo capítulo e pode ser de grande auxílio à escola e ao educador. Ele dividirá sua análise por subtítulos: a começar pela “Delimitação do Projeto”, Ferrés (1996) recomenda que se circunscreva os limites do que se pretende trabalhar em sala de aula, que vídeo utilizar, quando e como. Em seguida, a “Sinopse” irá pressupor uma apresentação resumida do conteúdo onde se detalha a seleção dos conteúdos, como eles estão estruturados e qual é o tratamento mais adequado para a aula; a “Previsão de Necessidades” dita as precauções necessárias para utilizar o vídeo, ou seja, quanto tempo será necessário para isso, se há material disponível e os custos dessa ação.

Uma vez resolvidos os problemas logísticos, parte-se para o “Roteiro Literário”, onde se deve transcrever de forma detalhada o processo de desenvolvimento do que se pretende realizar; já o “Roteiro Técnico” pressupõe um guia prático do que irá acontecer no vídeo, desde quais sons serão utilizados e quando até o que será visto nas imagens e qual será a narrativa empregada; de forma semelhante, o “Plano de trabalho para a realização” diz respeito às funções de cada integrante envolvido com o projeto, assim como prevê um orçamento para se realizar a produção; intuitivamente, “A realização” trata de pôr em prática aquilo que foi previamente orçado e extensivamente planejado; já o “Produto posterior” trata da concepção da edição necessária após as filmagens, ou seja, o processo de pós-produção, onde serão feitos os cortes e adições computadorizadas daquilo que for necessário para a confecção do vídeo. “O roteiro didático”, por sua vez, será a finalização de uma escrita pós-produção.

Em seguida, serão abordadas “Imagens que podem ser integradas a um programa de vídeo”, onde Ferrés irá propor tipologias imagéticas, desde imagens impressas até projetadas, que podem ser inseridas no vídeo. De forma semelhante, ele sugere uma “Discografia de efeitos sonoros” que, apesar de desatualizada, pode ser facilmente substituída por programas de som modernos que fornecem diversos exemplos de sonoplastia e trilhas sonoras gratuitas; os “Conselhos técnico-expressivos para a gravação de programas” são apenas observações cautelares que dão conta de aspectos técnicos como a melhor alternativa para a utilização de

determinado plano; “Elementos que condicionam a duração dos planos de um programa”, da mesma forma, expõe aspectos que influenciam a elaboração do programa pretendido.

Por fim, os últimos subtítulos são referentes a uma série de aspectos técnicos da produção de um vídeo, como “O controle da profundidade de campo”, onde se leva em conta o local que será filmado, a luz utilizada, dentre outros; já “Os problemas de continuidade (raccord)” é um item que apresenta lembretes sobre a utilização de câmeras e da continuidade harmônica do vídeo; nas “Técnicas que podem ser incorporadas à gravação de programas”, aconselha-se acerca de sistemas passíveis de uso, muitos deles ainda utilizados, outros já ultrapassados e substituídos por novas tecnologias; finalmente, “Para realçar a figura do apresentador” dá dicas atemporais sobre a distância, o posicionamento e as ações que o apresentador deve ter como protagonista do vídeo.

Percebe-se, assim, que não faltam modalidades de compreensão e utilização, e mesmo de confecção, de vídeos para o ensino escolar. Não seria possível abarcar todas elas dentro de um trabalho, nem é o objetivo dessa dissertação, portanto, aqui se pretendeu senão apresentar as principais medidas que podem ser tomadas quando da utilização do vídeo em sala de aula. No entanto, visto que o tema tratado aqui, interdisciplinar que seja, circunscreve-se à História Medieval, é preciso fazer uma análise ainda mais específica acerca da utilização do vídeo no Ensino de História. Para tanto, cabe compreender melhor a dimensão interdisciplinar a qual os autores precedentes tanto enfatizaram.

O processo interdisciplinar, embora sempre intrínseco da vida humana, irá chegar ao Brasil apenas com a fragmentação do sistema compartilhado criado no século XIX, ou seja, por volta da segunda metade do século XX. Já focando a interdisciplinaridade e a História, Lima (2013) dirá que é no final da década de 1960 que o conceito começa a se arraigar verdadeiramente no Brasil, e, dentre suas diferentes concepções e vertentes, seu propósito geral é unir, visando à integração não apenas de disciplinas, mas de pessoas, conceitos e metodologias. É através desse processo, dessa ideia, que é possível a utilização de filmes, desconsiderados por muito tempo como fontes históricas, como referido anteriormente, bem como vídeos e seriados, no ensinar e pensar História. Como Lima explica, contudo, é necessário, quando da aplicação interdisciplinar, que haja uma pessoa coordenando de forma competente um projeto coerente – o educador.

Para lhe amparar, Lima diz que há no Brasil a obrigatoriedade da ação interdisciplinar, fundamentada em lei, contudo, que “essa presença ocorria apenas na letra da lei, não havendo aplicabilidade na prática educacional”. Dessa forma, percebe-se que, apesar do professor ser responsável por essa ação, e é ele o principal sujeito mediador nas análises de Napolitano e

Ferrés, há uma exigência de um conhecimento global que lhe é demandada sem haver, no entanto, semelhante auxílio em seu processo formativo. É seu trabalho mediar um “novo ensino”, mas ele não tem o auxílio necessário para fazê-lo. E mesmo esse ensinar necessitaria a retomada da unidade do conhecimento, o que não pressupõe, claro, que se desmantele as áreas já estabelecidas, senão seu constante diálogo, e que essa união se aproxime dos educandos e de sua realidade cotidiana, dando significado aos temas transversais para os alunos, e evitando que esse processo acabe por ter a única tarefa de informar sobre os conteúdos ao invés de auxiliar os estudantes na solução eficiente de problemas em suas vidas.

Sobre a relação específica da História, deve-se acentuar sua natural predisposição para a interdisciplinaridade, uma vez que se quebrou o paradigma positivista no qual ela surgiu como ciência nos tempos modernos, especialmente a partir da escola dos Annales, informação que Maria (2001) corrobora; ela se torna interdisciplinar, uma vez que busca auxílio de tantas outras áreas, como a antropologia, a arqueologia, a geografia, dentre outras, para resolver seus problemas e responder a seus questionamentos. É importante lembrar que, se o objetivo da História é criar cidadãos críticos e autoconscientes de seu lugar na sociedade, os conteúdos da História não podem ser vistos como finalizados, acabados; é fundamental sua problematização, especialmente no que parte de sua relação estreita com o mundo cultural dos estudantes.

É de bom tom reservar um aparte às possibilidades que essa concepção de ensino pode fornecer à História antes de focar especificamente na relação entre o vídeo e a disciplina historiográfica. Para uma compreensão dos temas que surgem cada vez com maior força, nos quais tanto o filme e o vídeo, como as outras áreas do conhecimento de forma geral, podem ser de grande utilidade, recomenda-se a leitura de Pinsky (2010), onde uma série de temas recorrentes da preocupação contemporânea são explanados e problematizados para possibilitar sua reflexão no trabalho da História.

Se é a partir da Escola dos Annales que o cinema será mais fortemente utilizado no ensino de História, Maria (2001) reitera que, já décadas antes, os professores de História pensavam na utilização do cinema em aula, circunscrito, todavia, aos documentários e às imagens históricas. Disso, como Ferro já enunciava em sua obra, o filme virá como possibilidade de análise, assim como, depois, a televisão, o seriado. Não deve, porém, o historiador deixar de lado as fontes antigas apenas pela emoção do novo, do cotidiano, assim como não deve ele desconsiderar outras formas de expressão, também para além da mídia, em seu ensinar. Acerca da utilização do imagético e do fílmico, Maria (2001) acrescenta:

As imagens merecem estar em sala de aula porque sua leitura nunca é passiva. Elas provocam uma atividade psíquica intensa feita de seleções, de relações entre elementos da mesma obra, mas também com outras imagens e com representações criadas e expressas por outras formas de linguagem. A imagem fílmica situa-se em relação à outra, ausente, que se relaciona com a realidade que se supõe representada (p. 188).

Logo, tanto a imagem, como o filme, o documentário, o seriado, e as tantas outras manifestações onde se pode encontrar o fio da História no cotidiano, mesmo para além do gravado ou fotografado, não devem se excluir mutuamente – é preciso que se ajudem. Nesse auxílio inclui-se também a aliança entre som e imagem – ainda que os filmes mudos, como as clássicas obras de Chaplin não cansam de atestar, tenham grande relevância para o ensino, não se deve subestimar a junção de som e imagens. Maria diz que a audição e a visão são responsáveis pela retenção de conteúdo mais duradoura, e Ferrés vai além, ao afirmar que a combinação de ambos os sentidos possibilita ao estudante manter na memória o conteúdo por um tempo prolongado em comparação com a utilização de apenas um desses meios.

É claro, essa retenção de conteúdo por si só não é o objetivo da prática da História, pois ela não necessariamente implica reflexão e questionamento tanto quanto implica memorização. Dessa forma, o âmbito midiático, que une o auditivo e o visual, para ser de verdadeiro auxílio na construção do conhecimento histórico, não pode ser tratado como um subtítulo de uma aula, um complemento tal qual o livro didático – ele deve ser utilizado em sua plena potência. Esse acaba por ser um dos erros mais cometidos pelos professores, tanto de História como de outras áreas, ao não usarem corretamente o filme, aqui como representante de todos os produtos gravados, em sala de aula; para auxiliar na criação de conhecimento, a informação que se apreende do midiático deve se relacionar com as construções mentais dos alunos acerca de conjuntos de esquemas que possibilitarão a transformação da dimensão informacional para a do conhecimento, onde essas novas construções que estão sendo problematizadas através do vídeo vão aumentar a capacidade de abstração e reflexão simbólica e cognitiva do estudante.

Sobre essa metamorfose da informação para o conhecimento histórico, Maria (2001) afirma:

Ao proceder às operações mentais necessárias para a inteligibilidade do filme, o aluno estará elaborando o seu pensamento histórico na perspectiva de construção da consciência histórica, não elaborando as técnicas e os procedimentos da profissão de historiador, mas os elementos fundamentais do modo de pensar que habita intimamente as proposições históricas, que as informa e as torna significativas, distinguindo a História das maneiras ligeiras e espontâneas de representar o passado (p. 191).

Ou seja, apenas a partir da mediação competente do orientador poderá o estudante compreender aquilo que ele está vendo e, a partir de sua compreensão, pensar e refletir acerca disso, e não apenas compreender sua posição no momento e em relação ao filme, mas se posicionar perante ele, entendendo não apenas a visão do passado, dentre tantas, que está sendo apresentada na tela, mas os impactos de sua sociedade sobre essa visão – compreender o midiático como um agente histórico.

Acerca de um método histórico para se realizar a análise da filmagem, ou seja, a mediação do professor, os passos de Napolitano e Ferrés podem ser facilmente adaptados, mas Barros (2011) também dirá que, para se examinar um filme, deve-se lembrar que ele próprio é História, uma vez que influencia e trata sobre ela. Não apenas o documentário, o que visa à realidade, cabe nessa concepção, mas também o ficcional afeta a realidade, como Ferro disse e como Barros retoma ao afirmar: “Por isso, qualquer obra cinematográfica – seja um documentário ou uma pura ficção – é sempre portadora de retratos, de marcas e de indícios significativos da sociedade que a produziu” (2011, p. 180).

Logo, para se utilizar um filme na concepção da História, deve-se analisar as fontes que são derivadas do filme de forma diferenciada deste, ressignificando as afirmações de Napolitano acerca da expansão da análise para além da narrativa, englobando o roteiro, a filmagem, a fotografia, bem como os depoimentos de autores e atores, os roteiros, e as cenas excluídas, dessa vez sob a visão do historiador. Ele recomenda a prática da análise intensiva, ou descrição densa, onde se faz uma escrutinização de todos os âmbitos da narrativa e da produção midiática, para perceber as intencionalidades presentes no produto e poder, assim, separar o que é atual do que é passível de observação histórica.

Uma vez compreendidas as problemáticas e as dimensões da mídia no meio educativo, bem como a relação que o professor deve estabelecer com ela e para com seus alunos, pode-se, enfim, entender que a utilização da fantasia em sala de aula não é apenas viável, mas necessária – é a partir dela que os alunos retiram suas concepções sobre o medievo e, quanto mais tempo ela passar impune, sem ser trabalhada e problematizada, por mais tempo ela continuará a competir com o conhecimento histórico ao invés de cooperar com ele. Desse modo, a análise que será apresentada no capítulo seguinte, bem como as videoaulas que acompanham a produção escrita, não deve ser vista como única forma de se trabalhar a fantasia e o medievo, senão como auxílio e inspiração para o educador, que tem, assim, um exemplo pronto de uma das formas pelas quais ele pode trabalhar a relação entre a fantasia e a História.

5 AS VIDEOAULAS

Uma vez finalizadas as discussões acerca da relevância do tema, da abrangência da obra, dos conceitos de fantasia a serem utilizados, da possibilidade de comparação a partir da verossimilhança na fantasia, bem como da utilização da mídia em sala de aula e dos cuidados necessários a tal uso, pode-se adentrar no cerne desse trabalho a escrita acerca da confecção das videoaulas. Reitera-se aqui a função das videoaulas como inspiração para que o professor faça seus próprios projetos acerca de, não apenas, a utilização de *Game of Thrones*, mas das obras de fantasia medieval e da fantasia de forma geral, em sala de aula.

De semelhante maneira, as aulas devem servir como apoio ao professor, acentuando-se a importância da mediação dele para o entendimento da classe, sem excluir, no entanto, o caráter explicativo e didático, que permite que o aluno possa aproveitar o conteúdo dos vídeos mesmo que os assista sozinho. Reiterados os objetivos principais por trás da confecção dos vídeos, cabe, pois, informar acerca de seu processo de confecção. Visando ao cumprimento desse propósito, o presente capítulo foi dividido em quatro subtítulos que abordam os diversos aspectos de todo o processo de composição das videoaulas.

O primeiro destes contém um breve relato a propósito da evolução do trabalho e da ideia central da dissertação; narra-se as mudanças ocorridas durante a concepção, evolução e finalização do projeto, que levou à criação do material midiático, explicando por que tais mudanças ocorreram e qual impacto tiveram na produção.

No segundo item descreve-se a proposta das videoaulas, bem como seu procedimento de confecção, seu formato, e o tempo relativo a cada vídeo. Também são abordadas as questões concernentes à escolha das cenas; quais cenas foram escolhidas, por que e quanto tempo lhes foi reservado. Aspectos estéticos, tais como a utilização de imagens, filmagens e pano de fundo, dentre outros, também são abordados. Por fim, é propiciada uma reflexão acerca do propósito dos vídeos, da disponibilidade da mídia digital e dos destinatários desse produto.

No terceiro item proporciona-se uma ponderação acerca de certas questões técnicas, como a divisão do conjunto midiático em três séries baseadas em conteúdos pré-selecionados, e a justificativa para tal separação e escolha. Da mesma forma, apresenta-se a metodologia para a descrição e a fundamentação de cada uma das videoaulas confeccionadas, partindo das pesquisas dos teóricos medievalistas para justificar a fala de cada análise realizada.

No quarto item, por fim, faz-se a descrição de cada série e de cada videoaula individualmente, partindo do modelo estabelecido no item anterior. Os roteiros originais, por sua vez, estão presentes nos anexos.

5.1 A ORIGEM E AS MUDANÇAS DO PROJETO

A fim de tratar das mudanças ocorridas no trabalho, é preciso que se inicie por sua concepção. Originalmente, a proposta apresentada previa uma análise detalhada de um vasto acervo de material; não apenas a série televisiva, mas a série literária e seus livros derivados também. Pretendia-se realizar uma análise comparativa do seriado e dos livros, delineando mudanças e permanências, elencando também os principais assuntos históricos utilizados em ambas as obras como base inspiracional da fantasia sobre ela construída. A partir de tais ponderações, obtidas por meio do produto do processo de análise, pretendia-se a problematização e a validação das bases históricas da obra fictícia, seguidas da elaboração de um manual ou uma série de planos de aula que utilizasse essas influências históricas dentro da educação, tanto escolar como universitária.

Ambicioso talvez seja um eufemismo demasiado extremo para resumir o projeto original; o simples tamanho da proposta seria o bastante para um mestrado e um doutorado, quiçá mais. Além da volumetria de análise, os conhecimentos interdisciplinares acerca das áreas de História, Literatura, Letras, Cinematografia e Mídias Digitais seriam uma carga grande demais para levar a cabo com a mesma precisão que um trabalho mais conciso poderia ter dentro do mesmo período estipulado. Também, a diferença entre formatos, literários e midiáticos, assim como a amplitude dos conhecimentos da Pedagogia na aplicação dos planos de aula, acrescia desnecessariamente a dificuldade de realização do proposto. Por fim, a ideia de confecção de um manual parecia por demais presa dentro de suas próprias complicações, engessada, sufocada, sem permitir ao professor a liberdade necessária para suas aulas. Todos esses pontos foram amplamente apontados quando da sujeição da proposta à comissão avaliadora.

Após a aceitação da proposta, mudanças radicais foram orquestradas durante conversas, inicialmente com a comissão e, posteriormente, a partir do processo de orientação. O escopo do trabalho foi em muito reduzido; a análise foi limitada a apenas um dos formatos – literário ou midiático; o direcionamento sofreu o mesmo destino – Ensino Médio ou a Universidade; e comparação foi, portanto, descartada. Assim, começou a configuração do que viria a se tornar a presente dissertação.

Dentro dos extensos diálogos realizados por diversos meses com a orientação, foram tomadas várias decisões que mudaram drasticamente o rumo da pesquisa. Por vias de escolher

um único formato para estudo, foi definida a análise apenas da mídia produzida acerca do mundo secundário de Westeros, leia-se, a série *Game of Thrones*, da emissora HBO. É claro, a exclusão completa de uma análise literária que criasse as bases para a análise da fantasia e da verossimilhança seria impossível, mas a limitação permitiu a melhor análise de conteúdo. Quanto ao porquê de sua escolha, foi definido o seriado por este alcançar um maior número de pessoas do que as obras literárias, como explanado no primeiro capítulo, especialmente no que tange ao Brasil e aos jovens.

Dentro do quesito dos jovens, também foi definido apenas um público-alvo para o endereçamento. Devido ao maior grau de análise e informação dentro do ambiente acadêmico, onde figura um conhecimento de viés científico, foi decidido que o Ensino Básico poderia se beneficiar mais do foco do trabalho, uma vez que a amplitude didática e a inclusão de elementos da cultura popular poderiam ser mais atrativas aos alunos, especialmente aqueles do Ensino Médio.

Dessa forma, o projeto reconfigurou-se em uma análise das oito temporadas do seriado televisivo a partir de suas bases de verossimilhança com a Idade Média, embasadas pelas pesquisas acerca do medieval, visando à criação de vários planos de aula para auxiliar o professor na utilização da fantasia em sala de aula, foco central do projeto. Após, outra mudança fundamental foi feita; a substituição dos planos de aula como produto final.

Durante as ponderações do período de orientação, chegou-se à conclusão de que os planos de aula ainda eram por demais limitadores das possibilidades do professor dentro de sala de aula, e que seria necessária uma plataforma diferente para se obter maior flexibilidade e diversidade de uso. A solução para esse problema foi a confecção de uma série de vídeos explicativos, realizando a análise de diversas cenas predeterminadas do seriado em comparação com seus eventos espelhados na Idade Média histórica; assim, o professor poderia utilizar os vídeos da forma que achasse mais útil para seu planejamento, fosse como introdução de um conteúdo, como propiciador de discussão sobre o mesmo, ou mesmo como mobilização para sua aula, dentre tantas outras – as possibilidades ficaram, portanto, ao encargo do professor.

5.2 A PROPOSTA E A CONFECÇÃO

Uma vez decidido o produto da dissertação, foi necessário o refinamento de diversas questões técnicas referentes à produção do vídeo. Dentre as principais, pode-se elencar: a escolha das cenas a serem utilizadas; a razão pela qual tais cenas foram escolhidas; quanto

tempo lhes foi reservado; quanto tempo foi definido para cada videoaula; o porquê de tal limite de tempo; qual a disponibilidade da mídia digital; e qual a razão da utilização dos aspectos estéticos adotados. É imprescindível responder tais questões antes de seguir o curso deste trabalho.

As cenas escolhidas partiram de um longo processo de seleção, por parte do autor, mediante as competências estabelecidas pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC, 2021), que priorizavam os aspectos religiosos, de relações sociais e econômicas do medievo. O processo consistiu em assistir as oito temporadas do seriado com um olhar historiográfico, pausando e analisando cada cena a partir de sua verossimilhança, ou falta dela, bem como sua possibilidade de utilização na explicação dos temas propostos pela BNCC, anotando seu tempo e descrevendo-as brevemente para futuro escrutínio.

Uma vez visto todo seriado, as cenas selecionadas como passíveis de utilização, mediante sua capacidade de analogia, pautada em sua verossimilhança, foram separadas e classificadas por temporada e episódio. O tempo de cada cena também foi decisivo para definir quais excertos seriam válidos para figurar nas videoaulas; aquelas demasiadamente extensas foram excluídas. Após sua classificação, elas foram novamente selecionadas em relação a seu conteúdo, evitando a inclusão de cenas com excesso de brutalidade, sanguinolência ou nudez, devido a razões legais referentes à idade dos alunos do Ensino Médio. As cenas válidas foram separadas dentro dos três itens elencados a partir da compreensão das competências da BNCC.

Para a escolha final do que realmente seria parte das videoaulas, a comparação dos acontecimentos de cada cena com informações preliminares das obras dos medievalistas selecionados, como aqueles referenciados no segundo capítulo, foi realizada. Em seguida, foi cronometrado o tempo de cada cena, com prioridade àquelas mais curtas, visando obedecer às delimitações.

Tais determinações foram decididas durante o processo de orientação. Levando em conta o tempo médio de um período de aula, por volta de quarenta e cinco a sessenta minutos, o piloto original, que continha quase uma hora de gravações, foi reduzido para meia hora e, por fim, para uma média de dez minutos. Assim, as cenas escolhidas buscaram ter menos do que quatro minutos e mais do que trinta segundos, com o objetivo de serem úteis em sala de aula e, ao mesmo tempo, não serem excessivamente longas, na eventualidade de que o aluno queira assistir em casa aos vídeos.

Explanado o processo de seleção das cenas e as questões a ele relacionadas, foi preciso abordar a disponibilidade da mídia e os aspectos técnicos relacionados à confecção dos vídeos, assim como mencionar outros aspectos acerca dos destinatários da série de videoaulas.

No que tange à disponibilidade, partiu-se da racionalidade do número abundante de plataformas presentes na sociedade contemporânea; de celulares a computadores, de projetores a televisões – parte da infraestrutura material também de parte das escolas carentes do país –, senão uma sala de vídeo especializada, ao menos WiFi, com a maioria dos jovens de hoje tendo acesso a um celular. Mesmo que não seja esse o caso em exceções ou zonas rurais, atualmente, um único aparelho pode conectar-se a diversos outros e apenas um com acesso à internet pode se utilizar de adaptadores tecnológicos para tornar-se compatível com outros formatos.

De toda forma, as vantagens de uma plataforma digital, sendo aquela aqui escolhida um canal no YouTube, de fácil e gratuito acesso, são maiores do que a manutenção de um acervo físico. O método de conservação físico utilizado, por si só, já é altamente discutível; deve-se guardar os vídeos em um pen drive? Em um CD? Talvez um DVD ou um Blu-ray? Qual plataforma apresenta o menor risco? Qual é de mais fácil manejo? Qual tem a menor probabilidade de apresentar defeitos? Qual é a mais utilizada, especialmente no ambiente escolar? E qual delas tem a menor probabilidade de tornar-se obsoleta nos próximos anos, mediante o avanço tecnológico acelerado em que vivemos hoje?

Dessa forma, ainda que haja riscos, como o canal ser excluído ou hackeado, a plataforma digital on-line acabou sendo mais apropriada, e não apenas para a preservação, mas para a facilitação do acesso do vídeo. Caso ele fosse confeccionado em meio físico, independente de qual, seu fácil acesso seria refém de uma linha de produção de cópias do produto. Ainda que se recomende a manutenção de uma cópia do trabalho em formato físico, a relação custo-benefício pende favoravelmente para o uso digital on-line.

Ao que tange aos aspectos técnicos, uma série de escolhas foram feitas, muitas mediante recomendação do editor profissional contratado para auxiliar com a edição dos vídeos, outras saídas do processo de orientação e algumas, em escala reduzida, por preferência do autor. As imagens selecionadas, por exemplo, partiram do critério do autor, mediante sua relevância com o tema, capacidade de ilustrar a fala exposta no vídeo, e qualidade gráfica, quando possível. Já a escolha do plano de fundo das cenas gravadas, um mapa composto do mundo secundário de George Martin, partiu de várias tentativas e erros, aliados à preferência dos envolvidos no projeto. Outros aspectos, que serão abordados novamente a seguir, como a utilização de introduções gravadas e imagens, tiveram como origem a pesquisa empírica na internet acerca de canais e modelos que utilizassem formatos chamativos e viáveis para os vídeos, pensando na quebra de monotonia para a visualização do estudante do Ensino Médio.

Em relação a esses estudantes, algumas considerações, além daquelas já realizadas, devem ser feitas, especificamente no tocante à escolha do grupo. Inicialmente, o trabalho

pretendia abranger tanto o Ensino Básico, Fundamental e Médio, como o Universitário; sua redução significativa, como mencionado no item anterior, deu-se por questões de maior necessidade, uma vez que os estudantes universitários de História terão maior contato com as teorias científicas e poderão com maior facilidade distinguir suas referências da cultura popular daquelas do medievo.

No entanto, deve-se destacar outra razão para a escolha do Ensino Fundamental, especialmente em relação à distinção entre o Ensino Fundamental e o Médio. Embora a diferença de idade e de capacidade abstrativa já fosse razão suficiente para a maior delimitação do tema em torno das séries finais da escola, pesou também a maturidade necessária para assistir à série; ainda que recortadas as cenas visando amenizar os aspectos mais brutais da obra, o público-alvo original do seriado deveria ser o adulto. Contudo, apesar dessa delimitação original, sabe-se que o seriado fez grande sucesso entre os adolescentes tanto quanto entre os adultos, assim, apesar de circunscrever de fora o Ensino Fundamental, os vídeos tornam-se ferramentas úteis para as séries do Ensino Médio.

Ao analisar a grande carga técnica do trabalho, resta, portanto, ainda um procedimento a ser detalhado para a melhor compreensão da elaboração do projeto audiovisual; aqui se refere à descrição, ainda que sumarizada, do processo de confecção das videoaulas.

Para começar, deve-se subdividir o processo de confecção em estágios iniciais, ou seja, aqueles antes do piloto; a criação do piloto em si; e os vídeos finais que acompanham esse trabalho. Os estágios anteriores à confecção do primeiro vídeo-piloto foram, de forma absoluta, amadores; mediante tentativa e erro baseados em estilos bem-sucedidos de vídeos encontrados nos nichos de aulas de História on-line, foi confeccionado um vídeo sem assistência de edição ou foco em um profissionalismo técnico. Esse estágio serviu para testar os caminhos que poderiam ser tomados, especialmente no que diz respeito ao formato, linguagem adotada e tempo utilizado. Nessa etapa do trabalho, com o intuito de evitar problemas de copyright, as cenas foram gravadas sem a captura de tela.

O segundo momento, da elaboração do piloto oficial, que definiu o tema como cavalaria medieval, uma vez que as instruções da BNCC ainda não haviam sido utilizadas como guias oficiais, viu também as mudanças mais significativas no material midiático. As reduções de tempo foram expressivas; de uma hora para meia e após para vinte minutos. O formato alternando fala e imagens com apenas a introdução e a conclusão gravadas foi sedimentado, e as discussões com a orientação do projeto giraram em torno de, principalmente, a linguagem e o tempo. A cavalaria ainda foi utilizada como ponto principal do vídeo, embora os requerimentos de conteúdo para as escolas já fossem parte dos planos para os vídeos finais.

Uma vez debatido durante a qualificação, as alterações finais foram realizadas nas videoaulas. O tempo foi definido entre dez e quinze minutos, salvas as introduções, para garantir a flexibilidade de uso por parte do professor; os assuntos foram diversificados mediante as orientações da base curricular; as cenas escolhidas foram, praticamente, definidas. A confecção dos roteiros, presentes em sua forma final nos anexos, se seguiu a esse processo, embora os rascunhos deles já estivessem sendo feitos desde janeiro. Uma vez finalizada a parte escrita, um editor foi contatado para formalizar com conhecimento profissional a realização da versão estabelecida.

Uma vez acertados os detalhes, especialmente aqueles técnicos, como o plano de fundo e o cenário, os vídeos foram gravados em sequência; por questões relativas ao tempo e motivos pessoais do editor, os áudios foram todos gravados dentro de uma semana, assim como as cenas introdutórias e conclusivas. Em seguida, mediante a disponibilização das imagens necessárias, o processo de edição continuou, com pequenas mudanças nos roteiros, conforme surgiam novas demandas, gerando a forma final das videoaulas utilizadas.

5.3 METODOLOGIA E ASPECTOS TÉCNICOS

Após a explicação do processo de criação, que abordou os aspectos técnicos e artísticos relativos à produção, torna-se necessária uma visão acerca da metodologia empregada na análise das cenas do seriado, bem como a descrição da estrutura de cada videoaula. Cabe, contudo, antes de explicitar a estrutura, relembrar a razão para a divisão estabelecida. Dividir por assunto é natural e, embora a interconexão entre os temas seja pungente, auxilia a facilidade de compreensão. Já a escolha dos temas, como referido nos itens anteriores, deu-se por meio das competências relacionadas ao medievo na Base Nacional Curricular Comum, as quais salientavam os aspectos religiosos, com foco no cristianismo e sua influência, aspectos econômicos como os meandros do funcionamento do feudalismo, e de relações entre servos e senhores, no ambiente feudal. Apesar de relativamente curtos ao se tratar de mais de mil anos de História que compuseram o passado imediato da sociedade Ocidental Moderna, os assuntos permitiram grande abrangência de temas.

Feitas as ponderações necessárias, parte-se para a análise da estrutura das videoaulas. Os vídeos, divididos entre as três séries já mencionadas, totalizaram quatorze videoaulas, três introduções específicas de cada série e uma introdução geral para o trabalho como um todo. Cada videoaula contém uma introdução gravada, onde o autor dos vídeos aparece fisicamente,

seguida de áudios explicativos e comparativos, acompanhados de imagens lúdicas que auxiliam na compreensão e imersão do conteúdo. Após uma breve introdução do assunto a ser tratado no encontro, um excerto do seriado, feito por meio de captura de tela, é exibido, seguido de uma análise com vistas a separar os pontos fantasiosos da produção seriada daqueles historicamente verossímeis. Com uma ressalva, todos os vídeos, excetuando-se as introduções, contêm duas cenas, intercaladas de suas respectivas análises e outras informações relevantes ao entendimento do processo do medieval abordado em cada videoaula. Cada vídeo é finalizado com uma conclusão gravada, onde o autor aparece de forma física, indicando o que será tratado no próximo vídeo ou, caso seja o último de cada série, dando fechamento ao assunto.

Em ordem de gravação, os conteúdos utilizados, escolhidos pelo autor para criar uma fluidez tanto acerca dos conteúdos como em relação às cenas utilizadas, são: primeira série – “Religião na Idade Média e em *Game of Thrones*”, subdividida em “Divergência e Diversidade Religiosas”, “As Heresias”, “As Bruxas no Medieval”, “O Casamento Medieval”, e “A Igreja e o Rei”; segunda série – “As Relações Feudais”, subdividida em “Os Senhores e a Nobreza”, “Entre Senhores e Senhores”, “A Cavalaria e os Passatempos da Nobreza”, “Os Camponeses e os Burgueses”, e “A Relação entre os Camponeses e os Senhores”; terceira série – “A Economia Medieval em *Game of Thrones*”, subdividida em “O Sistema Feudal”, “Diferença entre Moeda e Produto”, “Os Bancos e o Dinheiro”, e “Entre a Cidade e o Campo”.

Cada um dos títulos citados busca ser o mais coerente possível, ao mesmo tempo que busca abranger da maneira mais ampla possível, o assunto que será abordado em seu encontro. Antes, porém, de partir para a análise de cada videoaula em detalhe, deve-se apresentar uma explicação de como se dará o processo de fundamentação histórica medieval dos textos de cada encontro, saciando, portanto, as questões no tocante à metodologia.

O formato de análise obedece à seguinte ordem: uma breve apresentação do assunto a ser tratado na videoaula abordada; os tempos de cada cena, mediante os episódios do seriado de onde provêm, presentes na plataforma de streamer oficial da HBO; os nomes, numeração e temporadas destes episódios, também de acordo com o site oficial da emissora; uma breve descrição dos acontecimentos da primeira cena escolhida, bem como o contexto necessário para sua compreensão; uma análise comparativa da cena, fundamentada nos autores medievalistas, como aqueles mencionados no segundo capítulo, para compreender os paralelos de verossimilhança existentes entre a fantasia e a Idade Média histórica; a repetição de tal procedimento para a segunda cena da videoaula; uma breve fundamentação dos outros pontos levantados no vídeo a partir das cenas, mas que não estejam diretamente presentes nelas; e, por fim, quaisquer comentários adicionais, quando forem necessários.

Quatro exceções notáveis devem ser sublinhadas. As introduções específicas omitem as descrições de cada cena, visto que não utilizam nenhuma, e contêm apenas uma breve fundamentação das informações lá tratadas, uma vez que elas resumem o assunto que será abordado pelos outros vídeos dentro de suas séries. Finalmente, a introdução geral é abordada, mas não analisada historicamente, uma vez que ela visa à explicação geral do trabalho sem a necessidade de leitura dessa dissertação para o entendimento dos objetivos da pesquisa, não tendo, assim, conteúdo medieval a ela relacionada.

5.4 AS ANÁLISES E FUNDAMENTAÇÕES

Uma vez trabalhadas as questões teóricas, resta apenas a análise de cada cena e a fundamentação histórica, que foram necessárias para o entendimento e confecção de cada encontro. A começar pela grande exceção, única introdução completamente gravada onde o autor aparece fisicamente em todas as cenas, a “Introdução Geral – *Game of Thrones* e a Idade Média” apresenta o autor das videoaulas e da presente dissertação, explanando sobre de que o trabalho trata, como funciona a subdivisão das videoaulas em séries, o número dos encontros, e a metodologia empregada para com cada cena. Ela é finalizada com o objetivo principal dos vídeos e do trabalho. Realizada a análise da introdução geral, começará a análise de cada série em maior detalhe, a iniciar pelos temas de religião, e seguindo a ordem estabelecida no item anterior.

Figura 4 – Tela inicial das videoaulas apresentando o autor



Fonte: Arquivo do autor (2021).

5.4.1 Religião na Idade Média e em *Game of Thrones*

A introdução da série de vídeos sobre religião, intitulada “Religião na Idade Média e em *Game of Thrones*”, inicia como fazem todos os vídeos, com a apresentação do autor e as boas-vindas, e segue com a explicação que a introdução realizada será acerca da Igreja Medieval. Uma vez não tendo cenas para analisar, a próxima fala se refere à criação da Igreja e à evolução do cristianismo primitivo, explicando, a partir dos escritos de Perry Anderson (1994), que este não evoluiu diretamente para a instituição da Igreja, mas passou por uma longa transformação entre a morte de Cristo até o Concílio de Nicéia, em 325, que virá a organizar os evangélicos e estabelecer a base para a organização da Igreja. A explicação aborda também a estreita relação entre os romanos e os cristãos, até o estabelecimento do cristianismo como religião oficial do Império, em 380, com Teodósio, apontando brevemente a futura queda de Roma e o que Anderson virá a chamar de “Renascimento Medieval”.

A fala que segue delimita aproximadamente a geografia do medieval, entre os países da Europa Ocidental, e tratará abreviadamente da mistura de tradições, germânico e românica, que, segundo Le Goff (2016), irá gerar a cultura medieval; essa, por sua vez, diretamente pautada pela influência da Igreja. De reis a servos, da cultura às artes, todo medieval passará pelas lentes do imaginário cristão. Por fim, a introdução explica que, nessa série, serão abordadas de que forma a Igreja influenciou o viver medieval a partir das cenas de *Game of Thrones* para compreender como um seriado fantasioso moderno pode carregar uma forte inspiração e herança da Idade Média.

O segundo encontro, intitulado “Divergência e Diversidade Religiosas”, o primeiro em que se encontra a presença de cenas do seriado, tratará sobre a relação da Igreja, e dos cristãos de forma geral, para com as outras manifestações religiosas a seu redor, especialmente em relação ao mundo mediterrânico, com os contatos com o Islã e os judeus, mas também ao norte e leste, com a expansão para o território dos politeístas tradicionais. As duas cenas a serem observadas na videoaula, de dois minutos e meio e um minuto e vinte segundos, respectivamente, provêm da segunda temporada do seriado, do primeiro episódio, “O Norte Se Lembra”, e do nono, “Água Negra”¹⁹.

¹⁹ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:24:27 – 00:28:34 e 00:03:27 – 00:04:45.

A primeira cena mostra a sacerdotisa, Melisandre, adepta de uma religião oriental, estrangeira ao continente de Westeros, onde o seriado se passa, convertendo um rei feudal a partir de uma espécie de batismo, juntamente com boa parte da população serva a esse senhor, com a exceção de um dos anciões, que se opõe à conversão, apesar da vontade de seu senhor.

Figura 5 – Melisandre, a sacerdotisa vermelha



Fonte: Seriado *Game of Thrones* (2012).

A análise acerca da verossimilhança realizada na videoaula estabelece possíveis paralelos para essa ação; ela pode representar, como diz Le Goff (2016), algo semelhante à conversão dos senhores germânicos ao cristianismo, como foi o caso dos francos, em que, assim como no seriado, nem todos adotaram a fé de seu senhor imediatamente; a mesma medida, pode aludir à conversão de senhores cristãos em terras conquistadas por outras religiões, especialmente o islã. É possível, também, falar sobre a conversão que os cristãos impunham a outros grupos, como será o caso dos povos da Europa Central no reinado de Carlos Magno, ou, como também observa Delumeau (2019), será o tratamento reservado aos judeus, sob penas severas para a recusa, variando de ostracismo à violência extrema.

A segunda cena, por sua vez, tem como tema a filosofia de conversão medieval, onde um pai, Davos, almirante da frota do senhor da cena anterior, que se prepara para atacar a cidade capital do reino que ele pretende tomar para si, no diálogo com seu filho, Matthos, um recém-convertido da nova religião.

A análise realizada estabelece possíveis paralelos com diversas situações do mundo medieval, todas girando em torno da conquista – simbólica ou física – de uma cidade ou local importante para um grupo de outra religião; sejam as conquistas dos mongóis na Europa Oriental (WEATHERFORD, 2011), as guerras entre os muçulmanos e cristãos pelo controle da

Terra Santa (FLORI, 2013), ou as expedições cristãs contra os escandinavos e bálticos (LE GOFF, 2016). A retórica da “guerra santa” será retomada nas próximas falas do vídeo, com a comparação entre os motivos econômicos e religiosos das Cruzadas.

Além dessas análises, o encontro utiliza as obras de Richards (1993) e Bloch (1998) e trata brevemente sobre os encontros dos cristãos com outros povos, a nomear-se, os escandinavos vikings, adoradores de Odin, representados pelos Homens de Ferro no seriado; e os povos do leste, sejam eles magiares, eslavos ou povos turco-mongólicos vindos das estepes longínquas da Ásia, normalmente grupos politeístas com veios xamanistas. A origem geográfica da religião judaica e muçulmana também será delineada, com suporte de mapas da região do Oriente Médio, e uma breve menção é feita acerca de seu contato com o mundo cristão: no caso judaico, como comerciantes itinerantes; no caso muçulmano, como vizinhos beligerantes, com foco expansionista que virá a estender seu império da Índia à Península Ibérica, tendo eles encontrado seu limite com os francos, na região da França medieval.

A terceira videoaula, intitulada “As Heresias”, tem como assunto principal a diversidade de pensamento, crença e manifestações religiosas dentro da própria instituição da Igreja Medieval, comportamentos considerados heréticos, uma vez que se desviam do cânone estabelecido pelo papado. As duas cenas presentes no encontro, contando com, respectivamente, dois minutos e cinquenta e sete segundos e um minuto e vinte e quatro segundos, são da segunda e quinta temporadas do seriado, com episódios de nome “Alto Pardal” e “Água Negra”.²⁰

A primeira cena analisada mostra uma conversa entre a rainha, Cersei Lannister, e um suposto herege que vinha pregando posições ascéticas e fazendo sucesso entre as camadas populares, afetadas pela fome proveniente da guerra que assolava os Sete Reinos depois da morte do rei e dos problemas referentes à questão sucessória – que cria o pano de fundo do seriado. Ao invés de repudiá-lo por suas ações contra um dos líderes da Igreja dos Sete Deuses, análoga em muitos aspectos à Igreja Medieval, ela tenta manipulá-lo para atingir seus próprios fins.

A partir das práticas do “herege” aqui demonstradas, a análise estabelece uma série de semelhanças com as chamadas “heresias populares”, presentes nos escritos de Macedo (1996) e Richards (1993), especialmente no que tange ao asceticismo, característico de grupos do medievo como os Valdenses, hereges que justificavam, através dos exemplos bíblicos, a adoção da pobreza absoluta; a similaridade é diretamente apontada e utilizada para tratar do século XII

²⁰ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:27:26 – 00:28:50 e 00:43:49 – 00:46:46.

e da época da multiplicação das heresias medievais. Outro grupo que é abordado, de forma breve por conta do limite de tempo estabelecido, é o dos Cátaros, com suas crenças na dualidade do mundo e na imperfeição da carne e do físico, provenientes do diabo, do mal, e não de Deus. Faz-se menção também aos grupos milenaristas, luciferianistas e flagelantes.

É feita, ainda, a correlação entre a retórica, embora o pregador aqui não seja, como costumava ser o caso das heresias medievais, um teórico estudioso dos escritos sagrados, mas sim um fabricante de sapatos, e a popularidade, que muitas vezes alcançava o patronato de nobres descontentes com a Igreja de Roma. Contudo, é necessária a ressalva; aqui, os hereges acabam por suplantam a ideologia oficial da Igreja dos Sete, enquanto, no medievo, a Igreja tinha suas próprias estratégias de combate a essas heresias. Como diz Richards (1993, p. 60): “Diante da ameaça constante de dissensão e heresia, como reagiu a Igreja? Ela desenvolveu três estratégias principais: persuasão, repressão e satanização”.

A segunda cena analisada apresenta uma discussão entre a rainha e a filha de um senhor nobre, prometida a se casar com o filho de Cersei, o rei Joffrey Baratheon, durante um cerco. Com a cidade sitiada, Sansa lidera as damas da corte em uma série de orações aos deuses para que protejam os guerreiros que combatem nas muralhas, enquanto Cersei apresenta uma postura incomum para a Idade Média, um quase ateísmo a partir de uma descrença religiosa, apresentando uma exceção à ótica medieval.

A partir do anacronismo estabelecido, de certa forma, o antônimo do pensamento medieval, mesmo dentre os hereges que iam contra os ensinamentos da Igreja, são lembradas ao espectador as diferenças entre uma obra de fantasia e a realidade, bem como o foco no entretenimento da produção midiática, que não necessariamente tem compromisso exato com o fato histórico senão com certa verossimilhança histórica, especialmente quando se trata de fantasia. Outra análise passível de se realizar com a cena, a partir do oposto, é a da frustração dos segmentos sociais com acontecimentos mundanos que, muitas vezes, vai se caracterizar em uma expressão fervorosa da religião, como se pode observar nos relatos que Delumeau (2019) fornece sobre a crise causada pela Peste Negra no século XIV.

Dentre os outros autores utilizados pelo encontro estão Bolton (1983) e Duby (2017); acerca dos assuntos abordados, é fornecida uma definição para o conceito de herege como alguém que se desviou, que não concordou com a verdade canônica estabelecida pelo Concílio de Nicéia e mantida, no caso, pela Igreja Católica Romana, liderada pelo papa. Portanto, heresia, no contexto do Ocidente Feudal, define-se como a pregação de noções que vão contra aquilo estabelecido pelos clérigos da Igreja.

Ela também traz uma menção à dimensão cronológica nas quais as heresias estavam inseridas, problematizando a diferença e a continuidade das heresias medievais e aqueles precedentes ao período, sendo os exemplos utilizados, o dos Nestorianos, com sua lógica de que Maria era apenas mãe de Jesus Cristo como homem, não como Deus; e o dos Arianos, que pregavam que Cristo era apenas filho de Deus, não parte dele dentro da lógica da Santíssima Trindade. Assim, é estabelecido um limite cronológico onde cada grupo se insere – as antigas mais duradouras, estendendo-se até, no mais tardar, o século IX, e as outras até a Reforma Protestante, no século XVI.

O quarto encontro, intitulado “As Bruxas no Medievo”, toma como assunto principal as pequenas ações, e deve-se ler aqui individuais ou de pequenos grupos sem uma organização do volume que das outras heresias, que iam contra os preceitos da vida cristã como pensada pelos eruditos medievais, classificadas, então, como “bruxaria”. As duas cenas da videoaula, de, respectivamente, dois minutos e dezoito segundos e um minuto e quarenta e quatro segundos, são ambas provenientes do primeiro episódio da quinta temporada, de nome “As Guerras Que Virão”.²¹

A primeira cena apresentada trata sobre a visão da bruxa no medievo, mostrando o passado da rainha Cersei Lannister nos arredores de sua casa em Rochedo Casterly, aonde ela vai atrás de uma famosa bruxa que habitava nos bosques da região e a confronta, querendo saber sobre as habilidades da feiticeira e o que ela poderia fazer por ela; mais especificamente, se ela poderia lhe dizer qual será o seu futuro.

A bruxa é uma mulher estrangeira, de modo que a análise da videoaula inicia com uma problematização breve da cautela reservada àqueles diferentes da ordem social local no medievo, lugar que ocuparão grupos como judeus e leprosos (DELUMEAU 2019). Contudo, a relação mais pungente é realizada em paralelo com a bruxa medieval, explicando uma série de fatores relacionados a ela: sua prevalência feminina, embora problematizando a existência de bruxos masculinos; uma tipificação de certas tipificações gerais, como a associação com a noite e a floresta, símbolos do desconhecido, do mal, no medievo, ou com a luxúria e as marcas do diabo; e um resumo de alguns dos poderes que as crônicas medievais lhes atribuíam, como adoecer as crianças, controlar pragas, destruir colheitas, lançar maldições e prever o futuro das pessoas. Richards (1993, p. 82) exemplifica bem o pensamento aplicado para explicar a analogia:

²¹ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:02:47 – 00:05:05 e 00:47:37 – 00:49:21.

Na Europa, os bruxos passaram a ser vistos como servos do Diabo. No final da Idade Média, um quadro sinistramente coerente já havia se desenvolvido, no qual os bruxos – frequentemente mas nem sempre mulheres – faziam pactos com o Diabo, renunciando ao cristianismo e se alistando no serviço de Satã.

A análise também fornece uma breve explanação acerca da razão medieval para que as mulheres fossem vistas como mais fracas a resistir às tentações de Satanás, ressaltando Eva e o Pecado Original do pensamento cristão como justificativas, seguida de uma problematização da força da crença em oposição às razões mundanas, sejam elas econômicas, políticas ou pessoais, por trás da acusação de bruxaria – durante as épocas de crise, a busca por culpados normalmente indiciava mais pessoas. Um aparte aos acusadores também é apresentado, explicitando sua variedade: de vizinhos a senhores, de padres a familiares.

A segunda cena dá prosseguimento ao assunto da primeira, mostrando a queima de Mance Rayder, um líder de povos pagãos que viviam ao norte do continente de Westeros, para além de uma grande muralha construída para separar o mundo “civilizado” daquele “bárbaro”. Após se recusar a jurar obediência ao rei Stannis e converter-se a seu novo deus, o homem é sentenciado à fogueira e queimado pela sacerdotisa Melisandre em uma pira pública.

O vídeo estabelece as possíveis relações que a cena tem com as práticas inquisitoriais sobre as quais Delumeau (2019) disserta, ao mesmo tempo que problematiza as semelhanças da religião de Melisandre, o culto a R'hllor, com os aspectos mais zelosos do monoteísmo cristão medieval. Abordando o papel da Inquisição, é feita uma descrição abreviada sobre o processo de acusação, explicitando que, após ser taxada de bruxa, ou herege, um inquisidor, homem, pertencente ao clero, averiguaria as evidências e levaria o acusado a julgamento, visando à confissão, por parte do réu, de quaisquer ações cometidas em conluio com o Diabo, utilizando artifícios de linguagem que, muitas vezes, confundiam a pessoa e faziam com que ela confessasse, tantas vezes sob tortura, coisas que não havia de fato feito.

Uma breve alusão ao *Maleus Maleficarum* (2017), o Martelo das Feiticeiras – que apesar de escrito posteriormente ao período medieval, reúne muitas das crenças sobre bruxaria do período medieval tardio e o início do moderno – ainda tão enraizado no medievo, é apresentada ao ouvinte juntamente com as penas para a culpabilidade, embora a inocência também pudesse ser comprovada. No caso de bruxaria, a pena costumava ser severa, comumente incluindo a morte; contudo, no caso de outras heresias menores, multas ou declarações de retificação e arrependimento eram suficientes. Por fim, é referenciada a crença medieval difundida de que não havia escapatória do julgamento divino, durante ou após a vida, em relação ao discurso de Melisandre, estratégia pensada como pedagógica para assustar e coibir possíveis desviantes.

Além das análises a partir das cenas, o encontro também problematiza a origem das bruxas e o que fizeram para merecer tal classificação, delineando a bruxa por excelência, apesar de suas diferenças locais particulares espalhadas pela Europa, como uma pessoa que praticava ou expressava atos sociais ou privados contrários àqueles sancionados pelo clero acerca das virtudes de uma “boa vida cristã”. Já em relação à origem, o quesito das herbalistas, dos loucos ou excêntricos, e mesmo dos hereges, é apresentado, ou seja, aqueles que fugiam aos padrões sociais da época.

A pauta da quinta videoaula, intitulada “O Casamento Medieval”, é a força do casamento na Idade Média e sua centralidade quando do controle das relações sociais e culturais dentro da sociedade medieval, com a dualidade entre religião e tradição se entrelaçando cada vez mais até se cristalizar no domínio do pensamento religioso, estabelecendo, assim, uma influência cultural generalizada sobre o cotidiano. As duas cenas apresentadas têm, respectivamente, dois minutos e vinte e sete segundos e um minuto e vinte e seis segundos, sendo da terceira e quarta temporadas do seriado, dos episódios de nome “As Chuvas de Castamere” e “O Leão e a Rosa”.²²

A primeira delas mostra ao espectador o casamento de dois nobres, um suserano e um vassalo. Edmure Tully, tio do rei Robb Stark, que está em rebelião contra o trono de Westeros, se casa com Roslyn Frey no lugar do sobrinho, que quebrou uma promessa de casamento, para manter a aliança com a casa Frey, que controlava importantes pontos de passagem em ambos os lados de um rio. O pai da noiva a leva ao altar, onde um septão, análogo ao padre cristão, oficializa a cerimônia de casamento entre eles, atando suas mãos e “passando” a donzela da proteção do pai para a do marido por meio da troca de capas com os símbolos das famílias.

A subsequente análise dá conta de delinear as relações de poder envolvidas, como nos dirão Duby (2017) e Bloch (1998); o pai, protetor da noiva, que é vista como incapaz de cuidar de si mesma, irá entregá-la sob a proteção do marido em conjunto com um dote, que servirá como uma certa reparação da herança em terras que os filhos do casal não poderão receber pela linhagem de sua mãe, visto ela não ser do sexo masculino e, por conseguinte, não costumar herdar terras ou pertences de seu pai. Paralelos também são estabelecidos a partir dos elementos utilizados na cerimônia de casamento em comparação com aqueles das cerimônias medievais: a troca de capas é referência ao contrato, escrito apenas em algumas regiões onde havia presença de papel e de escrivães, entre as famílias dos noivos; as atas são óbvias substitutas às alianças, o símbolo material que selaria a união em matrimônia, que se tornará mais popular a partir do

²² Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:29:35 – 00:32:02 e 00:28:19 – 00:29:45.

século XII, em direção à Alta Idade Média. O beijo, por sua vez, conforme tomará a dimensão de paixão em oposição à de selo, no caso do acordo entre as famílias, será menos favorecido por decorrência da objeção à luxúria, considerada vil e pecaminosa no imaginário medieval. O contato carnal será explicado no vídeo como meio quase exclusivo de reprodução, ao menos no que tange ao discurso em oposição à prática, com o objetivo de assegurar a linhagem do senhor feudal, tendo o filho mais velho preferência sobre seus irmãos para a escolha de boas noivas, isso quando estes conseguiam casar-se.

Em seguida, o vídeo discorre sobre a consolidação do casamento como ato religioso, de acordo com Bloch (1998), explicitando o domínio estabelecido pela Igreja sob as tradições do casamento desde os tempos de Roma, perpassando as conversões dos chefes e reis germânicos ao catolicismo, modificando aspectos de seu procedimento através do tempo. Dadas as devidas proporções da área extensa e culturalmente diversa do Ocidente Feudal, certas práticas vão homogeneizar-se ao longo do tempo, conforme o âmbito religioso permeava, dominava e se cristalizava dentro do casamento.

Um exemplo apresentado é o local; embora o casamento dentro da igreja seja posterior, relativo ao meio e final do medievo, a cerimônia passará do salão feudal para o ambiente religioso. Da mesma forma, a consumação carnal do casamento se tornará algo quase ritual, passível de avaliação e, muitas vezes, com presença de testemunhas. O próprio processo cerimonial será altamente religioso, envolvendo atos onde o casal se aspergia de água benta para purificar-se antes da união. A partir disso, é feita uma problematização da mudança da retórica a partir do século XII, da prevenção da luxúria, para a qual o casamento era visto como um mal menor e necessário, em direção a uma concepção com certa inclinação ao amor e à união da alma, ainda que não ao amor como o compreendemos atualmente, mas aquele do imaginário da época²³.

Já a segunda cena mostra a importância do casamento. Nela, pode-se ver o rei Joffrey Baratheon casando-se, em idade jovem, com Margaery Tyrell, a filha de uma das famílias mais ricas do reino, os Tyrell, para selar uma aliança que asseguraria tropas, mantimentos, riquezas e terras, assim como uma base mais sólida para consolidar suas reivindicações sobre o trono, as quais eram contestadas por outros, como o rei Stannis Baratheon. A cerimônia é similar àquela de Edmure e Roslyn, porém, mais luxuosa e extravagante, para representar a diferença entre o casamento de um senhor feudal e de um rei.

²³ Para um maior entendimento acerca das práticas cotidianas do casamento no imaginário medieval, ver *O Cotidiano no Imaginário Medieval*, de José Roberto Mello.

A análise realizada sobre a cena direciona as questões que Duby (2017) e Bloch (1998) abordam sobre a significância do matrimônio, e não o cerimonial em si, com um breve aparte às roupas impróprias para o período medieval. Assim, o casamento se configura enquanto forma de unir duas famílias através do parentesco sanguíneo, fundamental para o medievo. Da mesma forma, uma família que tivesse dividido suas terras poderia reavê-las a partir da troca de dotes, tornando as filhas dos senhores quase como uma moeda de troca; seu papel dentro do casamento é o de produzir filhos, que também é o selo, a bem dizer, da aliança entre duas famílias. Já o homem terá o dever de proteger e dar continuidade à sua linhagem, da qual a esposa agora faz parte.

O verdadeiro lucro do acordo, todavia, permanecerá com o chefe da família, o senhor feudal, que assegurará terras, bens, alianças militares e até mesmo a ascensão de sua família na hierarquia da nobreza a partir do casamento. Outra semelhança observada é aquela da relação entre Igreja e Nobreza; o clero e o senhor feudal irão se acomodar em acordos de proteção mútua. O nobre tinha por dever fazer cumprir as leis culturais-religiosas propiciadas pelos bispos, e o clero, ainda que retoricamente severo, acabava por permitir as traições da nobreza dentro do matrimônio, concedendo, inclusive, pedidos de divórcio na ocasião de que a esposa não fosse capaz de produzir herdeiros.

Para além das informações de cada análise, a videoaula também trata, em seu preâmbulo introdutório, as origens do casamento. Precedentes às raízes romano-germânicas que fundarão o medievo, incluindo suas tradições acerca do casamento, as práticas de matrimônio precedem a História escrita. É introduzida também uma abordagem em torno da dicotomia presente na análise das cenas entre a esfera política e cultural, laica, e a religiosa, do clero e da Igreja.

O sexto encontro, intitulado “A Igreja e o Rei”, discute as intrincadas relações entre a nobreza, os senhores feudais, e a Igreja, o clero, especialmente o alto clero, os bispos, cardeais e papas, e como as relações entre esses dois grupos definiram os parâmetros da vida político-cultural do Ocidente Feudal. As cenas dessa videoaula são, especificamente, três, com respectivos cinquenta e sete segundos, um minuto e vinte e um segundos, e um minuto e cinquenta segundos; elas fazem parte da quarta, quinta e sexta temporadas, e dos seguintes episódios: “O Primeiro de Seu Nome”, “Os Filhos da Harpia” e “Quebrador de Promessas”.²⁴

A primeira das cenas apresentadas, única da série com menos de um minuto, mostra a coroação de Tommen Baratheon como rei de Westeros, no evento da morte de seu irmão. No

²⁴ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:01:53 – 00:02:50, 00:34:10 – 00:35:31 e 00:07:28 – 00:09:18

trono, ele é coroado pelo Alto Septão, análogo ao papa medieval, que o proclama Senhor dos Sete Reinos.

O vídeo inicia a análise das cenas a partir do próprio ato da coroação. Na analogia apresentada, não é necessário que sejam o rei e o papa as representações máximas dos poderes secular e temporal, mas funciona como uma forma de representatividade para a Igreja e a nobreza. Como apontam Le Goff (2016) e Bloch (1998), virá do âmbito religioso a justificativa para a ação do senhor feudal, de modo que a autoridade religiosa, passada, na teologia medieval, de Jesus para Pedro e, por essa linhagem, para os papas da Igreja, que a concediam aos outros religiosos, seria a base para sedimentar retórica e espiritualmente o jugo do senhor. Assim, o rei está sendo sagrado como o “escolhido” de Deus para governar os homens, direito que será passado para sua linhagem e confirmado pelo clero. É também realizada uma problematização acerca do tempo que esse processo levou, desde a queda oficial do Império Romano Ocidental, em 476, até a consolidação do feudalismo durante os governos carolíngios nos séculos VIII e IX, marcado por guerras da parte destes contra os inimigos da Igreja. Segundo Le Goff (2016, p. 40):

Pepino o Breve, aliado do papa, introduz a política carolíngia na Itália. Primeira expedição contra os lombardos em 754, segunda em 756. Carlos Magno acaba por capturar o Rei Disidério em Pavia em 774, toma-lhe e cinge a coroa da Itália, mas precisa guerrear para impor-se no norte da península, sendo que os ducados de Spoleto e de Benevento acabam lhe escapando.

Já a segunda cena mostra uma discussão entre o Alto Pardo, o herege acima referido que acaba por se tornar o “papa” em Westeros, sobre o que o rei percebe como injustiças cometidas à sua mãe, a rainha Cersei, que é julgada pecadora pelos tribunais eclesiásticos, e punida publicamente, demonstrando as desavenças religiosas existentes entre as classes sociais.

A partir dos escritos de Le Goff (2016), a videoaula analisa essas relações conturbadas entre papas e reis, a começar pelo exemplo de Felipe IV, da França, e o Cativo de Avignon onde, após uma desavença com o papado porque ele não podia cobrar impostos das igrejas na França, o rei e seus sucessores irão confinar não um, mas vários papas durante mais de meio século entre 1309 e 1377. Outra situação emblemática trazida pela análise é a dos Sacro-Imperadores Romano-Germânicos, que herdarão o título de Carlos Magno e governarão aproximadamente a região da atual Alemanha; sua coroação será dependente da vontade papal, contudo. Por diversas vezes, ele entrará em conflito com Roma, tendo imperadores como Otão I, declarado figuras como Leão VIII papas, em detrimento da escolha do conclave dos cardeais em Roma.

A recíproca, como diz a análise, também será verídica; a exemplo da excomunhão de Henrique IV, também imperador, por Gregório VII. A excomunhão da vida cristã virá a ser utilizada como arma pelo papado contra os reis e senhores, uma vez que, além de teoricamente bani-los da convivência cristã e do alcance do paraíso, a expulsão da Igreja também virá a ser um duro golpe à legitimidade de seu governo. A síntese apresentada será, portanto, a de um meio termo entre o clero e os senhores feudais. Uma problematização também levantada é a de que, se o rei e os nobres por muitas vezes escolhiam os papas e até os desafiavam, a Igreja tampouco era indefesa, com seus próprios soldados e vastas terras, agindo ela própria, muitas vezes, como senhores feudais.

A terceira cena traz a conversa da rainha Cersei, antes de ela entrar em conflito com os religiosos, buscando cair nas boas graças do Alto Parda, perdoar a dívida da coroa para com a Igreja e conseguir novos soldados para proteger os septos, as igrejas de Westeros, durante o período de guerra, já que suas próprias forças não eram o bastante. O meio discutido para se conseguir isso é o rearmamento da fé no continente, que havia sido desmilitarizada séculos antes, recriando as ordens militares sob o comando do Alto Parda.

Figura 6 – O Alto Septão e a Rainha conversam



Fonte: Seriado *Game of Thrones* (2016).

O paralelo indicado pelo vídeo gira em torno das forças militares clericais. Como afirmam Bloch (1998) e Flori (2013), a Igreja virá a ter quase um terço das terras medievais,

obtidas por meio de doações em troca de favores ou absolvições, ou mesmo caridade. Uma vez sendo senhores de terras, eles irão manter seus próprios exércitos particulares, separados daqueles dos senhores feudais. Em combinação com as forças militares do papado, este irá demonstrar sua capacidade de levar outros à guerra, além de suas próprias forças, no advento das cruzadas, onde o papa Urbano II conclamou os reinos cristãos a declararem guerra contra os muçulmanos que haviam tomado as terras da Palestina dos bizantinos, séculos antes, visando reaver a terra onde Jesus havia nascido, a Terra Santa. Um aparte às cruzadas as identificará como convocações militares para a reconquista de lugares tidos como santos, ocupados por nações não católicas, ou para a conversão daqueles vistos como pagãos, ou seja, os que não seguiam a fé de Roma; embora um pouco generalizadora, é preciso atentar ao tempo disponível para cada aula.

Assim, a análise demonstra a força militar da Igreja, que não vinha apenas de sua relação com os nobres e senhores feudais com quem convivia, mas também de dentro de suas próprias terras, mantendo seus próprios exércitos; de sua força simbólica de convocar os reinos cristãos à luta, muito embora nem todos respondessem; e em seu controle sobre as ordens monásticas de cavaleiros, como é o caso dos Templários, que se formam como comunhões de cavaleiros e guerreiros devotados a causas religiosas, seja da proteção de rotas de peregrinação até a retomada e manutenção de lugares santos.

Outros autores utilizados são Macedo (1996) e Anderson (1994), e os outros temas abordados previamente à análise das cenas dizem respeito à dissolução do Império Romano, explicando brevemente que esse tinha o cristianismo como religião oficial, e que a sobrevivência da Igreja como instituição viria a pautar a aliança com os chefes e reis germânicos para assegurar sua proteção e a supremacia de suas crenças. Deve-se notar, também, que se trata do único vídeo a ter três cenas de análise, devido ao tempo reduzido do primeiro excerto utilizado.

Finalizados os vídeos da primeira série, parte-se para a análise da segunda série, a partir da introdução.

5.4.2 As relações feudais

A introdução da série de vídeos sobre as relações sociopolíticas do medievo, intitulada “Introdução – As Relações Feudais”, inicia em seguida à apresentação e às boas-vindas comuns a todos os vídeos, com a apresentação do conteúdo de análise, leia-se aqui as relações feudais

das três ordens do medievo e como elas regiam a vida em sociedade. Voltando a citar nomes já mencionados, como Anderson, Bloch, Duby e Le Goff, nela disserta-se sobre a origem da Idade Média, a partir da queda de Roma, miscigenando as culturas germânicas e celtas com a romana, sob a ótica do cristianismo, cristalizando o feudalismo em si a partir dos séculos IX e XI. A duração do feudalismo em si, contudo, será posta entre os séculos X e XIV, com sua desestruturação, já presente após o século XIII, acelerada pela Peste Negra, a partir de 1346.

Em seguida, o sistema das três ordens será introduzido, prevendo a divisão da sociedade em três grupos: os servos, que trabalham; a nobreza, que guerreia; e o clero, que reza. A justificativa desse sistema relativamente rígido se dá na concepção da Igreja acerca da organização do Céu e, portanto, de como deveria ser organizada a Terra. Um aparte é feito aos burgueses, assim como às atividades comerciais, malvistas. O vídeo finaliza com a proposição da série de vídeos em analisar as principais características dos nobres e camponeses, já que os grupos religiosos foram abordados na série anterior.

O segundo encontro desse grupo de vídeos, intitulado “Os Senhores e a Nobreza”, diz respeito à origem e à função dos senhores feudais, isto é, da nobreza medieval, e onde eles se colocavam dentro das relações sociais estabelecidas pelas três ordens, bem como quais eram suas principais funções. As duas cenas utilizadas no vídeo têm, respectivamente, três minutos e quarenta e cinco segundos e cinquenta e três segundos, sendo ambas da primeira temporada, de episódios com os seguintes nomes: “Uma Coroa Dourada” e “A Ponta Afiada”.²⁵

A primeira cena analisada mostra Eddard Stark, amigo pessoal do rei Robert Baratheon, agindo como governante na ausência de sua majestade que, na ocasião, caçava. Ele ouve as reclamações dos camponeses acerca de bandidos em número maior do que aquele que os nobres locais podem enfrentar destruindo suas terras e, avaliando serem forças de um senhor rival, não bandidos, utiliza a autoridade dada a ele pelo rei para dispender um julgamento sobre a situação, renegando o cavaleiro responsável e convocando seu suserano à capital.

A análise da cena começa com a concepção de obrigação do senhor feudal: a de governar. Como assevera Bloch (1998), o poder do senhor, sua força de fato, ao invés de apenas simbólica, especialmente no início do período medieval, irá pautar a prerrogativa de governar em um mundo onde a antiga lei, o sistema romano, é agora mais semelhante a uma orientação do que uma lei. Dessa forma, na cena, Eddard, Ned, oferece a proteção aos camponeses, em nome de seu senhor, o rei, contra aqueles que estavam devastando suas terras. Essa prerrogativa, dada a ele pelo rei, não lhe será retirada senão pela força, passando para sua linhagem masculina

²⁵ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:31:20 – 00:35:05 e 00:15:12 – 00:16:05.

por ordem de primogenitura, juntamente com suas terras e fortunas, embora fosse necessário que seus filhos confirmassem a lealdade ao soberano, da mesma forma como senhores menores sobre suas ordens precisavam lhe jurar servidão novamente, renovando o “contrato”, por assim dizer, que tinham com seu senhor. Dessa forma, a análise aponta que a classe em si era hierárquica, com senhores maiores e menores, existindo inúmeros títulos para cada camada e fazendo a distinção para com a liberdade criativa exercida pela fantasia, onde todos os nobres são chamados de “lordes”.

Nada obstante, é problematizada a rigidez da linhagem de sangue, legitimada pelo âmbito religioso, mas que poderia vir de classes mais baixas. Ainda que difícil, era possível a ascensão de algumas poucas famílias à nobreza, esta que, no início do medievo, era mais um conceito abstrato do que uma classe, que viria a se estabelecer como tal apenas após o século IX e se sedimentar realmente após o XIII. Como afirma Bloch (1998, p. 297):

[...] em segundo lugar, é preciso que esse estatuto se perpetue pelo sangue – salvo, no entanto, se se admitir, em favor de algumas novas famílias, a possibilidade de lhe ser aberto o acesso, mas em número restrito e conforme normas regularmente estabelecidas.

Assim, mediante, por exemplo, as graças de um soberano, os serviços prestados ou, mais comumente, a guerra, um camponês poderia vir a se tornar um senhor feudal, ou, ainda, um senhor ou cavaleiro de baixo escalão poderia progredir na hierarquia nobiliárquica.

A segunda cena utilizada mostra o filho de Eddard Stark, Robb Stark, que agia como governante das terras do Norte enquanto seu pai estava na capital, receber a mensagem a respeito da prisão de seu pai, acusado de traição contra o reino. Ao ouvir a convocação do novo rei, Joffrey Baratheon, para que se apresentasse à capital para jurar fidelidade ao novo governante, ele decide ir à capital pela ofensa contra seu pai, ordenando que seus vassalos sejam convocados para irem com consigo.

A análise da cena se dá em torno das relações de vassalagem, onde o senhor concedia a um vassalo, um nobre menor ou um cavaleiro de sua confiança, terras e servos para que ele governasse em troca de serviços militares para aumentar seu exército. Assim, quando Robb convoca seus vassalos, ele está se preparando para ir à guerra contra seu soberano. A análise explicita o quão frequentes eram guerras civis mas, também, guerras de uma forma geral, contra senhores estrangeiros ou grupos específicos, tendo o medievo conhecido poucos períodos de paz como se imagina atualmente. Assim, com a abundância de guerras, havia várias chances para ascensão social dentro da hierarquia da nobreza, muito embora não fosse da condição dos

camponeses a luta, ainda que eles estivessem presentes em grande número nos campos de batalha; de forma geral, contudo, eram os senhores e os guardas que eles mantinham como as principais forças presentes na guerra.

Outros autores cujos pressupostos teóricos são utilizados na videoaula são Le Goff (2017) e Anderson (1994), e os conteúdos abordados antes das duas cenas dão conta de explicar brevemente a origem dos senhores feudais e da nobreza, a partir da mistura dos chefes germânicos com os governadores e líderes romanos, renunciando a análise da primeira cena e utilizando as definições do Dicionário analítico do Ocidente Medieval, organizado por Le Goff, para apresentar o que será a definição do senhor medieval, ou seja, um homem livre, descendente de homens livres, que detém terras que empresta ou aluga a vassallos e camponeses para que nelas trabalhem.

O terceiro encontro, chamado “Entre Senhores e Senhores”, tem como tema a complicada e, por vezes, violenta relação entre a nobreza, os senhores feudais, da Idade Média, bem como a hierarquia interna da classe, encabeçada pelo soberano, o rei, e como essas relações ajudavam a pautar a política medieval. As duas cenas desse vídeo têm, respectivamente, um minuto e vinte e três segundos e um minuto e dezenove segundos, pertencentes à segunda e à primeira temporadas, em ordem, com episódios de nome “O Norte Se Lembra” e “A Ponta Afiada”.²⁶

A primeira cena utilizada mostra como Brandon Stark, príncipe do Norte, governa as terras de seu irmão, o rei Robb, enquanto este está longe, lutando uma guerra. Apesar de ser o próximo na linha sucessória, ele é apenas uma criança, portanto, ele é auxiliado na governança por seu tutor, Luwin, um erudito que servia à família Stark. Juntos, eles escutam as petições de seus vassallos acerca da manutenção de um castelo, cedendo alguns pedreiros para ajudar nos reparos, apesar de ser dever do senhor daquela fortificação cuidar de sua conservação, e de Brandon irritar-se pela maneira como o nobre falava de seu irmão, o rei.

²⁶ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:10:17 – 00:11:40 e 00:32:33 – 00:33:52.

Figura 7 – O mestre e o jovem senhor conversam no Grande Salão



Fonte: Seriado *Game of Thrones* (2013).

A partir dos escritos de Le Goff (1989) e Bloch (1998), a análise da cena disserta sobre as obrigações do juramento feito ao senhor, no caso, pelo nobre que vinha requerer a ajuda da coroa, uma vez que o lorde menciona que é incapaz de manter sua propriedade por seus filhos e servos estarem lutando ao lado do rei. A seguir, é versa-se acerca da questão da homenagem feudal, que vinha na forma de tributos, fossem eles monetários, sobretudo na Baixa Idade Média, período em que ocorrerá com maior frequência visto a reativação do comércio e da cunhagem de moedas – questão analisada mais adiante, na série sobre economia; em mantimentos, especialmente comida e produtos, estes últimos variando de região para região conforme a localização do feudo, podendo tomar a forma de commodities como vinho, madeira e peles; e, no caso abordado pela cena, pela convocação do senhor feudal para o auxílio militar, que trará consigo seus próprios cavaleiros e vassalos, bem como auxiliares, normalmente servos.

A hierarquia também é aludida a partir do excerto da série; a verticalização das relações é expressa pela série de títulos dados como exemplo: rei, príncipe, duque, conde e barão. Obviamente, tais títulos, em sua maioria provenientes do latim ou das línguas germânicas, como é o caso do duque, o *dux* militar romano, vão variar de região para região, com os termos *earl* e *earling* sendo mais utilizados, por exemplo, na Inglaterra. O profissional da guerra entre os séculos X e XI, segundo Le Goff (1989, p. 58),

é, portanto, e em geral, o membro de uma comitiva comandada por um grande senhor ou chamada a defender a sua morada; por esse motivo, pode, ou não, receber bens do seu *senior*, a título de vassalagem, ou armas, cavalos e roupas que poderão considerar-se uma espécie de salário; pode viver, habitualmente, junto do *senior* ou fazer a sua vida em terras próprias que lhe foram concedidas; pode, ainda, ser condição livre ou servil, isto é, no segundo caso, pode pertencer ao grupo dos chamados *ministeriales*.

Além de sua variação terminológica, a análise também problematiza sua formação, irregular até o final da Idade Média, coincidindo com a sedimentação da nobreza em oposição à flexibilidade de ascensão e queda de pequenos senhores no início do medievo; exemplo de tal situação é trazida para o ouvinte e expectador a partir do controle informal exercido por algum senhor feudal que acumule mais terras e recursos que seu suserano, efetivamente sendo seu superior em tudo, com exceção do âmbito simbólico. Explicando o topo da hierarquia a partir desse exemplo, é demonstrado como mesmo o mais poderoso dos nobres, ainda que, raramente, pudesse ser mais forte que o rei, ainda estava a ele sujeito. Diretamente, apenas os maiores nobres, aqueles que costumavam sentar-se em seu conselho e inferir nos assuntos do reino, estavam sujeitos ao rei, mas, indiretamente, seus próprios vassalos também, uma vez que a terra subdividida por um duque era, na verdade, parte da terra dispendida a ele pelo rei.

A segunda cena mostra o conselho do rei Robb Stark logo após ele partir para a guerra para libertar seu pai na capital, antes de ser coroado, embora ainda fosse senhor direto de todos à sua volta; enquanto eles jantam, o lorde Jon Umber desafia a vontade de Robb, ameaçando levar seus soldados para casa caso não fosse lhe dado o comando da vanguarda do exército; sua resposta é que, se ele cumprir sua ameaça, depois da guerra ele será executado como traidor por ter quebrado os votos feitos para seu soberano. Quando ele retira uma espada, enraivecido, o lobo gigante de Robb – menor do que certas raças de cachorro, deve-se notar – pula por sobre a mesa e arranca dois dos dedos do senhor, o que o apazigua.

A análise da cena gira em torno dos juramentos medievais; essas juras, em um sistema sem uma lei escrita e fortemente influenciado pelos costumes e a ideia de honra, eram tidas na mais alta estima, consideradas, inclusive, sagradas, caso fossem feitas invocando Deus como testemunha, ato que irá incomodar muitos dos hereges já mencionados, como os valdenses. Assim, é demonstrado ao ouvinte e expectador que, se o nobre tinha prerrogativas de governo quase absolutas dentro de seu feudo, ele ainda estava sujeito aos costumes e às leis de seus soberanos, da camada mais baixa à mais alta; mesmo o rei não poderia tomar certas atitudes como, por exemplo, ir contra as prerrogativas cristãs que fundamentavam seu governo. Dessa forma, se o poder era concentrado no medievo, as consequências poderiam ser igualmente severas.

As relações estabelecidas antes das cenas tratam de apresentar e ressaltar a cristalização da nobreza e do feudalismo, inicialmente nos séculos IX e XI, e, finalmente, de forma mais concreta, nos séculos XIII e XIV, problematizando a variância geográfica devido ao tamanho e à diversidade da Europa Ocidental. É também sumarizada a definição da hierarquia: era, pois, vassalo aquele que tinha recebido suas terras de outro nobre, com um reino sendo composto de diversos feudos, alguns maiores, outros menores, evidenciando também o lugar dos camponeses como, salvo algumas exceções, servos sem terra que trabalhavam naquelas de seus senhores.

A quarta videoaula, intitulada “A Cavalaria e os Passatempos da Nobreza”, trata sobre as atividades realizadas pela nobreza, como a caça, e suas ocupações práticas para além da governança, exemplificadas na cavalaria, com o combatente montado, de espada, lança, maça e armadura, sendo a grande arma de elite do medievo, e na vocação guerreira característica de sua classe. As duas cenas utilizadas no vídeo têm sua duração de, respectivamente, um minuto e vinte e um segundos e um minuto e vinte nove segundos, provenientes da primeira e segunda temporadas dos episódios “Aleijados, Bastardos e Coisas Partidas” e “Um Homem Sem Honra”.²⁷

A primeira cena analisada mostra um torneio organizado pelo rei, na capital, em evento de uma comemoração. Os participantes, nobres em sua maioria, organizados em arquibancadas nos arredores de uma arena de terra, observam a justa, ou seja, a carga de cavalaria simulada, útil como entretenimento e prática para a batalha, de dois cavaleiros; um deles acaba acidentalmente matando o outro por conta da força de seu golpe durante a investida.

A análise da cena começa justamente a partir da investigação do procedimento da justa, onde os dois cavaleiros iam propositalmente um em direção ao outro, montados em seus cavalos, chocando-se em combate com lanças de madeira feitas para se romperem com o impacto, visando evitar a morte; aquele que caísse primeiro, perderia. Em relação ao tema de cavalaria, as obras de Duby (1989; 2002; 2016) são a pedra basilar sobre a qual o entendimento de cavalaria está fundamentado, muito embora as considerações de Barthelemy sejam igualmente abordadas.

A fala seguinte apresenta ao ouvinte e expectador a problematização acerca dos torneios, evento de excelência das justas de cavalaria. Eles eram caracterizados por uma reunião, normalmente organizada por rei, príncipes ou grandes nobres, onde diversos dos pares da nobreza competiam uns contra os outros. O torneio, como afirma Flori (2013), terá sua origem

²⁷ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:46:24 – 00:47:45 e 00:03:00 – 00:04:29.

provavelmente durante o século XII e servirá, além de entretenimento, como encontro social dos senhores, muitas vezes condenado por sua brutalidade excessiva, especialmente pelo clero cristão do período. No entanto, problematiza-se tal brutalidade ao explicitar que essa cumpria o papel de treinamento para o combate.

A definição apresentada sobre o cavaleiro é aquela de um guerreiro, homem e, normalmente, nobre. O custo de manutenção dos equipamentos, bem como a efetividade e o treinamento árduo para tornar-se o especialista da guerra que era o cavaleiro, constitui a principal razão da circunscrição do cavaleiro à nobreza, especialmente após o período de formação e consolidação do feudalismo, quando o guerreiro montado se torna, lentamente, um sinônimo da nobreza em contrapartida com apenas um guerreiro de elite; o simples valor do cavaleiro, da unidade de elite que atropelava seus inimigos em cargas maciças, era o bastante para que os senhores dos primórdios do medievo cobiçassem a vassalagem e servidão dessas pessoas.

Figura 8 – Carga de cavalaria dos senhores do Vale Arryn



Fonte: Seriado *Game of Thrones* (2019).

Por fim, acerca da cavalaria, é abordado o processo de transformação para virar cavaleiro; haja vista que, no tempo reservado para cada vídeo, tal jornada é sumarizada. Inicialmente, o aspirante a cavaleiro irá começar, ainda criança, como um pajem, sob a tutela de outro cavaleiro; suas ocupações serão servir esse cavaleiro em suas necessidades e dele aprender os fundamentos para o cuidado com o cavalo e a armadura, muito caros e valorizados.

Em seguida, conforme envelhece, ele se tornará um escudeiro; suas obrigações agora incluirão o treinamento para a batalha, a custosa manutenção de seu cavalo e armadura, quando tem condições, e o aprendizado dos valores cavaleirescos, estes que serão sedimentados apenas após o século XII, e serão profundamente impregnados de influências religiosas. Por fim, em uma cerimônia chamada adubamento, após os anos de “mocidade” – mocidade essa que poderia durar muito além dos anos de adolescência ou juventude adulta, podendo ser encarada mais como um estado de espírito do que um período em si –, o escudeiro se tornará um cavaleiro; ele será ungido e passará por um processo de armamento, em geral realizado por aquele que será seu senhor, ocasião em que também jurará fidelidade, tanto ao nobre quanto aos valores da cavalaria. Esse processo, bem como as nomenclaturas, irá variar de local para local e de cultura para cultura dentro da Europa.

O segundo excerto do seriado a ser trabalhado mostra o principal passatempo da nobreza, a caça. Nela, Theon Greyjoy, que recentemente havia tomado o castelo dos reis do Norte, Winterfell, vai à caça de dois reféns que escaparam de sua prisão. Apesar de não ser uma caçada típica, a cena apresenta todos os ícones de uma, com cachorros sendo usados para perseguir as presas e o senhor e sua comitiva, normalmente grande, de homens indo atrás deles a cavalo.

A análise apresentada inicia precisamente com a distinção das formas de caça, apresentando a diferença, conforme Le Goff (2017), da caça com cachorros e com falcões. A primeira será realizada dentro de uma floresta, reserva especial de caça do senhor que virá a causar muitos problemas e atrito entre o nobre e seus servos, pelo nobre acompanhado de seus companheiros e uma matilha de cachorros que serão usados para sentir o cheiro de presas grandes, ideais para o tipo de atividade, como javalis e cervos. A segunda, contudo, será diferente, por ser praticada em campos abertos e relvados, com os cachorros sendo utilizados apenas para espantar as presas, deixando que o falcão vá atrás delas, caracterizando-se, portanto, como uma caçada onde o caçado permanecesse estático, observando a ave. Por conta de suas particularidades, era a única modalidade de caça permitida às mulheres.

Em seguida, é questionado o porquê da caçada. Apesar de ser uma atividade muito praticada, popular em canções, tapeçarias e crônicas, e da miríade de teorias, como a preparação para o combate, o simples lazer ou a alimentação, Le Goff será categórico em refutar essas hipóteses como definitivas. O combate, corpo a corpo, não via na caça a distância um bom exercício para praticar a luta; a simplificação do ritual da caçada em uma atividade quase esportiva seria anacrônica e incapaz de explicar todas as nuances, especialmente acerca do papel do homem e da mulher nas diferentes modalidades, presentes na atividade; e a

alimentação não obedecia a uma regra de custo-benefício que tornaria sua prática absolutamente necessária. Portanto, ao ouvinte é feito um balanceamento de todos esses fatores e uma historicização da caça comum e não somente aos nobres, desde os tempos imemoriais da humanidade até os tempos do Império Romano.

As falas precedentes à análise introduzem as duas atividades estudadas, dando enfoque na origem da cavalaria, da sedimentação do período feudal e dos guerreiros do Ocidente Cristão que irão se confirmar como a camada baixa da nobreza, mas informando a existência de outras vertentes, como a de Barthelemy (2017), que propõe uma origem mais antiga, da mistura de valores romanos com aqueles germânicos através dos séculos até o momento em que eles tomaram o lugar de aristocratas não guerreiros na defesa e manutenção das terras de senhores mais poderosos.

O quinto encontro, chamado “Os Camponeses e os Burgueses”, trata sobre a terceira das três ordens do medievo, a dos servos, discorrendo sobre suas subdivisões e especificidades, problematizando a questão dos burgueses urbanos, citadinos, em relação aos camponeses rurais. As duas cenas utilizadas têm, respectivamente, três minutos e oito segundos e um minuto e trinta e quatro segundos, tendo sido retiradas, em ordem, da quarta e primeira temporadas, dos episódios “Quebradora de Correntes” e “Ganhar ou Morrer”.²⁸

A primeira cena mostra Arya Stark e Sandor Clegane, uma senhora e um cavaleiro, disfarçados de comuns, jantando na mesa de um camponês. Após uma oração aos sete deuses, eles servem a comida, um ensopado, e conversam sobre a guerra e como a inconstância e a violência se espalharam pelo reino, finalmente chegando em um acordo onde Sandor trabalharia para ajudar o homem e receberia, em troca, um pequeno pagamento, alimentação e moradia.

A partir dos escritos de Le Goff (1989; 2016) e de Bloch (1998), a análise tem como foco a forte devoção dos camponeses, fazendo a analogia sobre a verossimilhança com o culto aos Sete Deuses e o cristianismo; inseridos profundamente dentro do universo cristão, o camponês irá à missa aos domingos e terá os preceitos da religião a ele ensinados através dos sermões dos padres e monges e das imagens confeccionadas para contornar seu analfabetismo, condição quase generalizada. Contudo, é também apresentada uma problematização de tal devoção; se o servo será, por excelência, devoto e crente na palavra de Deus e da Igreja, ele também será a camada onde as mudanças teológicas chegaram mais tarde e com menos força, especialmente em comparação com os nobres e o clero. Essa condição irá gerar uma situação em que as práticas culturais romanas, germânicas e mesmo as celtas precedentes do mundo

²⁸ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:17:40 – 00:20:48 e 00:29:46 – 00:31:20.

românico irão ressurgir e se readaptar sob uma ótica cristã; até mesmo elementos do antigo politeísmo irão permear a sociedade.

Em seguida, é apresentada ao ouvinte a condição do camponês em relação a terra. Nascido dentro de um feudo, pertencente a uma paróquia, o camponês irá trabalhar a terra ajudando sua família desde cedo. Na ocasião da morte de seu pai, a menos que o senhor apresente uma justificativa para o contrário, ele herdará de seu progenitor os deveres que este tinha, recebendo uma pequena parcela da terra senhorial para que dela cuide e zele. Um pedaço ainda menor será dado a ele na ocasião de sua servidão para que possa plantar seu sustento próprio, uma vez que as colheitas da terra do nobre a ele pertenceriam. Assim, o camponês é estabelecido como preso a terra e às obrigações de seus pais, salvo algumas raras exceções; ainda que, em teoria, não fosse escravo, mas sim livre, muitos camponeses, ao contrário do que o mito da imobilidade medieval sugere, migraram de suas terras natais para outros lugares, normalmente próximos.

É também problematizada a questão da prata que o lavrador possuía. Mesmo um punhado de moedas, especialmente durante o auge do feudalismo com o Império Carolíngio, será muito mais do que qualquer fazendeiro preso a terra seria capaz de acumular. É ressaltada a exceção daqueles que, uma vez tendo herdado suas terras de tempos anteriores ao medieval, irão conservar não apenas sua liberdade, mas sua relativa independência em relação aos senhores. Esses camponeses irão, muitas vezes, arrendar suas próprias terras em troca de riquezas, contudo, até a Baixa Idade Média, tal riqueza virá em forma de produtos; da mesma forma, o camponês comum, quando for possível acumular algum excesso de produção, o fará em comida ou produtos; esses que serão, inclusive, passados como valiosas heranças a seus filhos.

A seguir, é estabelecida a relação entre o pagamento e o tributo que pagavam os servos à nobreza. Segundo Macedo (2013), havia diversas formas pelas quais esse pagamento poderia ocorrer, como a corveia, que consistia em trabalhos na chamada “reserva senhorial”, ou seja, as terras do senhor; a mão morta, onde o senhor costumava ficar com o bem mais valioso do servo após sua morte; a talha, um imposto direto; e tantos outros, como auxílios de manutenção e hospedagem, que serão abordados a seguir. Le Goff (1989) apresenta também a questão da ida à guerra; embora não seja da condição do servo a luta, não era incomum ele ter de auxiliar seu senhor em suas batalhas, levando como armamentos seus instrumentos de trabalho.

A segunda cena mostra outra classe de servo, e servo não por ser preso a terra, mas por não ser parte da nobreza ou do clero, um mercador do outro lado do Mar Estreito, no que seria

a Ásia do mundo de Westeros, vendendo produtos – leia-se aqui vinho –, nas terras longínquas do Leste.

Antes de tratar do burguês como classe, são estabelecidos pelo vídeo os antecedentes das atividades comerciais. Será explicado que, apesar de ter diminuído drasticamente após a queda de Roma, a ponto de ser muito raro até o declínio do modo de vida feudal, o comércio nunca deixou de existir; trocas entre regiões vizinhas sempre aconteceram, apesar da visão quase autárquica de autossuficiência do feudo. Contudo, a acusação de usura, de ganância e de preguiça irão maldizer o comerciante por séculos; aquele que não produzia, mas vendia o produto dos outros, não poderia senão ser um pecador mediante a visão teologicamente respaldada da época. O comerciante, por vezes, será posto na mesma categoria que os vagantes, vagabundos, agiotas e ladrões, sendo que sua atividade, até o período tardio do medievo, será quase exclusiva do judeu, elemento também malvisto. Longe de ser o arquétipo do burguês, o comerciante serve como exemplo da variedade de profissões incluídas dentro da terceira ordem.

Após, a questão do burguês é desenvolvida, a começar pela dificuldade em caracterizá-los. Não são eles servos propriamente ditos; não trabalham a terra ou servem diretamente nas residências do senhor, mas tampouco são eles senhores ou membros do clero; são servos por falta de definição. Serão os burgueses os habitantes do burgo, a pequena vila circundante do castelo do nobre, que irão proporcionar os trabalhos artesanais, como ferreiros, tanoeiros, carpinteiros, padeiros, ceramistas etc. Por não trabalharem a terra, eles não terão que cumprir as mesmas obrigações que os camponeses, mas tampouco serão eles isentos de taxas e, claro, sempre subservientes ao senhor, ainda que, por vezes, eles pudessem, especialmente quando se trata daqueles que habitavam as poucas cidades medievais, ser mais poderosos que a nobreza; os recursos econômicos que os burgueses e as associações cidadinas irão acumular conforme o tempo, especialmente com a retomada do comércio e a desestruturação do sistema feudal, os farão tão ou mais influentes que muitos nobres, assegurando-lhes, como será tratado a seguir, graus variados de independência. Será precisamente essa incapacidade do sistema de lidar com a burguesia nascente que propiciará a queda do sistema feudal.

Além da análise apresentada, o preâmbulo das cenas apresenta a origem dos laboratores, isto é, a terceira ordem, os trabalhadores, os servos, relacionando-os, além dos serviços diretos na casa do nobre, à agricultura e à criação de animais, sendo sua função trabalhar para manter o mundo enquanto os padres rezavam e os nobres guerreavam, identificando o servo como aquele que irá prestar serviços ao senhor e a esse ligado ao nascer. Como diz Bloch sobre a situação emblemática da França medieval (1998, p. 276):

No mais tardar, desde a primeira metade do século XII – tendo então deixado de existir os “*culverts*”, como classe e tendo o seu nome passado a ser um simples sinônimo de servo – constituiu-se uma categoria única de humildes dependentes pessoais, ligados a um senhor pelo nascimento, atingidos, portanto, pelo “estigma” servil.

A sexta videoaula, intitulada “A Relação entre os Camponeses e os Senhores”, tratará justamente sobre as relações entre as classes senhoriais da nobreza e as servis, com enfoque na dicotomia senhor-camponês e na interdependência estabelecida entre esses dois grupos sociais. As duas cenas do seriado utilizadas têm, respectivamente, um minuto e dois segundos e quarenta e oito segundos, sendo provenientes da primeira e segunda temporadas, dos episódios chamados “A Estrada do Rei” e “O Fantasma de Harrenhal”.²⁹

A primeira cena apresentada mostrará o príncipe Joffrey Baratheon caminhando com sua prometida, sua futura noiva, Sansa Stark, pela margem de um rio enquanto eles estavam a caminho da capital. Lá, ele vê Arya, irmã de Sansa, brincando com um plebeu, o filho de um açougueiro, com gravetos como espadas. Quando ele, sem querer, acerta o braço de Arya, Joffrey desembainha sua espada e molesta o garoto, citando seu posto como príncipe e os privilégios da nobreza como sua prerrogativa.

É nítida a verossimilhança acerca dos direitos de governo e governança da nobreza, e é precisamente aqui, segundo os escritos de Le Goff (2016) e Macedo (2013), que a análise do excerto da série irá apresentar ao espectador a rigidez do processo de justiça medieval. Será dos códigos de leis romanas estabelecidas e sustentadas pelo Estado, pelo Império, que os códigos informais do medievo, apenas por vezes escritos, normalmente orais, irão surgir. Dentro das posições rígidas que apenas endurecem, salvo o caso dos burgueses, conforme o passar do tempo e a consolidação do modelo de vida feudal, o camponês, o servo, e mesmo o burguês que habitava o campo, como é o caso, tinha seu lugar firmemente fixado dentro das relações sociais; era, mediante os costumes locais, quase sempre baseados nas leis romano-germânicas, influenciadas pelo modo de vida cristão e os escritos bíblicos interpretados, quase que exclusivamente, pela Igreja, que o senhor feudal, o nobre, poderia julgar e condenar ou recompensar o servo como achasse justo.

A análise, contudo, problematiza ao ouvinte essa questão, uma vez que, longe de ser correto pensar nas pessoas pertencentes à terceira ordem como completamente submissas, à mercê dos caprichos de seu senhor, ela ressalta a importância da complacência e felicidade do povo. Seus números, superiores em muito ao senhor, e sua função, imprescindível para o funcionamento e manutenção das terras onde habitavam, fazia com que os abusos por muitas

²⁹ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:44:38 – 00:45:40 e 00:39:57 – 00:40:45.

vezes cometidos pela nobreza fossem não apenas repudiados, mas, mesmo quando de brutalidade insuportável, tratados com hostilidades.

Não serão poucas as revoltas camponesas do período medieval, e não será pouco o sangue nelas derramado, mas serão poucos seus benefícios trazidos ao senhor que, por vezes, perderá valiosa e especializada mão de obra. Porém, não se deve pensar que as revoltas, por seu caráter de rebelião, eram revoluções em si, nem que quaisquer mudanças que suas ocorrências acarretassem fossem sempre, e muito pouco, na verdade, instantâneas; a mudança no medievo é sempre lenta e gradual, quase imperceptível ao contemporâneo, como afirma Bloch (1998).

A segunda cena, por sua vez, mostra novamente Brandon Stark, agindo como senhor de Winterfell e do Norte no lugar de seu irmão, o rei Robb, tratando das necessidades do povo, auxiliado por seu conselheiro, Luwin. Ele ouve a petição de um pastor que, sem condições de cuidar de seu rebanho sozinho, encontra-se incapaz de espantar os lobos que o assolavam. Para resolver o problema, é proposto que o camponês, caso tenha condições de oferecer moradia e alimentação, abrigue alguns órfãos do burgo ao redor do castelo, para que eles encontrem moradia e profissão e o servo possa resolver seu problema com as feras que o assolavam.

A análise do seriado começa, aqui, com a problematização da justiça medieval; se era da prerrogativa do nobre julgar, as contendas menores que fossem resolvidas dentro de seu castelo, ou seja, em um tribunal por ele presidido, eram normalmente taxadas. Assim, caso o camponês desejasse a intervenção direta do senhor, era cobrado uma alíquota, mais comumente em produtos ou produção agrícola, sobre o tempo que o nobre dispndia para a resolução do problema. Dessa forma, além das obrigações, como brevemente mencionado na análise do vídeo anterior, era preciso ao servo pagar para ser feita a justiça.

O próximo paralelo apresentado ao ouvinte é justamente aquele das obrigações que o camponês tinha para com seu senhor; além do pagamento de taxas pela justiça, são explicitados outros deveres e impostos que eram próprios do camponês rural. Além de retomar a taxa da corveia, o trabalho nas reservas senhoriais e comunais, será utilizada como exemplo das taxas do medievo a banalidade, imposto cobrado pelo senhor para a utilização de bens que ele emprestasse aos servos, como, por exemplo, fornos, moinhos ou poços; a albergagem, o direito de hospedagem que o nobre poderia requerer de seu servo quando estivesse viajando por suas propriedades, que poderiam ser verdadeiramente imensas, dependendo do período, região e hierarquia do senhor em questão; a talha, um imposto fixo por cabeça, isto é, por pessoa, para a defesa do feudo; e o dízimo, pagamento da décima parte da colheita ou riqueza, dessa vez não para o senhor, mas diretamente para a Igreja. Macedo (2013, p. 33) resume, mas de modo eficiente, algumas taxas excepcionais:

Os camponeses tinham, em alguns momentos, de cumprir com determinadas obrigações feudais extraordinárias. Sempre que o senhor estivesse na parte da propriedade ocupado por eles, deviam contribuir com a hospedagem. No caso de prisão do senhor, deviam colaborar no pagamento do resgate. A festa da maioridade do filho mais velho, o casamento da filha mais velha ou os custos de partida do senhor nas cruzadas acabavam recaindo sobre os dependentes pobres.

Por fim, e, de certa forma, ainda dentro da situação de exceção, serão abordados os burgueses nas cidades, embora as cidades e a vida nelas serão trabalhadas adiante; longe do campo, o burguês pagará várias taxas, mas normalmente para o conselho da cidade para contribuir em sua defesa e infraestrutura, não todas necessariamente ao nobre. A ele, pagarão impostos por cabeça, ou as chamadas miunças, impostos gerais sobre detentores de casas, contadas por lareiras. Esse imposto também poderia ser aplicado ao meio rural, dependendo da região; de certa forma, todos os impostos eram sujeitos às leis locais – cada região tinha suas particularidades.

A introdução das cenas previamente à sua análise não introduz muitas informações novas, salvo as obrigações do nobre para com seus súditos; era dever do senhor feudal a proteção de seus servos, proteção essa contra os ladrões, comuns especialmente em períodos de crise e de colheitas magras; das criaturas da floresta, como lobos, ursos e outros predadores que viviam no limiar do mundo cultivado das fazendas medievais; e mesmo de senhores e nobres rivais, estrangeiros ou não, que visavam ao lucro ou o dano às terras de seus rivais, pondo em perigo os servos destes.

Finalizados os vídeos da segunda série, parte-se para a análise da terceira, e última, a partir da introdução.

5.4.3 A economia medieval em *Game of Thrones*

A introdução da série de vídeos sobre a economia do período medieval, intitulada “Introdução – A Economia Medieval em *Game of Thrones*”, dialoga com o aluno sobre a terceira pauta abordada pelas videoaulas, as relações econômicas da Idade Média, seu funcionamento, estruturação e diferenciação dos sistemas anteriores e posteriores. Para introduzir o tema, a dimensão temporal que foi necessária para a formação do modelo feudal, a partir dos escritos de Anderson (1994) e Le Goff (2016), problematiza a divisão brusca entre Idade Média e Clássica com a queda da Roma Ocidental.

Conforme os povos germânicos, vizinhos das fronteiras do Império, foram permeando a sociedade imperial, muitas vezes convidados a entrar pacificamente, em outras, em massas migratórias que se adaptaram à realidade de vida no Império Tardio, houve a mescla das tradições românicas, influenciadas em diferentes graus pelas tradições dos locais, nativos, das terras que o Império havia conquistado, e daquela dos recém-chegados. Os elementos da cultura desses povos, como a figura do chefe do clã, normalmente guerreiro além de administrador, ou a do servo primitivo, transitando entre o escravo e o servo, irão se unir às noções romanas de governantes, colonos, escravos e colonato, estabelecendo a base para o sistema feudal.

A realidade geográfica da época contará com uma fuga em massa dos centros urbanos, prêmios valiosos a serem saqueados, senão pelos invasores bárbaros, pelos inúmeros rivais dentro do próprio Império, que encontrará nas vilas e fazendas dos grandes proprietários de terra seu refúgio. Aliado a isso, os chefes germanos irão se mover em direção a esse mundo rural, interligando-se com os proprietários nas terras que viriam a se tornar os feudos e castelos. Aos poucos, escravos se tornarão servos, também influenciados pelo cristianismo e sua objeção ao sistema escravagista, e uma economia centrada na autossuficiência local emergirá no decorrer de séculos. Por fim, é feito um aparte para o ouvinte sobre a descentralização do sistema feudal com a retomada do comércio e a centralização do poder, a partir dos séculos XIII e XIV, que virá a culminar no sistema mercantilista e na Idade Moderna.

O segundo encontro dessa série, intitulado “O Sistema Feudal”, trata com maior profundidade a formação do sistema feudal no Ocidente Europeu, tratando também de sua complexidade interna, formação e características econômicas únicas. As duas cenas utilizadas apresentam, respectivamente, dois minutos e trinta e seis segundos e um minuto e trinta e seis segundos, sendo elas, em ordem, da sexta e primeira temporadas do seriado, dos episódios “O Livro do Estranho” e “Lorde Snow”.³⁰

A primeira cena da análise mostra Tyrion Lannister, herdeiro exilado da casa Lannister, servindo à rainha Daenerys Targaryen na cidade do leste longínquo em Meereen, onde a prática da escravidão foi recentemente abolida. Ele conversa com os mestres de escravos, recentemente despojados de seus privilégios, e reconhece a necessidade de providenciar um sistema para servir de substituto, uma vez que não há mais a escravidão, dando tempo para que eles se ajustem às novas regras em vez de aboli-la imediatamente.

O paralelo inicial estabelecido para o estudante acerca da cena é o da metáfora presente na gênese do mundo feudal; a mudança do sistema escravista para o sistema de servidão. Como

³⁰ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:12:50 – 00:15:26 e 00:06:35 – 00:08:11.

asseveram Anderson (1994) e Bloch (1998), a escravidão não poderia mais se sustentar com a dissolução do Império Romano, especialmente com a retórica cristã não vendo com bons olhos a prática escravista, ao menos para com outros cristãos. Uma vez que declinava a autoridade imperial, os novos reinos “bárbaros” careciam da mesma força estatal para fazer valer suas leis; em relação à terra no mundo romano, não havia mais uma forma confiável de aplicar punições aos colonos que fugissem de sua terra ou ao escravo que fugisse de seu mestre. Isso irá, através de centenas de anos, propiciar o modo germânico de relações interpessoais, com a palavra ao invés da lei escrita tendo poder, assim como as relações entre as pessoas em oposição às relações entre esferas de governo.

Com o passar do tempo, essa nova classe de homens livres, pobre e sem recursos ou meios de se defender, irá, de sua própria vontade, ligar-se aos grandes proprietários de terra, para ter garantida sua proteção, passando essa para seus filhos e, a bem dizer, criando a gênese que virá a evoluir e se tornar o sistema feudal, mais rígido e bem estruturado. De acordo com Bloch (1998, p. 272): “O ‘manumissor’, ao aceitar renunciar a um escravo, fazia questão de conservar um dependente. O próprio ‘manumisso’, que não ousava viver sem defensor, encontrava, assim, de repente, a desejada proteção”.

É problematizado, contudo, que a escravidão não sumiu durante o período medieval, apenas diminuiu drasticamente, da mesma forma como nem todas as regiões do Império passaram pelos mesmos processos, circunscrevendo a fundação do sistema feudal ao Ocidente Europeu.

A análise seguinte diz respeito à constituição do sistema feudal. Se não era mais o sistema escravista o vigente, como se daria essa nova ordem? É resumido o sistema na noção de concessão de terras para vassalos e servos. Vindas do rei, ou do soberano maior, fosse ele imperador, príncipe, duque ou tantos outros títulos regionais no medievo, as terras eram repassadas para seus vassalos, aqueles que lhe prestavam serviços, para que as administrassem em seu lugar e delas tirassem proveito, e lucros, em troca da continuidade de sua vassalagem, esta que se tornará, com o tempo, hereditária. Os nobres, por sua vez, continuamente subdividiam a terra entre seus próprios vassalos, criando assim a já mencionada hierarquia da classe, e indo até os camponeses que, efetivamente, apenas trabalhavam na terra.

Ao aluno, é simplificado o conceito de feudo como o pedaço da terra do senhor competente a um nobre, com uma problematização acerca de seu tamanho, que poderia ser pequeno, composto de alguns quilômetros quadrados de terras, até gigantesco, do tamanho de verdadeiros países. Nesse contexto, são destacadas suas subdivisões, como o manso senhorial, as terras efetivamente pertencentes ao senhor que eram lavradas pelos camponeses; o manso

comunal, as terras comuns a todos, embora sob jurisdição oficial do nobre, das quais era permitido que os servos retirassem certa quantia; e o manso servil, pequeno e diminuto pedaço de terra que será apenas de cultivo de uma família, para seu próprio sustento e, quando possível, lucro. Deve-se lembrar, as terras dificilmente eram contínuas, e poderiam intercalar-se entre si. Por fim, o ouvinte é lembrado dos locais de interesse que pertenciam ao senhor, para os quais o camponês pagava taxa de uso, como os moinhos, de água ou de vento; os fornos, para assar e cozer, especialmente pães; ou as pontes, pelas quais era necessário pagar pedágio para passagem.

A segunda cena apresentada aborda outro aspecto do sistema feudal, a moeda de troca. Lorde Eddard Stark chega à capital e se reúne com o “pequeno conselho”, o conselho, aqui oficial, mas não no medievo histórico, dos pares reais encarregados de aconselhar o rei, muito embora o próprio rei não se junte a eles. O assunto a ser discutido é um torneio, com prêmios extravagantes para os vencedores, ao que o responsável pelas finanças do rei, Lorde Baelish, informa sobre o débito da coroa; nenhum plano é, portanto, feito para concretizar o desejo do rei até que ele seja pessoalmente consultado.

A análise apresentada ao ouvinte se baseia não na verossimilhança, nesse caso, mas no antagonismo da situação em relação ao medievo; a moeda aparece aqui como fonte primária de renda e troca, contudo, o sistema feudal irá, por excelência, buscar uma autossuficiência interna. Cada senhor buscará produzir tudo que puder e todo necessário para sua sobrevivência dentro de suas terras. Ao ouvinte também são apresentados alguns dos principais produtos do período, como o pão, o trigo e os cereais, a uva e o vinho, a cerveja e a cevada, os vegetais e legumes e, ocasionalmente, a carne. A importância do pão e do vinho é dupla, pois além de fazerem parte do ritual religioso da época, o vinho, assim como a cerveja, constitui alternativa viável às fontes de água disponíveis, muitas vezes corrompidas por doenças ou, quando próximas de cidades, por dejetos, enquanto o pão trará grande sustento a partir da fermentação, alimentando o povo.

Outros escritos utilizados foram os de Le Goff (1993; 2016), e as informações precedentes às análises giraram em torno da breve retomada das informações acerca da origem do feudalismo a partir da mistura das tradições romano-germânicas através dos séculos, se cristalizando, aproximadamente, por volta do fim do século VIII sob o domínio Carolíngio, o que também sedimentará as classes sociais; é problematizada novamente a origem de cada extrato, com os nobres advindo dos aristocratas e guerreiros romanos e germanos; o clero advindo dessa nobreza, ao menos sua hierarquia superior, e o servo vindo dos colonos, escravos e membros das tribos locais ou recém-chegadas.

O terceiro encontro da série, chamado “Diferença entre Moeda e Produto”, trata da diferença existente entre a moeda cunhada durante o período medieval, e o produto, e leia-se aqui os produtos agrícolas ou provenientes do trabalho dos artesãos, delineando sua dicotomia em cada período medieval. As duas cenas utilizadas têm, respectivamente, dois minutos e vinte e quatro segundos e quarenta e quatro segundos, e pertencem, ambas, à terceira temporada, provenientes dos episódios chamados “Beijado Pelo Fogo” e “Mhysa”.³¹

A primeira cena analisada mostra Tyrion Lannister, aqui na incumbência de gerir as finanças do reino, conversando com a senhora Olenna Tyrell sobre o casamento do rei Joffrey Baratheon com Margaery Tyrell. Mediante o custo das despesas, ele questiona o porquê da extravagância em tempos de guerra, ao que Olenna responde sobre os mantimentos e soldados fornecidos pelos Tyrell para a causa do reino, aceitando pagar metade das despesas do casamento para proporcionar uma atração controlada, um espetáculo, para o povo e a corte.

A partir dos extensos escritos que Le Goff (1993; 2016; 2017) apresenta sobre o sistema feudal e a moeda, a análise começa apresentando ao espectador a problematização de que a moeda, desde que sua cunhagem entra em crise, no final do Império Romano, diminuindo ainda mais com sua queda até praticamente cessar durante o período Carolíngio, não irá ser o principal meio de trocas e objeto de valor do Alto medieval, ainda que não tenha perdido seu valor total. Os bens mencionados por Olenna, a comida retirada das terras, os bens produzidos pelos artesãos e os soldados disponíveis para cada senhor feudal serão muito mais valiosos para a sociedade da época.

Em seguida, será apresentada a base teológica para essa explicação; a forte influência da Igreja Católica. Se ela, inicialmente, apoiou o mercador nos dias finais da Roma Ocidental, rapidamente irá se livrar dele, denegrindo sua imagem e vilificando o comércio, vistos como opostos ao “tempo de Deus”. Segundo o pensamento medieval, o tempo a Deus pertencerá, sendo não o homem, mas o Senhor Celestial o dono dele; ao homem caberia realizar as tarefas que tivesse, fossem elas a manutenção do feudo com os trabalhos manuais, a governança e proteção deste, ou a adoração ao Senhor pelo meio da reza – não era sua função contar ou querer prever o tempo; ele tinha uma tarefa a fazer, não em um horário marcado, mas sempre e quando fosse preciso.

Um aparte problematizando as diferenças de tempo em diferentes sociedades também é incluso, uma vez que o trabalho, e assim a sociedade, é pautado pelo plantio e pela colheita em sociedades agrícolas. Em oposição a esse tempo divino, haverá o “tempo do mercador”, esse

³¹ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:16:48 – 00:19:10 e 00:52:20 – 00:53:04.

que tentará prever o futuro para poder investir seus bens em alguma empreitada esperando mais lucro do que tinha antes sem, de fato, produzir nada ele próprio – tal ação era tida como ganância, portanto, como pecado. Assim, aliada às outras causas de desestruturação socioeconômicas do período medieval nascente, a base teológica se ocupará de manter a visão da ordem social desfavorável ao comércio que, apesar disso, irá, aos poucos, voltar a florescer, conforme as fronteiras se tornam mais definidas e as ruas são reparadas, reconectando os vários feudos.

A segunda cena, por sua vez, mostra uma feira um dos portões de entrada da capital. Jaime Lannister, após passar tempo em cativo, chega novamente à capital para se reencontrar com sua irmã, a rainha, e, na entrada da cidade, vê uma feira com produtos sendo vendidos pelos próprios fazendeiros que os cultivaram em uma espécie de pequeno mercado informal.

Figura 9 – Uma feira na entrada da capital



Fonte: Seriado *Game of Thrones* (2013).

Ao analisar a cena, a videoaula apresenta ao espectador, inicialmente, a cidade, local que marcará o início do fim do mundo feudal, e que será trabalhado novamente em seguida. Dentro da cidade, de acordo com Macedo (1999), as pessoas, especialmente os burgueses, mas também os camponeses saídos do mundo rural, encontrarão um ambiente diverso do campo, formado e sob o jugo de ferro dos senhores feudais, o que fará com que muitos migrem para essas cidades nascentes onde as taxas e obrigações serão menores e não aplicadas da mesma maneira. Nessas cidades, conforme a área cultivada aumentava, também se encontrarão as feiras, verdadeiros mercados onde o excedente de comida, assim como outros produtos trazidos

de longe, eram vendidos. Conforme o comércio retornava à proeminência, cresciam as feiras e as cidades, especialmente a partir do século XII, explicitando sua falta no início do medievo, mas pautando a vida do dia a dia no final.

Em seguida, ao trazer o século XII à tona, serão abordadas as cruzadas, os movimentos de expedições guerreiras ao estrangeiro, principalmente ao Oriente Médio, os quais, em certa medida, possibilitarão novamente ao mundo feudal acesso aos valiosos produtos orientais, acesso esse que havia sido perdido desde a queda do Império do Ocidente. Isso irá modificar, lenta, mas profundamente, as relações de subsistência de cada feudo; como poderia o nobre conseguir o produto que ele não poderia produzir em sua terra? Era necessário voltar-se para o comércio. Muitas vezes, o nobre irá inclusive focar a produção de grande parte de suas terras, antes destinadas quase que exclusivamente a produzir apenas o necessário dentro do feudo, a um único produto; os tecidos, o setor têxtil manual, por exemplo, será um dos maiores bens de exportação dos reinos europeus na época.

A partir do século XIII, o comércio já estará renascendo, como afirma Le Goff (2017), e, com ele, o dinheiro, que voltará a tomar fôlego. Até então, o valor da moeda, simbolicamente utilizada em algumas transações e dificilmente encontrada fora dos grandes palácios da nobreza, será quase nulo. No entanto, conforme os novos produtos são comercializados novamente, é necessária uma medida de troca, um câmbio permanente para regular o preço das novas mercadorias. Até mesmo na esfera religiosa, embora as esferas mais ortodoxas do clero continuassem irredutíveis em sua condenação, haverá o abrandamento da vilanização do comerciante, especialmente após as doações recebidas pelos religiosos para a construção das grandes catedrais que marcam até hoje a paisagem das cidades europeias. É coincidente que, já nessa época, a função de venda de bens e mercadorias tenha sido retirada das mãos dos indesejáveis, como os judeus.

As falas precedentes à análise retomam a natureza da sociedade feudal, agrária, baseada na colheita de alimentos, sua origem e as consequências da queda de Roma para o comércio, explicando que a falta de manutenção das estradas fez com que muitas rotas se perdessem completamente, enquanto que a proliferação de saqueadores, bárbaros ou simples ladrões, desencorajou viagens muito extensas, justificando o relativo “isolamento” que pautaria o feudalismo e a desvalorização da moeda, impulsionando o que tinha valor prático, não apenas simbólico, como a terra, que produzia a comida que alimentava o povo e os soldados, que mantinham o poder do governante, ressaltando a escassez do ouro e sua concentração, ao menos do que restara, nas mãos dos nobres.

A quarta videoaula da série de economia, “Os Bancos e o Dinheiro”, tem como assunto principal o sistema financeiro do medievo, especialmente o medievo tardio; os usos da moeda, como era sua cunhagem, quais materiais eram usados para isso, o que eram os bancos e qual era sua função dentro do medievo. A cena única usada no vídeo tem um minuto e trinta e um segundos, sendo pertencente à quinta temporada, no episódio chamado “A Dança dos Dragões”.³²

A cena analisada no episódio mostra Arya Stark, disfarçada, observando a chegada do cavaleiro Meryn Trant que escoltava o lorde Mace Tyrell a Braavos, uma cidade do outro lado do mar, inspirada na Veneza medieval. É a partir da conversa de Tyrell com o representante do banco, contudo, que o foco deve ser observado. Visando chegar a um acordo satisfatório sobre as dívidas da coroa com o Banco de Ferro, o lorde tenta do suborno à bajulação, demonstrando como as “apostas” do banco, seus investimentos, levaram à construção de sua grandiosa sede, símbolo de seu poder.

A análise da cena, fundamentada novamente pelos escritos de Le Goff acerca da economia (1991; 2017), informa o ouvinte dos motivos da visita de lorde Tyrell, relacionando tal tipo de negociação ao final do medievo, e começa sua fundamentação acerca da verossimilhança pelos fatores que levaram à criação dos bancos. Retornando ao início da segunda metade do medievo, aparecem inicialmente os judeus, que já estavam aos poucos sendo retirados, como indesejados sociais, das posições que haviam ocupado por séculos dentro do comércio, vendendo moedas. Por estarem à margem da posse da terra e da agricultura por conta de sua religião, sua posição no comércio lhes facilitará o câmbio de moedas, visto que tinham já um capital monetário acumulado. Esse capital será, no início de maneira informal, emprestado para outros em troca de dividendos, de juros.

Assim como demonstrado na cena, a análise apresentará ao aluno tal empréstimo como era conhecido na época, a usura; emprestar dinheiro esperando mais em troca. Aquele que era praticante de usura, no medievo, seria, pois, um pecador, pois roubava o tempo de Deus, emprestando os dias e noites de trabalho que seriam necessários para render esse lucro se ele mesmo trabalhasse, esperando que o tempo o fizesse lucrar mais do que havia investido, portanto, roubando o tempo sagrado; uma das razões do porquê o judeu será inicialmente necessário a essa prática. Contudo, a partir da expulsão, ainda que não completa, dos judeus da profissão, justamente por conta do abrandamento da retórica por parte do clero e pela sociedade de forma mais ou menos generalizada, do dinheiro, da moeda, outros virão a tomar esse lugar.

³² O tempo do episódio é 00:18:32 – 00:20:03.

Os italianos, que viviam em um estilo feudal único, com a maior presença de cidades, serão pioneiros no negócio, bem como, ironicamente, ordens religiosas e de cavalaria, como os Cavaleiros Templários, que utilizarão os pedágios pagos por passagem e as riquezas acumuladas no Oriente para multiplicar suas posses, emprestando dinheiro aos reis da Europa.

Com o passar do tempo, associações de comerciantes – e é feito o paralelo ao Banco de Ferro pela análise – irão se juntar para investir seu dinheiro em empreendimentos, especialmente a venda de metais preciosos que serão utilizados para a cunhagem das moedas, como a prata, o chumbo, de forma menos expressiva o cobre e o ferro e, eventualmente, o ouro, conforme ele retorna às casas de cunhagem. O excesso dessa quantia monetária obtida da venda de materiais preciosos e, de forma geral, da compra e venda de bens pelas rotas de comércio que se revitalizavam, irá ser emprestado, principalmente, a grandes senhores para seus projetos e especialmente suas guerras. Muitas vezes, era exigido do banco que emprestasse dinheiro ao soberano, uma vez que, ao contrário de um sistema capitalista, o senhor feudal ainda detinha poder absoluto sobre suas terras e domínios.

Muitos dos investimentos dos bancos eram quase forçados, e estava nas mãos do sucesso ou fracasso das iniciativas do nobre a segurança do lucro desses comerciantes. Assim, mais do que um lugar para se guardar o dinheiro, os bancos medievais serão lugares para conseguir empréstimos. Ainda, ao contrário das “apostas vencidas” do Banco de Ferro, muitas das transações irão levar grandes bancos à falência; apoiar o lado perdedor em uma guerra ou um carregamento de mercadorias que não era entregue podia ser fatal ao banco; após o século XIII, acontecerá inclusive uma grande crise financeira sobre os valores das moedas do medievo e os materiais de cunhagem. A resolução dessa crise acabará por fortalecer os banqueiros, que passarão a utilizar novamente o ouro em suas atividades. Conforme o valor do dinheiro, especialmente do ouro, se tornava mais evidente, em conjunto com os outros fatores já mencionados, inicia-se o processo de desestruturação do feudalismo.

As falas precedentes à análise da cena dão conta de introduzir a moeda para o ouvinte, explicitando sua origem anciã e a predileção da prata e do ouro, bem como os metais menos raros, como o cobre, o bronze e o ferro, para sua fabricação. É retomada também a desvalorização da moeda do fim de Roma até a proibição da cunhagem no Império Carolíngio no século VIII, lembrando que a queda de seu regime e a reativação das rotas comerciais serão razões fundamentais para valorizar a moeda. Trata-se de um aparte sobre a localização das principais minas europeias, na Europa Central do Sacro-Império Romano Germânico em relação ao chumbo, à prata e ao ouro, e mesmo na Inglaterra em relação ao estanho, cobre e chumbo, enquanto as casas de cunhagem estarão concentradas, sobretudo, na Itália, mas

também na Alemanha, na Áustria e na França, utilizando os termos contemporâneos para os países; casas essas que cairão sobre o controle dos reis e nobres mais poderosos com relativa velocidade até o século XIII. É também problematizada a existência de inúmeras moedas, cada qual com seus pesos e valores diferenciados.

Uma anotação a ser feita sobre esse episódio em particular, é que ele é o único a utilizar uma única cena para falar sobre uma das pautas propostas. Isso se dá em razão do tempo que as cenas que tratam sobre transações bancárias têm no seriado; apesar de relativamente prolíficas, elas serão ou demasiado longas para caber dentro dos parâmetros do vídeo, ou terão aspectos narrativos excessivos entre suas nuances, o que dificulta uma análise mais sucinta do assunto.

Por fim, o quinto e último encontro da série, e dos vídeos de forma geral, é intitulado “Entre a Cidade e o Campo” e aborda a cidade medieval, à exceção ao sistema feudal; sua posição do mundo medieval, sua população, suas atividades e sua relação com o campo, o ambiente rural, onde habitava a grande maioria da população. As duas cenas utilizadas têm, respectivamente, quarenta segundos e um minuto, e pertencem a segunda e sétima temporadas, provenientes dos episódios chamados “O Norte se Lembra” e “O Dragão e o Lobo”.³³

A primeira cena da análise mostra Jon Snow, rei do Norte, chegando pela primeira vez na capital e ficando espantado com o seu tamanho. Ao inquirir sobre quantas pessoas moravam no local, a resposta, mais de um milhão, um exagero literário, uma vez que isso seria grande demais até mesmo para as cidades dos impérios organizados do Oriente na época, irá deixar o soberano perplexo; ele não entende como tantas pessoas poderiam morar em um local tão pequeno e não vê qualidade de vida na cidade.

A análise, pautada pelas pesquisas de Macedo (1999) e Le Goff (1989; 1992), irá problematizar o já citado tamanho da cidade; no Ocidente Feudal, as maiores cidades dificilmente superariam algumas dezenas de milhares de pessoas, visto a natureza agrária e rural do sistema feudal, enquanto que as grandes cidades do Oriente, onde formas mais organizadas de Estados-Nações permitiam seu desenvolvimento, dificilmente chegariam a um número tão elevado como um milhão de habitantes; a própria Constantinopla, joia da Europa Oriental e do período medieval e sucessora do Império Romano, não chegará a esse número. Das grandes cidades romanas, apenas coleções de construções parcialmente arruinadas ou abandonadas sobreviverão, ainda que sua importância não tenha diminuído tanto quanto se possa pensar – os poucos, artesãos sobreviventes à dissolução do Império irão se concentrar nos centros urbanos

³³ Os tempos de cada episódio são, em ordem, 00:04:44 – 00:05:24 e 00:06:19 – 00:07:19.

remanescentes, e as dioceses, centros de poder da Igreja, não irão deixar, na maioria dos casos, os centros urbanos, apesar do abandono da população. Mesmo os reis e soberanos tenderão a governar de dentro dos muros das cidades, ou burgos, remanescentes que, ao contrário da série, eram pequenos para os padrões atuais.

Ao contrário, o crescimento das cidades será propiciado apenas séculos após a fuga para o campo depois da queda de Roma (ANDERSON, 1994). Será com a expansão rural a partir do século X, propiciada pelo aumento populacional gradativo e a necessidade de novas áreas de cultivo para alimentar a população, que novas cidades surgirão e as antigas crescerão. As isenções da nobreza para os povoados estabelecidos nas áreas florestais, especialmente aqueles de madeireiros que devastassem os bosques que haviam crescido em cima das antigas fazendas romanas, irão propiciar a formação de novos núcleos a partir dos quais novas áreas de plantio serão criadas. Entre os séculos X e XIII, diversas cidades serão edificadas, com muitas delas mantendo o nome de seus criadores, seguido de alguma identificação que significava “cidade” ou “vilarejo” até os dias de hoje. Esses locais, novos e antigos, irão atrair muitos que intencionavam escapar do abuso dos senhores feudais.

A segunda cena a ser analisada mostra a chegada de um corvo, sistema anacrônico baseado nos pombos-correios e utilizado como recurso literário para o seriado e a saga de livros, anunciando o final do verão. Outro recurso literário, verões e invernos duram anos em Westeros, mas suas consequências são verossímeis ao ponto da exatidão com o medievo histórico. Assim, a rainha Cersei Lannister, regente para seu filho Joffrey Baratheon, ouve as opiniões do conselho real acerca dos suprimentos salvos para o inverno, postos em perigo pela chegada dos refugiados da guerra, que diminuiriam os estoques; ela prontamente ordena que eles sejam enviados de volta aos campos, onde ela diz que é seu lugar de pertencimento.

A análise inicia denotando a pouca preocupação dispensada para os habitantes do meio rural por parte dos governantes e problematizando que, apesar do poder atribuído à nobreza e de seu governo extremamente diverso das instituições democráticas atuais, nem sempre eram os camponeses tratados de tal forma, dentro ou fora da cidade. Ainda assim, a própria fuga do meio rural por parte de camponeses descontentes com seus senhores é evidência de sua ocorrência, ainda que muitos dos senhores habitassem nas cidades e mesmo os burgueses mais ricos, aqueles que também tinham terras e que habitavam as grandes cidades, não tivessem interesse em ver seus trabalhadores fora das terras que eles deveriam cultivar.

A mão de obra mais requerida no ambiente urbano era aquela qualificada, leia-se aqui, aquela dos artesãos; isso possibilitava aos cidadãos um controle, para não dizer um monopólio, de certas formas de produção, como a dos “artigos de luxo”, exemplificados pela feitura de

vidro ou pela cunhagem de metais e moedas. Esse privilégio lhes aumentava significativamente a influência dentro do reino – e o fazia a tal ponto que, por diversas vezes, cidades conseguiram cartas de governo próprio outorgadas por reis e imperadores por toda a Europa. Estava sedimentada a inversão de relações; se, no início, a cidade era dependente do campo que produzia sua comida, depois será o campo a ser dependente das cidades.

No entanto, é proporcionado ao ouvinte um lembrete cauteloso: as cidades livres, famosas que fossem, eram um grupo relativamente pequeno e seletivo. Eventualmente, certas cidades, especialmente localizadas nas rotas comerciais, como foi o caso de Veneza e Gênova, ou das cidades da Liga Hanseática, irão formar estados informais ou mesmo formais, nações, e governarão seus próprios destinos independentemente das vontades dos senhores feudais e da nobreza; serão essas exceções ainda mais raras. Contudo, de uma forma geral, se nem todas as cidades gozavam das vantagens das grandes cidades livres, os cidadãos usualmente tinham maior liberdade dentro de suas comunidades (MACEDO, 1999); muitas delas se autogovernavam, em graus diferentes de independência em relação à nobreza, que tantas vezes fazia parte da cidade, tendo seus próprios conselhos de cidadãos; tampouco eram eles forçados a manter as mesmas obrigações feudais do trabalho que tinham os camponeses, fosse nas reservas de seu senhor ou em terras próprias – de fato, apenas algumas hortas particulares serão comuns dentro do perímetro urbano; também não precisarão eles pagarem pelo uso de fornos, instrumentos ou moinhos que estivessem dentro ou nos arredores de sua comunidade; culminante de suas liberdades, a menor taxa de pagamento de tributos, usualmente mensais, ao invés de anuais.

A análise finaliza com outro lembrete cauteloso acerca da desigualdade pungente dentro dos muros do burgo; as maiores liberdades estavam restritas aos ricos e poderosos, não ao povo de forma generalizada, ainda que a lei fosse observada de forma mais rígida e que algumas das cidades realmente estendessem, ainda que em teoria, seus direitos a todos os habitantes de seus muros, especialmente quando a entrada e habitação eram controladas de forma rígida. Será justamente com esses poderosos que o rei irá se aliar no final do período feudal para centralizar o poder ao redor de si, outra das razões para o fim do sistema feudal e do medievo.

Outro autor clássico sobre o período foi Pirenne (2009); já sobre as informações precedentes à análise das cenas, é retomada a noção das cidades serem antigas, anteriores até mesmo à época romana, como é o caso de Pisa, Palermo e Cadiz, bem como o foco de riqueza que se tornarão as cidades romanas, que acabarão por virarem alvos de saqueadores e exércitos inimigos durante os séculos finais do Império, propiciando a fuga ao campo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de História tem sido sensível, em boa medida, ao avanço de novas tecnologias e dos campos de intersecção com outras áreas do saber, além de atentar para a possibilidade de trazer a cultura da informação contemporânea para a sala de aula. Nesse sentido, estão na pauta das discussões a utilização mais sistemática desse universo quase infinito da rede mundial de informação além de recursos mais conhecidos como o cinema e seus subprodutos: filmes, documentários, séries e quaisquer outras mídias utilizáveis.

A partir da questão de como utilizar a fantasia em sala de aula para auxiliar o ensino de História, aqui especificado na área de História Medieval, e do exemplo prático sugerido na forma das videoaulas confeccionadas em conjunto com a dissertação, misturando cenas do seriado *Game of Thrones* com análises de sua verossimilhança e dos eventos correspondentes no medievo, e uma vez realizadas as análises de cada videoaula e proporcionada a base do produto final, é preciso retomar os principais pontos levantados neste trabalho, bem como sua trajetória, para ser possível compreender o quadro geral do que se objetivou com esse estudo.

A começar pela pesquisa, que foi realizada ao longo de dois anos e dividida em quatro etapas principais: a estruturação, e reestruturação, dos objetivos mediante as mudanças ocorridas no projeto; a coleta e classificação das fontes que referenciarão o processo científico; a escrita de cada capítulo, mediante a necessidade de embasamento e a progressão das leituras, não tendo essa etapa feita de forma completamente linear; e, por fim, a confecção das videoaulas como produto final mediante a análise do medievo realizada em cada cena. Através do auxílio da orientação, bem como dos diversos professores, profissionais e colegas que contribuíram com ideias, opiniões, capacidades técnicas, obras e revisões, foi possível arquitetar cada etapa e confeccionar o corpo da pesquisa e seu produto. Uma vez compreendidas as bases do trabalho, é possível, delinear seus pontos mais importantes.

Inicialmente, pôde-se observar que a influência das obras de fantasia, aqui exemplificadas por *Game of Thrones*, é generalizada no dia a dia de muitas pessoas; mesmo aqueles que não consomem o produto, são afetados pelas repercussões, senão do seriado, de seu gênero. Dessa forma, apesar de não ser o tipo de entretenimento mais consumido na sociedade de forma geral, ele se mostra sempre presente e influente, ao ponto de pessoas escolherem os nomes de seus filhos dentre a miríade de nomes das personagens do seriado, auxiliando a perpetuar, quando não criando, estereótipos sobre seu período histórico, aqui, o medievo.

Também foi possível perceber que essa fama não passou despercebida por diversas camadas do mundo acadêmico: desde os esperados estudos sobre literatura e semiótica sobre a

obra, até estudos sobre computação, ensino através de jogos e estudos sociológicos sobre o engajamento de fãs; diversas abordagens acadêmicas foram observadas. No entanto, no quesito histórico, o que se percebeu foi uma escassez de trabalhos sobre o assunto e, dentre aqueles encontrados, a maioria tratava dos livros ou dos jogos, ao invés do seriado, que, independentemente de méritos acerca da literatura e do cinema, é perceptivelmente mais famoso e abrangente no cotidiano social.

Acerca da obra fictícia, a partir de seu formato literário, especificamente, foi possível compreender que qualquer obra fantástica e, por conseguinte, de fantasia, é, por vezes, permeada pela vida real e pela realidade do autor que a escreveu. Dessa forma, por mais abstrato que o escrito for, ele ainda será ancorado no real, tendo um grau maior ou menor de realismo, de verossimilhança. É a partir dessa verossimilhança que se torna possível analisar historicamente uma obra de fantasia, que tem um mundo secundário, desligado ou não do mundo primário, real, criado pelo escritor; são os aspectos da realidade e da inspiração, que transparecem em *Game of Thrones*, e em tantas outras obras, como o cenário medieval, que permitem que esse período seja vislumbrado através das lentes do fantástico e que os aspectos históricos possam ser separados da ficção.

A partir dos parâmetros acima estabelecidos, e lembrando especificamente o foco na fantasia medieval da dissertação, foi apresentada uma seleção de temas principais passíveis de análise, que foram temperados e selecionados a partir das indicações da Base Nacional Curricular Comum. Para retomar, e deixando claro que eles funcionam apenas como guia para outros temas que o historiador e o professor podem utilizar em aula, os temas foram: “As Relações de Poder”, “O Crime e a Justiça”, “A Guerra e a Cavalaria”, “A Economia”, “Ciência e Educação”, “Religião”, “O Quotidiano Medieval” e “História e Cultura”.

Imperativo além da compreensão dos princípios literários do fantástico e da fantasia, foi o entendimento das nuances do cinema, da cinematografia e da confecção de narrativas seriadas em formato midiático, para ser possível separar do histórico, para além das liberdades criativas do escritor, as licenças poéticas tomadas pelos diretores e explicar o porquê delas. Observou-se que, dentre as várias obras cinematográficas, as razões para a modificação de uma obra podem ser inúmeras: desde as censuras de regimes autoritários, como o stalinista ou o do regime ditatorial no Brasil, até a propagação de aspectos ideológicos, como no cinema alemão nazista das décadas de 1930 e 1940, até o aspecto mais comum no âmbito mercadológico onde a maior parte das séries e filmes de ficção e fantasia medievais estão inseridas, o apelo às massas e à venda do fílmico como produto.

Dessa forma, para aplicar em sala de aula um seriado, é preciso levar-se em conta essas nuances e ter um conhecimento, ao menos básico, sobre a produção midiática. Da mesma maneira, foram abordadas formas de utilização desses vídeos em sala de aula, onde foi possível perceber a vastidão de formas possíveis de usar-se o fílmico e o seriado em sala de aula, mediante a compreensão e problematização dos aspectos acima explanados. Uma vez que é natural a aliança entre a escola e o conhecimento, e a mídia e as novas tecnologias, sendo a utilização de filmes em ambiente escolar inclusive amparada pelo aparelho legal estatal, os preceitos e cuidados necessários à utilização dessas produções provaram-se imprescindíveis, não apenas para a fundamentação do uso da fantasia seriada em sala de aula, mas igualmente para a idealização e confecção das videoaulas.

Contudo, deve-se sempre ressaltar, o trabalho não pretende esgotar as formas de utilização do seriado, nem tampouco estabelecer um padrão rígido para o professor, caso este queira criar suas próprias videoaulas. Buscou-se apenas auxiliar e inspirar o educador a utilizar o fantástico em seus planos e trabalhar esse assunto para evitar os estereótipos propiciados pela televisão, pelo cinema e pela Internet, bem como facilitar a compreensão do raciocínio por trás da análise histórica do medievo em cada cena e os parâmetros utilizados para essa metodologia.

Dessa forma, uma vez retomados os principais pontos do trabalho, deve-se proceder aos resultados obtidos por essa dissertação. Foi possível, portanto, delinear a possibilidade do estabelecimento de uma análise histórica de uma obra fantástica, fictícia, a partir de seus elementos de realismo, de verossimilhança e verossimilitude, exemplificadas pelas videoaulas acerca do período medieval que é a base inspiracional principal, mediante a percepção de aspectos socioeconômicos da obra, bem como a admissão pessoal do escritor da saga original, do seriado de grande vulto, *Game of Thrones*.

Pôde-se concluir que, além de possíveis, as análises de tais obras são necessárias e imprescindíveis. Obras que podem conter um nível de detalhamento tamanho que, para além das características medievais, revelam aspectos da sociedade atual e de como ela enxerga o período retratado, além de criar estereótipos que permeiam o imaginário coletivo, devem ser problematizadas na escola para se tornarem aliadas do conhecimento histórico, ao invés de espalharem falsas concepções sobre o medievo através da máscara da ficção – ao saber o que é criação do autor, o estudante, a pessoa, pode se posicionar criticamente ante à obra que leu ou assistiu e ao período histórico na qual ela é baseada, podendo, dessa maneira, distinguir o conhecimento histórico daquele fantástico.

Portanto, da mesma forma como a História se torna interdisciplinar na relação dialógica com a arqueologia e antropologia na construção de suas fontes e pesquisas, ela pode, e deve,

usar-se da fantasia, da literatura e do cinema, como seus aliados, e não oponentes, da disseminação do conhecimento e na desmistificação do estereótipo. Dessa forma, as videoaulas provaram-se um instrumento adequado e intuitivo para representar uma das possibilidades dessa aliança; elas servem a dupla função de suporte para a educação e exemplo ao professor das possíveis estratégias que ele pode utilizar em suas aulas com a fantasia e, nesse caso, o medieval.

Assim, além da produção das videoaulas como instrumento didático, é possível sumarizar os resultados da pesquisa em uma base para utilização da fantasia em sala de aula, de forma histórica: sua fama e abrangência social, sua trajetória como gênero literário e cinematográfico, suas principais preocupações e precauções ao aplicá-la em aula, uma breve base teórica para tanto, e sua potencialidade de desmistificar os estereótipos estabelecidos pelo senso comum acerca do período histórico a ser tratado.

Para além disso, pode-se também levantar observações acerca do Ensino de História e das outras possíveis propostas didático-pedagógicas com as quais se pode utilizar a fantasia em sala de aula, como, por exemplo, a criação de teatros, banners, folhetos, jogos ou mesmo vídeos de autoria do professor e dos alunos. A pesquisa em si teve como objetivo demonstrar apenas uma das várias possibilidades de utilização da fantasia para ensinar História, mas, mais do que isso, proporcionar à área de estudos uma argumentação e um exemplo prático de como fazer isso – há muito tempo a fantasia utiliza a História; é preciso que o historiador a utilize reciprocamente.

REFERÊNCIAS

- ABUD, Katia Maria. “A construção de uma Didática da História: algumas idéias sobre a utilização de filmes no ensino”. *História*, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 183-193, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/jMrYY4HDZR8RwmNsqrWx7hK/?lang=pt&format=pdf>.
- ADAMSON, Militta W. *Food in Medieval Times (Food through History)*. Westport: Greenwood, 2004.
- ANDERSON, Perry. *Passagens da antiguidade ao feudalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- ATTEBERY, Brian. *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003. Disponível em: <https://cineartesanotamaro.files.wordpress.com/2011/05/dicionario-teorico-e-critico-de-cinema-jacques-aumont-michel-marie.pdf>.
- BARROS, José D’Assunção. Cinema e história – considerações sobre os usos historiográficos das fontes fílmicas. *Comunicação & Sociedade*, ano 32, n. 55, p. 175-202, jan./jun. 2011.
- BARTHÉLEMY, Dominique. *A Cavalaria: da Germânia à França do século XII*. Campinas: EdUNICAMP, 2010.
- BBC News. Seis recordes batidos pela série ‘*Game of Thrones*’, que inicia sua penúltima temporada. *BBC News*, 17 jul. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-40630892>.
- BLOCH, Marc. *A Sociedade Feudal*. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 1998.
- BLOCH, Marc. *Os Reis Taumaturgos: O caráter sobrenatural do poder régio França e Inglaterra*. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- BNCC. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2021. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 out. 2021.
- BOLTON, Brenda. *A Reforma na Idade Média: século XII*. Lisboa: Edições 70, 1983.
- BORGES, Aline M. X.H. Personagens e Universos Narrativos em Adaptações e Narrativas Transmídia: Análise de A Dança dos Dragões e Produtos Derivados. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Temporalidades, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, MG, 2017.
- CAMARANI, Ana L. S. *A Literatura fantástica: caminhos teóricos*. São Paulo: Cultura acadêmica, 2014.
- CARILLA, Emilio. *El cuento fantástico*. Buenos Aires: Nova, 1968.

CARVALHO, André; MARTINS, Sebastião. *O poder da mídia*. Belo Horizonte: Lê, 1998.

CARVALHO, Renata I. B. *Universidade midiaticizada: o uso da televisão e do cinema na educação superior*. Brasília: Senac, 2007.

CLASSEN, Albrecht. *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age: Cultural-Historical Perspectives on Toys, Games and Entertainment*. Berlim: De Gruyter, 2019.

CLASSEN, Albrecht; SCARBOROUGH, Connie. *Crime and Punishment in the Middle Ages and Early Modern Age: Mental-Historical Investigations of Basic Human Problems and Social Responses*. Berlim: De Gruyter, 2017.

CORREA, Murilo Filgueiras. Jogando o jogo dos tronos: ruptura e inovação na obra de George R. R. Martin. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR, 2015.

COUTO, Paloma R. D. Um jogo de rainhas: as mulheres de *Game of Thrones*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG, 2015.

DANTAS, Ana K. de S. De King's Landing a Winterfell: A Luta Pelo Poder Como Estratégia de Construção Narrativa em Guerra dos Tronos. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, 2017.

DE BONI, Luís Alberto. *A ciência e a organização dos saberes na Idade Média*. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, EdPUC, 2000.

DE SEIXAS, Miguel B. A. M.; ROSA, Maria de Lurdes. *Estudos de Heráldica Medieval*. Lisboa: Instituto de Estudos Medievais, 2012.

DELUMEAU, Jean. *História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DUBY, Georges. *A sociedade cavaleiresca*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DUBY, Georges. *As três ordens ou o imaginário do feudalismo*. Lisboa: Estampa, 2002.

DUBY, Georges. *Economia rural e vida no campo no Ocidente medieval*. Coimbra: Almedina, 1987.

DUBY, Georges. *Guilherme Marechal ou o melhor cavaleiro do mundo*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

DUBY, Georges. *Guerreiros e camponeses: os primórdios do crescimento econômico europeu, século VII-XII*. Lisboa: Estampa, 1993.

DUBY, Georges; PERROT, Michéle. *História das Mulheres no Ocidente* – vol. 1. Porto: Afrontamento, 1993.

DUBY, Georges. *Idade Média, Idade dos Homens: do amor e outros ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As séries televisivas*. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FELDMAN, Dana. ‘*Game of Thrones*’: By The Numbers. *Forbes*, 11 abr. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/danafeldman/2019/04/11/game-of-thrones-by-the-numbers/?sh=3fe2c9a16855>. Acesso em: 21 jan. 2021.

FERRÉS, Joan. *Vídeo e Educação*. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FINANCE MONTHLY. How Much Money Has HBO Made From *Game of Thrones*? *Finance Monthly*, 20 maio 2019. Disponível em: <https://www.finance-monthly.com/2019/05/how-much-money-has-hbo-made-from-game-of-thrones/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

FLEMING, Michael. HBO turns ‘Fire’ into fantasy series: Cabler acquires rights to Martin’s ‘Ice’. *Variety*, 16 jan. 2007. Disponível em: <https://variety.com/2007/scene/markets-festivals/hbo-turns-fire-into-fantasy-series-1117957532/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

FLORI, Jean. *Guerra Santa: formação da ideia de Cruzada no ocidente cristão*. Campinas: EdUnicamp, 2013.

FLOOD, Alison. Interview: George RR Martin: ‘When I began *A Game of Thrones* I thought it might be a short story’. *The Guardian*, 10 nov. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2018/nov/10/books-interview-george-rr-martin>. Acesso em: 18 jan. 2021.

FOLHA DE S. PAULO. ‘*Game of Thrones*’: Penúltimo episódio teve pior avaliação, mas melhor audiência de toda a série. *Folha de S. Paulo*, 15 maio 2019. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/cinema-e-series/2019/05/game-of-thrones-penultimo-episodio-teve-pior-avaliacao-mas-melhor-audiencia-de-toda-a-serie.shtml>. Acesso em: 20 jan. 2021.

FRUGONI, Chiara. *Invenções da Idade Média: óculos, livros, bancos, botões e outras invenções geniais*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

FURTADO, Filipe. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Horizonte, 1980.

GAMA-KHALIL, Marisa M. A literatura fantástica: gênero ou modo? *Terra roxa e outras terras*, v. 26, p. 1-30, 2013.

GRACIANO, Guilherme Araujo. O Uso de Best-Sellers para a Interdisciplinaridade em Componentes Curriculares do Ensino Médio. TCC (Bacharelado em Letras), São Paulo, SP, Unesp, 2018.

GROSSMAN, Lev. The American Tolkien. *Time*, 13 nov. 2005. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20081229125934/http://www.time.com/time/magazine/article/0%2C9171%2C1129596%2C00.html>. Acesso em: 23 jan. 2021.

HODGMAN, John. George R. R. Martin. Storyteller. *Time*, 21 abr. 2011. Disponível em: http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2066367_2066369_2066129,00.html. Acesso em: 01 fev. 2021.

HINDUSTAN TIMES. *Game of Thrones* viewership in graphs: How the show went from nothing to global phenomenon. *Hindustan Times*, 2017. Disponível em: <https://www.hindustantimes.com/tv/game-of-thrones-viewership-in-graphs-how-the-show-went-from-nothing-to-global-phenomenon/story-k6L2XUuawSDuH59XfUevjN.html>. Acesso em: 20 jan. 2021.

JESUS, Katia de. A caminho de Westeros: *Game of Thrones* – a complexidade narrativa na série televisiva e seu desenvolvimento nas demais mídias. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, 2015.

JESUS, Katia de. *A caminho de Westeros: Game of Thrones – A complexidade narrativa na série televisiva e seu desenvolvimento nas demais mídias*. 2015. Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo. Disponível em: http://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/comunicacao/2015/Dissertacao_Katia_de_Jesus.pdf.

KAPPLER, Claude. *Monstros, demônios e encantamentos no fim da Idade Média*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

KRAEMER, Heinrich; SPRENGER, James. *O martelo das feiticeiras: Malleus maleficarum*. 28. ed. Rio de Janeiro: Record, 2017.

LABAKI, Amir (Org.). *Folha conta 100 anos de cinema*. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

LE GOFF, Jacques. *A civilização do Ocidente medieval*. Petrópolis: Vozes, 2016.

LE GOFF, Jacques. *A Idade Média e o dinheiro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

LE GOFF, Jacques. *Em busca do tempo sagrado*. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

LE GOFF, Jacques. *Mercadores e banqueiros da Idade Média*. São Paulo: M. Fontes, 1991.

LE GOFF, Jacques. *O apogeu da cidade medieval*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

LE GOFF, Jacques. *O Deus da Idade Média*. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LE GOFF, Jacques. *O homem medieval*. Lisboa: Presença, 1989.

LE GOFF, Jacques. *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*. Lisboa: Edições 70, 2020.

LE GOFF, Jacques. *Os intelectuais na Idade Média*. 9. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

LE GOFF, Jacques. *Para um novo conceito da Idade Média: Tempo, Trabalho e Cultura no Ocidente*. Paris: Gallimard, 1993.

LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário analítico do ocidente medieval*. São Paulo: EdUnesp, 2017.

LEVENSON, Eric. Parents are naming their babies after ‘*Game of Thrones*’ characters. *CNN*, 14 maio 2019. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2019/05/13/us/game-of-thrones-baby-names/index.html>. Acesso em 19 jan. 2021.

LIMA, Aline Cristina da Silva; AZEVEDO, Crislane Barbosa de. “A Interdisciplinaridade no Brasil e o Ensino de História: Um Diálogo Possível”. *Revista Educação e Linguagens*, Campo Mourão, v. 2, n. 3, jul./dez. 2013.

LOVECRAFT, Howard Philips. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Tradução de João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

MACEDO, José Rivair. *Movimentos populares na Idade Média*. 3. ed. São Paulo: Editora Moderna, 2013.

MACEDO, José Rivair. *Viver nas cidades medievais*. 1. ed. São Paulo: Editora Moderna, 1999.

MACEDO, José Rivair. *Religiosidade e messianismo na Idade Média*. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

MACEDO, Társio R. L. Games com Narrativa Histórica como Dispositivo Digital Para Mediação de Experiências Formativas em Ensino de História: Uma Pesquisa com o Jogo “*Game of Thrones* – RPG”. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, BA, 2013.

MAJER, Juliana M. Entre o olhar e a escuta: documentário e vídeo-história. In: XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. Conhecimento histórico e diálogo social. Natal, Anais... jul. 2013. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371069921_ARQUIVO_Texto_Anpuh2013JulianaMuylaert.pdf.

MANLOVE, Colin N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 1978.

MANLOVE, Colin N. On the Nature of Fantasy. In: SCHLOBIN, Roger C. (Org.). *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Notre Dame (IND): University of Notre Dame Press, 1982. p. 16-35.

MARQUES, Mirane Campos. *Uma história que não tem fim: um estudo sobre a fantasia literária*. 2015. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José dos Campos.

MELLO, José R. *O cotidiano no imaginário medieval*. São Paulo: Contexto, 1992.

MENESES, Bruna M. de. O Jogo dos Tronos dos Fãs: um estudo sobre controvérsias no fandom de *Game of Thrones*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, 2019.

MURPHY, Joe. Name of Thrones: Parents are naming their kids after favorite ‘*Game of Thrones*’ characters. *NBC News*, 10 maio 2019. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/pop-culture/tv/lil-joffrey-game-thrones-baby-names-n1004541>. Acesso em 19 jan. 2021.

MURTA, Cíntia Maria Gomes. Um estudo sobre Podcasteros de *Game of Thrones*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 2016.

MUSSIO, Simone C. “Transformações contemporâneas: as ressignificações do conceito videoaula tendo em vista a alteração do *mídiu*m”. In: V COLÓQUIO DA ALED. Universidade Federal de São Carlos, *Anais...*, 2014. Disponível em: <http://www.revistaaledbr.ufscar.br/index.php/revistaaledbr/article/viewFile/59/>

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003.

NEUBECKER, Otfried. *Heraldry: Sources, Symbols, and Meaning*. Boston: Little, Brown, 1997.

NOGUEIRA FILHO, Carlos Alberto. *Dimensões do fantástico e aventuras da tradução em The Lord of the Rings, de J. R. R. Tolkien*. 2013. Dissertação (Mestrado em Letras, Literatura e Crítica Literária) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia.

O GLOBO. Brasil é o segundo país com mais fãs de ‘*Game of Thrones*’. *O Globo*, 05 abr. 2013. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/brasil-o-segundo-pais-com-mais-fas-de-game-of-thrones-8036092>. Acesso em: 20 jan. 2021.

ORTIS, Andréa C. Representações Femininas em *Game of Thrones*: mediações entre os sete reinos e a contemporaneidade. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2019.

PEREIRA, Lucas P. Design de Identidade Visual Gráfica em Produções Audiovisuais Contemporâneas: Uma Análise da Apropriação da Visualidade Medieval em O Senhor dos Anéis, *Game of Thrones* e World of Warcraft. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, RS, 2016.

PINSKY, Carla B. (Org.). *Novos temas nas aulas de História*. São Paulo: Contexto, 2010.

PIRENNE, Henri. *As cidades da Idade Média*. Sintra: Europa-América, 2009.

PIRENNE, Henri. *História econômica e social da Idade Média*. São Paulo: Mestre Jou, 2007.

PIRENNE, Henri. *Maomé e Carlos Magno: o impacto do Islã sobre a civilização européia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

PW. Fiction Book Review: *A Game of Thrones*. More by and about this author. *Publishers Weekly*, s.d. Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/978-0-553-10354-0>. Acesso em: 18 jan. 2021.

PURTON, Peter. *A History of the Early Medieval siege c.450-1200*. Suffolk: Boydell, 2010.

RESENDE FILHO, Cyro de Barros. *Guerra e poder na sociedade feudal*. Porto Alegre: Ática, 2006.

RETIEF, François Pieter; CILLIERS, Louise. *The evolution of hospitals from antiquity to the Renaissance*. Acta Theologica, v. 26, n. 2, 2006. Disponível em: <https://www.ajol.info/index.php/actat/article/view/52575>.

REZENDE, Nathália M. G. HBO, *Game of Thrones*, Mikannn e Carol Moreira: um estudo sobre as relações entre o mercado e a produção de fãs na TV contemporânea. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, 2017.

RICHARDS, Jeffrey. *Sexo, desvio e danação: as minorias na Idade Média*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.

ROAS, David. *Teorias de lo Fantástico*. Madrid: Arco Libros, 2001.

RODRIGUES, Selma Calasans. *O fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.

ROSEN, George. *A History of Public Health*. Baltimore: Johns Hopkins, 2015.

SAID, Edward W. *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Cia de Bolso, 2007.

SANTOS, Natália de O. Winter Lovers: engajamento e participação no universo de *Game of Thrones* da Internet. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Tecnologias, Comunicação e Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2016.

SOARES, Angélica. *Gêneros literários*. São Paulo; Ática, 1989.

STABLEFORD, Brian. From Baum to Tolkien, 1900-56. In: BARRON, Neil. *Fantasy Literature: A reader's Guide*. New York; London: Garland Publishing Inc., 1990.

STABLEFORD, Brian. Introduction. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. By Stableford. Historical Dictionaries of Literature and the Arts. Lanham, MD: Scarecrow, 2005.

STABLEFORD, Brian. *The A to Z of Fantasy Literature*. Maryland, Scarecrow, 2009.

STABLEFORD, Brian. The nineteenth century, 1812-99. In: BARRON, Neil. *Fantasy Literature: A reader's Guide*. New York; London: Garland Publishing Inc., 1990.

TELLES, André. *Geração digital: como planejar o seu marketing para uma geração em que pesquisa no Google, se relaciona no Orkut, manda mensagens pelo celular, opina em Blogs, se comunica pelo MSN e assiste a vídeo no YouTube*. São Paulo: Landscape, 2009.

TERRES, Mariana L. *Feminine Power in the HBO TV series Game of Thrones: the case of Daenerys Targaryen, the first of her name*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Inglês, Estudos Linguísticos e Literários, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2019.

THE NEW YORK TIMES. Best Sellers: February 21, 1999. *The New York Times*, 21 fev. 1999. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1999/02/21/books/best-sellers-february-21-1999.html>. Acesso em: 18 jan. 2021.

THE NEW YORK TIMES. Best Sellers: November 27, 2005. *The New York Times*, 27 nov. 2005. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2005/11/27/books/arts/best-sellers-november-27-2005.html>. Acesso em: 20 jan. 2021.

TOLKIEN. Sobre contos de fadas. In: _____. *Árvore e folha*. Tradução de Ronald Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland *et al.* *Análise estrutural da narrativa*. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 1973. p. 209-254.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TODOROV, Tzvetan. Introdução ao verossímil. In: _____. *Poética da prosa*. Tradução de Maria de Santa Cruz. Lisboa: Edições 70, 1979. p. 95-102.

VERGER, Jacques. *As Universidades na Idade Média*. São Paulo: Unesp, 1990.

VILELA, Mateus Dias. *The winter is coming: a Social TV entre Brasil e Portugal através de Game of Throne*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2017.

WEATHERFORD, Jack. *Gengis Khan e a formação do mundo moderno*. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

ZANOLA, Fernanda de A. *Winter is coming: Um Estudo Sobre os Projetos de Identidade dos Fãs de Game of Thrones*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Lavras, Lavras, MG, 2019.

ABUD, Katia Maria. “A construção de uma Didática da História: algumas idéias sobre a utilização de filmes no ensino”. *História*, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 183-193, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/jMrYY4HDZR8RwmNsqrWx7hK/?lang=pt&format=pdf>.

ANEXOS

ANEXO I – Índice das videoaulas

VIDEOAULAS	TEMA	OBJETIVOS
Introdução Geral	Introdução	Introduzir a pesquisa.
Introdução Religião	Introdução da série sobre Religião	Introduzir os principais aspectos sobre a religião no medievo.
Vídeo 1 Religião	Outras religiões medievais	Falar sobre as principais religiões no mundo medieval além do cristianismo – especialmente os judeus e os muçulmanos.
Vídeo 2 Religião	Heresias no medievo	Falar sobre os movimentos heréticos que contestaram a hegemonia da Igreja sobre o entendimento do cristianismo.
Vídeo 3 Religião	Bruxas e feitiçaria	Falar sobre os acusados de bruxaria e sobre o entendimento da época sobre feitiçaria.
Vídeo 4 Religião	O casamento	Falar sobre a prática do casamento e suas implicações para além do religioso: sociais, políticas e econômicas.
Vídeo 5 Religião	A relação entre a Igreja e o rei	Falar sobre a relação, por vezes conturbada, estabelecida entre o papado de Roma e os reis no Ocidente Feudal.
Introdução Relações Feudais	Introdução da série sobre Relações Feudais	Introduzir os princípios basilares do feudalismo e de como ele se estruturou.
Vídeo 1 Relações Feudais	Os senhores e a nobreza feudal	Falar sobre a composição da alta classe senhorial do período feudal, sua função e posição social.
Vídeo 2 Relações Feudais	A relação intersenhorial no medievo	Falar sobre as relações sociopolíticas entre os nobres que regiam a política europeia na época.
Vídeo 3 Relações Feudais	A cavalaria e os passatempos da nobreza	Falar sobre a cavalaria como forma de guerra e conduta, bem como sobre os outros principais passatempos da nobreza.
Vídeo 4 Relações Feudais	Os camponeses e os burgueses	Falar sobre os outros grupos, para além do clero e dos nobres, presentes na dinâmica social do medievo.
Vídeo 5 Relações Feudais	A relação entre os camponeses e os senhores	Falar acerca da relação mantida entre as classes dominantes e subalternas na concepção das Três Ordens.
Introdução Economia	Introdução da série sobre Economia	Introduzir os fundamentos da economia feudal e de sua importância para a manutenção do ambiente medieval.
Vídeo 1 Economia	O sistema feudal e seu funcionamento	Falar sobre o funcionamento do sistema feudal, suas subdivisões e visão econômica.

Vídeo 2 Economia	A dicotomia entre moeda e produto na Idade Média	Falar sobre a importância da moeda, do dinheiro, no período, estabelecendo uma relação com o produto, agrícola ou não.
Vídeo 3 Economia	Os bancos e o dinheiro no período medieval	Falar sobre a ascensão dos bancos e a volta do dinheiro no declínio da mentalidade feudal.
Vídeo 4 Economia	As relações entre a cidade e o campo	Falar sobre o relacionamento estabelecido entre o burgo, a cidade medieval, e o campo – suas diferenças e devidas importâncias para manutenção social.

ANEXO II – Roteiro: Introdução dos vídeos

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Sejam bem-vindos. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estou aqui para falar sobre as séries de vídeos que vocês irão assistir.	10 segundos
CENA 3: Eu apareço, filmado.	Os seguintes vídeos são uma série de análises sobre a Idade Média utilizando cenas do seriado “Game of Thrones”, da emissora HBO, baseados nas “Crônicas de Gelo e Fogo” de George Martin.	10 segundos
CENA 4: Eu apareço, filmado.	Cada série consiste em uma introdução e de quatro a cinco vídeos sobre aspectos que o seriado demonstra a partir de três assuntos: religião, relações sociais e economia.	10 segundos
CENA 5: Eu apareço, filmado.	Eles são seguidos de uma análise de verossimilhança, ou seja, aquilo que na produção da série parece real, sobre suas contrapartes históricas, para podermos perceber as influências do medievo na fantasia.	10 segundos
CENA 6: Eu apareço, filmado.	A partir dessas semelhanças, apresentamos e reforçamos conceitos históricos como feudalismo, nobreza e servidão, entre outros.	10 segundos
CENA 7: Eu apareço, filmado.	O propósito desses vídeos é tanto apresentar uma análise dinâmica sobre o medievo, quanto auxiliar e inspirar o professor a trabalhar com a fantasia em suas aulas.	20 segundos
CENA 8: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos façam um bom proveito das aulas, e tenham um ótimo dia; até a próxima.	10 segundos
CENA 9: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO III – Vídeo 1: Roteiro – Introdução

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in em uma imagem de Cristo crucificado.	Hoje vamos começar a primeira série de vídeos; vamos introduzir o que foi a Igreja Medieval e nos preparar para ver como ela influenciou a vida e a cultura das pessoas no medievo.	10 segundos
CENA 4: Zoom out em uma iluminura do Concílio de Nicéia.	A Igreja não surgiu após a morte de Cristo, no início do Império Romano no que nós consideramos hoje o ano 33 do calendário Cristão. Apenas séculos após a morte de Jesus ela será organizada e passará de um pequeno movimento religioso à maior religião do Mediterrâneo e da Europa. Essa transição pode ser bem observada no Concílio de Nicéia, em 325, onde os bispos cristãos da época reuniram-se na cidade de Nicéia para organizar o cânone, a história “oficial” dos cristãos. Essa reunião foi a base para a escolha dos textos que compõe a Bíblia moderna.	40 segundos
CENA 5: Cena corrida da esquerda para a direita de um mapa do Império Romano.	Em 380, o imperador Teodósio, de Roma, vai tornar o cristianismo a religião oficial do Império, que na época controlava terras desde o Oriente Médio até a Inglaterra. Lentamente, as doutrinas cristãs vão se espalhar pelo Império e seus territórios vizinhos, e a Igreja vai se tornar parte da legitimação do Império. Depois da queda do Império, após centenas de anos de corrupção e migrações de povos germânicos, a Igreja será a única instituição do Império a sobreviver ao fim de Roma. Como dirá Perry Anderson, a partir disso, começará o nascimento do medieval.	40 segundos
CENA 6: Cena corrida da direita para a esquerda de um mapa da expansão do cristianismo pelo Império Romano.	Como nos diz o historiador francês, Jacques Le Goff, ao tratar sobre a civilização medieval no Ocidente, aproximadamente a região entre a Itália, França, Alemanha, Inglaterra, Países Baixos e Espanha, a conversão dos “bárbaros” e a mistura das tradições românicas e germânicas, que vai gerar a identidade medieval, vai ser pautada diretamente pela Igreja.	30 segundos

<p>CENA 7: Zoom in de iluminuras medievais.</p>	<p>A Igreja Católica, sendo que católico significa universal, será a grande força motriz da Idade Média; reis e plebeus não respeitar sua autoridade e seguir suas regras religiosas; a cultura e as artes vão ser influenciadas diretamente pelo imaginário cristão; todo modo de vida medieval será pensado através das lentes do cristianismo.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 8: Zoom out de uma imagem do Grande Septo de Baelor, do seriado.</p>	<p>Nessa série de vídeos, vamos ver em quais pontos a Igreja influenciou principalmente a vida na Idade Média, utilizando as cenas de Game of Thrones para percebermos como um seriado contemporâneo e fantasioso carrega ainda uma forte influência do medievo, que nos deixou uma herança social imensa.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 9: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.</p>	<p>Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; na aula que vem, vamos começar a análise das cenas e vamos ver em que Game of Thrones se parece com a Idade Média da vida real. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 10: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.</p>	<p>Música tema das videoaulas.</p>	<p>20 segundos</p>

ANEXO IV – Vídeo 2: Roteiro – Outras religiões

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Mostrar mapa das religiões do mundo medieval.	Na aula de hoje, vamos falar brevemente sobre a relação da Igreja e dos cristãos com as outras religiões a seu redor. Dominando o mundo ao redor do Mar Mediterrâneo, os cristãos medievais se expandiram pelo mundo, e assim, encontraram outras fés.	20 segundos
CENA 4: Mostrar mapas em sequência dos territórios vikings e eslavos. Zoom out em uma imagem de árvore coração do seriado.	No Norte teremos os germânicos e os afamados vikings, os escandinavos; no Leste, os povos da Estepe – desde os eslavos até os magiares e os mongóis. Em Game of Thrones esses politeístas serão representados pelos “Deuses Antigos”, dos povos do Norte. Mas, ao contrário do seriado, estes povos serão, mais cedo ou mais tarde, convertidos ao cristianismo. Será do Sul que virão as outras duas grandes religiões do medievo: os judeus e os muçulmanos.	30 segundos
CENA 5: Zoom in de um mapa do Levante. Zoom out de um mapa da diáspora judaica. Zoom in de um mapa do califado Abássida.	Tanto os judeus como os muçulmanos irão se originar no mesmo lugar de onde veio o cristianismo; o Oriente Médio, sendo os judeus mais antigos, e os muçulmanos, mais novos. Os judeus estarão na Europa desde os tempos de Roma, especialmente como comerciantes, já os muçulmanos empreendem uma conquista que os levará da Arábia até a Europa.	20 segundos
CENA 6: Cena corrida lateral direita de um mapa da expansão muçulmana. Cena corrida lateral esquerda um mapa da França medieval.	Eles irão até o Ocidente pela península Ibérica, percorrendo o mundo medieval até a região da França. Apesar de semelhantes aos cristãos, adorando o “Deus de Abraão” como eles, os muçulmanos começarão serem vistos como os “inimigos da cristandade” a partir da batalha de Poitiers, no século VIII. Vejamos agora uma cena de como Game of Thrones trata as relações entre os Sete Deuses, análogos aos cristãos medievais, e as religiões orientais no seriado.	30 segundos
CENA 7: Melisandre queima os deuses antigos e converte a população.	Fala e áudio da cena.	2 minutos

<p>CENA 8: Congelar imagem dos deuses queimados com efeito zoom in.</p>	<p>Vemos na cena a conversão de um rei à uma nova religião para que esta lhe dê poderes. Percebe-se que os mais antigos não desejam curvar-se para o “novo deus”, e que o povo fica dividido entre fervor e hesitação. Rhllor, o Deus da Luz, é aqui uma religião do oriente que se sobrepõe a uma religião tradicional, podendo ser vista tanto como o cristianismo suplantando os politeístas como regiões cristãs sendo forçadas à conversão, seja por seus líderes ou por discursos cativantes.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 9: Zoom out em uma iluminura representando um comerciante judaico. Cena corrida lateral direita de Melisandre.</p>	<p>No medievo, quaisquer religiões que não a cristã, uma vez inserida dentro da sociedade feudal, tenderá a ser relegada a segundo plano e, muitas vezes, será alvo de propagandas para conversão, quando não conversão forçada; os judeus, por exemplo, ficarão à margem da sociedade durante todo o período. A ação muçulmana era de certa forma semelhante, introduzindo impostos sob aqueles não muçulmanos; isso, aliado à conquista de territórios cristãos, fará com que os muçulmanos, assim como Rhllor, sejam vistos com maus olhos.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 10: Congelar a imagem anterior de Melisandre.</p>	<p>Vejamos agora uma cena de discussão acerca de filosofia religiosa entre um pai e um filho, este que recentemente se converteu.</p>	<p>10 segundos</p>
<p>CENA 11: Davos e seu filho falam sob a invasão da cidade e a proteção do Deus da Luz.</p>	<p>Fala e áudio da cena.</p>	<p>1 minuto</p>
<p>CENA 12: Congelar imagem de Davos falando com seu filho. Mostrar iluminuras sucessivas da conversão dos povos germânicos, de um cerco mongol e de cruzados em guerra.</p>	<p>Vemos nessa cena um exército de outra religião indo tomar uma cidade. Podemos, aqui, ver tantos paralelos com o medievo; podemos tratar das expedições dos reis cristãos contra os escandinavos e eslavos; podemos falar dos cercos mongóis no século XIII; podemos falar sobre as Cruzadas, quanto os cristãos ocidentais se lançarem em guerra contra os muçulmanos sob o pretexto da religião.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 13: Cena corrida lateral direita de um mapa da Terra Santa.</p>	<p>Será por essa razão, a retomada da Terra Santa, onde Jesus nasceu, que as mais duradouras relações dos cristãos com as religiões vizinhas vão se pautar, normalmente de forma violenta.</p>	<p>10 segundos</p>
<p>CENA 14: Zoom in em uma imagem de cristãos e muçulmanos conversando. Zoom out de uma imagem de Davos e seu filho.</p>	<p>Contudo, se os judeus e muçulmanos terão histórias conturbadas com os cristãos e com a Igreja, com motivos econômicos e religiosos se misturando e se confundindo em retórica, também haverá instâncias de paz e convivência pacífica entre eles; podemos ver na cena que há certa universalidade em como o “senhor da luz” trata as pessoas.</p>	<p>20 segundos</p>

CENA 15: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; na aula que vem, vamos falar sobre outros aspectos da convivência cristã – dessa vez, dentro do próprio cristianismo. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	20 segundos
CENA 16: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO V – Vídeo 3: Roteiro – Heresias

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma iluminura de cátaros.	Na aula de hoje, vamos tratar sobre aqueles que discordavam da Igreja Católica dentro de suas próprias fileiras, aqueles que virão a ser chamados de hereges.	10 segundos
CENA 4: Zoom out em uma imagem de Georges Duby.	Mas afinal, quem é o herege? O famoso historiador francês Georges Duby irá dizer que o herege é alguém que se desviou, que não concordou, com a verdade global estabelecida, no caso, pela Igreja Católica. Heresia no ocidente feudal, então, é pregar algo que vai contra o consenso comum sobre a religião.	20 segundos
CENA 5: Imagens em sucessão de arianistas, nestorianistas e um mapa do ocidente feudal.	Não vamos ver essas discordâncias apenas no período medieval; muitas delas começarão no final do Império Romano e vão se estender pela Idade Média. Podemos aqui falar dos arianos, que pregavam que Jesus era apenas filho de Deus, não parte Dele; e os nestorianos, que pregavam que Maria era mãe de Jesus homem, não Jesus Deus. Essas são apenas duas de muitas que surgiram conforme o tempo. Mas vamos nos ater aqui àquelas do ocidente feudal.	20 segundos
CENA 6: Zoom out em uma iluminura sobre os cátaros.	Mas se as heresias antigas acabaram sendo extintas, no mais tardar, por volta do ano 800, no século XII surgirão outras com grande força. Essas, que incluíam cátaros, valdenses e outros, vão perdurar até quase 1500, quando a Reforma Protestante romperá novamente a Igreja Católica Romana. Mas como essas heresias se mantiveram por tanto tempo? Vamos ver agora uma cena do seriado onde um líder de uma seita religiosa fala com a rainha.	30 segundos
CENA 7: Cersei conversa com o líder dos Pardais.	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 30 segundos
CENA 8: Zoom in na imagem congelada do “Alto Pardal”.	Aqui, pudemos observar como uma figura da nobreza se dirige a um líder de um movimento herético; herético aqui, pois pregava que os líderes da Igreja estavam corrompidos, devendo os religiosos se voltarem ao asceticismo, à vida simples, para purificar a Igreja. Os líderes desses movimentos eram, normalmente, religiosos discordantes das lideranças do catolicismo.	20 segundos

<p>CENA 9: Cena corrida lateral direita do Septo de Baelor seguida de cena corrida lateral esquerda de Cersei Lannister.</p>	<p>É claro, a Fé dos Sete em Game of Thrones não é um modelo perfeito da Igreja Católica medieval, mas o modo como os Pardais chegam ao poder, bem como suas motivações, são parecidas com tantos grupos heréticos da vida real; vemos um nobre, insatisfeito com a Igreja por alguma razão, ver em movimentos heréticos, aqui já tendo alcançado a dimensão popular, uma alternativa que lhe seja mais aprazível do que a interpretação da Igreja oficial.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 10: Zoom out de uma iluminura mostrando os valdenses.</p>	<p>Com os Pardais, podemos ver especialmente uma influência dos valdenses. Esses foram um grupo de hereges no século XII, época de multiplicação das heresias, que pregavam a pobreza absoluta e negavam a Igreja Romana, dizendo que ela era corrupta e desvirtuada, semelhante ao seriado.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 11: Zoom in de uma iluminura dos cátaros, seguida por rápida sucessão de imagens de luciferianistas, milenaristas e flagelantes.</p>	<p>Outra heresia muito influente, foi a dos cátaros, também do século XII, que se estendeu por mais de 100 anos, pregando que o mundo terreno havia sido feito pelo diabo, e que toda matéria era imperfeita. Outros movimentos heréticos incluem milenaristas, luciferianistas e mesmo os grupos flagelantes. Vamos ver agora uma cena em que outro tipo de heresia é praticada.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 12: Cersei e Sansa discutem sobre os deuses e religião em um cerco.</p>	<p>Fala e áudio da cena.</p>	<p>1 minuto</p>
<p>CENA 13: Zoom out na imagem congelada de Cersei Lannister.</p>	<p>O que acabamos de ver, embora seja certamente possível, é um anacronismo; muito dificilmente um nobre irá negar Deus, aqui representados pelos “Sete” – essa prática será mais comum no século XVIII, centenas de anos após a Idade Média.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 14: Zoom in de um pôster do seriado Game of Thrones.</p>	<p>Devemos sempre ter em mente que, ao assistir uma obra de ficção, ela não terá um compromisso completo com a realidade. Aqui temos um exemplo disso. O mais provável, no medievo, é que o nobre não negasse Deus, sua existência ou sua fé nele, mas a interpretação passada pela Igreja, que se dizia universal e única representante da fé cristã, assim tornando-se um herege ou apoiando movimentos heréticos.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 15: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.</p>	<p>Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos, pois vamos falar sobre outra forma de contradição do dogma da Igreja na próxima aula; as bruxas e a superstição. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 16: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.</p>	<p>Música tema das videoaulas.</p>	<p>20 segundos</p>

ANEXO VI – Vídeo 4: Roteiro – Bruxas

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom out de uma imagem de bruxa.	Na aula passada tratamos sobre as heresias como movimentos, mas as pequenas ações pessoais também eram passíveis de punição. Hoje vamos falar das bruxas e da inquisição.	10 segundos
CENA 4: Zoom in de uma bruxa, zoom out de um mapa linguístico do medievo.	A bruxa, no imaginário medieval, é uma pessoa que faz um pacto com o diabo em troca de poderes, podendo estes variarem de região para região. Devemos sempre lembrar que a Europa é um continente e as línguas, culturas e costumes variam muito de local para local.	20 segundos
CENA 5: Cena corrida lateral direita de uma iluminura de bruxaria.	Normalmente uma mulher, embora houvesse muitos “feiticeiros” homens também, a bruxa nada mais era do que a pessoa que praticava atos contrários à ordem desejada pela Igreja, ou seja, aqueles afastados de seu controle.	10 segundos
CENA 6: Sucessão rápida de imagens e iluminuras de herbalistas, estrangeiros e excêntricos.	Fossem elas herbalistas que usassem os conhecimentos tradicionais para salvar pessoas que haviam recebido a extrema unção, indivíduos excêntricos que escapassem ao padrão social ou mesmo pessoas com o pensamento diferente, todos eram passíveis da acusação de bruxaria. Vejamos agora uma cena em que a rainha Cersei, quando jovem, visita uma dessas bruxas.	30 segundos
CENA 7: Cersei mais jovem vai falar com a bruxa.	Fala e áudio da cena.	2 minutos
CENA 8: Zoom in na imagem congelada de Cersei jovem seguida de outro zoom in de uma imagem congelada da bruxa.	Vemos aqui a bruxa como uma estrangeira, uma pessoa de outras terras cujos costumes são estranhos aos olhos locais e, portanto, torna-se uma pessoa marginalizada injustamente. Aqui podemos traçar paralelos com o como a feiticeira era pensada no medievo.	20 segundos
CENA 9: Zoom out da imagem de uma bruxa, seguido por rápida sucessão de imagens de doença, gafanhotos, ratos e colheitas mortas.	A bruxa por excelência era uma mulher, responsável pelo pecado original na teologia medieval, logo mais fraca às tentações de Satã. Ela se entregaria à luxúria e fazia rituais sombrios na floresta, símbolo do desconhecido e do perigoso na Idade Média. Marcas do diabo eram esperadas, eventualmente gerando o mito das verrugas. Dentre seus poderes, adoecer as crianças,	30 segundos

	controlar pragas, destruir colheitas, lançar maldições e, como vemos no seriado, prever o futuro das pessoas, tudo fruto de sua barganha com o demônio.	
CENA 10: Cena corrida lateral esquerda de uma iluminura de bruxa.	Deve-se entender a força da crença no sobrenatural para entender como eram transformadas em monstros essas pessoas. Muitas vezes, a acusação de bruxaria era também um meio de se livrar de um inimigo político; um nobre que quisesse se ver livre de uma viúva ou um irmão excêntrico poderia incriminá-los, assim como um vizinho que desejasse as posses do outro.	30 segundos
CENA 11: Sucessão de imagens de um padre, um senhor feudal e um camponês, seguido por zoom out de uma imagem de um tribunal inquisitorial.	A acusação poderia vir de qualquer um: padres, senhores feudais e até mesmo vizinhos. Qualquer um poderia ser acusado e, mediante a aceitação da acusação, um julgamento seria organizado. Era o papel da inquisição achar e julgar essas pessoas. Vejamos uma cena da série onde vários elementos da inquisição aparecem.	20 segundos
CENA 12: Melisandre queima Mance Rayder na fogueira	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 30 segundos
CENA 13: Cena corrida lateral direita da imagem congelada de Melisandre em frente à fogueira.	Aqui vemos a punição mais associada à Inquisição: a fogueira. Vemos um líder, no caso um pagão, que também sofriam essas punições quando se recusavam a se converter em alguns lugares, ser queimado vivo.	10 segundos
CENA 14: Zoom in da imagem de Melisandre, seguida de zoom out de um tribunal da inquisição e zoom in de um equipamento de tortura.	Claro, a religião de R'hllor não tem os mesmos atributos eclesiásticos que os Sete, no seriado, mas o zelo e a punição pelo fogo, bem como o monoteísmo, são similares. E aqui podemos estabelecer a relação com a inquisição. Um inquisidor, sempre um homem, seria chamado ou visitaria uma vila ou cidade, onde ele averiguaria as acusações de bruxaria, dentre outras. Em seguida, o acusado seria julgado. O julgamento era pensado para fazer a pessoa confessar suas ações, mesmo que nada houvesse feito, com armadilhas verbais e torturas.	30 segundos
CENA 15: Zoom out de uma fogueira, seguido de zoom in da capa do Maleus Maleficarum.	Uma vez determinada a culpa ou, mais raramente, a inocência da pessoa, esta recebia uma punição. Muitas vezes o castigo era apenas que se arrependesse, ou que pagasse uma multa. Nos casos mais graves ou de reincidência, execuções, especialmente a fogueira, eram utilizadas. O manual dos inquisidores, o Maleus Maleficarum, embora escrito para a Inquisição Moderna, diferente daquela da Idade Média, nos mostra uma grande gama de formas de identificação, julgamento e punição dos acusados.	30 segundos

CENA 16: Cena corrida lateral direita da cena da fogueira.	Na série, vemos como o discurso da onipotência de Deus e da incapacidade de escapar a Seu julgamento se traduz no espetáculo da fogueira, pensado para purgar a alma pelo fogo e assustar possíveis desviantes.	10 segundos
CENA 17: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; no próximo vídeo vamos tratar sobre o casamento na Idade Média, e como a Igreja influenciava a cultura e a vida das pessoas. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.	20 segundos
CENA 18: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO VII – Vídeo 5: Roteiro – Casamento

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de iluminura medieval de casamento.	Na aula de hoje, vamos falar sobre o casamento, a principal manifestação social e instrumento de controle cultural do medievo.	10 segundos
CENA 4: Zoom out de imagem de altar, seguida por zoom in de uma cena de romanos e germânicos.	O casamento é uma tradição que remonta a tempos imemoriais, diferente de cultura para cultura, normalmente prevendo a proteção de uma linhagem por meio da legitimidade e dos noivos para evitar, em teoria, a traição e o abandono. No Caso medieval, o casamento descende da junção do casamento romano e germânico, influenciado de forma absoluta pelo cristianismo.	20 segundos
CENA 5: Cena corrida lateral direita de um senhor feudal, seguida de cena corrida lateral esquerda de um padre.	Assim, para entendermos o casamento medieval, precisamos entender duas vertentes diferentes acerca da união matrimonial. A primeira delas, política, laica, dos senhores feudais; a segunda, do clero, dos padres e da Igreja, a religiosa. Vejamos a cena de um casamento entre um senhor e uma donzela do seriado.	20 segundos
CENA 6: Edmure se casa no altar com Roslyn Frey.	Fala e áudio da cena.	2 minutos
CENA 7: Zoom in na imagem congelada de Walder Frey com sua filha.	Aqui podemos perceber as relações de poder envolvidas. O pai, protetor da noiva, vista como incapaz de cuidar de si mesma, a entrega ao marido, que receberá com ela um dote, visto que a mulher era excluída da herança das terras, e a receberá sob sua proteção.	20 segundos
CENA 8: Cena corrida lateral direita da capa sendo colocada, seguida de cena corrida lateral esquerda das mãos sendo atadas, e lateral direita da uma aliança.	Claro, o seriado, por se passar em um mundo fictício, apenas se baseia em alguns elementos. A capa que é colocada na mulher faz alusão ao contrato, escrito, quando a região medieval tinha a presença da escrita, o que não era sempre, entre os pais dos noivos e à proteção que o homem se comprometia a fornecer. Já as atas nas mãos, que também aconteciam no período medieval, podem ser claramente interpretadas como as alianças, mais comuns depois do século XII, que selariam o contrato de casamento, junto com o beijo que aqui, não poderia ser luxurioso.	30 segundos

CENA 9: Zoom in do beijo de Edmure e Roslyn.	Para conseguirmos entender essa prática, temos de lembrar que a luxúria, o contato carnal entre as pessoas, era considerado pecado. Assim, o contato carnal é visto apenas como meio de reprodução, de assegurar a linhagem, tendo o filho mais velho sempre a preferência entre seus irmãos para a escolha da noiva; isso quando seus irmãos se casavam.	20 segundos
CENA 10: Zoom out de um padre no altar.	Isso faz parte da dimensão religiosa. A Igreja irá, aos poucos, se embrenhar dentro da instituição do casamento. Não que ela não tenha sempre estado presente, mas ela fará modificações nele.	10 segundos
CENA 11: Cena corrida lateral direita de uma igreja.	Um exemplo é a transferência da cerimônia do salão feudal, como é o caso que vimos na cena, para a Igreja. A própria cerimônia, mais comprida, era dotada de sentimento religioso, onde o casal se aspergia de água benta para se purificar antes do casamento e, mais importante, das núpcias.	20 segundos
CENA 12: Zoom in da cena de casamento com os convidados atrás.	Nelas, a Igreja transformou o ato de consumação do casamento em algo ritual, passível de avaliação e, por vezes, presença de testemunhas. Assim, a própria mentalidade cultural das pessoas era controlada pelo clero; o casamento será um “mal menor” para a preservação da cristandade, da reprodução e da castidade.	20 segundos
CENA 13: Cena corrida lateral esquerda de uma imagem de casamento moderno	Contudo, há de se dizer, especialmente após o século XII, a retórica dos padres irá se transformar lentamente, com uma ideia de amor mais próxima à contemporânea, para evitar os malefícios da prostituição e “corrigir” o que era visto como uma prática cultural enviesada. Vejamos agora outra cena de casamento, dessa vez entre um rei e uma rainha.	20 segundos
CENA 14: Joffrey e Margaery se casam no Grande Septo de Baelor	Fala e áudio da cena.	1 minuto e 30 segundos
CENA 15: Zoom in de uma iluminura de um senhor feudal.	Aqui vemos a cristalização da outra vertente do matrimônio: a do senhor feudal. Embora tenhamos já a presença da igreja no lugar do castelo e o padre no lugar do senhor, a união realizada, ainda que com roupas muito mais abertas do que seria considerado decente no período, visa unir duas famílias poderosas.	20 segundos
CENA 16: Zoom out de uma iluminura de casamento.	O casamento será uma forma de duas famílias selarem acordos ou, quando realizado com pessoas de parentesco longínquo, reaver posses perdidas, normalmente em terras. Os nobres irão buscar as melhores alianças políticas para trocar suas filhas, aqui quase	20 segundos

	assumindo valor de moeda, e selar alianças, como foi o caso na cena do seriado.	
CENA 17: Zoom in de uma iluminura de uma mulher grávida.	O papel da mulher nesse casamento será o de dar filhos ao senhor e continuar sua linhagem. O do homem, de protegê-la e a seus filhos. O do senhor, de lucrar com o acordo feito, seja em posse de terras, em alianças políticas ou militares, ou em ascensão de sua linhagem na hierarquia da nobreza.	20 segundos
CENA 18: Zoom out de um tribunal medieval.	Por séculos, haverá a transição da esfera laica que seguiu a desintegração de Roma, para a religiosa da Alta Idade Média, por volta do ano 900 até o 1300. Nesse meio tempo, a Igreja e o senhor feudal irão se acomodar em acordos de proteção mútuas; o senhor feudal fazia cumprir as leis culturais-religiosas da Igreja, e o clero fazia vista grossa para as traições do nobre e concedia pedidos de desquite quando a esposa não produzia herdeiros.	30 segundos
CENA 19: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos, no próximo vídeo, vamos encaminhar o fechamento da série sobre religião analisando as relações entre a Igreja e o rei. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.	20 segundos
CENA 20: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO VIII – Vídeo 6: Roteiro – Igreja e rei

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de iluminura de clero e nobreza.	Na última aula, falamos sobre a Igreja e o casamento, onde também vimos a relação entre o clero e a nobreza. Hoje, vamos tratar mais especificamente dessa parte do mundo feudal.	10 segundos
CENA 4: Zoom out de uma imagem de cavaleiros e padres.	A relação entre clero e nobreza remonta, como tanto do medievo, aos tempos do Império Romano, mas tomou nova forma com sua dissolução; a partir daí, os nobres passam a agir como protetores da Igreja. Contudo, o que eles ganhavam em troca? Vejamos essa cena do seriado, que vai nos ajudar a explicar isso.	30 segundos
CENA 5: Tomen é coroado pelo Alto Septão.	Cena Tomen Coroação	1 minuto
CENA 6: Cena corrida lateral direita da imagem congelada da corte.	Na cena, vemos a corte real, os nobres, reunidos para a coroação de seu soberano, o rei. Aqui, quem o coroa é o Alto Septão, análogo desse mundo fictício do Papa da vida real. Sendo o Santo Padre, segundo a teologia cristã, o representante de Deus na Terra, esse ato tem grande importância simbólica.	20 segundos
CENA 7: Zoom in de uma iluminura medieval de coroação.	Ao ser coroado pelo religioso, o rei está sendo legitimado como o “escolhido de Deus” para governar os homens. Assim, a nobreza passou a ganhar legitimidade; não só para seu governo, mas para sua linhagem, pois a bênção se transmitiria pelo sangue e seria confirmada a cada geração.	20 segundos
CENA 8: Mostrar um mapa do Império Romano, seguido de um mapa do mesmo em 476 e um da Europa por volta de 800.	Contudo, não podemos pensar que isso foi um processo imediato; ele demorou centenas de anos. Para termos uma ideia concreta, o Império Romano caiu oficialmente em 476, mas sua memória continuou viva e forte por centenas de anos. Apenas por volta do ano 800 em diante, o feudalismo, grande marca da Idade Média, se assentará na sociedade. Claro, também não podemos pensar que essa relação era sempre amistosa. Vejamos outra cena do seriado onde o rei e o Alto Septão discutem.	30 segundos

CENA 9: Tomen vai até o Septo e discute com o Alto Septão.	Cena Tomen discute com o septão	2 minutos
CENA 10: Zoom out da imagem congelada do septão e Tomen.	Aqui pudemos ver uma desavença acalorada entre o clero e a nobreza. De fato, como vai nos dizer o historiador francês Jacques Le Goff, a relação entre a Igreja e os Reis terá períodos muito conturbados.	20 segundos
CENA 11: Zoom in de uma imagem de Felipe, o Belo.	Felipe IV da França irá prender o Papa na cidade de Avignon, longe do centro do papado em Roma. Mais de um Sacro Imperador irá recusar reconhecer o Papa como legítimo e elegerá seu próprio, sem o consentimento do resto da Igreja.	20 segundos
CENA 12: Zoom out de um Papa medieval.	Da mesma forma, a excomunhão, a expulsão da vida cristã que legitimava o governo da nobreza, era uma arma que os Papas não tiveram receio em usar, excomungando vários reis e imperadores que se recusaram a cumprir suas vontades.	20 segundos
CENA 13: Cena corrida lateral esquerda de um cruzado.	Em suma, as relações entre a Igreja e a nobreza eram a alma da política medieval. Normalmente, um meio termo era o ideal. Contudo, não devemos pensar que a Igreja dependia apenas do rei para sua proteção; assim como várias vezes os nobres escolhiam o clero, a Igreja também tinha soldados. Vejamos essa cena em que a rainha conversa com um líder religioso.	20 segundos
CENA 14: Cersei e o Alto Pardal falam sobre reviver a fé militante.	Cena Cersei fala com Pardal, fé militante	2 minutos
CENA 15: Zoom out imagem congelada de Cersei falando com o Pardal.	Aqui pudemos ver como a rainha negocia a restituição de um exército da Igreja. Na vida real, a Igreja sempre deteve terras e soldados, com os bispados chegando a ter até um terço de todas as terras medievais. Muitos nobres davam terras voluntariamente para a Igreja como forma de remissão de seus pecados ou de caridade.	20 segundos
CENA 16: Cena corrida lateral direita de uma iluminura sobre as cruzadas.	Um momento particular onde a Igreja demonstrava sua força, era nas Cruzadas. Estas eram convocações militares para a reconquista de lugares santos ocupados por outras religiões, ou para a conversão de “pagãos”. A comando do Papa, diversos reis reuniam tropas e marchavam para combater os inimigos da cristandade.	20 segundos
CENA 17: Zoom out de um mapa das cruzadas.	De forma semelhante, o Papa controlava ordens de cavalaria e de monges guerreiros que protegiam suas posses e lutavam nas Cruzadas. Assim, vemos que as relações entre a nobreza e o clero se interligavam frequentemente, sendo um dependente do outro.	20 segundos

CENA 18: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; esse foi o último vídeo da nossa série sobre religião, mas temos outras séries que podem interessar. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.	20 segundos
CENA 19: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO IX – Vídeo 7: Roteiro – Os senhores e a nobreza

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma imagem de senhores feudais.	Na aula de hoje vamos descobrir quem eram os senhores medievais, a classe da nobreza, dentro da relação das três ordens. Vamos falar sobre sua história, ascensão ao poder, manutenção, prerrogativa e função.	20 segundos
CENA 4: Zoom out de um feudo, seguido de zoom in em uma imagem de Ned a cavalo.	O senhor feudal, em sua gênese, é um homem livre, descendente de homens livres, que detém terras que empresta ou aluga a vassalos e camponeses para que nela trabalhem. Ele é, por excelência um nobre, que transmite sua “condição” de nobreza pelo sangue e tem como função principal a governança e a guerra.	20 segundos
CENA 5: Cena corrida lateral direita de uma iluminura medieval de um senhor, seguida de cena corrida lateral esquerda de camponês medieval.	Mas como surgiram esses nobres? O historiador francês Marc Bloch nos dirá que não há verdadeira nobreza até o ano 1000, quando os títulos e as hierarquias se cristalizam de vez. Antes disso, temos uma nobreza mais fluida; eram descendentes de chefes germânicos ou nobres romanos que mantiveram suas terras ou capacidades militares e chegaram ao poder se impondo aos que necessitavam de suas posses ou proteção.	30 segundos
CENA 6: Zoom in de uma iluminura de nobre medieval.	Uma vez no poder, com a lenta modificação do tempo, o senhor feudal será a fonte de justiça e reunirá em torno de si os grandes poderes de governança. Ele atuará como provedor da terra, da proteção, da lei, do julgamento e do “modo de vida cristão” pregado pelo clero medieval, como vimos na última série de vídeos. Vejamos agora uma cena em que um nobre age como governante do povo.	30 segundos
CENA 7: Ned age em nome de Robert e julga petições no trono do reino.	Fala e áudio da cena.	3 minutos
CENA 8: Zoom out da imagem congelada de Ned no trono, seguida de zoom in da imagem de Robert com a coroa.	Na cena, pudemos ver um típico senhor feudal, aqui agindo no lugar de seu suserano, seu chefe, o rei, e tomando decisões segundo suas vontades e concepções. Podemos perceber nitidamente o dever de avaliar, julgar e condenar, bem como de oferecer proteção	30 segundos

	aqueles que estavam de posse da terra que, no caso, não era dele, mas fazia parte das posses do reino de seu senhor, o rei.	
CENA 9: Cena corrida lateral direita de Robb e Ned lado a lado.	Tal poder será, a menos que tomado dele pela força ou que ele não tenha família, passado para seu filho homem mais velho, juntamente com suas terras e fortunas, embora seus vassallos, os senhores menores sobre suas ordens, precisassem lhe jurar servidão novamente, renovando o “contrato”, por assim dizer, que tinham com seu senhor.	30 segundos
CENA 10: Cena corrida lateral esquerda de uma série de nobres.	Vemos, portanto, que era uma classe hierárquica, com senhores maiores e menores; na Idade Média existem inúmeros títulos para cada uma dessas camadas; no seriado, são todos chamados de lordes, senhores. Falaremos mais disso no próximo vídeo.	20 segundos
CENA 11: Sucessão rápida de imagens: família Stark em Winterfell; Davos Seaworth; e Ned se ajoelhando.	Essa linhagem de sangue, legitimada, como vimos na série de vídeos sobre a religião, pela Igreja e pelo Cristianismo, podia também ter origens humildes; embora rígida, a sociedade feudal permitia que algum senhor menor ou mesmo um ocasional camponês ascendesse à nobreza. Uma das maneiras pelas quais isso se dava, era a guerra. Vamos assistir uma cena em que o filho de um grande nobre convoca os vassallos de seu pai para honrarem os juramentos feitos ao senhor que foi aprisionado.	40 segundos
CENA 12: Robb recebe a notícia de que seu pai foi preso e se prepara para a guerra	Fala e áudio da cena.	1 minuto
CENA 13: Zoom out cena congelada de Robb com a mensagem.	Como vimos, o senhor se preparava para a guerra chamando seus homens de confiança, sua força militar assegurada por juramentos de honra. Guerras civis ou contra senhores estrangeiros eram frequentes no período medieval, dificilmente havendo paz como pensamos hoje. Um homem habilidoso poderia ascender à condição de senhor, caso a sorte lhe sorrisse.	30 segundos
CENA 14: Zoom in da imagem de um cavaleiro, seguida de zoom out de uma coorte de senhores.	Isso se relacionava diretamente à condição guerreira dessa classe nobre; além de líderes, eles deveriam ser soldados. Não que os camponeses não lutassem, mas não era de sua condição e, conforme a Idade Média avança, a nobreza se institucionaliza e a Igreja permeia cada vez mais seu pensamento pela sociedade, obrigação da nobreza ser um soldado profissional. Este que, muitas vezes, tinha seu próprio exército de senhores menores, de soldados profissionais.	30 segundos
CENA 15: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e	20 segundos

	fiquem atentos; na próxima aula, vamos tratar sobre as relações de hierarquia entre os senhores feudais e a nobreza. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	
CENA 16: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO X – Vídeo 8: Roteiro – Os senhores e os senhores

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de um grupo de nobres.	Na aula de hoje vamos falar sobre as relações entre os senhores feudais; vamos ver como era a hierarquia interna da classe dos nobres, encabeçada pelo rei, e como eles se portavam uns com os outros.	20 segundos
CENA 4: Zoom out de um mapa da Europa em 1200.	Como vimos no último vídeo, a nobreza e o feudalismo só vão se formar de vez entre os anos 800 e 1000, mas os títulos de nobreza e a sedimentação deles e da hierarquia virá apenas depois de, aproximadamente, 1200. É claro, isso variou de lugar para lugar da Europa.	20 segundos
CENA 5: Rápida sucessão de imagens: pirâmide social, um feudo, camponeses e cavaleiro ajoelhado.	De uma forma geral, a hierarquia era simples: era vassalo aquele que tinha recebido suas terras, o famoso “feudo”, de outro nobre, com um reino sendo composto de diversos feudos, alguns maiores, outros menores. Assim, dentre os nobres que mandavam nos camponeses, se estruturava a hierarquia de poder: aqueles que haviam precisado que outro senhor lhes desse terras prestavam a ele homenagem.	30 segundos
CENA 6: Cena corrida lateral direita de um cavaleiro ajoelhado.	Assim, esses senhores menores estavam sujeitos ao julgo de seu suserano; quando cometiam um crime, eram por ele julgados, e quando não conseguiam manter suas terras, era a ele quem pediam por ajuda. Vamos ver uma cena em que o nobre, aqui auxiliado por seu conselheiro, visto ainda ser uma criança, ouve a petição de um de seus vassalos, também nobre.	30 segundos
CENA 7: Bran e mestre Luwin ouvem as petições dos vassalos.	Fala e áudio da cena.	1 minuto e 30 segundos
CENA 8: Congelar a imagem do vassalo falando com o senhor.	Vimos como o vassalo pede a seu senhor ajuda para manter suas posses, e como o conselheiro aponta as obrigações dele, assim como o jovem senhor quando eles falam sobre a guerra. Isso vem das obrigações prestadas ao senhor, feitas por juramento oral sob os costumes dos homens e à vista de Deus.	20 segundos
CENA 9: Zoom in em uma iluminura medieval de um coletor de impostos.	Assim, a homenagem vinha, dentre outras, na forma de tributos monetários, mais raros na era feudal; na coleta de alimentos e outros recursos básicos das terras, como peles ou madeira; e na	20 segundos

	convocação de seus cavaleiros menores para a guerra de seu senhor.	
CENA 10: Cena corrida lateral esquerda de diversos nobres.	Estes eram senhores de nível mais elevado. A lista podia ser muito longa e os títulos, que depois irão se sedimentar na relação de rei, príncipe, duque, conde, e barão, dentre outros, não eram tão rígidos até o fim da Idade Média. Contudo, mesmo senhores que, teoricamente, tinham suas posses pertencentes a outro senhor, podiam crescer e tornar-se mais poderosos que seus suseranos, muitas vezes os eclipsando e os controlando informalmente.	30 segundos
CENA 11: Zoom in da pirâmide social.	Contudo, mesmo aqueles vassallos que se tornavam truculentos, rebeldes, por conta de sua força, ainda eram sujeitos ao rei. Na pirâmide das três ordens, o rei estava sempre no topo; a ele, todos os grandes senhores, e indiretamente os pequenos, lhe deviam vassalagem. Os maiores podiam sentar-se em seu conselho e inferir nos assuntos do reino, mas sua autoridade, ainda que não absoluta, era, em teoria, geral. Vejamos agora uma cena um tanto sangrenta de um nobre que se recusa a obedecer ao comando de seu rei.	40 segundos
CENA 12: Jon Umber desobedece ao rei e perde dois dedos por conta disso.	Fala e áudio da cena.	1 minuto e 30 segundos
CENA 13: Congelar a cena dos nobres à mesa.	Nem todos os nobres do medievo tinham um lobo gigante para guardá-los, afinal, lobos gigantes não existem, mas a cena ainda carrega um grande significado. Ao desobedecer a seu senhor no conselho dos “pares”, aqueles que poderiam ser considerados iguais dentre a multidão de senhores feudais do reino, o nobre arriscava a morte.	30 segundos
CENA 14: Zoom in na imagem de Robb Stark.	O mesmo poderia se passar aos senhores menores que tivessem seus próprios vassallos e assim por diante até os pequenos cavaleiros, muitas vezes descendentes de camponeses, que governavam apenas sobre os plebeus e compunham o estrato mais baixo da classe nobre.	20 segundos
CENA 15: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; no próximo vídeo vamos ver quais eram as ocupações dos nobres e senhores enquanto eles não estavam guerreando ou governando seus feudos. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	20 segundos
CENA 16: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO XI – Vídeo 9: Roteiro – Cavalaria e os passatempos da nobreza

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de nobres cavalgando.	Na aula de hoje vamos analisar quais eram as atividades dos nobres, figuras tão populares tanto na fantasia atual quanto nas crônicas medievais, e como essas “diversões” serviam funções práticas.	20 segundos
CENA 4: Zoom out da iluminura de um cavaleiro medieval.	Dentre as várias atividades do senhor feudal, sem contar os interesses individuais de cada pessoa, duas grandes atividades se destacavam. A primeira delas era a justa de cavalaria. Proveniente da mistura dos costumes germânicos com os da cavalaria romana, ela vai se tornar sinônimo de nobreza com o passar dos séculos, quando os cavaleiros começam a tomar o lugar de nobres não guerreiros e tornam-se senhores feudais vassalos dos reis e príncipes.	40 segundos
CENA 5: Cena corrida lateral direita de um cavalo com armadura.	A cavalaria em si era uma condição da nobreza, onde o homem que pudesse pagar os custos de um cavalo e armadura, muito caros para a época, poderia se tornar um cavaleiro. Apesar dos três livros de Georges Duby e a análise posterior de Dominique Barthelemy sobre o assunto, vamos tentar resumir. Vejamos essa cena de Game of Thrones onde dois cavaleiros competem um contra o outro.	30 segundos
CENA 6: Loras Tyrell e Gregor Clegane se enfrentam em uma justa de cavalaria.	Fala e áudio da cena.	1 minuto e 20 segundos
CENA 7: Congelar imagem de Loras Tyrell avançando contra o inimigo.	Aqui pudemos ver o ritual da justa; dois cavaleiros em alas opostas galopavam um contra o outro e se chocavam com as lanças feitas para não matar; aquele que caísse primeiro, perdia.	10 segundos
CENA 8: Cena corrida lateral esquerda de uma arena de justa.	Em questão dos torneios, onde aconteciam as justas, temos uma reunião, normalmente feita por reis ou grandes nobres, de diversos pares da nobreza que competiriam entre si. A atividade servia, além de encontro social, muitas vezes condenado pelos religiosos da época por sua brutalidade e excessos, como treinamento para a guerra.	30 segundos
CENA 9: Zoom in da armadura de Loras Tyrell, seguido de zoom out de uma carga de cavalaria.	O cavaleiro em si era um guerreiro, homem e nobre. Vimos na cena as armaduras; essas eram muito difíceis de obter. Entre seu custo e sua manutenção, apenas os nobres ou endinheirados	30 segundos

	acabavam podendo bancá-las. Esses guerreiros eram a elite dos exércitos medievais, cavalgando contra seus inimigos em uma massa de carne com força de choque imensa.	
CENA 10: Rápida sucessão de imagens de um pajem, seguido de escudeiro e um cavaleiro sendo sagrado.	Mas como um nobre virava um cavaleiro? Ele começava jovem, como um pajem sob a tutela de outro cavaleiro, tornando-se um escudeiro conforme crescia e era sagrado cavaleiro quando havia aprendido todas as habilidades necessárias em uma cerimônia chamada adubamento.	20 segundos
CENA 11: Cena corrida lateral direita de um caçador no bosque, seguida de cena corrida lateral esquerda de uma iluminura sobre a caça.	Já a segunda atividade da nobreza era a caça. Temos muita dificuldade em saber seu propósito. Os historiadores veem levantando hipóteses há tempos, mas é difícil saber com certeza; apenas se sabe que era uma atividade muitíssimo popular, registrada em livros, tapeçarias e canções. Vejamos uma cena em que um nobre está caçando não animais, mas fugitivos.	30 segundos
CENA 12: Theon e Mestre Luwin saem à caça de dois fugitivos.	Fala e áudio da cena.	1 minutos e trinta segundos
CENA 13: Congelar a imagem dos cavaleiros atrás dos cachorros.	Vimos aqui o senhor a cavalo, com os cachorros à sua frente para sentir o cheiro dos prisioneiros. Em uma caçada medieval, vários outros cães o seguiriam, uma grande matilha, e a caça mais valiosa seria um cervo, ou um javali; dificilmente uma lebre ou um lobo.	20 segundos
CENA 14: Zoom in da iluminura de um falcão, seguida de zoom out da imagem de um falcão vendado.	Outra forma de caça será aquela com falcões. Se a caça com cachorros era feita dentro da floresta, território exclusivo do senhor, que gerará muitos problemas com a população camponesa, atrás de grandes animais, aquela com aves será feita em terra aberta. O nobre apenas espantará os animais e deixará o falcão ir atrás deles; essa era a única modalidade da caça permitida às mulheres. Mas por que caçar?	30 segundos
CENA 15: Cena corrida lateral direita de um grupo de caça.	Algumas das hipóteses mais populares falam sobre a alimentação, para conseguir carne; contudo, o custo-benefício não parece compensar. Outras sugerem a guerra, mas o historiador francês Jacques Le Goff vai apontar a falta de contato físico na caça, ao contrário do combate. Por fim, não podemos pensar na caça apenas como um esporte – o pensamento medieval não era o mesmo que o nosso.	30 segundos
CENA 16: Cena corrida lateral esquerda de caçadores romanos.	Não podemos afirmar com certeza qual era o motivo da caçada, mas pode-se pensar que, talvez, houvesse um pouco de todos esses fatores inclusos e, além deles, talvez a simples perpetuação da caça, atividade praticada ainda antes do Império Romano, embora não fosse então exclusividade da nobreza.	30 segundos
CENA 17: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem	20 segundos

	atentos; na próxima aula vamos ver a terceira e mais numerosa das três ordens: os camponeses. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	
CENA 18: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO XII – Vídeo10: Roteiro – Os camponeses e os burgueses

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma iluminura de servos medievais.	Na aula de hoje vamos tratar da terceira e mais numerosa das “ordens” do medievo: os servos. Veremos quem eles eram, suas funções e subdivisões.	20 segundos
CENA 4: Rápida sucessão de imagens de um grupo de camponeses, seguido de um campo plantado e um curral.	Os servos medievais, chamados de laboratores, eram um grupo muitíssimo heterogêneo, e continham as mais diversas profissões, incluindo todas aquelas relacionadas à agricultura e criação de animais, como os camponeses, que eram os mais numerosos, os pastores, os silvicultores, dentre outros.	20 segundos
CENA 5: Zoom out de uma imagem da pirâmide social, seguido de zoom in de um mapa da Europa medieval.	Segundo a ordem medieval, sua função era trabalhar e manter o mundo, enquanto os padres rezavam e os nobres guerreavam. Assim, o servo será comumente identificado como aquele que presta serviços ao senhor, podendo serem essas pessoas divididas em inúmeras categorias, essas próprias que mudam de local para local da Europa Medieval. As duas principais eram os camponeses e os burgueses. Vejamos uma cena do seriado onde os camponeses se juntam para jantar.	30 segundos
CENA 6: Arya e Sandor jantam na casa de um camponês e falam sobre a guerra.	Fala e áudio da cena.	3 minutos
CENA 7: Congelar a imagem dos quatro jantando.	Vimos aqui um nobre fingendo-se de plebeu e jantando com um camponês. Pode-se perceber nitidamente sua devoção aos sete deuses, o que é análogo à devoção cristão medieval. Contudo, devemos ter cuidado ao falar da grande devoção camponesa; se ela era forte, era também diferente daquela dos padres e bispos, muitas vezes incorporando até mesmo elementos do antigo politeísmo local.	30 segundos
CENA 8: Cena corrida lateral direita de um grupo de camponeses, seguido de cena corrida lateral esquerda de um feudo.	O camponês, com raras exceções, será aquele ligado à terra. Nascido dentro de uma paróquia cristã, com deveres herdados normalmente de seu pai, ele receberá um pedaço de terra do senhor para que prepare e plante; sua principal riqueza, considerando a falta de moeda, de dinheiro, no período medieval, será a colheita dessa terra. Ele	30 segundos

	é, em teoria, livre, mas na prática, ligado à terra que recebe.	
CENA 9: Zoom out de um amontoado de moedas, seguido de zoom in de um campo de feno.	A pouca prata que o lavrador diz ter na cena será muito mais do que a grande maioria dos trabalhadores medievais sequer poderão acumular, embora deva-se levar em conta, alguns deles tinham suas próprias terras, que não pertenciam a algum senhor, podendo arrendá-las a outros camponeses e assim acumular comida ou até mesmo moedas, embora isso não os tornasse senhores e eles próprios fossem forçados a contribuir com o nobre.	30 segundos
CENA 10: Cena corrida lateral direita de uma iluminura medieval sobre o campo, seguida de cena corrida lateral esquerda de um grupo de camponeses guerreiros.	Normalmente os tributos pagos ao nobre vinham na forma de serviços ou parte da colheita; muitos trabalhavam nas terras do senhor, dando-lhe também parte de suas colheitas e pagando pelo uso de ferramentas especializadas e estabelecimentos como arados e moinhos. Outra forma de pagamento, como nos dirá o historiador Jacques Le Goff, era participar nas guerras do senhor; muitas vezes, o camponês levava os próprios instrumentos de trabalho como armas.	30 segundos
CENA 11: Zoom out de uma imagem de burgueses medievais.	Contudo, temos também outras classes dos servos que não trabalhavam a terra, mas subsistiam a partir de suas habilidades; são esses os burgueses e os excluídos. Vejamos uma cena do seriado no oriente longínquo onde uma das classes menos bem quistas do medievo vende seu produto: o comerciante.	20 segundos
CENA 12: Daenerys prova o vinho de um comerciante em Essos.	Fala e áudio da cena.	2 minutos
CENA 13: Congelar a imagem do mercador.	Embora o comércio nunca tenha deixado de existir, após a Queda de Roma até o declínio do feudalismo, durante quase mil anos, o comércio será raro no Ocidente. Aliada à visão de autossuficiência do feudo e à associação de usura, de pecado, pela Igreja, o comerciante como vimos no vídeo fará parte das classes malvistas da Idade Média, junto com os vagantes e vagabundos, os agiotas e os ladrões.	30 segundos
CENA 14: Zoom in de uma iluminura de burgueses.	Outros, contudo, não serão necessariamente malvistas, ou mesmo completamente livres, mas não podem ser incluídos entre os camponeses, já que não trabalham a terra. São esses os burgueses.	20 segundos
CENA 15: Rápida sucessão de imagens de um burgo, seguido de um ferreiro, um tanoeiro e um carpinteiro.	Os burgueses serão os habitantes do burgo, ou seja, a cidade ou pequena vila que se desenvolve ao redor de um castelo, centro de comércio, religioso, ou de importância geográfica. Eles serão principalmente artesãos, como ferreiros, tanoeiros, carpinteiros, entre outros, livres de pagar impostos do campesinato, como a corveia, mas abaixo da nobreza.	30 segundos

<p>CENA 16: Zoom in de um banqueiro contando moedas.</p>	<p>Contudo, se esse estrato estava abaixo dos senhores, eles muitas vezes serão mais poderosos que seus mestres; tendo mais moeda que a maioria dos nobres, eles irão usar esse poder econômico para comprar as boas graças de seus senhores ou para emprestar-lhes quantias financeiras, recebendo terras para arrendarem, comida ou moedas com juros por seus serviços.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 17: Zoom out de uma revolta camponesa.</p>	<p>Assim como os camponeses, muitas vezes os burgueses irão se rebelar contra os senhores feudais, e será a relação entre esses burgueses e o rei que acabará por declinar e, eventualmente desestruturar, o feudalismo.</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 18: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.</p>	<p>Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos; no próximo vídeo vamos falar sobre a relação entre os camponeses e os senhores. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 19: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.</p>	<p>Música tema das videoaulas.</p>	<p>20 segundos</p>

ANEXO XIII – Vídeo 10: Roteiro – A relação entre os camponeses e os senhores

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma imagem de servos e senhores.	Na aula de hoje, vamos falar sobre a conturbada relação entre as duas classes que mais interagem uma com a outra: os senhores e os servos, especialmente os camponeses.	20 segundos
CENA 4: Zoom out de uma iluminura de servos e senhores.	A relação entre as camadas nobres da sociedade e aquelas comuns sempre foi uma de dualidade. Se, de um lado, o servo devia trabalhar e servir a seu senhor, esse deveria dar ao camponês proteção e justiça.	20 segundos
CENA 5: Rápida sucessão de imagens de ladrões, lobos e cavaleiros, seguida de zoom in de uma imagem de Joffrey.	Do nobre será esperado que mantenha a salvo seus súditos de perigos como ladrões, criaturas da floresta, e mesmo dos abusos de outros nobres rivais, especialmente em tempos de guerra. Contudo, a relação de classes muitas vezes fazia com que o próprio nobre fosse o abusador. Vejamos essa cena onde um comum, ainda que não um camponês, interage com um senhor.	30 segundos
CENA 6: Joffrey e Arya discutem por conta do amigo plebeu da garota.	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 30 segundos
CENA 7: Congelar a imagem do menino sendo cortado.	Vimos aqui como as relações de poder são rígidas no medievo; ao ser empregado com plenos poderes de justiça e decisão, era da prerrogativa do senhor feudal, aqui representado pelo próprio príncipe do reino, fazer a justiça com as próprias mãos.	20 segundos
CENA 8: Cena corrida lateral direita de um nobre açoitando um plebeu.	Dentro de, normalmente, um código de costumes que agiam como leis, não escritas e mantidas pela palavra, o nobre poderia punir como bem quisesse aquele servo que transgredisse os limites sociais impostos pela hierarquia; no caso, um filho de um burguês ou camponês abastado, sem querer, acerta uma nobre e a punição é ainda severa.	30 segundos
CENA 9: Cena corrida lateral esquerda de uma revolta camponesa.	A severidade de tais punições, bem como os aumentos de taxas e impostos que falaremos em breve, irão muitas vezes gerar revoltas violentas por parte dos camponeses. Era do interesse do nobre manter seus servos protegidos e satisfeitos para evitar tais conflitos. Vejamos uma cena em que um nobre, auxiliado por seu conselheiro, resolve os problemas de seus servos.	30 segundos

CENA 10: Bran ouve os problemas de seu vassalo e age como um senhor feudal.	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 30 segundos.
CENA 11: Cena congelada do pastor implorando ao senhor.	Na cena, o senhor feudal, um jovem garoto como muitas vezes era o caso, visto que seu pai poderia ter morrido ou estar ausente, dispende a justiça a um pastor, auxiliando-o na resolução de seu dilema. Mesmo assim, essa ação poderia, por vezes, ser taxada pela execução da justiça; para ter a questão julgada formalmente em um tribunal presidido pelo nobre, o camponês muitas vezes deveria pagar uma alíquota em dinheiro ou, mais comumente, produtos.	30 segundos
CENA 12: Zoom in de um feudo medieval.	Além do trabalho nas reservas de terra senhoriais, bem como nas comunais e nas suas próprias, normalmente chamado de Corveia, o camponês também tinha diversas obrigações feudais, semelhantes à taxa de justiça, para prestar a seu senhor.	20 segundos
CENA 13: Rápida sucessão de imagens de um moinho, uma cabana medieval, um castelo e uma capela.	Algumas delas eram: a Banalidade, o imposto pelo uso de equipamentos e locais que pertenciam ao senhor, como fornos, moinhos ou poços; a Albergagem, que consistia em hospedar o senhor quando este requisitasse; ou a Talha, para defesa do feudo, dentre outros, e não contando o dízimo pago à Igreja em produtos.	30 segundos
CENA 14: Cena corrida lateral direita de uma cidade medieval.	Os burgueses e habitantes das cidades também pagavam taxas, sendo eles mesmo servos, ainda que não camponeses. Impostos por habitação, por cabeça, ou seja, por pessoa, eram comuns, bem como Miunças para aqueles detentores de casas e lareiras, embora isso pudesse ser aplicado aos camponeses também.	30 segundos
CENA 15: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos; esse foi o último vídeo da nossa série sobre as relações feudais, mas temos outras séries que podem interessar. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.	20 segundos
CENA 16: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO XIV – Vídeo 11: Roteiro – O sistema feudal

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Cena corrida lateral esquerda de uma colheita.	Na aula de hoje vamos falar sobre o sistema feudal em si; iremos analisar como ele se formou e quais eram suas principais características como sistema econômico.	20 segundos
CENA 4: Cena corrida lateral direita de dois mapas: um das invasões germânicas e outro do Império Carolíngio.	O feudalismo se originou da mistura da cultura romana com aquela dos povos germânicos que, pacificamente ou não, adentravam as fronteiras do Império. Após séculos de mistura, o regime feudal vai se cristalizar durante o reinado de Carlos Magno em diante, a partir do século VIII.	20 segundos
CENA 5: Zoom out de um grupo germânico e de um romano, seguido da pirâmide das três ordens.	A mistura das tradições germânicas, que se utilizavam de maneira secundária da escravidão e que tinham relações de parentesco sanguíneo mais rígidas que os romanos, com as próprias tradições romanas, especialmente a aristocracia detentora de vastas propriedades rurais e as noções de direito e civilidade, irão dar origem às três ordens das quais falamos na série de vídeos sobre as relações feudais.	20 segundos
CENA 6: Zoom in de um nobre medieval, seguido de zoom out uma imagem do Vaticano.	Assim, a nobreza e os soldados, tanto romanos quanto germanos, darão origem à nobreza medieval; o clero, que virá dessa nobreza, será o único que permanecerá diretamente da instituição romana, embora não sem mudanças; e os escravos darão origem aos servos e camponeses, também influenciados pela Igreja, que será contra a escravização de povos cristãos. Vejamos agora uma cena do seriado onde as diferenças entre escravidão e servidão podem ser observadas.	30 segundos
CENA 7: Cena de Tyrion mostrando aos escravagistas uma alternativa a seu sistema econômico.	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 30 segundos
CENA 8: Imagem congelada de Tyrion com vinho na mão.	Aqui vimos uma situação hipotética onde um senhor feudal interage com donos de escravos. De certa forma, podemos ver nisso uma metáfora para a origem do mundo feudal; a escravidão não mais podia ser mantida como sistema no meio do caos estabelecido com a dissolução de Roma, da mesma forma como o novo regime de Daenerys, aqui representado pelo anão Tyrion, inviabilizou	20 segundos

	a escravatura na Baía dos Escravos, do outro lado do mundo em comparação a Westeros.	
CENA 9: Sucessão de imagens de um camponês medieval, um escravo romano e do ocidente europeu.	Contudo, Tyrion reconhece que destruir um sistema de uma hora para outra, bruscamente, não é possível; da mesma forma, na Idade Média, levaram séculos para a escravidão cair em desuso e o regime de servidão, onde o camponês era livre, ainda que informalmente preso à sua terra por obrigações verbais e de honra. Claro, devemos lembrar que a escravidão nunca foi completamente extinta, assim como a servidão e mesmo o regime feudal não tenha sido aplicado em todos os lugares da mesma forma, ficando mais restrito ao Oeste Europeu, onde também teve muitas diferenças internas.	30 segundos
CENA 10: Zoom in de um rei.	Mas afinal, como se constituía esse regime feudal? A grosso modo, ele consistia na concessão de terras para vassallos e servos. Assim, o rei, de onde o poder de dar teoricamente vinha, dava terras a seus nobres, que davam terras a nobres menores e assim por diante até os camponeses. Esses trabalhavam a terra, tanto a sua, como a de seus senhores.	20 segundos
CENA 11: Zoom out de um feudo.	O feudo em si era nada mais que o pedaço de terra competente a um nobre, que poderia variar de tamanho de algo maior que um país, até uma pequena vila e as propriedades circundantes. Dentro dele, vemos subdivisões, como o manso senhorial, as terras do senhor onde os camponeses tinham de trabalhar para pagar sua habitação; o manso comunal, de onde eles podiam tirar parte da produção; ou o manso servil, pequeno e diminuto, a terra que, ainda que pertencente ao senhor, era de uso do próprio camponês.	30 segundos
CENA 12: Cena corrida lateral direita da imagem de um moinho, seguido de uma pilha de moedas.	Além dessas subdivisões, temos outros locais de interesse, como os moinhos ou as padarias, que eram de posse do senhor feudal, que as emprestava aos servos por uma taxa, normalmente em produtos. Devemos sempre lembrar que o sistema feudal não utilizava muito a moeda. Vejamos uma cena do seriado onde lordes conversam sobre um torneio.	20 segundos
CENA 13: Cena de Eddard e o Pequeno Conselho conversando sobre o prêmio do torneio.	Fala e áudio da cena	1 minuto e 30 segundos
CENA 14: Imagem congelada de Eddard no meio dos nobres.	Vimos aqui como o reino está endividado com famílias bancárias, contudo, e analisaremos isso nos próximos vídeos, o sistema feudal não funcionava da forma como demonstrado no seriado. Ao contrário de uma metáfora, temos uma situação oposta à medieval aqui.	20 segundos

<p>CENA 15: Cena corrida lateral esquerda de um comerciante.</p>	<p>O feudalismo buscava ao máximo a autossuficiência, ou seja, evitar o comércio que, além de malvisto, era escasso até o final da Idade Média. Portanto, a economia era principalmente medida em produtos, como o pão, o trigo e os cereais, a uva e o vinho, a cevada e a cerveja, os vegetais e legumes e, ocasionalmente, a carne. Onde, então ficava a moeda que vimos na cena, o ouro e a prata? Falaremos disso mais adiante.</p>	<p>30 segundos</p>
<p>CENA 16: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.</p>	<p>Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos; na próxima aula vamos falar sobre a diferença entre a moeda e o produto na economia medieval. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!</p>	<p>20 segundos</p>
<p>CENA 17: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.</p>	<p>Música tema das videoaulas.</p>	<p>20 segundos</p>

ANEXO XV – Vídeo 12: Roteiro – A moeda e o produto

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma moeda medieval.	No vídeo de hoje vamos falar sobre a diferença entre o produto e a moeda no período medieval e como a economia dos tempos feudais é normalmente mal percebida no mundo atual.	20 segundos
CENA 4: Zoom out de uma fazenda, seguida de um mapa das rotas comerciais medievais.	A sociedade feudal, fundamentalmente, é uma sociedade agrária, ou seja, que vive do campo e da colheita de alimentos. Como vimos na aula passada, ela tomou esse aspecto com a dissolução do Império Romano, contudo, outra consequência dessa queda foi a diminuição do comércio; onde antes passavam caravanas em ruas romanas de um lado do mundo a outro, agora não mais havia estradas e bandidos e saqueadores tornavam o comércio muito difícil.	40 segundos
CENA 5: Zoom in de um saco de moedas, seguido de blocos de trigo.	Assim, era necessário que, em seu isolamento, cada feudo suprisse suas próprias necessidades. Portanto, a moeda não tinha mais valor, sendo que era apenas um pedaço de metal sem utilidade prática. Tinha valor agora a terra, que poderia ser usada para plantar e colher, e os alimentos, que podiam ser utilizados para alimentar o povo e os soldados, que mantinham o poder do senhor.	30 segundos
CENA 6: Cena corrida lateral direita de um nobre rico.	Portanto, o dinheiro, ainda que não tenha desaparecido, perdera muito de seu valor, e foi usado apenas de forma escassa em algumas situações de exceção, pertencendo exclusivamente a um pequeno grupo de poderosos nobres. Vejamos agora uma cena do seriado onde, apesar da moeda estar envolvida, vemos a grande importância da comida.	30 segundos
CENA 7: Tyrion fala com Olenna sobre os custos do casamento real.	Fala e áudio da cena.	2 minutos e 20 segundos
CENA 8: Imagem congelada de Tyrion falando com Olenna.	Os custos de um casamento real como esse, que era voltado também para entreter o povo, são muito grandes. Contudo, até o começo do declínio do sistema feudal, por volta do século XIII, será muito mais relevante a quantidade que Olenna, a senhora idosa, menciona; comida, soldados e bens produzidos, é aí que reside o verdadeiro objeto de troca e valor da Idade Média.	30 segundos

CENA 9: Zoom out de uma imagem de igreja.	Temos aqui, bem como em quase todos os aspectos do período feudal, uma base religiosa. Se inicialmente a Igreja apoiou o mercador e o comércio por se beneficiar dele, ela o deixou de lado tão logo o tempo “de Deus” foi estabelecido.	20 segundos
CENA 10: Cena corrida lateral esquerda de um fazendeiro lavrando a terra.	O tempo de Deus será aquele que pertence ao Senhor Celestial, ou seja, aquele do qual o homem não deveria tentar ser dono, sendo que os homens tinham apenas tarefas a serem cumpridas; não em um horário, mas quando fossem necessárias. Isso é uma característica clássica de uma sociedade agrícola, onde o trabalho é pautado pelo plantio e pela colheita do alimento.	30 segundos
CENA 11: Zoom in de um mercado medieval.	Oposto a isso, temos justamente o tempo do mercador, aquele que irá tentar “prever o futuro” para poder investir produtos esperando um retorno, algo visto muitas vezes como ganância. Ainda assim, conforme as fronteiras se estabelecem e as ruas voltam a serem, até certo ponto, seguras, o comércio começa a voltar. Vejamos um vídeo onde uma feira está sendo organizada na entrada de uma cidade.	30 segundos
CENA 12: Na entrada da cidade, Jaimie e Brienne esbarram em uma feira de produtos.	Fala e áudio da cena.	1 minuto
CENA 13: Imagem congelada da entrada da cidade com a feira.	Aqui vemos o local que marcou o início do fim ao período feudal, a cidade. Conforme a vida rural tornou-se mais formada sob o jugo do senhor, muitos irão buscar a cidade como alternativa; lá, as taxas são menores, as obrigações feudais não são aplicadas da mesma maneira, e se pode encontrar as primeiras feiras onde, conforme o comércio voltava à proeminência, vendiam-se os produtos excessivos de cada feudo.	30 segundos
CENA 14: Cena corrida lateral esquerda de uma feira medieval.	Dessa forma, a feira que vemos, com diversas frutas e mercadores, com diversos cereais e uma movimentada atmosfera, não será comum no início da Idade Média, mas marcará o início de seu fim.	20 segundos
CENA 15: Zoom out de um mapa das cruzadas.	No século XII, com as Cruzadas e a expansão das cidades, novos produtos virão para o Ocidente feudal. A partir deles, a relação de subsistência de cada feudo vai se modificar. Como o nobre poderia conseguir um produto que ele não tinha como produzir? Assim, o comércio começará a renascer, lentamente, a partir da virada do século de 1100 para 1200, como nos diz o historiador francês Jacques Le Goff.	30 segundos
CENA 16: Cena corrida lateral direita de camadas de seda.	Com essa expansão, alguns setores, como o têxtil, de roupas, irão se expandir além da produção local, com foco na venda nas feiras que se	20 segundos

	formavam. A partir daí, o dinheiro voltará a tomar força.	
CENA 17: Zoom in da cunhagem de moedas, seguido de uma catedral gótica.	Se até então a moeda não tinha um valor prático, ela volta a ser cunhada aos poucos nas cidades e volta a ter um valor prático ao regular os preços dos novos produtos, sejam eles produzidos dentro ou fora do feudo. Mesmo na esfera religiosa, com as doações dos comerciantes para a construção de grandes catedrais, a Igreja irá, até certo ponto, aliviar sua pregação contra o comércio e o dinheiro.	30 segundos
CENA 18: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; no próximo vídeo vamos falar sobre os bancos e o dinheiro na Idade Média. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	20 segundos
CENA 19: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO XVI – Vídeo 13: Roteiro – Os bancos e o dinheiro

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom out da cunhagem de moedas.	Na aula de hoje vamos falar sobre a moeda no medievo, como ela era cunhada, de que materiais e para que era usada, e sobre os bancos e qual era sua função no medievo.	20 segundos
CENA 4: Zoom in de uma pilha de moedas.	Objeto de troca muitíssimo antigo, a moeda não é uma invenção nem medieval, nem romana, precedendo a ambos os períodos. Na Europa, ela será utilizada como valor de troca de produtos e será feita especialmente de cobre, bronze, prata ou ouro.	20 segundos
CENA 5: Cena corrida lateral direita de um mapa do Império Romano seguido de um do Império Carolíngio.	Se a prática de fazer e usar moedas é anciã, durante o período medieval, contudo, ela será muito diminuída. O dinheiro passará a ter um valor cada vez menor durante a desestruturação do Império Romano e nos séculos posteriores até que Carlos Magno, por volta do século VIII, irá proibir a cunhagem de novas moedas e o pensamento cristão sobre a ganância e o crime da usura vão se fixar.	30 segundos
CENA 6: Rápida sucessão de imagens de prata, ouro e de um mapa das principais minas da Europa.	Será a partir do período carolíngio e da reativação do comércio que a moeda voltará a ser cunhada e utilizada. Os materiais, especialmente prata, ouro e chumbo, eram minerados no continente, especialmente nas terras germânicas da Europa Central onde hoje é a Alemanha, e enviados para casas de cunhagem.	20 segundos
CENA 7: Zoom in de um mapa dos principais estabelecimentos de cunhagem medievais.	Esses estabelecimentos, localizados principalmente na Itália, no sul do que hoje é a Alemanha e a Áustria, e na França, irão transformar esses metais em moedas. Devemos lembrar, não apenas não havia uma única moeda única, elas tinham valores diversos e eram secundárias ao alimento até o fim do período medieval.	20 segundos
CENA 8: Zoom out de um rei em um trono.	Os reis e mais poderosos dos senhores tratarão de obter o controle sobre essas casas rapidamente. Por volta do século XIII, a maioria delas estava sob jugo de algum dos grandes soberanos. Porém, onde eles conseguiam essas novas riquezas? Vejamos uma cena onde um lorde da coroa de Westeros é enviado pelo mar até um grande banco que emprestava fundos para o trono.	20 segundos

CENA 9: O Lorde Mace Tyrell desembarca na cidade além-mar de Braavos para negociar um acordo com os banqueiros.	Fala e áudio da cena.	1 minuto e 30 segundos
CENA 10: Imagem congelada do Banco de Ferro.	Vemos aqui o lorde Tyrell, encarregado das finanças da coroa, viajar até a cidade de Braavos, do outro lado do mar, para negociar uma dívida com um banco. Isso é uma situação corriqueira no final da Idade Média, que é adaptada para o universo da fantasia.	20 segundos
CENA 11: Zoom out de uma imagem congelada do banqueiro do seriado.	No entanto, antes do banco, teremos uma série de fatores que levaram ao fortalecimento dos comerciantes de moedas, que virarão os banqueiros.	10 segundos
CENA 12: Cena corrida lateral esquerda de duas imagens de judeus medievais.	Os primeiros empréstimos em dinheiro, após o aumento da circulação de moedas, se darão com os judeus; à margem da sociedade e normalmente excluídos da agricultura e da posse de terras, eles acabaram por monopolizar por certo tempo as atividades de comércio, acumulando grande capital monetário para a Idade Média. Capital que emprestarão com juros.	20 segundos
CENA 13: Zoom in da imagem congelada de Lorde Tyrell após desembarcar, seguido de um mercador medieval.	Isso, como lorde Tyrell disse, chama-se “usura”; o empréstimo esperando mais dinheiro em troca. Por conta da mentalidade cristã medieval, que pregava não só a pobreza, mas o poder de Deus sobre o tempo, o usuário, que emprestava dinheiro esperando algo em troca, era um pecador, pois emprestava os dias e noites de trabalho que seriam necessários para lhe pagar o dinheiro, tempo esse que pertencia a Deus. Daí a importância do judeu, por não ser cristão.	30 segundos
CENA 14: Cena corrida lateral esquerda de um banqueiro italiano.	A partir da expulsão dos judeus e da evolução do dinheiro e abrandamento do discurso contra o empréstimo, outras pessoas tomarão o lugar deles, especialmente os italianos e, ironicamente, os membros de ordens religiosas como os Templários.	20 segundos
CENA 15: Zoom in de uma imagem do Banco de Ferro.	Com esse aumento, associações, como é o caso do Banco de Ferro na série, de comerciantes, vão se juntar para investir seu dinheiro em empreendimentos, especialmente a venda de metais preciosos, que possam vir a lhe gerar lucro.	20 segundos
CENA 16: Cena corrida lateral direita de Felipe IV da França.	O excesso dessa quantia de dinheiro será emprestado, muitas vezes por exigência, a grandes senhores e até mesmo a homens do campo; mais do que um lugar para se guardar o dinheiro, os bancos medievais serão lugares para conseguir empréstimos.	20 segundos
CENA 17: Zoom out de uma pilha de moedas antigas.	É claro, essas transações muitas vezes levavam os bancos à falência, e, após o século XIII, haverá uma grande crise na Idade Média por conta dos	20 segundos

	valores das moedas. A resolução dessa crise virá a fortalecer em muito os banqueiros, especialmente com a volta da utilização do ouro na cunhagem de moedas. Aliados a outros fatores políticos e sociais, esse aumento da importância do dinheiro vai desvalorizar a terra e contribuir para o fim do feudalismo.	
CENA 18: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem ligados; no próximo vídeo vamos falar sobre onde ficavam esses bancos, as cidades da Idade Média. Tenham um ótimo dia, e até a próxima!	20 segundos
CENA 19: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos

ANEXO XVII – Vídeo 14: Roteiro – A cidade e o campo

VISUAL	SONORO	TEMPO
CENA 1: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos
CENA 2: Eu apareço, filmado, falando a introdução.	Olá! Bem-vindos de volta. Eu sou Henrique Bondan Rampazzo, mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, e estamos começando mais uma aula sobre a Idade Média e Game of Thrones.	10 segundos
CENA 3: Zoom in de uma cidade medieval.	Na aula de hoje vamos falar sobre a grande exceção à vida feudal que viemos mostrando até agora; a cidade. Vamos ver qual era sua posição no medievo e qual sua relação com o mundo rural, onde habitava a grande maioria da população.	20 segundos
CENA 4: Cena corrida lateral direita de um mapa das maiores cidades da Antiguidade Romana.	Como a maior parte das fundações do medievo, as cidades medievais não foram todas feitas no medievo. No entanto, nem mesmo foram todas elas feitas nos tempos do Império Romano, muitas delas precedendo o Império em centenas e milhares de anos. Essas habitações, por muito tempo, foram a casa de comunidades humanas, e continuariam a ser na Idade Média.	30 segundos
CENA 5: Zoom out de uma imagem de uma cidade sendo pilhada seguida de uma de Paris medieval.	Contudo, com a queda de Roma e o foco da cidade como centro de riqueza a ser tomado e pilhado, os habitantes vão fugir para o campo na tentativa de se proteger nas vilas dos aristocratas imperiais. Isso faz com que a população das cidades no início da Idade Média seja muitíssimo pequena, dificilmente ultrapassando duas ou três mil pessoas. Vejamos uma cena em que o rei do Norte se espanta com a população da capital.	30 segundos
CENA 6: Tyrion e Jon viajam de navio para a capital, onde o Rei do Norte se admira com o tamanho da população.	Fala e áudio da cena.	1 minuto
CENA 7: Imagem congelada da capital vista de cima.	Vemos o rei do Norte espantado com a população da cidade. De fato, uma cidade desse tamanho jamais existiu no Ocidente Feudal, e mesmo as grandes cidades do mundo oriental não costumavam ser tão grandes. Ao contrário, elas apenas começaram a crescer séculos depois da fuga para o campo, ainda que tenham conservado os poucos artesãos sobreviventes e tenham sido utilizadas como centros de poder por reis e bispos desde os tempos de Roma.	30 segundos
CENA 8: Cena corrida lateral esquerda de um mapa das grandes cidades medievais.	Será com a expansão rural a partir de, aproximadamente, o ano 900, que as cidades irão ficar maiores. Com a população aumentando, eram necessárias novas áreas para plantar,	

	fazendo com que os nobres dessem isenções de taxas para aqueles que desmatassem as áreas verdes áreas que eram ainda virgens ou que haviam crescido após a queda de Roma.	
CENA 9: Rápida sucessão e imagens de um povoado sendo construído, de madeireiros e de um nobre com seus camponeses.	Esses povoados madeireiros e novas aglomerações de fazendas se tornarão as novas cidades do medievo; além daquelas antigas, entre os séculos X e XIII, muitas novas surgirão. As pessoas também serão atraídas para esses lugares para escapar dos abusos feudais no campo já que o cidadão tinha consideravelmente mais liberdade. Mas quanta liberdade, exatamente? Vejamos uma cena em que a rainha e seu conselho falam sobre o êxodo rural para a capital.	30 segundos
CENA 10: Cersei e os membros do conselho discutem as provisões da cidade.	Fala e áudio da cena.	1 minuto
CENA 11: Imagem congelada da rainha.	O seriado aqui demonstra a pouca preocupação dos dirigentes da cidade para com seus cidadãos. Nem sempre era esse o caso, mas muitos dos governantes da cidade costumavam ser nobres ou ricos burgueses, que não tinham interesse especial em ver os camponeses fora das terras dais quais eles eram donos.	20 segundos
CENA 12: Zoom out de um artesão.	A mão de obra que interessava na cidade era aquela qualificada, dos artesãos, possibilitando assim o monopólio, o controle, da produção de “artigos de luxo” dentro do feudo ou reino, o que aumentava em muito a influência da cidade, especialmente sobre o campo, de quem ela antes dependia para plantar sua comida.	20 segundos
CENA 13: Zoom in de uma iluminura de cidade medieval.	Claro, temos que ter em mente: salvo as famosas cidades livres, um grupo relativamente pequeno e seletivo de cidades que haviam crescido em importância e conquistado sua quase-independência, a maioria das cidades estava localizada no território de um conde, duque ou mesmo do rei. Ou a rainha, como vimos no seriado.	20 segundos
CENA 14: Cena corrida lateral direita de um conselho cidadão medieval.	Dentre as liberdades que os cidadãos tinham dentro dos muros da cidade, estava a de se autogovernar localmente, em conselhos municipais que nem sempre tinham a presença do nobre; a de não precisar pagar ao senhor para usufruir de coisas como o forno para os pães ou instrumentos; e as taxas anuais ao invés de mensais, dentre outras.	20 segundos
CENA 15: Cena lateral esquerda de nobres junto com o rei.	É claro, normalmente essas liberdades se restringiam mais aos ricos e poderosos do que aos comuns, como vimos pelo conselho de nobres do seriado, embora algumas delas se estendessem a todos habitantes da cidade. Eventualmente, será com esses poderosos que o rei irá se aliar para	20 segundos

	conseguir acumular mais poder que os seus vassallos e centralizar o governo de todo reino em suas mãos. Dentre outras coisas, isso virá a ser uma das causas do fim do feudalismo e da Idade Média.	
CENA 16: Eu apareço, filmado, falando a conclusão.	Por hora, ficaremos por aqui! Espero que todos tenham tido bom proveito da aula, e fiquem atentos; esse foi o último vídeo da nossa série sobre economia e desse trabalho, mas temos outras séries que podem interessar, caso não tenham visto os vídeos em ordem. Tenham um ótimo dia, e até a próxima.	20 segundos
CENA 17: Rodar a Vinheta. Seleção diversa de imagens da série.	Música tema das videoaulas.	20 segundos