

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM HISTÓRIA

FELIPE DE ALMEIDA HASSE

UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO MEDIEVO NOS FESTIVAIS DE
RECRIAÇÃO MEDIEVAL

CAXIAS DO SUL

2020

FELIPE DE ALMEIDA HASSE

**UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO MEDIEVO NOS FESTIVAIS DE
RECRIAÇÃO MEDIEVAL**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em História, ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul (Mestrado Profissional). Área de concentração: Ensino de História. Linha de pesquisa: Fontes e Acervos na Pesquisa e Docência em História.

Orientadora: Prof. Dra. Cristine Fortes Lia
Coorientadora: Prof. Dra. Katani Maria Monteiro Ruffato

CAXIAS DO SUL

2020

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

H354a Hasse, Felipe de Almeida

Uma análise das representações do medievo nos festivais de recriação medieval / Felipe de Almeida Hasse. – 2020.

126 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em História, 2020.

Orientação: Cristine Fortes Lia.

Coorientação: Katani Maria Monteiro Ruffato.

1. Festivais. 2. Idade média. 3. História - Estudo e ensino. I. Lia, Cristine Fortes, orient. II. Ruffato, Katani Maria Monteiro, coorient. III. Título.

CDU 2. ed.: 394.2

Catalogação na fonte elaborada pela(o) bibliotecária(o)
Michele Fernanda Silveira da Silveira - CRB 10/2334

UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DO MEDIEVO NOS FESTIVAIS DE RECRIAÇÃO MEDIEVAL

Felipe de Almeida Hasse

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, 29 de junho de 2020.

Banca Examinadora:

Dra. Cristine Fortes Lia
Universidade de Caxias do Sul

Dra. Katani Maria Monteiro Ruffato
Universidade de Caxias do Sul

Dr. Marcello Paniz Giacomoni
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dra. Terciane Ângela Luchese
Universidade de Caxias do Sul

AGRADECIMENTOS

Talvez essa seja a parte mais difícil de todo o processo da escrita desta dissertação. Não porque não há o que agradecer, e sim, porque se torna difícil mensurar em palavras o tamanho da gratidão que tenho por todos aqueles que, em minha caminhada, contribuíram para a realização desse sonho profissional e pessoal que se solidifica por meio do presente trabalho.

Diversas pessoas merecem minha gratidão, seja academicamente ou em outros aspectos de minha vida, pois todos estão interligados e configuram parte de diversos elementos que permitiram a conclusão dessa etapa. Talvez seja possível dizer algo semelhante ao que disse Isaac Newton sobre estar “sobre ombros de gigantes”. No entanto, os gigantes aos quais me refiro são pessoas comuns, com seus anseios, medos, dificuldades, alegrias, perseveranças, conquistas e, acima de tudo, ensinamentos preciosos.

Como historiador que sabe que o presente é resultante de processos passados, quero começar agradecendo aqueles que muito antes de meu nascimento já contribuíram para que a conclusão do mestrado se tornasse realidade. Agradeço imensamente aos meus avós, maternos e paternos, pessoas do campo e da colônia que conheceram um mundo muito diferente do meu, e que trabalharam de sol a sol em épocas nas quais as relações de trabalho se davam de maneira muito distantes das que conhecemos hoje; pessoas que se esforçaram muito por suas famílias e tiveram a iluminação e a sabedoria necessária para enfrentar as dificuldades de tempos passados; pessoas que deram o melhor que tinham para a formação dos meus queridos e amados pais, e que sempre torceram muito por todos os seus netos.

Nessa ordem cronológica, agradeço infinitamente minha mãe e meu pai, seres humanos incríveis, aos quais direciono o meu mais intenso sentimento de gratidão; pessoas às quais devo a bênção ou a sorte de ter nascido como filho. Em minha caminhada, desde os meus primeiros desafios até os mais recentes, deles tive todo o tipo de apoio e incentivo. Pessoas que de fato doaram-se por amor aos filhos, e hoje merecem nada menos do que toda a minha gratidão. Aos meus irmãos também sou extremamente grato pelo companheirismo, amizade, auxílio, incentivo e por todas as conversas inspiradoras e inteligentes que tivemos sobre diversos assuntos deste mundo. Agradeço a toda a minha família por terem sempre sido fonte de inspiração, apoio e amor.

Para as minhas queridas orientadoras, Cristine Fortes Lia e Katani Maria Monteiro Ruffato, também deixo expressos meus sentimentos de gratidão e admiração. Agradeço por todos os ensinamentos, diálogos e incentivos que tive de ambas em diversos momentos. Sou extremamente grato, pois, desde o período de minha graduação, pude contar com suas valiosas orientações e palavras de encorajamento. Recordo quando em diferentes momentos me aconselharam a continuar estudando e complementando minha formação acadêmica. Essas palavras com certeza são parte do combustível que me conduziu até aqui. Lembrarei-me sempre com afeto de todos os momentos compartilhados, risadas, conversas e, claro, muita aprendizagem. Mas, acima disso, agradeço pela oportunidade ímpar de conhecer um pouco das pessoas incríveis que vocês são e manifesto que sempre serão modelos a serem seguidos como educadoras e cientistas. Agradeço aos demais professores e professoras do programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul, que também contribuíram fundamentalmente em minha formação.

Em grande reconhecimento, também apresento minha gratidão ao professor Marcello Paniz Giacomoni e à professora Terciane Ângela Luchese, que participaram de minha banca de qualificação no mestrado e ofereceram contribuições importantes para a conclusão da presente dissertação. Também manifesto meus agradecimentos ao professor Nilton Mullet Pereira que apesar de, até então, não termos conversado pessoalmente, mostrou-se sempre acessível em responder-me por meio de e-mails e ofereceu contribuições preciosas para a presente pesquisa.

Agradeço a minha querida Bibiana por contribuir em diversos momentos da pesquisa por meio de conversas produtivas e por todo o apoio, carinho e compreensão durante esse tempo. Saiba que nesse período pude cada vez mais admirar a intelectual e, principalmente, a pessoa que és.

O meu muito obrigado também é destinado aos meus amigos, amigas e colegas pelo incentivo, amizade e trocas de conhecimento, em especial àqueles que contribuíram diretamente no decorrer da pesquisa e na construção do produto final de mestrado. Vocês são exemplo reais do verdadeiro significado de amizade. Agradeço aos que participaram como atores para a produção do vídeo mobilizador, e aos que me ajudaram nas filmagens das entrevistas e do vídeo. Em destaque, agradeço a Alice Mello, profissional competente da área do *design* que contribuiu imensamente com seu conhecimento de edições de vídeo.

De fato, me considero um ser humano abençoado por todas as excelentes companhias que tive ao meu lado durante essa caminhada de aperfeiçoamento acadêmico, intelectual e pessoal. Sei que a caminhada continua e espero vê-los sempre bem e poder contar com cada um de vocês, da mesma maneira que poderão sempre contar comigo. Apesar de ter certeza que vocês merecem muito mais do que as palavras são capazes de expressar, deixo registrado os meus mais sinceros agradecimentos, muito obrigado!

RESUMO

O presente trabalho analisa as representações do medievo existentes em um festival de recriação medieval brasileiro, o *Epic Festival*. Tem como objetivo mapear as representações que configuram reconhecimentos em comum da Idade Média para os múltiplos envolvidos com o festival. Partindo do entendimento da luta entre representações (CHARTIER, 2011), a presente pesquisa buscou o mapeamento através dos meios que formularam estas representações, sendo estes: as mídias, o ensino de história e/ou os historiadores por meio de sua contribuição historiográfica. Os festivais medievais são uma nova tendência no Brasil que ganhou força na presente década, mais especificamente entre os anos de 2016 e 2017. Esses eventos são importantes ambientes para a compreensão dos entendimentos do público em geral sobre a Idade Média. Os festivais também têm apresentado relações inovadoras para os seus envolvidos, com representações do passado apresentadas no evento. No caso do *Epic Festival*, centenas de pessoas têm se mobilizado anualmente em torno de sua realização, dedicando-se na busca por imersão em narrativas ambientadas na Idade Média, que muitas vezes apresentam personagens históricos e processos históricos do passado. Os resultados obtidos pela presente pesquisa também resultaram na construção de um vídeo mobilizador no formato de um *trailer* para o ensino de história em uma proposta de abordagem pedagógica por meio da utilização do paradidático.

Palavras-chave: Festivais, Idade Média, Representação, Ensino de História, Trailer.

ABSTRACT

This Masters dissertation aims to analyze the representations of the Middle Ages in a Brazilian medieval festival, named Epic Festival. Its purpose is to map the representations that are recognized as medieval by the multiple individuals connected with the festival. Starting from the understanding of the struggle of representations (CHARTIER, 2011), this research project has drawn a map through the means of establishing these representations, which are: the media, the teaching of History at regular school and/or the historiographical contributions of historians. The medieval festivals are a new trend in Brazil, which increased in relevance throughout the actual decade, specifically between 2016 and 2017. These events are important scenarios to provide comprehension of the general public's understanding of Middle Ages. These festivals have also presented new connections with representations of the past to their guests. Regarding to the Epic Festival, hundreds of people work every year to make it happen, committing to an immersive storytelling experience set in Middle Ages which depicts historical figures as well as historical events. The results obtained by this research project also led to the creation of a trailer format mobilizing video intended for school teaching of History, as a pedagogical approach proposal through the use of an educational resource.

Key words: Festivals, Middle Age, Representation, History Teaching, Trailer.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa do <i>Epic Viking Festival</i> 2017.....	36
Figura 2 – Líder dos celtas de <i>Gallohay, Ninue</i>	41
Figura 3 – Funeral de Jorikison.....	43
Figura 4 – A mesa de <i>Jarl Joriki Hakkar</i>	43
Figura 5 – Batismo católico de Rollo.....	45
Figura 6 – A mesa de Guilherme, o Conquistador.....	48
Figura 7 – A mesa de Snefrid, a <i>Jarl</i> de Birka.....	49
Figura 8 – O batismo de Rollo 1.....	54
Figura 9 – O batimo de Rollo 2.....	54
Figura 10 – O batismo de Rollo na série <i>Vikings</i> 1.....	55
Figura 11 – O batismo de Rollo na série <i>Vikings</i> 2.....	55
Figura 12 – <i>Jarl Joriki Hakkar</i> e sua esposa.....	56
Figura 13 – <i>Jarl Ragnar</i> da serie de televisão <i>Vikings</i>	56
Figura 14 – O símbolo de <i>Gondor</i>	57
Figura 15 – Personagem de <i>O Senhor dos Anéis</i>	57
Figura 16 – Ovos de dragões.....	58
Figura 17 – Figura mítica.....	58
Figura 18 – Prática do arremesso de machado 2018.....	59
Figura 19 – Torneio de combate tático 2018.....	60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Normas de condutas do evento, 2015.....	33
Quadro 2 – Quadro de atividades do <i>Epic Festival</i> 2017.....	36
Quadro 3 – Quadro de temáticas e enredos.....	50
Quadro 4 – Roteiro do vídeo mobilizador.....	107
Quadro 5 – Quadro de legendas.....	111

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2. RECRIAÇÃO MEDIEVAL: CONCEITOS, CONTEXTOS E O <i>EPIC FESTIVAL</i> ...	26
2.1 MEDIEVALÍSTICA, REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS E MEDIEVALIDADE.....	26
2.2 NO MUNDO DOS FESTIVAIS: DOS FESTIVAIS DE RECRIAÇÃO MEDIEVAL DA EUROPA PARA UMA NOVA TENDÊNCIA BRASILEIRA	28
2.3 O <i>EPIC FESTIVAL</i> E A <i>EPIC</i> : HISTÓRIA DE SUA CRIAÇÃO E A DINÂMICA DO FESTIVAL	31
2.4 OS ENREDOS DO <i>EPIC FESTIVAL</i>	39
3 AS REPRESENTAÇÕES DA IDADE MÉDIA CONTIDAS NO <i>EPIC FESTIVAL</i>: A INVESTIGAÇÃO DAS FONTES	51
3.1 A IDADE MÉDIA EM IMAGENS: DA ORIGEM ESTÉTICA DAS REPRESENTAÇÕES A UMA IDADE MÉDIA EM GUERRAS	52
3.2 ORGANIZADORES, PARTICIPANTES E EXPOSITORES: O QUE ELES TÊM A DIZER?.....	61
3.3 POR TRÁS DAS CORTINAS DO FESTIVAL: ORGANIZADORES, EXPOSITORES E COLABORADORES DA <i>EPIC</i>	64
3.4 LIDERANÇAS “MEDIEVAIS” E OUTROS: ENTREVISTAS COM OS LÍDERES DE CLÃ E DEMAIS PARTICIPANTES DO <i>EPIC FESTIVAL</i>	79
3.5 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: A LUTA ENTRE AS REPRESENTAÇÕES.....	92
3.6 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: MEDIEVALIDADE, MEDIEVALÍSTICA E OUTROS PONTOS EM DESTAQUE.....	100
4 UM <i>TRAILER</i> EM QUE NÃO HÁ FILME	103
4.1 UM <i>TRAILER</i> EM QUE NÃO HÁ FILME: MOBILIZAÇÃO POR MEIO DO <i>TRAILER</i>	104

4.2 UM <i>TRAILER</i> EM QUE NÃO HÁ FILME: ROTEIRO E ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA.....	107
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
REFERÊNCIAS	121

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho analisa as representações da Idade Média na atualidade por meio de um festival de recriação¹ medieval. Para aqueles que não estão familiarizados com esses festivais, é possível dizer que tratam-se de festas da contemporaneidade que buscam recriar um cenário medieval em diversos aspectos para os seus participantes. A presença de banquetes, apresentações musicais, teatrais e de dança são comuns nesses encontros, assim como competições de combates, arquearia e outras modalidades consideradas medievais. Além disso, a vestimenta que remete a uma Idade Média também torna-se obrigatória em muitos desses eventos. Porém, antes de discorrer sobre esse festival em específico, existe a necessidade de pontuar alguns elementos importantes para a presente pesquisa e demais trabalhos que envolvam assuntos relacionados à Idade Média.

É preciso começar respondendo uma pergunta vital para o trabalho, a mesma que diversos pesquisadores que tratam do tema se propõem a responder: o que é Idade Média? Sabe-se que tradicionalmente é compreendido como período medieval um conjunto de aproximadamente mil anos de história em uma grande extensão geográfica, e que somente por isso já deveria ser considerada a existência de uma enorme pluralidade cultural e diferentes realidades vividas, como destaca Jardim (2006). No entanto, é fato que essa Idade Média de praticamente mil anos, com acontecimentos que demarcam seu início e fim, não existe. Trata-se de uma fabricação carregada de representações em constantes modificações sobre um determinado tempo e as sociedades e culturas que nele existiram (AMALVI, 2002).

O primeiro significado atribuído à Idade Média enquanto um período da história da humanidade de que se tem conhecimento, é a de um tempo que foi intermediário entre a Antiguidade e a Modernidade, sobretudo um intermediário extremamente inferior entre épocas consideradas mais “iluminadas”. Essa visão começa a se desenhar no século XIV, por poetas renascentistas, em especial por um poeta italiano de nome Petrarca. Para ele a Idade Média teria sido “um tempo de ‘barbárie’ e de ‘trevas’, de ‘obscurecimento’ da civilização” (LE GOFF, 2015, p. 45). Esta visão é reafirmada e disseminada pelos pensadores iluministas poucos séculos depois (LE GOFF, 2015). No entanto, desde que uma idéia de Idade Média

¹ Trata-se de um termo midiático, utilizado para identificação de eventos que buscam remontar cenas ou ambientações do passado. Esse termo pode ser entendido dentro do contexto da medievalidade explicado ao longo da dissertação.

surgiu, esse período constantemente esteve aflorado no imaginário² das pessoas, e o medievo tem sido alvo de representações positivas e negativas sob diferentes aspectos. É possível destacar como exemplos de representações positivas e negativas da Idade Média que foram amplamente reproduzidas ao longo dos anos, a visão iluminista e a visão do romantismo nacionalista dos oitocentos. Na perspectiva iluminista, encontra-se uma maioria de representações negativas sobre o período. Isso acontece porque a sociedade iluminista

constituiu-se pelo contraste, pela construção de um Outro que lhe é estranho, estrangeiro e ameaçador, sobretudo, é um Outro que é moral e racionalmente inferior. Neste caso, a Idade Média serviu como o antagonista, espaço de obscuridade em contraposição ao pensamento das luzes. (PEREIRA; GIACOMONI, 2008, p. 82).

Diferente do período iluminista, na Europa do século XIX é possível encontrar a busca por representações consideravelmente mais positivas, pois trata-se de um contexto histórico no qual “[...] o romantismo introduziu na história, e na história medieval em particular, o interesse pelas raízes nacionais e uma certa visão folclórica da Idade Média ao resgatar as tradições populares.” (MACEDO, 2011, p. 11-12) Pode-se citar como exemplos do Romantismo nacionalista a busca pelas

antigas religiosidades da Escandinávia enquanto manifestações bucólicas de uma sociedade idealizada, que deveria ter seus valores resgatados dentro de um novo contexto social, auxiliando a construção das novas nacionalidades escandinavas. Ou então, a sistematização de fontes orais e literárias pelos irmãos Grimm (*Deutsche Mytologie*, 1825), auxiliando a futura criação de uma unidade nacional alemã (LANGER, 2005, p. 78).

Essas visões sobre a Idade Média proliferaram-se tanto, que ainda hoje é possível encontrá-las. No caso da visão iluminista, sua presença foi muito identificada em ambientes escolares, estando presente em diversos textos dos livros didáticos brasileiros (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). A visão romântica dos oitocentos serviu de base para o neopaganismo nórdico do século XX (LANGER, 2005), encontrado em manifestações de fé e esoterismo. Contudo, o fato de o termo Idade Média ter sido uma construção de olhares que se consideravam de épocas posteriores ao período que se referiam, não faz com que as pessoas

² “Conjunto das representações que ultrapassam o limite imposto pelas constatações da experiência vivida e pelas deduções correlatas que ele autoriza, o que equivale a dizer que toda a cultura, portanto toda sociedade e mesmo todos os níveis de uma sociedade complexa, possui o seu imaginário. Em outras palavras, o limite entre o real e o imaginário mostra-se variável, ao mesmo tempo em que o território coberto por esse limite permanece, ao contrário, idêntico, em qualquer tempo e lugar, visto que não se trata de outra coisa senão do campo completo da experiência humana [...] O imaginário constrói e alimenta lendas e mitos. Podemos defini-lo como o sistema de quimeras que uma sociedade, de uma civilização que transforma a realidade em visões ardentes do intelecto.” (PATLAGEAN, *apud* LE GOFF, 2009, p. 11) Nesse sentido, representações da Idade Média foram estabelecidas em relação ao tempo em que foram construídas, representando anseios e sentidos subjetivos de cada respectiva época.

desse recorte temporal deixem de ter vivido o tempo que foi denominado de Idade Média, ou seja, mesmo que esse termo não possua, para a presente pesquisa, as mesmas conotações de quando foi criado, ele se torna um termo útil para fazer referência a um período da história da humanidade e às sociedades e culturas daquele momento (LE GOFF, 2015).

Considera-se que as relações humanas vivenciadas na Idade Média estabeleceram-se de maneiras próprias e singulares em comparação a outros momentos da história, mas que em muitos sentidos influenciaram as sociedades posteriores até o presente (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). Deve-se concordar com a existência de uma longa Idade Média, termo instituído por Le Goff (2015) ao referir-se ao tempo dessas sociedades e culturas medievais de uma maneira lógica, sem apresentar acontecimentos históricos que signifiquem por si só os rompimentos entre períodos. Essa visão apresentada pelo autor considera um longo processo histórico no qual as maneiras de se relacionar com o mundo vão se modificando gradualmente, até que novos paradigmas surjam. É importante destacar que esses novos paradigmas são resultados de processos anteriores, fazendo parte do que chama-se de processo histórico, não sendo este único e linear, mas aquele no qual as manifestações mais recentes têm suas raízes percebidas no passado. Tais considerações demonstram que em pleno século XXI ainda é possível reconhecer manifestações que são próprias ou oriundas do medievo.

Tendo como base essas discussões que buscam responder o que é a Idade Média, é possível partir de um ponto de vista que considera a existência de duas Idades Médias: uma vivenciada no passado, que, apesar de distante, apresenta suas continuidades ao longo dos anos; e outra, que são as mais variadas leituras e apropriações desse período histórico.

Nas últimas décadas no Brasil, a Idade Média vem despertando o interesse dos mais variados públicos e apresenta manifestações das mais diferentes apropriações desse período. No meio acadêmico, Pereira (2009) ressalta que a partir da década de 1980, os estudos acadêmicos sobre a temática medieval têm se acentuado no Brasil, e, de forma mais destacada, na década de 90, no Rio Grande do Sul, com a formação do Grupo de Trabalho de Estudos Medievais da Associação Nacional de História/Núcleo Rio Grande do Sul (ANPUH-RS)³.

³ O GT surgiu em 2 de agosto de 1999 “[...] é composto por professores(as) pesquisadores(as) em história medieval vinculados(as) a instituições de Ensino Superior desse estudo. A missão do GT é estimular o estudo do período medieval a partir de pesquisas científicas e de extensão visando congrega acadêmicos e interessados em

No meio escolar, as publicações didáticas muitas vezes reproduzem antigos preconceitos iluministas e generalizações sobre o período. Entretanto, algumas publicações mais recentes vêm rompendo com esses moldes, o que evidencia a necessidade de novas análises (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). O ensino da história e as mais novas pesquisas sobre o medievo, porém, talvez não apresentem os meios pelos quais a temática medieval acabe despertando maior interesse no grande público. É possível citar como exemplos que possuem grande apelo as mais diferentes mídias, tais como obras literárias, filmes, documentários e séries para a televisão, que apresentam conteúdo sobre a Idade Média, ou até mesmo materiais lúdicos de fantasia com inspiração medieval.

Os livros de J.R.R. Tolkien⁴, que têm seus enredos apresentados em um universo fictício de roupagem e de inspiração em lendas medievais, principalmente germânicas (em especial, *A Canção dos Nibelungos*⁵), são grandes exemplos do que foi exposto até o momento. Os livros do autor têm suas primeiras publicações no Brasil na década de 1970. Em 2011, Reimão (2011) destaca que *A sociedade do Anel*, primeiro livro da trilogia *O Senhor dos Anéis*, estava entre os livros mais vendidos no Brasil de 2000 a 2009. O universo fictício criado por Tolkien também teve suas adaptações para o cinema com as trilogias baseadas nas obras *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, lançadas no Brasil entre 2002 e 2014. Todos os filmes tornaram-se grandes sucessos de bilheteria⁶ no país, chegando a levantar as quantias de 10.381.603 dólares no primeiro filme, *A sociedade do anel*, lançado em 2002, e 18.123.242 dólares no primeiro filme de *O Hobbit*, lançado dez anos depois, destacando essa obra como um sucesso editorial e cinematográfico.

geral em questões classicamente situadas entre os séculos V e XV d. C. O GT promove continuamente eventos, principalmente, em Porto Alegre, e publica periodicamente resultados dessas ações em forma de livros, artigos em jornais e dossiês em revistas especializadas” Disponível em: <https://www.ufrgs.br/gtestudosmedievais/apresentacao/>. Acesso em: 5 mar. 2020.

⁴ John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) “foi um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, nascido na África, que recebeu o título de doutor em Letras e Filologia pela Universidade de Liège e Dublin, em 1954”. J.R.R. Tolkien. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/jrr-tolkien>. Acesso em: 23 set. 2018. É importante, também, reconhecer, em especial, a importância de John Ronald Reuel Tolkien como acadêmico, professor, escritor, e pesquisador de temas relacionados à Idade Média. Tolkien é responsável pela valorização de obras literárias de importância histórica e cultural, como é o caso do poema Beowulf (LANGER, 2015).

⁵ “*A canção dos Nibelungos* é um poema épico em alto-alemão medieval, composto na virada do século XIII por um autor desconhecido, provavelmente no sudeste da Alemanha ou da Áustria. (...) A canção recebeu uma série de adaptações em diferentes mídias, sendo a ópera *Der Ringdes Nibelungen*, de Richard Wagner a mais genial.” (LANGER, 2015. p. 326).

⁶ Todos esses dados de bilheteria são apresentados pelo site Box Office Mojo e confirmam a alta circulação da temática por meio do cinema nas últimas décadas. Serviço de reportagem de bilheteria *on-line* da IMDB, base de dados para filmes, séries, livros e jogos atualmente pertencente à empresa norte-americana de comércio eletrônico Amazon. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 23 set. 2018.

Outro exemplo de materiais de temática medieval que circulam no país são os que apresentam figuras lendárias, como por exemplo, Rei Arthur e Robin Hood. Não existindo comprovações da existência desses personagens, há várias teorias sobre o surgimento das diversas narrativas fantásticas sobre eles. Apesar disso, encontram-se situados em momentos históricos que se encaixam na Idade Média. Atualmente, figuras como essas contam com adaptações para o cinema e a literatura em diversas produções, visando diferentes públicos. Mas especificamente no cinema, apresentam receitas milionárias em bilheteria em solo nacional. Alguns casos que podem ser citados são as versões de *Robin Hood*, dirigido por Ridley Scott e lançado em 2010, que alcançou o montante de US\$ 7.963.519, e de *Rei Arthur*, filme de Antoine Fuqua de 2004, que arrecadou US\$ 3.200.000.

Ainda no que tange ao cinema, mesmo em produções cinematográficas que não apresentem personagens de lendas como as anteriores, filmes constantemente apresentam ambientações medievais para seus espectadores. Entre eles, é possível mencionar o clássico *O nome da rosa*, lançado em 1986, inspirado no romance escrito por Umberto Eco, e, mais recentemente, o filme *Cruzada*, dirigido por Ridley Scott cuja estreia aconteceu em 2005. Cabe ressaltar que o filme *Cruzada* apresentou uma bilheteria que rendeu 6.984.391 de dólares somente no Brasil.

Mais um exemplo importante pelo qual representações da Idade Média têm alcançado o grande público, são obras literárias e suas adaptações para séries de televisão. É possível citar, em especial, Bernard Cornwell⁷ e George R.R. Martin⁸, dois autores que tiveram suas obras adaptadas para o formato de séries de televisão. Muitos dos livros de Cornwell são romances históricos ambientados na Idade Média e representações de lendas medievais, enquanto que os livros mais famosos de Martin apresentam universos fictícios, mas de inspiração na história do medievo. As obras de ambos os autores são citadas como *best-sellers* internacionais em sites editoriais⁹. Suas adaptações para a televisão em 2017 apareceram no *site* do jornal *O Globo*¹⁰ como duas das três séries mais populares da televisão por assinatura.

⁷ “[...] consagrado autor britânico, já teve suas obras traduzidas para mais de 16 idiomas”. Disponível em: http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=292. Acesso em: 23 set. 2018.

⁸ “[...] é um roteirista e escritor de ficção científica, terror e fantasia de diversas séries e filmes de grande sucesso.” Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/george-rr-martin>. Acesso em: 06 mai. 2019.

⁹ Disponível em: http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=292. Acesso em: 23 set. 2018. Disponível em: https://www.saraiva.com.br/a-guerra-dos-tronos-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-vol-1-10516571.html?pac_id=123134&gclid=EA1aIQobChMIo7zywPX_4QIVBg-RCh2jyg5wEAQYASABEgJX4PD_BwE. Acesso em: 3 maio 2019.

¹⁰ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/comparada-grandes-sucessos-ultimo-reino- chega-segunda-temporada-21998883>. Acesso em: 6 maio 2019.

As séries televisivas às quais referem-se as informações supracitadas são *Game of Thrones*, lançada em 2011 pela HBO, e *The Last Kingdom*, lançada em 2015 pela BBC, com a segunda temporada produzida em parceria com a Netflix.

A série de televisão *Vikings*, da emissora *History*, lançada em 2013, não é uma adaptação literária, mas inspira-se nas lendas e na história dos povos da Escandinávia medieval, e está junto de *Game of Thrones* e *The Last Kingdom* entre as séries de televisão mais procuradas em 2017. Considerando que as três séries mais populares apresentam temática medieval, esse é um dado importante que aponta para a grande popularidade da Idade Média nos meios de entretenimento na contemporaneidade.

É nesse contexto que, direta ou indiretamente, múltiplas leituras e representações de uma Idade Média vêm sendo apresentadas ao público brasileiro. No entanto, na presente década, um novo fenômeno vem chamando a atenção dos consumidores desse mercado de artigos “medievais”: são os eventos de recriações medievais, promovidos por brasileiros, que buscam remontar um cenário histórico a fim de ter experiências de imersão nesse cenário. Esses festivais demonstram, acima de tudo, o grande interesse pela temática da Idade Média, uma vez que as pessoas não só consomem materiais, mas também se mobilizam em torno da realização desses eventos, dedicando-se tanto na construção de vestimentas e cenários, quanto na organização de tais encontros.

Festivais como esses são uma grande oportunidade para observar e apropriar-se das representações que estão sendo difundidas para a construção de uma visão de Idade Média. Partindo do princípio de que os professores de história devem estar atentos às construções que vêm sendo estabelecidas pelo grande público sobre um determinado tema da história, considerando que seus alunos fazem parte do grande público, a Idade Média merece uma atenção especial, devido ao grande interesse que desperta e a pluralidade de meios pelos quais ela é representada. Sendo assim, os professores precisam estar preparados para sanar as dúvidas e desconstruir preconceitos que possivelmente surjam de fontes que não são do conhecimento histórico.

O presente trabalho se justifica a partir das supracitadas considerações e busca mapear essas representações. Considera-se que as representações da Idade Média contidas nos festivais podem estar vinculadas a visões românticas ou fictícias sobre o período, reafirmando velhos preconceitos iluministas e generalizações, ou, apresentando conteúdo de pesquisas

científicas sobre o tema. Também existe a possibilidade de os festivais apresentarem múltiplas fontes de origem de suas representações. Para cumprir com seu objetivo, a pesquisa direcionou-se no sentido de mapear e analisar as representações da Idade Média em um festival de recriação medieval em específico, a saber, o *Epic Festival*.

Neste ponto, faz-se necessário um adendo em relação a questões éticas referentes ao papel do historiador, acompanhado de uma explicação da trajetória do pesquisador em relação ao festival analisado. Antes de o *Epic Festival* tornar-se objeto de estudo, os primeiros contatos entre pesquisador e objeto de pesquisa não se deram de maneira científica, mas participativa, como parte do público visitante do festival. Assim sendo, o presente estudo utiliza-se da metodologia de pesquisa participante (DEMO, 1995).

Sabe-se que a pesquisa participante surge do descontentamento com as pesquisas ditas tradicionais. A grande crítica feita pelos adeptos dessa linha de pesquisa alternativa, sobre os métodos anteriores, é a de que não modificam as realidades sociais, nem solucionam os problemas enfrentados por estas (DEMO, 1995). A pesquisa participante abriu novos horizontes científicos que permitem ao mesmo tempo participar e pesquisar. Muitos consideram Paulo Freire como pioneiro desse método no campo da educação (GAJARDO, 2000). No entanto, sabe-se que não existe uma única concepção sobre a pesquisa participante, sendo que alguns autores inclusive divergem sobre definições, diferenciando pesquisa-ação e pesquisa participante, enquanto outros vêem estes termos como sinônimos (THIOLLENT, 2000).

Entre as diferentes possibilidades de abordagem da pesquisa participante, destaca-se que a presente dissertação

é voltada para a produção de conhecimento que não seja útil apenas para a coletividade considerada na investigação local. Trata-se de um conhecimento a ser cotejado com outros estudos e suscetível de parciais generalizações no estudo de problemas [...] educacionais e outros. (THIOLLENT, 2011, p. 25)

A presente pesquisa assume seu caráter participante em relação ao objeto de análise, mas não deixa de apresentar os cuidados éticos. Sendo assim, o conhecimento prático a respeito do festival incorporou-se de maneira crítica à pesquisa. Sobretudo, sabe-se que “Ao adotar esta metodologia de pesquisa, a atitude deve ser sempre de ‘escuta’ e de elucidação dos diversos aspectos da situação, sem imposição de suas concepções próprias” (GORI, 2006, p. 115).

Torna-se importante ressaltar que existem outros festivais de recriação medieval a serem analisados, no entanto não foram as participações no *Epic* que o definiram como objeto de análise. Apesar de o *Epic* ter despertado algumas reflexões iniciais¹¹ em meio à participação no festival, foi inicialmente estabelecida uma investigação sobre os demais eventos de recriação medieval, o que, por consequência, levou o *Epic Festival* ao foco da pesquisa, devido a algumas das suas características em relação aos outros.

Tal seleção resultou do fato de o *Epic* ser, conforme o que indicam as fontes¹², o primeiro festival com essa temática no estado do Rio Grande do Sul, e reunir cerca de 500 a 600 participantes de diferentes locais, incluindo outros estados do Brasil. O festival também conta com uma ampla divulgação por meio de rádios, jornais impressos, periódicos *on-line* e da televisão. Sobretudo, o destacado festival possui uma característica muito importante em relação a outros que vêm acontecendo no Brasil: para a realização de seus eventos, este se propõe a remontar momentos históricos, apresentando personagens que existiram no passado, perpassando diferentes temas dentro da grande temática da Idade Média, tais como a cultura celta e a cultura *viking*.

A presente dissertação também concorda com Thiollent (2011), no sentido de que é necessário um equilíbrio entre participar e pesquisar, valendo-se de rigores e cuidados metodológicos que conferem legitimidade científica à pesquisa. De modo que a presente pesquisa visa a analisar as percepções dos demais participantes envolvidos no festival, bem como analisa um fenômeno do tempo presente¹³, faz-se indispensável o papel da História Oral, a fim de compreender as representações por meio das entrevistas¹⁴ com participantes e organizadores do *Epic Festival*. O trabalho também foi pautado pelas fontes disponíveis sobre o festival, tais como fotografias, ilustrações e textos de divulgação oficial do evento, bem como reportagens referentes ao *Epic*. Isso acontece porque todas as fontes tornam-se

¹¹ Serão tratadas adiante na introdução.

¹² Pesquisas nos meios de divulgação midiáticos não indicam a presença de outro festival de recriação medieval anterior ao *Epic Festival* no Rio Grande do Sul. Este dado foi confirmado por meio das fontes orais exploradas nesta pesquisa, as quais buscavam eventos com estas características há algum tempo, mas só conhecendo-os com a criação do *Epic*. Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018-fev. 2020.

¹³ “Se trata, verdadeiramente de um terreno movediço, com periodizações mais ou menos elásticas, com aproximações variáveis, com aquisições sucessivas. Um campo caracterizado pelo fato de que existem testemunhas e uma memória viva de onde emerge um papel específico da História Oral.” (BÉDARIDA, 1998, p.22, tradução nossa).

¹⁴ Cabe ressaltar, que entre os cuidados éticos da presente pesquisa foi estabelecido com os entrevistados um diálogo explicativo sobre os objetivos da investigação e a maneira como seriam conduzidas as entrevistas e os fins dados aos materiais de vídeo e áudio resultantes delas. Os entrevistados autorizaram pelos meios legais a realização das entrevistas, a transcrição das informações contidas e a utilização de suas imagem e voz contidas nas gravações, bem como, a publicação de seus nomes na presente dissertação.

complementares para a compreensão umas das outras. Corroborando, Alberti (2004) ressalta que para a utilização da metodologia da História Oral é necessária uma investigação prévia em outras fontes disponíveis, diferentes dos depoimentos sobre o objeto de análise. Essa investigação é o que permite um planejamento das entrevistas, direcionando-as para o foco da pesquisa. Foi utilizada, também, a metodologia apresentada por Boris Kossoy (2001) sobre a utilização das fotografias na pesquisa histórica. Sua metodologia também evidencia a importância de uma investigação em fontes diversas referentes à imagem analisada. Esses documentos complementares, mas não menos importantes, variam de acordo com a idade do documento fotográfico, podendo ser escritos sobre a fotografia, tais como reportagens sobre o ocorrido, anotações do fotógrafo, ou mesmo documentos pessoais aos quais o historiador tiver acesso a respeito das pessoas presentes na imagem. Nas fotografias mais recentes, onde a presença de uma memória viva do ocorrido se faz existente, o autor destaca a grande importância dos depoimentos orais, mais uma vez demonstrando a importância da comunicação entre fontes escritas, fotográficas e orais.

Alguns conceitos tornam-se importantes para esta análise. As classificações de medievalística, medievalidade e reminiscências medievais de José Rivair Macedo possibilitam compreender as apropriações das múltiplas representações da Idade Média na atualidade. Entre essas classificações, compreende-se os festivais de recriação medieval como medievalidade, que são referências a uma Idade Média sem o aprofundamento de pesquisas científicas, além de serem manifestações que não apresentam uma continuidade ininterrupta de algo que pertenceu ao medievo manifestando-se na atualidade (MACEDO, 2011). Entretanto, embora o objeto de análise seja considerado medievalidade, faz-se necessária a explicação dos demais conceitos que acompanham esse termo, a fim de esclarecê-los e compreender as relações entre eles, o que nem sempre apresenta fronteiras tão bem definidas. Portanto, o segundo capítulo desse trabalho possui um espaço destinado a expor tais classificações em relação ao festival analisado.

Como um elemento chave para compreender as representações presentes no festival, utilizou-se o conceito de representação evocado por Roger Chartier (2011), que considera as representações símbolos carregados de significados comuns para grupos ou sociedades. As representações são capazes de atribuir sentido a normas sociais, legitimar *status* ou posições de autoridade e tornar presentes figuras ou momentos históricos que estejam ausentes por meio de símbolos reconhecíveis para um determinado grupo. Este último elemento

apresentado por Chartier é o que mais interessa para o presente trabalho, visto que busca-se compreender representações no presente a respeito do passado. Os diferentes agentes históricos, tais como os historiadores, por meio de suas contribuições historiográficas, a sala de aula, por intermédio do ensino de história, bem como as mais variadas mídias, por meio de filmes, séries de televisão e a literatura, disputam espaços na construção de uma concepção sobre a Idade Média. Nesse contexto, encontra-se o que é chamado de luta entre representações (CHARTIER, 2011), pois sabe-se que “as representações possuem uma energia própria, e tenta convencer que o mundo, a sociedade ou o passado é exatamente o que elas dizem que é.” (CHARTIER, 2011, p. 22)

Uma vez que o festival escolhido apresenta múltiplas sociedades e culturas do medievo, faz-se necessário analisá-lo a partir de um olhar amplo de Idade Média. Foram empregadas diversas contribuições de Jacques Le Goff (1995, 2009, 2015) para a compreensão da sociedade medieval. Considerou-se, também, a contribuição do periódico científico *Brathair*¹⁵, revista destinada a apresentar estudos sobre os povos Celtas e Germânicos semestralmente a partir de pesquisas nacionais e internacionais. Sobre a temática *Viking*, a contribuição do historiador brasileiro Johnni Langer (2009, 2015, 2019), que tem uma longa trajetória dedicada ao estudo dos povos nórdicos da Europa medieval, tornou-se fundamental por meio das referências bibliográficas que este tem construído em língua portuguesa sobre o tema. Pereira e Giacomoni (2008) oferecem suporte na compreensão das representações existentes da Idade Média no ensino de história, com o foco no material didático. Pereira (2009, 2017) também contribui para o entendimento de demais discussões a respeito da Idade Média ou temas relacionados, por meio de sua ampla trajetória como pesquisador, contribuindo com suas publicações solo e em conjunto de outros autores, tais como na organização do livro *Reflexões sobre o medievo* (2009), que apresenta o trabalho de pesquisadores de diversas universidades. Além desses nomes destacados acima, essa pesquisa também conta com o amparo de teses, artigos e dissertações de outros autores¹⁶ que há muito vêm pesquisando sobre a Idade Média e/ou suas representações na contemporaneidade.

Retomando as reflexões iniciais sobre o objeto de análise surgidas da participação no festival, deixa-se claro que estas foram despertadas devido ao grande número de participantes presentes no evento e pelas propostas de imersão em cenários históricos remontados pelo *Epic*

¹⁵ Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/about/editorialPolicies#focusAndScope>. Acesso em: 11 maio 2019.

¹⁶ Em especial também cita-se as contribuições de Palamin (2013), Schmitt (2002), Amalvi (2002), Teixeira (2016) e Zerner (2002).

Festival. Esses dois elementos alavacaram as primeiras considerações acerca de possibilidades educativas a serem investigadas no evento. Dessa forma, foi no decorrer da pesquisa, por meio dos resultados obtidos, que se consolidou uma possibilidade de caráter pedagógico a ser explorada. Trata-se da utilização das representações mais recorrentes no festival sobre a Idade Média como forma de mobilizar os estudantes por meio da curiosidade, com o fim de ensiná-los a respeito de uma história medieval, evidentemente com as devidas intervenções do conhecimento histórico sobre o período.

Visando a contribuir para a educação, a presente pesquisa construiu um vídeo mobilizador para o ensino da história da Idade Média. Esse vídeo utiliza-se das representações sobre o medievo existentes no *Epic Festival*. No corpo desta dissertação são apresentados os resultados obtidos que motivaram a elaboração desse paradidático. Desde já, no entanto, ressalta-se que a escolha pela criação desse material também aconteceu em decorrência de o processo de mobilização ser uma importante etapa para a construção do conhecimento (VASCONCELLOS, 1992), somado à grande capacidade mobilizadora apresentada por filmes (SILVA; CAINELLI, 2018).

No que tange à relação cinema-história, sabe-se que existem múltiplas possibilidades a serem exploradas a partir de diferentes perspectivas sobre o cinema, por exemplo, como “*sujeito* que interfere na própria História, como *fonte* para a compreensão desta mesma História, como *meio* para representar a História, como *linguagem e tecnologia* da qual pode se apropriar a História” (BARROS, 2014, p.18). Ressalta-se que,

Ao historiador e ao pensamento histórico é necessário – Além de considerar o cinema como agente histórico, documento e testemunhas do “presente” ou como discurso ou representação do passado [...] Também tais especificidades [...] Uma delas é o potentíssimo poder de comunicação e sua dimensão pedagógica extraordinária. (NÓVOA, 2008, p. 5)

É por essa via pedagógica que o proposto vídeo mobilizador também contribui para a relação entre cinema e história, pois utiliza-se de características de um formato fílmico pouco explorado academicamente (ARAUJO, 2006), isto é, o de *trailer*. Esse formato apresenta propriedades que contribuem de maneira mais direta para a mobilização da aprendizagem. Disserta-se sobre essas características no capítulo *Um trailer em que não há filme*, destinado a explicar a respeito do paradidático. Para a construção desse vídeo mobilizador, foi necessária a apropriação de conceitos e referenciais teóricos da área do cinema. Para isso, o presente

trabalho contou com as contribuições de Araujo (2006), pesquisadora que explica o *trailer* por meio do conceito de sedução apresentado Baudrillard (1991).

A partir desse capítulo introdutório, a presente dissertação encontra-se organizada em mais quatro capítulos. No segundo, discorre-se sobre conceitos importantes para a compreensão do objeto de análise e também sobre levantamentos referentes ao contexto geral dos festivais de recriação medieval e o *Epic Festival*. No terceiro, são exibidas as investigações das fontes utilizadas nessa pesquisa e são apresentadas algumas considerações sobre o resultado do diálogo entre as fontes orais, fotográficas e escritas. O quarto capítulo dessa dissertação descreve o material paradigmático construído pelo presente estudo. Por fim, são apresentadas as considerações finais.

2. RECRIAÇÃO MEDIEVAL: CONCEITOS, CONTEXTOS E O *EPIC FESTIVAL*

Esse capítulo, que visa explicar o contexto no qual os festivais de recriação medieval estão inseridos e as particularidades do *Epic Festival*, tem como ponto de partida a explanação a respeito de conceitos importantes para a compreensão das múltiplas apropriações da Idade Média na atualidade. Uma vez que estes conceitos e suas relações com os festivais estejam estabelecidas pelo texto, os tópicos subsequentes recorrerão a fontes disponíveis sobre os festivais de recriação medieval, em especial acerca do *Epic Festival*, para compreendê-los e estabelecer relações com os conceitos de medievalística, reminiscências medievais, medievalidade e representação.

2.1 MEDIEVALÍSTICA, REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS E MEDIEVALIDADE

Foram apresentados, anteriormente, alguns exemplos de manifestações de diversas apropriações da Idade Média. Nesse conjunto, encontram-se pesquisas que, no que diz respeito à história, buscam analisar as sociedades do passado a partir dos significados que estas davam à sua existência, e não por meio dos olhares estrangeiros que as estigmatizavam (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). Foi encontrada também uma gama de reproduções de preconceitos e generalizações sobre a Idade Média, reproduzidos ao longo dos anos em textos dos livros didáticos (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). Por fim, foi possível perceber a existência de representações da Idade Média romanceadas, ou até mesmo a exposição de obras completamente fictícias e de cunho fantástico, mas que fazem uma clara alusão à Idade Média. Para dar conta desses fenômenos, foram adotadas, para esse trabalho, as classificações de apropriações da Idade Média denominadas como medievalística, medievalidade e reminiscências medievais, apresentadas por Macedo que

classificou como “medievalística” (conjunto de pesquisadores especializados em diversos aspectos objetivos da realidade histórica – história política, social, econômica e cultural...), “reminiscências medievais” (“formas de apropriação dos vestígios do que um dia pertenceu ao Medievo, alterados e/ou transformados com o passar do tempo”) e “medievalidade” (“em que a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada”). (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016, p. 19)

Pode-se dizer, assim, que a medievalidade e as reminiscências medievais estão associadas ao senso comum (MACEDO, 2011), enquanto a medievalística trata do conhecimento científico sobre o tema (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016).

Dentre essas apropriações do senso comum, as reminiscências medievais podem ser

as festas, os costumes populares, as tradições orais de cunho folclórico, que remontam aos séculos anteriores ao XV e que preservam algo ainda do momento em que foram criados, mesmo tendo sofrido acréscimos, adaptações, alterações. Festas como a de Corpus Christi, as Folias de Reis e a Festa do Divino Espírito Santo, o Natal, e mesmo o Carnaval, foram um dia “medievais”, e persistem... mas não da mesma forma, nem desempenhando os mesmos papéis na Europa ou em outras partes do mundo para onde foram levadas (MACEDO, 2011, p. 13)

A medievalidade, diferente das reminiscências, que se dá por uma continuidade espontânea ao longo dos anos, aparece apenas como uma referência ao período, muitas vezes estereotipada, podendo conter imprecisões históricas e pouco aprofundamento nos temas ao qual se refere (MACEDO, 2011). A medievalidade pode ser percebida nos livros didáticos e na maneira tradicional de ensino da Idade Média por meio dos

clichês, das frases repetidas à exaustão e das crenças que pouco se embasam na medievalística atual (exemplos clássicos são a coincidência entre Idade Média e Feudalismo; a noção de que a vida urbana e comercial desapareceu com a ruralização; e a idéia de que a sociedade medieval se resume aos que laboram, aos que oram e aos que guerreiam).” (PEREIRA, 2017, p. 176)

como também pode ser percebida em

manifestações lúdicas (festas, encontros, jogos de vídeo-game ou de computador) obras de divulgação (músicas, histórias em quadrinhos, peças teatrais, filmes), nas atividades de recriação histórica de torneios, feiras, festas, cutelaria ou culinária “medieval”, e na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural. (MACEDO, 2011, p.14)

Os festivais de recriação medieval encontram-se nesse conjunto de manifestações lúdicas da atualidade. Dessa forma, é possível considerar as representações do *Epic Festival* como medievalidade. Evidentemente, essas manifestações são voltadas para o entretenimento e não se destinam ao ensino de história, mas apresentam símbolos comuns para as pessoas, que os reconhecem como medievais. Esses símbolos são o que Chartier (2011) denomina como representações. Nesse caso, as representações partem das sociedades do presente formulando visões sobre o passado, necessitando das devidas intervenções da medievalística (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016). Considera-se, porém, que essas representações permitam que as pessoas sintam uma certa presença da Idade Média na atualidade, mesmo que se trate de uma presença imaginada e fictícia, reiterando as necessárias intervenções da medievalística. É

a partir dessa lógica que as representações da medievalidade podem se tornar úteis ao ensino de história. O professor pode se utilizar dessas representações da medievalidade como um ponto de partida para mobilizar os estudantes e propiciar meios de aprendizagem da história. É possível destacar como exemplo, para tal, a utilização de filmes como instrumento pedagógico (NÓVOA, 2008).

No entanto, apesar de os festivais de recriação medieval serem identificados como medievalidade, isso não significa que eles não possuam contatos com a medievalística e com as reminiscências medievais. No caso do contato entre medievalidade e medievalística, é possível que organizadores mais preocupados com o elemento histórico nos festivais de recriação medieval busquem conhecimento em pesquisas científicas sobre a Idade Média para a construção dos seus eventos. Contudo, essas possíveis pesquisas não estão sendo apresentadas de fato, e não se constituem como o objetivo principal dos festivais. Há, também, a possibilidade de as representações comuns ao público, pelas quais os participantes e criadores dos eventos reconhecem a Idade Média, sejam completamente frutos das obras de ficção apresentadas pela grande mídia do entretenimento. Existe, ainda, uma terceira possibilidade, a partir da qual as representações dos festivais possuam diferentes significados para seus criadores e participantes e, mesmo assim, sejam eles comuns que os remetam a um reconhecimento da Idade Média. Essas possibilidades se tornam um importante elemento que se busca investigar nas representações exibidas no *Epic Festival* enquanto destacam-se algumas possibilidades nos demais festivais citados na presente dissertação.

2.2 NO MUNDO DOS FESTIVAIS: DOS FESTIVAIS DE RECRIAÇÃO MEDIEVAL DA EUROPA PARA UMA NOVA TENDÊNCIA BRASILEIRA

Conforme exposto anteriormente, a realização de festivais de recriação medieval não é uma novidade para o mundo. Muitos festivais vêm acontecendo há mais de duas décadas na Europa. No Brasil, porém, é um fenômeno que apresentou um crescimento significativo a partir dos anos de 2016 e 2017. Por causa disso, busca-se explorar festivais do tipo partindo de uma perspectiva do estrangeiro para o cenário nacional, a fim de compreender o contexto geral de festivais no qual o próprio *Epic* se encontra.

Alguns festivais de determinadas regiões da Europa buscam reviver acontecimentos que marcaram as identidades e a memória das populações locais ao mesmo tempo em que

atraem turistas para suas celebrações. Exemplos disso são os festivais e feiras medievais da região da Toscana, na Itália. Esses festivais apresentam particularidades interessantes, devido a traços medievais ainda fazerem parte na arquitetura local. O festival de Monteriggioni, na Toscana, segundo reportagens do *site* da revista *Viagens*¹⁷ da editora Abril (2018), busca reviver o medievo em diferentes pontos, tais como a gastronomia, o artesanato, a encenação de batalhas medievais pelas quais a cidade teria passado, e até mesmo o dinheiro usado durante o festival que deve ser trocado por moedas dadas como unidades monetárias medievais da cidade. Esse festival em 2018 estaria em sua 28ª edição anual.

Além dos festivais italianos, é possível identificar festivais por toda a Europa. Outro exemplo é o Festival anual *Viking*¹⁸ de *Hafnarfjörður*, cidade na Islândia, relatado pelo *Guide to Iceland*¹⁹. De acordo com o site do *Guide to Iceland*, o festival recebe cerca de 250 a 300 pessoas de diferentes nacionalidades por ano, e dura quatro dias, nos quais a culinária, o artesanato e outras atividades estão voltados para a presença da cultura *viking* na região.

Os festivais de Monteriggioni e de Hafnarfjörður, bem como os demais festivais de recriações medievais europeus, possuem características específicas, e é possível perceber algumas delas em ambos os exemplos citados. A presença da arquitetura medieval, assim como a de prováveis manifestações folclóricas destes países, com certeza apresentam reminiscências medievais (MACEDO, 2011). No entanto, torna-se difícil determinar em que medida são de fato medievais os castelos e outros edifícios aos quais tenham sido atribuídas novas funções turísticas e que tenham sofrido modificações ao longo dos anos (MACEDO, 2011). É possível perceber que existe, nesses casos, o contato entre a medievalidade e as reminiscências medievais, pois tais festivais contam com as recriações da Idade Média lado a lado com a presença das continuidades do medievo, mesmo que estas já não sejam mais medievais. Essas localidades européias muito provavelmente sofrem de diversas influências para a construção de seus festivais, principalmente as que contribuam para as funções turísticas dos eventos. Também é importante ressaltar que a existência de castelos e outros elementos que um dia pertenceram à Idade Média consistem em uma presença e, ao mesmo

¹⁷ Disponível em: <https://viagemeturismo.abril.com.br/blog/piacere-italia/tudo-sobre-a-festa-medieval-de-monteriggioni-na-toscana/>. Acesso em: 23 set. 2018.

¹⁸ Termo comumente utilizado para referenciar os povos escandinavos que durante o período medieval promoveram invasões em diversas regiões da Europa como a Grã-Bretanha e a França, porém “O termo viking, nas fontes islandesas medievais, tem um sentido relacionado a empreitadas marítimas, seja de pirataria ou comércio.” (LANGER, 2015, p. 546)

¹⁹ Disponível em: <https://guidetoiceland.is/connect-with-locals/regina/the-annual-viking-festival-at-the-viking-village-in-hafnarfjordur>. Acesso em: 23 set. 2018.

tempo, uma ausência simbólica de um passado em comum para essas comunidades, influenciando por meio dessas representações, as concepções que as populações locais têm sobre si mesmas (CHARTIER, 1991), elementos com os quais os festivais de recriação medieval brasileiros não contam.

Quando comparados aos festivais europeus, é perceptível que os eventos brasileiros vêm surgindo, em sua maioria, na presente década, mas vêm criando nichos próprios de divulgação e espaços destinados aos consumidores dessa cultura. Um desses casos é o *site* Cena Medieval²⁰, fundado em 2015, com o intuito de divulgar encontros de recriações da Idade Média, entre outras informações sobre a temática medieval na contemporaneidade. Os elaboradores do *site*, apesar de não comparecerem a todos os eventos do ano de 2017, apresentaram um total de quarenta e quatro encontros referentes à temática medieval que ocorreram no país, o que demonstra o grande crescimento que estes têm apresentado no Brasil.

Analisando os encontros citados pelo *site*, percebe-se que nem todos são festivais de temática medieval. Alguns, por exemplo, são jantares ou feiras; outros, de fato, são festivais, porém voltados apenas à música de influência medieval. Também é possível perceber em uma minoria dos encontros relatados pelo *site* uma mistura declarada de elementos como o *rock*, o medieval e a fantasia medieval. Evidentemente, apesar disso, muitos festivais buscam uma proximidade maior com temáticas históricas e culturais. Dos eventos que informam a edição de acontecimento, existe um número considerável²¹ que se encontra entre sua primeira e terceira edições, o que contribui para demonstrar que se trata de um fenômeno recente. Por sua vez, o *Epic Festival*, objeto de análise, em 2017 encontrava-se em sua quinta edição e, até o momento, já contemplou sete edições anuais, de 2013 a 2019, estando entre os festivais que se propõem a apresentar, dentre seus temas, referências à Idade Média histórica.

²⁰ Disponível em: <http://www.cenamedieval.com.br/2018/02/retrospectiva-2017.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

²¹ Dentre os quarenta e quatro eventos citados pelo *site* em 2017, vinte e três não informam sua edição. No entanto, quatorze encontros declaram no título estarem entre sua primeira e terceira edições, enquanto apenas três eventos são mais antigos do que o *Epic Festival*, em 2017. Disponível em: <http://www.cenamedieval.com.br/2018/02/retrospectiva-2017.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

2.3 O *EPIC FESTIVAL* E A *EPIC*: HISTÓRIA DE SUA CRIAÇÃO E A DINÂMICA DO FESTIVAL

Em primeiro lugar, para que se entenda o que é o *Epic Festival*, é necessário que seja estabelecida a diferença entre o *Epic Festival* e a *Epic*. Apesar do nome parecido, o *Epic Festival* se trata do festival que está sendo analisado, enquanto que a *Epic* é a empresa que o promove. De acordo com sua página oficial no *Facebook*,²² a *Epic* é uma empresa destinada a planejar e realizar eventos temáticos. Entretanto, ao conferir os demais eventos realizados, percebe-se que apesar de a empresa não especificar sua dedicação em torno de uma temática específica, todos os eventos promovidos pela *Epic*, até então, estão voltados para a temática medieval. Quando se recorre a reportagens do *site* da rádio Gazeta do Jacuí²³, a empresa *Epic* é definida como uma produtora que foi criada especificamente para promover eventos de temática medieval, voltada para o “entretenimento e disseminação desta cultura” (GAZETA DO JACUÍ, 2005). Para explorar quais eventos seriam estes, recorreu-se aos materiais de divulgação oficiais da *Epic*. Foi possível perceber, então, que a maioria destes se trata de jantares que se referem à realização do próprio *Epic Festival*. Seria como se esses jantares funcionassem como uma espécie de propaganda para festival anual, quase como um pré-evento.

Apesar de o festival e a empresa que o promove serem duas coisas diferentes, a história dos dois é interligada, não sendo mero acaso o nome semelhante. Segundo reportagens do *site* da rádio Gaúcha Zero Hora²⁴ (2014), o festival teve sua primeira manifestação em 2012, com a organização de um aniversário temático por um grupo de amigos fascinados pela temática medieval. O sucesso da festa foi tão grande, que levou o mesmo grupo de amigos no ano seguinte, em 2013, a fazer algo semelhante, mas aberto ao público, dando, assim, início ao primeiro *Epic Festival*, com a temática *Viking* sendo o foco do festival.

Ao examinar os eventos promovidos pelo festival em suas páginas oficiais, foi possível perceber que desde sua criação, o festival se manteve anual, mas foi ganhando maiores proporções do que em 2013, apresentando diferentes temas dentro da grande temática

²² Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/>. Acesso em: 23 set. 2018.

²³ Rádio situada em São Jerônimo, interior do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://www.rdgazetadojacui.com.br/radio>. Acesso em: 17 nov. 2018.

²⁴ Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2014/07/Festival-medieval-em-Charqueadas-ocorre-neste-sabado-4563592.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

da Idade Média. Em 2014, o foco do festival foi voltado para a Grã-Bretanha dos saxões durante o início das invasões escandinavas, mas limitou-se à definição de festival medieval. Já em 2015, o foco foi a cultura celta. Nos últimos quatro anos, houve uma retomada da temática *viking*, sendo esta predominante sobre as demais até então.

Destaca-se, mais uma vez, que o *Epic Festival* tem sido o centro das atividades da empresa *Epic*. Ao longo dos anos, evidentemente, este é um quadro que pode vir a se modificar, talvez levando a empresa a explorar outros festivais temáticos. No entanto, também percebeu-se que o grupo que criou o evento aparenta entusiasmo pela temática medieval, assim como o seu público.

O festival em si conta com um funcionamento próprio e específico. Além de ocorrer anualmente no mês de outubro, ele vem sendo sediado desde 2014 no Parque Municipal de Eventos de Charqueadas no interior do Rio Grande do Sul. O festival tem a duração de aproximadamente 12 horas, começando durante a manhã e estendendo-se até a noite, com a possibilidade de espaço para acampamento.

As atrações oferecidas pelo festival são diversas e incluem uma feira, denominada mercado medieval, onde vendem-se jóias, roupas, bebidas, réplicas de armas brancas e outros objetos que remetam a uma memória de Idade Média histórica ou de universos de fantasia. Além desses materiais que estão à venda, é comum existirem outras possibilidades na feira como, por exemplo, a leitura da sorte e do destino por meio de runas²⁵ nórdicas, por pessoas que praticam uma manifestação de fé neopagãs inspiradas nas religiões não-cristãs da Idade Média. O festival também oferece aos seus participantes a possibilidade de praticarem esportes reconhecidos como medievais. Estão presentes nessa categoria o disparo de arco e flecha e o arremesso de lança ou machado. Os esportes de recriação medieval também aplicam-se a competições, nas quais os visitantes podem se inscrever em grupos ou separadamente, competindo com outros participantes, e nos quais os vencedores recebem prêmios e troféus.

²⁵ “A escrita rúnica era conhecida desde os séculos II-III na Germânia, sendo usado por toda a Idade Média entre os povos germânicos (continentais, insulares e escandinavos) e mesmo após suas cristianizações, paralelamente ao alfabeto latino, principalmente na Escandinávia. (...) Sua origem pode ser associada às escritas etrusca, paleolatina e rética” (LANGER, 2015, p.413) Existem vários tipos de runas, entalhadas nos mais diferentes materiais, utilizadas para comunicação, identificação, magia ou até mesmo representando símbolos cristãos. (LANGER, 2015)

Nas primeiras edições, a alimentação foi oferecida sem custo adicional pelo evento. Atualmente, os participantes podem levar seus alimentos ou comprar em um “mercado de alimentação medieval”, situado dentro dos limites do festival, enquanto que a bebida é oferecida à vontade pelo valor do ingresso. São comuns, também, atrações como apresentações de danças e *shows* musicais que fazem referência à Idade Média. Durante a noite, é acesa uma enorme fogueira central no festival, que, somada à música de inspiração medieval e às apresentações, fazem com que o clima de atavismo e imersão provavelmente alcance o seu ápice.

O festival conta com enredos romanceados em um cenário medieval histórico como pano de fundo para suas realizações. Estes serão explanados e aprofundados na próxima sessão dessa dissertação. O contato que os participantes têm com tais cenários remontados pelo festival ocorre por meio de um teatro interativo, no qual atores interpretando personagens fictícios e históricos interagem com o público. Nas diferentes edições do festival, foi possível ver representações de reis francos, de líderes celtas e de nobres saxões, assim como de *jarls*²⁶ escandinavos. Os participantes do festival também podem se organizar em clãs, nome dado aos grupos que participam das competições juntos. Esses clãs devem criar narrativas com seus grupos que precisam se encaixar na grande trama do festival, e enviar para os organizadores do evento.

Cabe ressaltar, também, que o uso de vestimenta que represente a Idade Média é obrigatório para os participantes do festival, bem como há um conjunto de normas e condutas que devem ser respeitadas para a participação no evento. Abaixo, as normas são elencadas em um quadro.

Quadro 1 – Normas de condutas do evento, 2015.

01- Não haverá venda de ingressos no dia e local do Festival.	10- Não é permitida a circulação de pessoas para além do campus do Festival, o qual será devidamente demarcado. Os participantes que desrespeitarem essa norma serão, primeiramente, advertidos; e, em caso de reiteradas advertências, serão retirados do
---	--

²⁶ Nobres que formavam a base da arisocracia escandinava. “Essa classes exercia uma influência muito grande nas assembléias regionais, sendo a constituidora do principal suporte militar de uma comunidade [...] o poder dos *jarls* era tão grande que dificultava a formação de um reino unificado.” (LANGER, 2009, p. 172)

	Festival.
02- É obrigatório o uso de vestimenta característica durante o Festival;	11- Todos os torneios possuem delimitação de idade: menores de 16 anos apenas poderão participar do concurso de melhor caracterização.
03- É obrigatória a apresentação de documento oficial com foto na entrada.	12- Máquinas fotográficas, filmadoras e utensílios pessoais são permitidos. Contudo, a organização do festival não se responsabiliza pela guarda de mochilas e bolsas.
04- Crianças de 0 a 5 anos incompletos, acompanhados com o seu responsável, não pagam ingresso. Contudo, ressaltamos que haverá fogueiras, pessoas transitando com bebidas alcoólicas, música alta e demais atividades que não são pensadas para o público infantil, então é de total responsabilidade dos pais zelarem pelos seus filhos, caso desejem levá-los.	13- É proibida a distribuição de cartazes, panfletos ou qualquer outra forma de divulgação sem a autorização prévia da organização do evento.
05- Menores de 18 anos devem estar acompanhados de seus responsáveis legais. Do contrário, devem apresentar na entrada um Termos de Responsabilidade assinado pelos responsáveis e autenticado em cartório.	14- É proibida a comercialização de qualquer produto dentro do campus do Festival, sem a devida autorização da organização do Festival.
06- São permitidas apenas armas brancas que não representem perigo. Armas brancas que apresentem fio perigoso ou que sejam pontiagudas, tais como facas, machados de lenha/machadinha, facões, foices/gadões, garfos e espadas de treino com corte, ficarão	15- É expressamente proibido o consumo de drogas dentro do campus do Festival. O visitante que infringir essa norma será retirado do evento imediatamente.

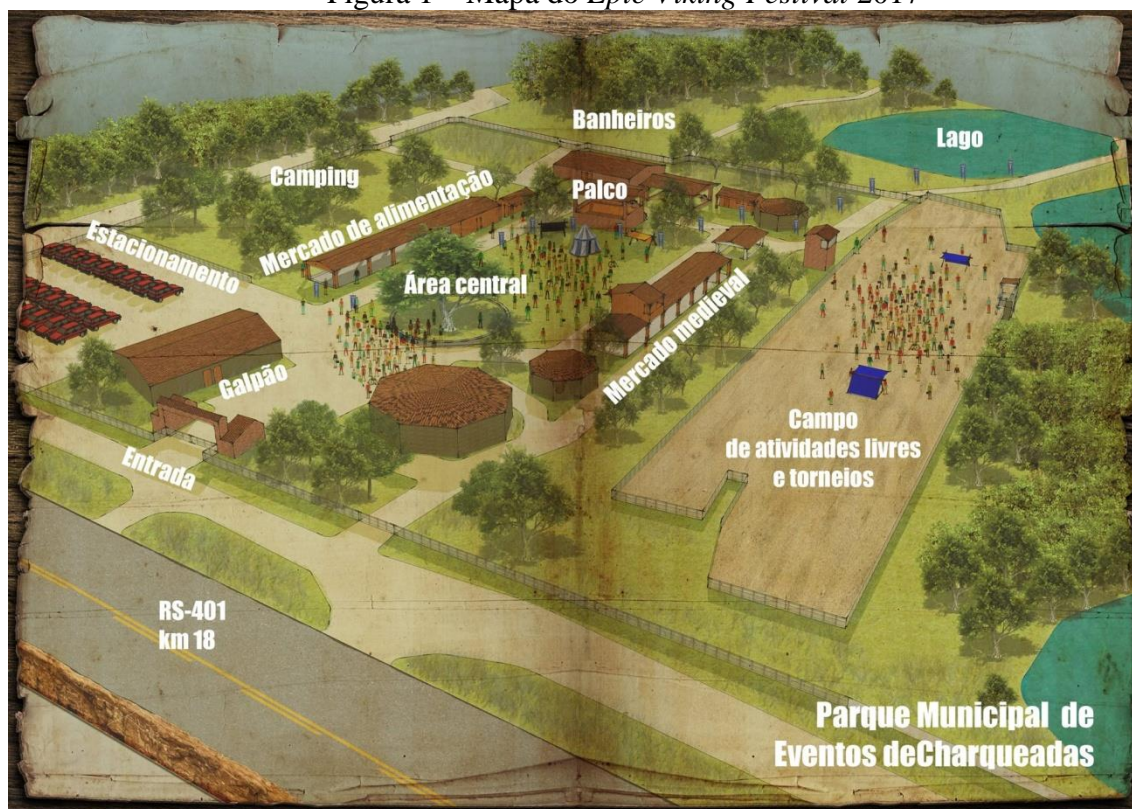
retidas pela organização e apesas poderão ser retiradas ao término do Festival. Réplicas são permitidas.	
07- É expressamente proibido o porte de armas de fogo no campus do Festival.	16- É proibido o consumo de álcool e cigarros por menores de 18 anos.
08- É vetada a entrada com animais de estimação, seja de pequeno ou grande porte.	17- É expressamente proibida qualquer manifestação de cunho racista ou de ofensa pessoal. Manifestações que possam ofender raça, opção sexual, etnia ou religião serão punidas com a retirada imediata dos envolvidos do evento, sem prejuízo da responsabilidade penal cabível.
09- Haverá estacionamento na modalidade livre e pago nos entornos do Medieval Festival. O estacionamento pago será guardado por seguranças da organização.	18- É expressamente proibido qualquer ato que represente dano efetivo ou ameaça de dano à integridade física de outro participante do Festival, à propriedade de outros participantes ou da <i>Epic!</i> No caso de brigas ou vias de fato, todos os envolvidos serão imediatamente retirados do Festival pelos seguranças.

Fonte: Página oficial do evento em rede social.

Disponível em: https://www.facebook.com/events/112481775769656/?active_tab=discussion. Acesso em: 4 mar. 2020.

Referente a todas estas atividades propostas pelo *Epic Festival* e à sua dinâmica, é apresentada abaixo uma imagem de um mapa do festival de 2017 e um quadro contendo o cronograma das atividades do mesmo ano. Ambos encontram-se disponibilizados na *Internet* pela organização, permitindo maior compreensão do espaço e de toda a prática do festival.

Figura 1 – Mapa do *Epic Viking Festival 2017*



Fonte: Página oficial do evento em rede social.

Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/gm.804721566372149/870484729773258/?type=3&theater>. Acesso em: 17 nov. 2018.

Quadro 2 - Quadro de atividades do *Epic Festival 2017*

Horário/Atividades	Descrição
11h- Cena 1: Apresentação dos clãs ao jarl Rollo	- Teatro interativo, em que os clãs (grupos organizados de participantes que enviam uma história de seu grupo referente ao enredo do festival) se apresentam para uma figura de autoridade do teatro, normalmente um rei ou nobre que, no cenário simulado, seria o promotor do festival.
11h- Alistamento de torneio individual	- Inscrição nas provas individuais. Como algumas acontecem ao mesmo tempo, os participantes precisam escolher entre as opções existentes.
11h- Montagem das barracas no <i>camping</i>	- Armação das barracas no espaço de acampamento, que é separado do espaço das demais atividades do festival.
12h- Atividade livre de arqueirismo	- Disparo de arco e flecha em um alvo, como atividade de lazer. O espaço é acompanhado por membros da organização, que supervisionam e instruem os participantes a

	respeito da técnica e segurança da atividade.
12h- Atividade livre de <i>archery tag</i>	- Um jogo no qual dois grupos tentam se atingir com flechas estofadas.
12h- Atividade livre de besta	- Disparo de besta e virote a um alvo, como atividade de lazer. O espaço é acompanhado por membros da organização, que supervisionam e instruem os participantes a respeito da técnica e segurança da atividade.
12h- Atividade livre de combate tático	- Batalha simulada com participantes usando armas brancas falsas, revestidas de material acolchoado.
12h- Atividade livre de arremesso de machado	- Tempo e espaço destinados ao arremesso de machado a um alvo como atividade de lazer. O espaço é acompanhado membros da organização, que conduzem a atividade de maneira segura e instruem os participantes nas atividades de lazer.
12h- <i>Workshop</i> de arremesso de machado	- Técnicas e prática de arremesso de machado ao alvo.
12h- <i>Workshop</i> de <i>Hema</i>	- Técnicas e prática de combate esportivo baseado em artes marciais Européias históricas (<i>Historic European Martial Arts</i>).
13h- Início do <i>open bar</i> de chope, vinhos, vodka, suco e água.	- Consumo de bebidas em uma caneca individual, distribuída em uma banca específica durante 10 horas.
13h30- Cena teatro 2: encontro real	- Apresentação de uma cena teatral da trama que se desenvolverá ao longo do festival, com participação do público interagindo com o enredo fictício.
13h30- Torneio individual de arqueirismo	- Competição de disparo de arco em alvo fixo.
13h30- Torneio de clãs: arrasta tronco	- Corrida entre membros de clãs puxando um tronco com uma corda, objetivando cumprir determinado percurso no menor tempo possível.
14h- <i>Workshop</i> de dança tribal: estilo tribal	- Oficina de dança tribal conforme a temática específica do festival.
14h- <i>Workshop</i> de <i>Hema 2</i>	- Técnicas e prática de combate esportivo baseado em artes marciais Européias históricas (<i>Historic European Martial Arts</i>).
14h30- Torneio individual de deflexão de flechas	- Competição em que os participantes tentam bloquear flechas com pontas acolchoadas utilizando-se de um escudo.
14h30- Torneio individual de tiro de balestra	- Competição de disparo de balestra (besta) em alvo fixo.
14h30- Torneio de clãs: <i>archery tag</i>	- Batalha simulada entre dois times representando exércitos, utilizando arcos e flechas inofensivas de ponta acolchoada.
15h- Apresentação de dança: estilo tribal	- Apresentações de danças.
15h30- Cena de teatro 3: o batismo	- Apresentação de uma cena teatral da trama

	que se desenvolverá ao longo do festival, com participação do público interagindo com o enredo fictício.
16h- Ritual do clã Aradia	- Descrição não encontrada
16h- <i>Workshop</i> de Hema 3	- Técnicas e prática de combate esportivo baseado em artes marciais Européias históricas (<i>Historic European Martial Arts</i>)
16h- <i>Workshop</i> de combate	- Técnicas e prática de combate esportivo que utiliza armas falsas revestidas de material acolchoado.
16h- Torneio individual de arremesso de machados	- Competição de arremesso de machado em alvo fixo.
16h- Torneio de clãs: contrapeso	- Duplas eleitas pelos clãs disputam a habilidade de se manterem equilibradas sobre um cepo de madeira
16h30- Cena de teatro 4: a luta	- Apresentação de uma cena teatral da trama que se desenvolverá ao longo do festival, com participação do público interagindo com o enredo fictício.
17h- Torneios de clãs de combate tático	- Batalha simulada entre dois times, representando exércitos rivais, usando armas brancas falsas, revestidas de material acolchoado.
17h30- Apresentação de dança tribal: estilo tribal	- Apresentação de espetáculos de dança.
18h- Cena de teatro 5: o anúncio	- Apresentação de uma cena teatral da trama que se desenvolverá ao longo do festival, com participação do público interagindo com o enredo fictício.
18h30- Torneio individual: tesouro do cego (<i>unissex</i>)	- Torneio no qual os participantes são vendados ao redor de um baú e precisam localizar um objeto que representa o tesouro.
19h30- Apresentação de dança tribal: estilo tribal	- Apresentação de espetáculo de dança.
19h30- Torneio de clã: <i>tug of war</i>	- Grupos eleitos pelos clãs se enfrentam em uma disputa de cabo de guerra.
21h30- <i>Show</i> da banda Dannah	- Apresentação musical.
20h- Dança do clã Aradia	- Apresentação de dança.
20h30- Torneio de Bardos (podem ser até três pessoas)	- Torneio de apresentação musical.
21h- Cena de teatro 6: o final	- Apresentação de uma cena teatral da trama que se desenvolveu ao longo do festival, com participação do público interagindo com o enredo fictício.
22h- Entrega de premiações	- Premiações para os vencedores das competições, tanto individuais quanto coletivas.
22h- Preparação e abertura do <i>camping</i>	- Participantes que pretendem acampar podem dirigir-se ao espaço do acampamento.

22h- Apresentação do clã Aradia	- Apresentação do clã.
22h- <i>Show</i> de encerramento da banda Yellow Kid	- Apresentação musical.
23h- Encerramento geral do evento	-Horário oficial de encerramento.

Fonte: Cronograma oficial do evento.

Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/gm.804721566372149/870484729773258/?type=3&theater>.

Acesso em: 23 set. 2018

Destaca-se, por último, nessa sessão, que as atividades expostas pelo festival apresentam algumas modificações sutis, de acordo com o ano, mas normalmente são atividades bastante semelhantes, mantendo as competições e atrações parecidas quando não exatamente iguais.

2.4 OS ENREDOS DO *EPIC FESTIVAL*

Uma questão interessante que foi comentada superficialmente na sessão anterior é que todos os eventos promovidos pela *Epic* costumam contar com um enredo que serve de pano de fundo para os festivais ou jantares. Pode-se dizer que essa trama é um dos pontos centrais do festival, que propõe uma imersão nos cenários de recriação medieval. Por meio desses enredos, os eventos vêm se interligando, atestando certa continuidade aos participantes e apresentando a recriação de cenários históricos com a presença de personagens fictícios e históricos. O surgimento desse elemento ocorreu no ano de 2014, demonstrando como os próprios festivais sofreram mudanças e adaptações desde sua criação. No entanto, a presença de uma narrativa desses cenários de recriação medieval é um elemento que se mantém até então.

Os participantes têm contato com esses enredos previamente, por meio de materiais oficiais divulgados *on-line*, que descrevem os acontecimentos desde o festival anterior até o festival atual, apresentando detalhadamente os cenários e os personagens que fazem parte da trama. Durante a realização do festival, os participantes encontram esse cenário recriado, bem como seus personagens, por meio do teatro interativo descrito anteriormente. Será apresentado a seguir um resumo das narrativas que serviram como pano de fundo para os festivais de 2014 a 2019, acompanhado por imagens das suas respectivas apresentações do teatro interativo.

No ano de 2014 foi realizado o *Epic Medieval Festival*. Esse evento teve seu enredo voltado para um cenário da Grã-Bretanha medieval, mais especificamente, a Nortúmbria. Nesse cenário, o personagem de um nobre saxão, denominado Leofric, o Sábio, buscava casar seu primogênito com a filha de um líder dos invasores escandinavos que se encontravam presentes na região. A união matrimonial foi o acontecimento imaginado para o festival de 2014. Essa edição em específico não conta com fotografias oficiais, motivo pelo qual não é apresentada nenhuma imagem do evento. Contudo, destaca-se abaixo um trecho dos textos disponibilizados para o público sobre a trama antes do evento. O texto é um dos materiais de divulgação do festival e destinava-se a apresentar o personagem Leofric por meio das palavras de um narrador que fala da perspectiva dos Saxões na trama.

Leofric de Humber, desde muito pequeno, teve contato com a selvageria dos povos nórdicos que tentaram durante gerações invadir a terra de seus ancestrais. Seu falecido pai, *Lord Hotar*, O Resoluto, foi um dos lordes Saxões que impediram o avanço das invasões *vikings* nas décadas que se seguiram às primeiras incursões. O território limite, onde estavam posicionadas as forças de resistência criadas e mantidas pelas gerações caídas de *Leofric*, ficou conhecido como Linha de *Humber*. Lembro-me do primeiro e inusitado contato que tive com Leofric. Ele explorava terras *vikings*, além da Linha de Humber. Não estava acompanhado de nenhum outro guerreiro e vestia roupas que lhe conferiam um ar mundano. [...] Entre os saxões, *Leofric* liderava como um *Ealdronan*, título que apenas os grandes senhores de terras podiam ostentar. Durante o período que passei entre seu povo, ouvi as pessoas se referirem a ele também por outros nomes, tais como O Sábio, O mediador, O espada Oportuna – títulos que, a princípio, pareciam indicar benevolência, mas que, na verdade, exaltavam a sua frieza tanto no campo de batalha como no campo político. Muitos dizem, inclusive, que foi exatamente a sua grande visão política que levou a Leofric a propor ao *Earl viking* inimigo um frágil termo de união de terras através do casamento dos seus descendentes. Recordo que entre os altos círculos saxônicos, a decisão foi vista primeiramente como sinal de loucura. Contudo, a inquietação durou pouco, pois bastou que *Leofric* reunisse seus pares para convencê-los de que aquela era a melhor forma de acabar com a ameaça nórdica. Eu estive presente nessa reunião, e devo reconhecer: *Leofric* era a verdade [sic] encarnação dos nomes pelos quais era conhecido, especialmente o de Espada Oportuna. (Página oficial da *Epic*, 2019)²⁷

No ano de 2015, foi realizado o *Epic Celtic Festival*. Neste, a ambientação se voltava para um local denominado *Gallohay*, um refúgio dos povos celtas. O cenário apresentava uma cerimônia de sucessão na liderança dos celtas, na qual a filha do antigo líder assumia seu novo lugar de comando. Além disso, esse festival apresentou conflitos entre os anglos e os celtas. O texto de divulgação do evento apresenta a narrativa de uma forma um tanto poética:

A Roda da Vida gira e espelha a Roda do Ano. Os poderes da luz, das sombras, da concepção e do decesso agora dançam e se movem através de toda a criação. A Roda se renova a cada ciclo, perfazendo um contínuo sem fim e convergindo para um único ponto. São as terras celtas há muito esquecidas, onde as brumas a cada

²⁷ Disponível em: https://www.facebook.com/search/top/?q=joriki%20hakkar&epa=SEARCH_BOX. Acesso em: 14 mar. 2019.

geração se tornam menos densas. *Gallohay* era como povos britânicos ao sul da Muralha de Adriano se referiam ao local. Localizada entre o mar e o território ânglico da poderosa Nortumbria, foi lá que a visão tido [sic] por um antigo druida levou [sic] o guerreiro e líder *Yrmo* a trilhar uma longa jornada, a fim de salvar o seu povo da destruição e do esquecimento. Para cumprir o seu destino, esse jovem guerreiro teve de abandonar sua filha recém concebida, seu povo e até mesmo suas crenças e partir para além das brumas. Muitos anos se passaram.... E quando *Yrmo* retornou à *Gallohay*, encontrou sua filha, *Ninue*, já adulta, como sua substituta à frente dos celtas. No entanto, poucos foram os meses que *Yrmo* compartilhou da companhia de *Ninue*, vindo a falecer de causas naturais. “O espírito do Senhor da Ravina regressara às brumas somente para entregar a sua filha a Coroa da Lua”, diziam os celtas. Assim, após a morte de *Yrmo*, os costumes prontamente ordenaram a cerimônia de sucessão da *Ninue*. E para isso, um dia festivo de muitos jogos, músicas, bebidas, comidas e danças foi organizado em *Gallohay*. Por outro lado – enquanto em *Gallohay* os celtas preparavam suas celebrações – nas terras da Nortumbria, os líderes ânglicos buscam resolver a Crise do Trono Vazio, pois o Rei Edwin, Ordem de Artur, e seu segundo filho, foram sequestrados dentro de seu próprio reino e sob a proteção dos seus guardiões. Durante muito tempo, esforços heróicos foram empreendidos para localizá-los; todos, contudo, resultaram em nada. Recentemente, porém, Edme, seu filho e sucessor, recebeu um sinal acerca do paradeiro de Edwin, cuja direção aponta diretamente para *Gallohay*. Segundo os rumores, Edme, junto dos mais exímios guerreiros anglos, seguirá rumo às terras celtas em busca do seu pai e irmão mais novo. São informações o que Edme procura, mas, se julgar necessário, não fugirá à vingança sobre todos aqueles que infringirem [sic] sofrimento a sua casa. É com base nesse cenário que a *EPIC!* tem o prazer de convidá-los para fazer parte do *CELTIC FESTIVAL*, onde uma cerimônia de sucessão será realizada e antigos povos rivais se enfrentarão. (Página oficial da *Epic*, 2019)²⁸

Figura 2 – Líder dos celtas de *Gallohay*, *Ninue*



Princesa *Ninue*, personagem posicionado à esquerda na foto.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.515973191891082/515974495224285/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

²⁸ Disponível em:

https://issuu.com/epicfestivals/docs/epic_celtic_festival?fbclid=IwAR2RnGugDA2Oq9qOvrURch4JoleiGfh4SMy8IgHI3tk-3ah6MfX8SLwn4uE. Acesso em: 14 mar. 2019.

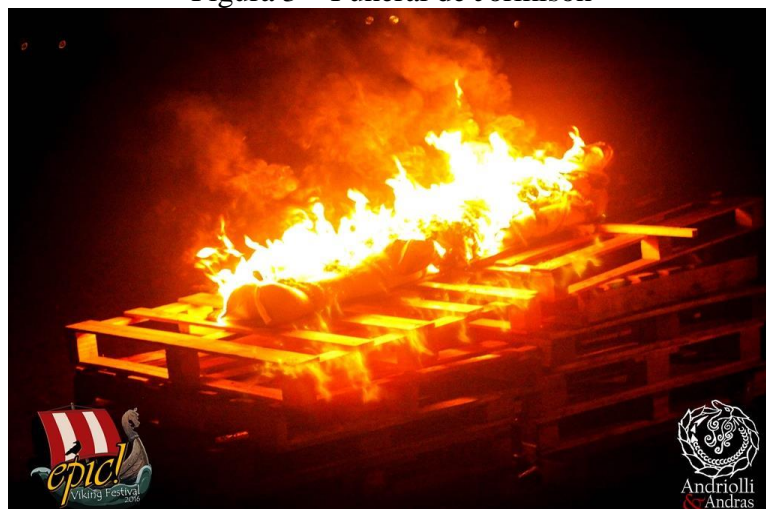
Em 2016, foi produzido um festival de temática *Viking*. Diferentemente das edições anteriores, agora os invasores escandinavos se tornavam protagonistas das narrativas apresentadas pelo evento. Nesse festival, o cenário é descrito como um reino nórdico estabelecido na Grã-Bretanha medieval pelos noruegueses e denominado *Farumheim*. O *Jarl* Joriki Hakkar, líder dos noruegueses, era o anfitrião dos participantes do festival. O acontecimento que se festejava nessa história eram os ritos fúnebres do Jorikison Hakkar, filho do *Jarl*, morto em combate pelos saxões. Abaixo é destacado um trecho do texto de divulgação do evento.

Joriki Hakkar foi um conquistador! Nada o descreveria melhor. Nascido para liderar e sobrepujar, Joriki sempre [*se*] destacou entre os *vikings*, tanto na força física e na ferocidade atroz com que batalhava, como no poder de comandar, que naturalmente parecia exercer sobre as pessoas. Tendo participado da primeira incursão *viking* a Britania, no ano de 793, Joriki ao lado de Erik Wolfstag (a época filho do herdeiro do *Jarl* Halfdan Wolfstag), comandou a destruição do mosteiro de Lindisfarne²⁹ e a chacina dos monges que lá residiam [...] Na Nortumbria, Joriki e seu povo promoveram uma campanha de morte e destruição contra os saxões estabelecidos próximos às enseadas onde os nórdicos desembarcavam. Após meses de guerra contra os saxões e a conquista de uma região considerável, Joriki decretou a criação de um novo Reino *Viking*, o Reino de Farumheim. Durante anos, Farumheim servia de casa e quartel general aos nórdicos da Britannia. Quaisquer tentativas dos saxões de atacar Farumheim falharam miseravelmente. Joriki era reverenciado e temido ao mesmo tempo. O ímpeto expansionista nórdico foi interrompido somente quando Jorikison morreu em batalha. Joriki ordenou que seus exércitos recuassem e que fosse realizado um festival como tributo para a morte do seu primogênito. (Página oficial da *Epic*, 2019)³⁰.

²⁹ Trata-se de um local real. Historicamente, o mosteiro foi saqueado por invasores escandinavos em 793 d.C. Tradicionalmente, historiadores consideram esse evento como um marco que deu início à era *viking*. Compreende-se como era *viking* dois momentos históricos, denominados como primeira era *viking*, do século IX ao século X, marcada por incursões marítimas hostis; e a segunda era *viking*, do século X ao século XI, quando houve o estabelecimento de dinastias escandinavas poderosas e a lenta aceitação do cristianismo. (LANGER, 2009)

³⁰ Disponível em: https://issuu.com/epicfestivals/docs/livro_das_eras_-_2016?workerAddress=ec2-52-91-208-250.compute-1.amazonaws.com. Acesso em 14 mar. 2019.

Figura 3 – Funeral de Jorikison



Queima de um boneco representando o funeral de Jorikison.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668630779958655/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Figura 4 – A mesa de *Jarl Joriki Hakkar*



Jarl Joriki Hakkar, o segundo da direita para a esquerda, recepciona, junto de seus fiéis, os clãs participantes do festival. Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668624349959298/?type=3&theater> Acesso em: 14 mar. 2019.

Em 2017, a temática do festival continua sendo a *Viking*, e é realizado o *Epic Viking Festival* novamente. A história de pano de fundo apresenta Rollo, um tataraneto de Joriki, que resolve promover a sua própria sorte em incursões ao território Franco. Após algum tempo, Rollo e o Rei da França Ocidental entrariam em um acordo que concederia ao primeiro o título de Duque da Normandia. Encenações do batismo católico de Rollo são apresentadas durante o evento. A narrativa promocional do evento sobre Rollo é reproduzida a seguir:

Rollo nasceu em meados do século IX, na Nortumbria. A região, há décadas, era dominada pelos *vikings* e governada pelos nórdicos da poderosa Casa Hakkar. Seu pai, o Rei Ulf Hakkar, era o bisneto de Joriki Hakkar, um dos lendários comandantes escandinavos que destruíram o Mosteiro de Lindisfarne em 793 *anno domini*, evento que marcou o início da Era *Viking* nas terras da Britannia. Rollo era filho ilegítimo de Ulf. Sua mãe, era uma mulher de poucas posses, morreu quando ele recém tinha completado nove anos de idade. Ela era a sua única família. Sozinho e ostentando o estigma de um bastardo, Rollo foi abandonado à própria sorte em uma floresta a mando, segundo dizem, do próprio Rei Ulf. Com ele, fora deixado apenas um escudo e uma espada, ambos produzidos não para uma criança, mas para um adulto. Por seis meses, ele sobreviveu sozinho nos ermos. Quando voltaram para buscar seu corpo, e principalmente seus equipamentos, encontraram-no vestido em peles de lobo, empunhando a espada rubra de sangue ressecado e restos do que antes havia sido um escudo. Após isso, o Rei Ulf ordenou que Rollo fosse treinado para futuramente servir ao reino. Apesar de nunca tê-lo reconhecido como seu herdeiro, Ulf passou a nutrir certo respeito por seu bastardo. [...] Rollo sabia que não herdaria trono algum, por isso, aos vinte e dois anos, reuniu os homens sob o seu comando e navegou para além do Canal da Mancha, aportando na Normandia, domínio dos Francos. Os anos iniciais da campanha de Rollo foram grandiosos. Já no primeiro ano naquelas terras, ele conquistou Rouan, cidade que futuramente se tornaria a capital do seu reino. No ano seguinte, Rollo sitiou por meses a grande cidade de Paris, enfrentando o Antigo Rei Franco, Odo- antecessor do atual Rei da Francia Ocidental, Charles III. Logo depois, ele e suas forças invadiram a famosa Chartres e atearam fogo na Catedral de Notre Dame da cidade. Quatro anos depois, enquanto ele saqueava *Bayeux*, outra proeminente cidade francesa, Rollo capturou Papie, uma das filhas do Lorde da cidade. Eles se casaram no ano seguinte. Depois de *Bayeux* o avanço das forças nórdicas sobre a Francia ocorreu de forma mais lenta. Alguns diziam que a felicidade encontrada em Papie era um dos motivos dessa mudança. Os *vikings* tiveram de esperar por quase vinte anos para a sua próxima grande conquista. No ano de 911, eles invadiram e destruíram Chartres pela segunda vez. Naquela mesma noite, o Rei Franco, Charles III, com medo que Paris fosse novamente sitiada, enviou um emissário e propôs a Rollo o acordo que o faria Duque. O pacto seria selado em Rouan, quando então seria promovido um Festival para todos os guerreiros e nobres, fossem eles francos ou *vikings*. Tal dia seria o anúncio de novos tempos. Rollo viveu até 932 *anno domini*. Ele foi tataravô-avô [sic] de Guilherme, O Conquistador, o primeiro Rei Normando da Britannia, cujo principal feito foi unificá-la e 1066 (Página oficial da *Epic*, 2019)³¹

³¹ Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/gm.794903880687251/859347814220283/?type=3&theater>
. Acesso em: 14 mar. 2019.

Figura 5 – Batismo católico de Rollo



Cena teatral do batismo de Rollo Duque da Normandia.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.879478942207170/879482008873530/?type=3&theater> Acesso em: 14 mar. 2019.

Em 2018, é mantida a temática *Viking*, e mais uma vez é realizado o *Epic Viking Festival*. Nessa edição do festival, um descendente de Rollo e atual Duque da Normandia, denominado Guilherme, o Conquistador, entra em uma disputa pela sucessão do trono da Inglaterra. Esta disputa gera conflitos e guerras até a vitória final de Guilherme sobre seu rival. A comemoração da vitória após uma batalha decisiva para Guilherme é o palco que sediou o festival de 2018. O texto promocional apresentou tópicos com as subdivisões “A história até aqui”, “A briga pelo trono inglês”, “Preparação para a batalha”, “A batalha de Hastings” e “Consolidação do poder”. Abaixo são apresentados esses escritos.

A HISTÓRIA ATÉ AQUI. Ano de 1028, nasce em Falaise, na região da Normandia, Guilherme, o Bastardo. Descendente de Rollo, o grande invasor *viking*, era o único filho do solteiro Roberto I, o Magnífico, Duque da Normandia, com Arlete de Falaise. Porém, Guilherme não pertencia integralmente à realeza, pois como seus pais nunca contraíram o matrimônio, era considerado um bastardo, filho ilegítimo (tido fora do casamento). Guilherme tinha apenas 7 anos de idade, quando seu pai veio a falecer, ao voltar de uma peregrinação à Jerusalém no ano de 1035. A morte prematura de seu pai, acarretou em [sic] muitas dificuldades para que ele recebesse o ducado, tendo que enfrentar a oposição de senhores feudais e de parentes, que não aceitavam a entrada de um bastardo na família. Porém, com o apoio de seu tio-avô, o arcebispo Roberto de Ruão, e do rei da França, Henrique I, conseguiu suceder ao [sic] ducado de seu pai, intitulando-se como Guilherme da Normandia. Com uma responsabilidade tão grande e ele tão criança, Guilherme possuía um bom número de tutores como também de possíveis assassinos. Mas as dificuldades aumentaram, principalmente após a morte de seu tio-avô, em março de 1037, fazendo com que a

Normandia rapidamente caísse no caos, com os membros da aristocracia lutando entre si, para ter o controle do jovem duque. O jovem duque teve que aprender a lidar com ameaças físicas desde muito jovem, de 1039 até 1040, cinco guardiões morreram, um até mesmo em seu quarto, enquanto ele dormia. Temendo pela vida de Guilherme, Gualtério, seu tio materno, tornou-se defensor e protetor do jovem duque e, por receio, foi ocasionalmente forçado a esconder o jovem na casa de camponeses. Resistindo a todas as dificuldades, quando Guilherme tinha apenas 15 anos, o Rei Henrique I de França o sagrou cavaleiro. Em 1046, com apenas 18 anos, Guilherme se viu diante de uma revolta dos nobres, quando opositores ao duque se uniram em uma rebelião centrada na Baixa Normandia, tentando apreender Guilherme em Valognes. Porém, ele escapou protegido pela escuridão, buscando refúgio com o rei francês. No início de 1047, junto com seu tio Gualtério e as tropas do Rei da França, Guilherme voltou à Normandia e sufocou a rebelião em cerca de um ano, sendo vitoriosos na Batalha de Val-ès-Dunes perto de Caen. Seu casamento no início da década de 1050 com Matilde de Flandres, forneceu a Guilherme um poderoso aliado no condado vizinho de Flandres. A união foi importante para sustentar a condição do duque, já que Flandres era um dos territórios franceses mais poderosos, com laços com a casa real francesa e com os imperadores romano-germânicos. Sua consolidação no poder permitiu-lhe expandir seus horizontes, e a partir de então, começou a colecionar sucessivas vitórias: em 1063, o duque conquistou a província francesa do Maine e, em 1064, sufocou uma nova rebelião dos nobres. A cada nova vitória, sua ambição aumentava. Assim, o interesse de Guilherme ultrapassou o Canal da Mancha e se voltou à Inglaterra.

A BRIGA PELO TRONO INGLÊS. Guilherme começou a almejar o trono inglês, pois era primo de Eduardo, o Confessor, Rei da Inglaterra que, na época, não possuía herdeiros. O duque da Normandia tinha planos de ficar em seu lugar, até porque, em 1051, o rei Eduardo havia indicado Guilherme para seu sucessor, por julgar que os normandos, que o havia [sic] protegido no exílio, eram seus únicos amigos. No entanto, havia outros interessados no trono e Guilherme não era o preferido pelos nobres ingleses. Em janeiro de 1066, quando Eduardo estava em seu leito de morte, com a influência dos nobres líderes da Inglaterra, nomeou o poderoso conde inglês Haroldo II, conhecido como Haroldo Godwinson, que era o principal nobre de sua corte, como seu sucessor. Haroldo II foi então coroado no dia 5 de janeiro, logo após a morte do rei. Guilherme, é claro, não ficou satisfeito, pois Eduardo havia lhe prometido a Coroa – e mais, Haroldo II também havia jurado apoiar sua reivindicação e o reconhecer como legítimo herdeiro. Assim então, estavam estabelecidas as bases de uma batalha pelo trono da Inglaterra.

PREPARAÇÃO PARA A BATALHA. Guilherme convocou um conselho de nobres e partidários ao seu governo, para decidir os detalhes sobre a invasão da Inglaterra. Para lidar com assuntos normandos, durante o período dos preparativos e da invasão, Guilherme colocou o governo da Normandia nas mãos de sua esposa, a [sic] quem ele tinha total confiança. Durante todo o verão, Guilherme montou uma grande frota de invasão e um exército recolhido a partir da Normandia e no resto da França, incluindo grandes contingentes da Bretanha e da Flandres. Passou quase nove meses se preparando para a invasão, tendo que construir sua frota do zero, que contou com quase 800 navios e um exército de 7000 homens. Em abril 1066, durante os preparativos, o cometa Halley apareceu no céu, e foi interpretado como um bom presságio sobre a invasão. Guilherme então reuniu suas forças em Saint-Valery-sur-Somme, e estava pronto para cruzar o canal da Mancha por volta de 12 agosto de 1066, mas a travessia foi adiada, por causa das condições climáticas desfavoráveis e também para evitar que fosse interceptado pela poderosa frota inglesa, pois informantes revelaram que as forças de Haroldo estavam implantadas ao longo da costa. Em 28 de setembro, Guilherme desembarcou acompanhado de seu tio, Gualtério, e seus dois irmãos por parte de mãe, Odo de Bayeux e Roberto de Mortain, na baía de Pevensey em Sussex. Em seguida, mudou-se para Hastings, algumas milhas a leste, onde colocou de pé um acampamento, com fortificações de madeira e ali fincou sua base. Isso fez com que Haroldo acabasse se precipitando em responder à ameaça, agindo com muita pressa ao invés de esperar reforços de Londres.

BATALHA DE HASTINGS. Em 1066, a briga pelo título de rei da Inglaterra era intensa. Haroldo II estava ameaçado tanto por Guilherme, quanto pelo rei Haroldo

III da Noruega, que também cobiçava a Coroa. Nesse período, alguns dias antes da chegada dos normandos em Sussex, com o apoio de Tostigo, irmão do próprio rei da Inglaterra, os noruegueses invadiram a Inglaterra pela Nortúmbria, mas o exército inglês conseguiu derrotá-los no dia 25 de setembro, em Stamford Bridge, perto de York, matando o traidor e o rei norueguês. A façanha, porém, não iria se repetir na batalha contra Guilherme. Haroldo II cometeu um erro fatal: mandou seu exército exausto marchar direto para o sul – na direção de Hastings, no condado de Sussex. Haroldo marchou com um exército de tamanho similar ao de Guilherme, por cerca de uma semana, fazendo uma média de 43 quilômetros por dia, em uma distância de aproximadamente 320 quilômetros. Embora o rei inglês tenha tentado surpreender os normandos, sentinelas de Guilherme relataram o avanço do exército inglês, dando oportunidade para que o duque da Normandia e seus soldados pudessem se preparar para a batalha. Guilherme então liderou seu exército de seu castelo e avançou em direção ao inimigo, fazendo com que Haroldo tomasse uma posição defensiva na parte superior do monte Senlac, a cerca de 9,7 quilômetros do castelo normando em Hastings. A batalha iniciou por volta das 9 horas da manhã, do dia 14 de outubro, e durou o dia todo. Ainda que os números de cada lado fossem aproximadamente iguais, Guilherme tinha tanto cavalaria quanto infantaria, incluindo muitos arqueiros, enquanto Haroldo tinha apenas soldados a pé e poucos arqueiros. Os normandos iniciaram com os arqueiros atirando sobre a colina, mas os soldados ingleses formaram uma proteção com parede de escudos, ao longo do cume, que foi muito eficaz no início. Após o ataque dos arqueiros, Guilherme enviou os lanceiros à frente, mas eles foram recebidos com uma barragem de projéteis, como lanças, machados e pedras. A infantaria e cavalaria também foram incapazes de forçar aberturas na parede de escudos, fazendo com que o exército de Guilherme recuasse com pesadas baixas. Algumas das tropas bretãs de Guilherme entraram em pânico e fugiram, fazendo com que os soldados ingleses fossem atrás dos fugitivos, expondo seus flancos ao ataque inimigo, até que eles próprios foram atacados e destruídos pela cavalaria normanda. Durante a fuga dos bretões, surgiram rumores de que varreram as forças normandas e que o duque havia sido morto, mas Guilherme mostrou-se ainda vivo aos seus homens, conseguindo restaurar a ordem entre eles. Utilizando da estratégia, os normandos fingiram duas outras retiradas, para mais uma vez atrair os ingleses em perseguição e expô-los. Quando as tropas de Haroldo perderam a disciplina e avançaram convencidos de que tinham vencido a batalha, foram pegos de surpresa pelos repetidos ataques dos arqueiros e da cavalaria normanda. Até que, na pressão da batalha, Haroldo acabou morto por uma flecha, que ao penetrar em seu olho, atravessou-lhe o crânio. A morte de Haroldo deixou as forças inglesas sem liderança, e elas começaram a entrar em colapso. Muitos dos homens fugiram, mas os soldados da casa real se reuniram em torno do corpo do rei e lutaram até serem destruídos pelo duque Guilherme, que chegou finalmente à vitória.

CONSOLIDAÇÃO DO PODER. O corpo de Haroldo foi identificado no dia seguinte à batalha, por meio de sua armadura e marcas em seu corpo. Seu estandarte pessoal foi apresentado a Guilherme, e depois enviado para o papado. Os ingleses mortos, o que incluía Leofivino, irmão mais novo do rei, assim como seus *housecarls*, foram deixados no campo de batalha. Estranhamente, Girtto, que lutava ao lado de seu irmão Haroldo, não foi encontrado. Gytha, a mãe do falecido rei inglês, ofereceu ao duque vitorioso o peso do corpo de seu filho em ouro pela sua custódia, mas sua oferta foi recusada por Guilherme, que ordenou que o corpo de Haroldo fosse lançado ao mar. Depois de esperar um pouco, Guilherme assegurou o poder em Dover, Kent, Cantuária e, ao mesmo tempo, enviou uma força para capturar Winchester, onde estava o tesouro real. Estas áreas garantiram a retaguarda para Guilherme e também a sua linha de retirada à Normandia, caso fosse necessário, possibilitando que sua esposa viesse em segredo lhe encontrar. A esta altura, todos os nobres sobreviventes ao sul da Inglaterra, já haviam se submetido ao governo do duque, passando a ser aclamado por eles, como o novo Rei da Inglaterra. Com a chegada de sua esposa ao forte de Hasting, Guilherme ordenou que fosse preparado um dia de festividades, para comemorar suas conquistas e incentivar seus seguidores ao destino final de sua incursão, a invasão de Londres. Neste dia, aliados de todas as regiões foram convidados a beber, comer, se divertir e jurar lealdade ao

novo Rei da Inglaterra, agora intitulado como Guilherme I da Inglaterra, O Conquistador! (Página oficial da *Epic*, 2019)³²

Figura 6 – A mesa de Guilherme, o Conquistador



Rei Guilherme, o Conquistador recepciona os clãs e propõe um brinde aos participantes. O ator que interpreta Rei Guilherme se encontra nesta imagem como o primeiro da esquerda para a direita.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.1117495865072142/1124879237667138/?type=3&theate>. Acesso em: 14 mar. 2019.

No festival de 2019, foi apresentada uma narrativa sobre uma líder guerreira da ilha de *Birka*³³ chamada Snefrid, que se passa no ano 840 depois de cristo. Snefrid liderava um grupo de guerreiras que derrotaram em batalha um *Jarl* que atormentava a população da ilha. Após esse feito, a personagem se estabelece como a nova *Jarl* de *Birka*, acontecimento na trama que criou o palco de imersão proposto pelo festival. A partir desse episódio, variadas propostas de casamento surgem para a personagem. Juntamente à protagonista, outras figuras do enredo discutem sobre a importância de Snefrid se casar. A própria personagem questiona-se a esse respeito por pensar constantemente em seu povo e no que seria melhor para ele. Abaixo encontra-se reproduzido um trecho da narrativa que apresentava a trama do festival de 2019.

Dia claro, sol raiando... Sequer uma única nuvem no céu! Parecia que os deuses haviam acordado de bom humor em Valhala, agraciando ao [sic] mundo com uma

³² Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1DIISIFDZrB_yt3D_1mlaggYRJBIVenVf/view. Acesso em 14 mar. 2019.

³³ Trata-se de uma ilha da Suécia.

prova de amor divino. Nenhum outro dia de inverno poderia ser tão brilhante quanto aquele, e na Terra nenhum humano mais intrigante do que Snefrid, a brava líder de cavalaria e nova *Jarl* de eleita de Birka. Bela guerreira alta e de medeixas castanhas, olhos penetrantes de um brilho tão denso quanto as estrelas, e uma altivez na voz como nunca antes havia ouvido em uma mulher anteriormente. Caminha sempre ereta, com um ar de mistério na face, porém em seu íntimo ainda alimenta dúvidas sobre o que conseguiria ou não fazer. Como toda pessoa, ainda lidava com suas inseguranças e confusões, mesmo que em seu exterior jamais demonstrasse as questões que a perturbavam. Havia treinado desde a tenra idade para se tornar uma senhora dos escudos, e jamais hesitara ao entrar em combate ao lado de suas companheiras de guerra. Ela demonstrava graça ao manejar a espada, leveza ao envergar um arco, e ainda conseguia cavalgar tão bem quanto a sua posição de líder de cavalaria exigia... Apesar disso, sua luta era mais do que insana violência, mas uma verdadeira arte da morte, hipnotizando a todas por onde quer que batalhasse. Foi ela, inclusive, que liderou a revolta contra o antigo *Jarl* Heringar, o qual sido instituído [sic] pelo desaparecido rei de *upsala*. Aquele homem comportara-se como um tirano desde o primeiro dia em que assumira tal posição, e não deu outra alternativa a Snefrid senão lutar pela derrocada de seu poder. Assim, reunindo suas guerreiras em um vasto campo de batalha, seu exército lutou contra o do homem desde o amanhecer até o pôr-do-sol, o qual intensificou os tons de vermelho que o sangue derramado pintou sobre a terra. Assim, depois de todos os esforços realizados, a líder de cavalaria conseguiu depor Heringar, e devolveu a liberdade ao povo de Birka. (Página oficial da *Epic*, 2019).³⁴

Figura 7 – A mesa de Snefrid, a *Jarl* de Birka



Jarl Snefrid em sua mesa, cercada por seus fiéis, recepciona os clãs visitantes do festival. A atriz que interpreta Snefrid está sentada na posição central da mesa.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: https://www.facebook.com/pg/epicfestivalspage/photos/?tab=album&album_id=1417714011716991&ref=page_internal. Acesso em: 4 abr. 2020.

É importante ressaltar que são apresentados, no presente texto, apenas os aspectos centrais dos enredos propostos pelo *Epic Festival*. Essas informações foram obtidas por meio

³⁴ Disponível em: https://www.facebook.com/events/470711370394189/?active_tab=discussion. Acesso em: 28 maio 2020.

dos materiais oficiais³⁵ dos eventos, nos quais as narrativas são explanadas de maneira mais extensa e detalhada, apontando diversos personagens e demais elementos referentes a eles. Para uma melhor visualização das temáticas exploradas pelo evento dentro do grande tema, a Idade Média, bem como dos acontecimentos que as histórias do festival buscaram representar, foi construído o quadro abaixo, contendo o ano, a temática descrita pelo evento e o acontecimento dentro de seus enredos.

Quadro 3 – Quadro de temáticas e enredos

Ano	Temática	Acontecimento
2013	Viking	Não há narrativa
2014	Medieval	Casamento
2015	Celta	Sucessão de liderança
2016	Viking	Funeral
2017	Viking	Batismo cristão
2018	Viking	Comemoração de conquista
2019	Viking	Disputa entre pretendentes

Fonte: página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/>. Acesso em: 16 maio 2019

Faz-se necessário ressaltar alguns pontos dos enredos dos festivais: o primeiro deles é a presença de personagens que existiram no passado em cenários históricos recriados. Esse elemento leva a perceber que o festival traz algum conhecimento histórico. Isso aponta para a possibilidade de contatos entre a medievalidade e a medievalística na construção das narrativas e dos cenários apresentados pelo *Epic*. Outra questão que surge é proveniente das temáticas propostas nos festivais: percebeu-se que os eventos são chamados de medievais, celtas e *vikings*. Partindo de um pressuposto de que todas as sociedades e culturas da Idade Média são medievais, isso levou a investigar o porquê de um dos festivais em específico se denominar medieval e os outros não. Quanto às temáticas abordadas pelo festival, outro elemento que chama a atenção é o de uma predominância da temática *viking* em relação às outras. As investigações e resultados obtidos são apresentadas no próximo capítulo.

³⁵ Disponível em: https://www.facebook.com/pg/epicfestivalspage/events/?ref=page_internal. Acesso em: 14 mar. 2019.

3 AS REPRESENTAÇÕES DA IDADE MÉDIA CONTIDAS NO *EPIC FESTIVAL*: A INVESTIGAÇÃO DAS FONTES

No presente capítulo, constam as investigações realizadas no que diz respeito às fontes utilizadas. Com o objetivo de mapear as representações da Idade Média presentes no *Epic Festival*, têm-se como ponto de partida as possibilidades apresentadas na introdução. Isso quer dizer que devido à luta entre representações, a investigação se pautou por compreender a presença das mídias, do ensino de história e da historiografia atual como influências para as representações mais recorrentes no *Epic*, bem como os significados atribuídos a elas. Para fazer uma análise dessas representações é necessário ter em mente que o *Epic Festival* se trata de um evento com múltiplos agentes envolvidos, que apresentam uma compreensão própria sobre a Idade Média e o festival. Portanto, a análise das fontes se pautou por compreender os elos comuns de entendimento apresentados por participantes, organizadores e expositores do *Epic Festival*.

A maioria das fontes foram as páginas oficiais do *Epic Festival* na *Internet*, que proporcionaram acesso a fotografias dos eventos passados, os enredos de cada festival já realizado e os seus materiais de divulgação. Além disso, foram utilizadas como fonte as reportagens de jornais, rádios e *sites* sobre o *Epic*, bem como entrevistas com os envolvidos³⁶ no festival, promovidas pela presente pesquisa, por meio da metodologia da história oral. Os materiais escritos permitiram um levantamento de diversas informações sobre o *Epic Festival*, já explanadas no capítulo anterior, que serviram como base para as buscas feitas nas fontes fotográficas e orais, apontando para alguns direcionamentos e levantando algumas questões.

As imagens registradas nascem de uma necessidade ou interesse de preservar uma cena (KOSSOY, 2001). Sendo assim, as fotos oficiais do *Epic Festival* buscam registrar momentos importantes para o evento, contendo representações da Idade Média que possuam destaque em relação a outras. As fontes orais fornecem, por meio de depoimentos, a possibilidade para os agentes do fenômeno estudado responderem questões importantes (ALBERTI, 2004) sobre os significados e as origens das representações que estes compreendem sobre o período medieval.

³⁶ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018-fev. 2020.

Assim sendo, o que será apresentado desse ponto em diante é um diálogo entre as fontes orais, fotográficas e escritas, a fim de mapear as representações da Idade Média expostas pelo *Epic Festival*.

3.1 A IDADE MÉDIA EM IMAGENS: DA ORIGEM ESTÉTICA DAS REPRESENTAÇÕES A UMA IDADE MÉDIA EM GUERRAS

Para analisar as fotografias, foi utilizada a metodologia apresentada por Kossoy (2001), que considera as fotografias fragmentos do passado, e não registros exatos e absolutos dele. Tratam-se de documentos que necessitam de análise e interpretação para possibilitar que seus valores históricos sejam explorados.

Torna-se necessária para todo o estudo que utilize a fotografia, uma complementação de outras fontes, a fim de preencher as lacunas não respondidas pela imagem. Sendo assim, as fontes escritas sobre o festival, tais como materiais de divulgação, os textos dos enredos apresentados como pano de fundo para os eventos e os demais conteúdos veiculados pela *Epic*, contribuem para compreensão das imagens.

Em toda análise de fotografias, faz-se necessário investigar quem foi o fotógrafo, quais eram suas motivações e a tecnologia por ele utilizada (KOSSOY, 2001). De modo que foram investigadas imagens oficiais do evento, cujos registros foram realizados por um fotógrafo contratado pelos organizadores do *Epic Festival*, considerou-se que o interesse desse profissional corresponde ao dos organizadores em divulgar seu evento. Assim, constatou-se que seriam apresentados os elementos mais importantes e que chamariam a atenção do público, ou seja, as representações da Idade Média mais recorrentes no festival. Em relação à tecnologia utilizada, sabe-se que em pleno século XXI faz-se uso de câmeras digitais.

Dentre as fotografias dos festivais, foram analisadas as do teatro interativo, porque os enredos apresentados percorrem temas históricos, a partir dos quais é proposta uma imersão aos seus participantes. Sendo assim, as encenações configuram grandes representações da Idade Média apresentadas pelo evento. Foram obtidos, também, resultados de demais fotografias de participantes e expositores, por conterem elementos significativos para responder a respeito das representações realizadas no *Epic Festival*.

A metodologia de Kossoy (2001) possibilita investigações nas imagens de cunho iconográfico e iconológico.

A análise iconográfica tem o intuito de detalhar sistematicamente e inventariar o conteúdo da imagem em seus elementos icônicos formativos; o aspecto literal e descritivo prevalece, o assunto registrado é perfeitamente situado no espaço e no tempo, além de corretamente identificado. (KOSSOY, 2001, p. 95)

A iconologia, por sua vez, busca, por meio dos vestígios deixados pela imagem, seus significados não visíveis, a sua essência do acontecimento, fazendo uma leitura das entrelinhas. (KOSSOY, 2001)

A presente pesquisa focou-se em analisar o elemento estético das imagens, ou seja, iconográfico. Isso se deu, porque os elementos contidos nas imagens ofereceram respostas sobre suas inspirações estéticas, que apontam para as origens das representações existentes no festival. Por meio da análise iconográfica, foi possível perceber, também, quais eram as mais recorrentes em todos os festivais e que significados eram atribuídos a elas.

No capítulo anterior, foram apresentados os enredos que serviram como palco para os festivais da *Epic*. Ressalta-se uma grande quantidade de elementos históricos nas recriações medievais dessas narrativas, tais como personagens que existiram no passado da humanidade em processos históricos que modificaram cultural e socialmente regiões da Europa medieval. Isso remeteu a uma possibilidade do contato entre a medievalidade exposta pelo evento com a medievalística. Contudo, alguns dos personagens e cenários explorados pelas narrativas do evento também já foram apresentados por materiais de entretenimento da grande mídia. Assim sendo, foram comparadas as cenas apresentadas no teatro interativo com as cenas de filmes e seriados que perpassam os mesmos temas, com o fim de identificar se as representações expostas pelo evento são oriundas de materiais midiáticos e de entretenimento.

O batismo do personagem Rollo foi um dos eventos apresentados pelo *Epic Festival* 2017. Esse mesmo personagem também teve uma cena de batismo apresentada pela série de televisão *Vikings*, já citada neste trabalho como uma das três séries mais procuradas pelo público no mesmo ano do festival. Foram percebidas algumas características estéticas desse batismo apresentado pelo teatro interativo semelhantes ao da série de televisão. São eles: o batismo feito a céu aberto e não dentro de uma Igreja, a maneira como o rosto de Rollo é mergulhado na água, bem como certas semelhanças entre os dois atores.

Figura 8 – O batismo de Rollo 1



Batismo de Rollo encenado pelo teatro interativo no *Epic Viking Festival* 2017.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.879478942207170/879481728873558/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Figura 9 – O Batimo de Rollo 2



Batismo de Rollo encenado pelo teatro interativo no *Epic Viking Festival* 2017.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.879478942207170/879481728873558/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Figura 10 – O batismo de Rollo na série *Vikings* 1



Fonte: Série *Vikings*. Direção de Michael Hirst. Irlanda: History, 2013.

Figura 11 – O Batismo de Rollo na série *Vikings* 2



Fonte: Série *Vikings*. Direção de Michael Hirst. Irlanda: History, 2013.

No *Epic Viking Festival* de 2016, o grande palco para o enredo apresentado pelo evento foram as invasões nórdicas na Grã-Bretanha medieval. Apesar de os personagens do teatro interativo do festival deste ano serem fictícios, eles também demonstraram uma estética muito semelhante a personagens da série de televisão *Vikings*. Os personagens que possuíam semelhanças percorriam pelos mesmos cenários históricos e embora apresentassem diferenças de personalidade, eram equivalentes no papel desempenhado em suas respectivas narrativas.

Jarl Joriki, referido no capítulo anterior como o protagonista da história do festival de 2016, conta com roupas e corte de cabelos semelhantes ao de Ragnar Lodbrok personagem de *Vikings*. Ambos os personagens representavam o líder das invasões nórdicas na Grã-Bretanha.

Figura 12 – *Jarl Joriki Hakkar e sua esposa*



Jarl Joriki Hakkar em sua mesa.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668624333292633/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019

Figura 13 – *Jarl Ragnar da série de televisão Vikings*



Fonte: Série *Vikings*. Direção de Michael Hirst. Irlanda: History, 2013.

Alusões a outros materiais lúdicos e midiáticos também estão presentes no festival. Na vestimenta de um dos participantes do evento, percebe-se uma clara referência ao universo de fantasia criado por J.R.R. Tolkien. Na imagem, especificamente, é possível identificar a presença de um símbolo muito presente nas adaptações da trilogia *O senhor dos Anéis* para o cinema. O símbolo no peito do participante remete a um reino fictício denominado *Gondor*, que tem grande importância dentro do universo criado por Tolkien.

Figura 14 – O símbolo de *Gondor*



Participante do *Epic Viking Festival* ostenta em sua vestimenta elementos do universo criado por J.R.R. Tolkien. Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668622613292805/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Figura 15 – Personagem de *O Senhor dos Anéis*



Imagem do filme *O senhor dos anéis: as duas torres*, apresentando o mesmo símbolo da roupa do participante do evento. Disponível em: <https://lotr.fandom.com/wiki/Faramir>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Foram encontradas, também, referências ao universo fictício da série de televisão *Game of Thrones*, da HBO, inspiradas nas *Crônicas de gelo e fogo*, de George R.R. Martin. A imagem, em específico, apresenta ovos de dragões semelhantes aos da série de televisão.

Figura 16 – Ovos de dragões



Expositor do evento apresenta artesanato inspirado em ovos de dragões da serie de televisão *Game of Thrones*. Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.668617763293290/668621746626225/?type=3&theater>. Acesso em: 14 mar. 2019.

Apesar de os elementos estéticos fazerem referência aos materiais midiáticos, tais como séries de televisão e filmes, as representações feitas pelos organizadores do festival no teatro interativo mantêm-se distantes dos elementos fantásticos, como fadas, dragões e magia. Em apresentações artísticas que acontecem durante o evento, porém, há presença de símbolos míticos e fantásticos.

Figura 17 – Figura mítica



Performance artística: momento de acender a fogueira do *Epic Viking Festival 2018*. Fotos oficiais do evento em rede social. Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/pcb.1120533514768377/1120527701435625/?type=3&theater>. Acesso em: 15 nov. 2018

Também foi identificada, nas fotografias, uma grande quantidade de vestimentas que representam guerreiros e guerreiras medievais. Ao analisarmos três elementos – os enredos apresentados pelos festivais, a sua dinâmica e as fotografias do evento – foi possível perceber que a representação de uma Idade Média voltada para guerras e guerreiros se faz dominante em todo o cenário. Nas narrativas criadas pelo *Epic*, guerras e conflitos estão presentes direta ou indiretamente em todos os festivais. Nas competições, é possível encontrar disputas de habilidades que em outras épocas seriam úteis a guerreiros, tais como o disparo de arco e flecha, o arremesso de lança ou machado, as disputas de força e os combates. Há, também, a venda de réplicas de armas brancas consideradas medievais, como espadas e machados, no “mercado medieval” do evento. Pode-se afirmar, com isso, que a representação de uma Idade Média belicosa tem sido um elo comum para o entendimento do período medieval para participantes, expositores e organizadores. Constan, abaixo duas imagens: a primeira (Figura 18), da prática do arremesso de machado, e a segunda (Figura 19), da competição de combate tático.

Figura 18 - Prática do arremesso de machado 2018



Essa ilustração pode se referir ao momento de competição ou de prática do arremesso de machados.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em:

<https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.1117495865072142/1117503381738057/?type=3&theate>. Acesso em: 16 maio 2019.

Figura 19 – Torneio de combate tático 2018



Participantes do evento durante as competições de combate tático.

Fonte: Página oficial do evento em rede social. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/photos/a.1117495865072142/1117501935071535/?type=3&theater>. Acesso em: 16 maio 2019.

Importante ressaltar algumas considerações sobre as investigações apresentadas acima. A análise iconográfica permitiu que fossem encontrados elementos estéticos nos festivais, semelhantes aos de materiais midiáticos, tais como séries de televisão e filmes. Isso demonstra a influência das mídias na formulação de representações sobre a Idade Média. Não significa, no entanto, que os objetos midiáticos sejam as únicas origens para as representações do medieval contidas no evento. O que concluí-se aqui é que as representações comuns aos participantes, expositores e organizadores do festival possuem uma estética midiática. Essa é uma informação importante para a compreensão e mapeamento das representações, pois mesmo que as mídias não formulem todo o entendimento sobre a Idade Média, é por meio de seus elementos visuais que todas as informações sobre o medieval vêm sendo reconhecidas pelos diversos agentes desse festival de recriação medieval.

Foi feita uma reflexão a respeito da predominância das representações de guerreiros e de uma Idade Média em guerras no festival, a partir das presença destes elementos nas sociedades do medieval. O imaginário medieval foi povoado pela representação do guerreiro. Le Goff (2009) afirma que figuras de liderança como Carlos Magno e Rei Arthur eram, acima de tudo, representados como grandes guerreiros. Mesmo se tratando de uma figura histórica e uma figura lendária, as construções de suas representações respondem aos anseios de suas sociedades. Conclui-se que, no caso da sociedade medieval, havia a necessidade de um líder forte e apto para a guerra. Isso acontece porque

a guerra foi, provavelmente, o assunto mais importante da elite política no início dos tempos medievais. As sociedades eram, em muitos aspectos, enraizadas na guerra e a mentalidade ou ideologia do guerreiro, impregnaram ideais, códigos de moral e ações, não deixando nenhuma parte da sociedade intocada pelo conceito de guerra. (HEDENSTIERNA-JONSON, 2006 *apud* PALAMIN, 2013, p. 103).

Contudo, apesar de a guerra ser um elemento presente no mundo medieval, o que justifica a importância da figura do guerreiro para estas sociedades, não se pode considerar este como o único elemento importante dessas culturas. É preciso ter especial cuidado com essa representação a fim de não reproduzir generalizações sobre o período, de uma Idade Média afundada em guerras e na barbárie. De fato, a guerra tocou profundamente as sociedades medievais, influenciando suas estruturas sociais e culturais. No entanto, a guerra e a violência também não deixaram de marcar, a seu próprio modo, outros períodos da história da humanidade. Os exemplos são diversos, tais como o das guerras mundiais, os conflitos bélicos contemporâneos, assim como o das figuras míticas do mundo antigo, nos quais heróis gregos e romanos eram muitas vezes representados pela figura de guerreiros.

3.2 ORGANIZADORES, PARTICIPANTES E EXPOSITORES: O QUE ELES TÊM A DIZER?

Em um evento com cerca de 500 participantes anuais, faz-se necessária uma seleção entre as fontes orais. Essa seleção foi baseada nos objetivos de mapeamento das representações e nas informações levantadas por meio das fontes escritas e fotográficas (ALBERTI, 2004). No caso do *Epic Festival*, a seleção pautou-se por analisar os depoimentos dos seguintes grupos: organizadores, líderes de clãs e expositores de performances artísticas ou materiais comercializados no festival. Os organizadores ofereceram respostas a respeito de todos os processos de recriação apresentados pelo evento. Os líderes de clã, uma vez que organizam grupos de participantes para o festival, puderam contribuir falando por todo o seu grupo e, além disso, por serem responsáveis pela construção de narrativas que incorporam-se à grande trama dos festivais, tiveram a possibilidade de colaborar apresentando as construções dessas narrativas. Já os expositores apresentaram representações da Idade Média que também circulam em meio ao *Epic*, por meio dos seus espetáculos de dança, de teatro ou musicais, e também por objetos vendidos dentro do evento.

Ainda no que tange à seleção das fontes orais, é importante explicitar que demais participantes que se mostraram solícitos também contribuíram com a pesquisa por meio de

suas trajetórias em relação ao *Epic Festival*, pois sabe-se que um maior número de entrevistas encorpa ainda mais os resultados obtidos (ALBERTI, 2004). Ademais, é pertinente ressaltar que além dos grupos supracitados, foi realizada uma entrevista com características de importância própria. Trata-se da entrevista com o primeiro participante ligado à área da história, que contribuiu para o festival com uma pesquisa sobre o contexto histórico recriado pelo *Epic Festival* em 2015. Esse elemento se torna natural na utilização da História Oral, pois é somente durante a pesquisa, conforme as descobertas, que o quadro de entrevistados se torna completo. Assim sendo, destaca-se que fontes antes desconhecidas podem assumir um papel de importância para a investigação (ALBERTI, 2004).

A presente pesquisa se valeu de um total de quatorze entrevistas. Dentre elas, estão: um dos criadores e organizadores do evento, a direção do teatro interativo, três líderes de clã, duas expositoras de performances artísticas, um pesquisador que contribuiu com a organização do *Epic* e seis participantes do festival sem ligação com organização ou liderança, dos quais um professor de formação em história. As entrevistas, em sua maioria, foram realizadas durante os festivais dos anos de 2018 e 2019. Para alguns casos, entretanto, foi necessário marcar um horário específico e realizá-las fora do evento. Isso se deu em decorrência de alguns entrevistados encontrarem-se ocupados com suas atividades no festival, preferindo que as entrevistas fossem promovidas em outro momento e local. Um dos participantes, especificamente aquele que colaborou por meio de pesquisas para o *Epic*, não esteve presente nos festivais dos anos de 2018 e 2019, o que tornou necessário agendar a entrevista em local e data diferentes do evento.

A condução das entrevistas ocorreu de maneira dialogada, fazendo uso de perguntas em aberto e fechadas. Para isso, esta pesquisa se utilizou dos cuidados éticos e metodológicos apresentados por Alberti (2004), que propõe a seguinte condução

O entrevistador ouve muito, mas também conduz a conversa; ou seja; também fala. [...] se baseia na crença de que uma entrevista conduzida em forma de conversa, na medida do possível prolongada, produz melhores resultados do que aquela em que o pesquisador não intervém diretamente. [...] isso não quer dizer que o façamos sem maiores cuidados. Ao contrário, conduzir uma entrevista procurando reduzir as influências do pesquisador sobre o depoimento requer muita atenção na hora de falar. Assim, se o que nos interessa é a experiência e a visão do entrevistado [...] não cabe, em uma entrevista de história oral, induzir o depoente a concordar com nossas próprias idéias sobre o assunto. Isto significa que se deve cuidar para formular perguntas abertas, que forneçam espaço para o entrevistado expor seu ponto de vista, independentemente de uma direção previamente traçada. [...] Uma vez tendo obtido do depoente sua versão sobre a questão proposta, pode acontecer que o entrevistador ainda queira colocar em xeque sua própria opinião a respeito. Nesse caso, ele pode

lançar mão da pergunta fechada, mas com o cuidado para conservá-la flexível (ALBERTI, 2004, p. 119-120).

O que se percebe nesse caso é que as perguntas utilizadas na pesquisa são previamente contruídas a fim de conduzir a entrevista para o seu foco de análise, mas isso não significa influenciar as respostas dos entrevistados. Dessa forma, procurou-se criar um ambiente agradável de conversa que permitisse que o entrevistado expusesse da maneira mais completa possível as suas concepções sobre o *Epic* e a Idade Média. Ressalta-se, também, que o próprio final da entrevista encontra-se em aberto, pois apesar de as perguntas estarem previamente estruturadas, ao longo da fala dos depoentes, no diálogo entre entrevistador e entrevistado, novas perguntas podem surgir (ALBERTI, 2004).

As perguntas previamente planejadas variaram de acordo com o envolvimento do entrevistado com o festival, e foram elaboradas especificamente para cada envolvido no evento. No entanto, algumas perguntas perpassaram todas as entrevistas. Essas questões eram sobre os seguintes tópicos: quais ambientes ou materiais despertaram o interesse pela temática medieval ou pelo *Epic Festival*, quais as fontes que o entrevistado se valeu para a construção de suas recriações medievais, e o que o envolvimento com o *Epic* modificou em relação à temática medieval para o próprio entrevistado ou outras pessoas com quem teve contato. A presente pesquisa considera que essas perguntas sejam fundamentais e complementares para que se possa compreender as representações de Idade Média apresentadas pelos envolvidos com o *Epic Festival*. Além disso, tais questionamentos contemplam as múltiplas influências ao longo da vida a partir das quais os entrevistados construíram suas concepções sobre o medieval. As perguntas também permitiram compreender o impacto que o próprio festival tem na relação entre a temática medieval e os envolvidos com o festival. O aparato tecnológico utilizado foram câmeras digitais, que captaram som e imagem dos depoentes. As entrevistas foram, também, arquivadas e transcritas.

Metodologicamente, o que permitiu a compreensão das representações compartilhadas entre organizadores, participantes e expositores do *Epic Festival*, foi a comparação entre as informações expostas pelos diferentes depoentes. Entende-se que a metodologia da história oral permite “estabelecer relações entre o geral e o particular através da análise comparativa de diferentes testemunhos, e de tomar as formas como o passado é apreendido e interpretado por indivíduos e grupos” (ALBERTI, 2004, p.19).

A partir dessas considerações metodológicas, estão apresentadas, de maneira descritiva, as entrevistas analisadas, com o especial atenção a trechos transcritos da fala dos entrevistados. Os depoimentos estão expostos na seguinte ordem: organizadores, expositores, o primeiro pesquisador da área da história a contribuir com a *Epic Festival*, líderes de clã e demais participantes do evento. Por fim, é feita uma reflexão acerca dos resultados.

3.3 POR TRÁS DAS CORTINAS DO FESTIVAL: ORGANIZADORES, EXPOSITORES E COLABORADORES DA *EPIC*.

Márcio Peres³⁷ é um dos organizadores e criadores da empresa *Epic* e do *Epic Festival*. Peres tem 36 anos de idade, é solteiro, estudante de Engenharia Civil e pesquisador bolsista nessa área. As perguntas destinadas ao entrevistado foram primeiramente sobre a sua trajetória pessoal em relação à temática medieval. Em seguida foram feitos questionamentos sobre o próprio *Epic Festival*.

Peres considera-se uma pessoa com interesse pela temática medieval e destaca que este apreço perpassa todos “os tipos de mídias que existem referentes a este assunto”.³⁸ Entre livros, filmes e séries, cita especificamente o autor Bernard Cornwell e a série de televisão, *Vikings*. Relata o entrevistado que o gatilho inicial para o seu interesse pela Idade Média foram os jogos de RPG³⁹, e completa que durante o seu ensino fundamental não teve aulas referentes à Idade Média, devido a uma mudança de currículo. No entanto, o entrevistado se considera uma pessoa que tem muita curiosidade pela história, e que durante o ensino médio as aulas vieram a contribuir muito para a criação de cenários que ele apresentava para os jogadores de RPG, uma vez que desempenhava o papel de mestre do jogo. Peres diz que chegou a pensar em formar-se em história, mas que acabou seguindo outros rumos depois.

O entrevistado⁴⁰ define o festival como “um evento de temática medieval, onde o foco é muita imersão e diversão. [...] além de todos os serviços agregados que geram o evento, o

³⁷ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

³⁸ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

³⁹ “A sigla abrevia a expressão *role playing games*, que quer dizer ‘jogos de interpretação de papéis’. O gênero foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, e inaugurado pelo jogo *Dungeons & Dragons*”. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/>. Acesso em: 5 abr. 2020. O jogo é dividido entre jogadores e mestre ou narrador do jogo, no qual os jogadores interpretam personagens dentro de uma história narrada pelo mestre.

⁴⁰ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

foco principal é imersão dentro do cenário medieval e diversão dos participantes”⁴¹. Peres também destaca ter um carinho especial pelo evento, pois foi uma criação sua em conjunto com mais três amigos. O festival, para ele, é algo que muitas pessoas do seu círculo de amizades gostam, e promover o evento lhe traz uma satisfação grande ao ver que as pessoas que compareceram se divertiram.

O criador do evento⁴² explica que a *Epic* se mantém como empresa, mas o lucro que oferece em retorno não é o suficiente para poder viver disso. Assim sendo, ele e os demais sócios mantêm outras atividades de sustento financeiro. Em relação à administração do evento, o entrevistado declara atualmente ser o único sócio em atividade, e que sem ele o festival já não existiria mais. Peres afirma se esforçar em manter o evento ativo, devido ao carinho por seu trabalho e por uma paixão pelo que faz.

Sobre a criação do evento, o depoente⁴³ confirma o que as fontes jornalísticas apresentaram sobre a *Epic* ter se originado devido ao grande sucesso em um aniversário temático entre amigos. Contudo, acrescenta que foram dois eventos fechados que vieram a chamar a atenção das pessoas, que manifestaram curiosidade e interesse por meio das redes sociais. Os eventos fechados referenciaram em diferentes edições os universos de Tolkien e *Game of Thrones*.

Devido às informações referentes aos eventos fechados, formulou-se uma pergunta sobre qual era o motivo que teria levado à mudança das ambientações de fantasia para as ambientações históricas apresentadas pelo *Epic Festival*. O entrevistado⁴⁴ respondeu que desde o início dos festivais abertos, tornou-se um consenso entre os organizadores do evento utilizar-se de ambientações históricas. Isso se deu devido a uma reflexão do grupo em considerar que todos os universos de fantasia, ou seja, que todos os romances e histórias de ficção surgiram de inspirações na própria história da humanidade. Sendo assim, queriam ter ambientações bem definidas para que os participantes se integrassem ao festival. Peres relata que os organizadores se esforçaram bastante para que as pessoas tivessem a impressão de realmente estarem em um tempo passado. O organizador também menciona que como nenhum deles possuía experiência na promoção destes eventos, pesquisaram muito sobre

⁴¹ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴² Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴³ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴⁴ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

outros festivais já existentes no Brasil⁴⁵ e na Europa. Em relação a estes, o depoente explica que as maiores inspirações vieram dos festivais europeus, mas que buscaram inovar em alguns pontos. Ressalta que se basearam no molde de recriação da Europa, mas escreveram suas próprias narrativas e enredos.

Uma vez que foi ressaltado anteriormente que os festivais possuíam em seus nomes definições temáticas, como *viking*, celta e medieval, com ênfase numa preferência pela temática *viking*, foi questionado ao entrevistado⁴⁶ o porquê de chamar uma temática específica⁴⁷ de medieval enquanto as outras estavam denominadas de acordo com culturas específicas. A resposta apresentada para essa pergunta veio a responder a questão, assim como sobre o motivo pelo qual existe uma predominância da temática *viking*. Nas palavras de:

Bom, é que a idéia principal da *Epic* e o que nós somos, somos uma empresa de organização de eventos de temática medieval, isto é o que nós somos, mesmo. Só que, por exemplo, a partir que nos começamos a fazer um elemento específico *vikings*, foi justamente porque vimos que esse era o que trazia maior público para a produtora. Então, nós resolvemos deixar este fixo como temática. Até porque, o ano que fizemos o celta teve pessoas questionando o porquê que nós não fizemos *viking*. É porque a temática *viking* tá [sic] mais em alta atualmente por causa dos seriados. Vão sair *spin offs* agora do próprio seriado *Vikings*, já tão [sic] bolando outros seriados baseados nele. Então, é uma coisa que tá [sic] muito na mídia e era uma coisa que nos trazia maior rentabilidade para a empresa. Porque a empresa tem que ser auto-suficiente também, né? Para se manter. Nós não podemos manter a empresa do nosso próprio bolso. E, então, como trazia maior público, esse nós resolvemos deixar fixo e também porque foi o primeiro evento que foi de temática *viking*. Mas o medieval foi justamente para estabelecer que nós éramos uma empresa de temática medieval. No caso, nós gostamos de explorar todas as histórias medievais. Só que, principalmente, ela era uma história sobre saxões só que também tinha a parte *viking*. É que a idéia principal era que quando nós uníssemos mais de um tipo de povo, nós iríamos deixar a denominação desse evento como medieval.⁴⁸

O entrevistado⁴⁹ também afirmou que no primeiro evento aberto ao público, em 2013, foram inicialmente oferecidos 100 ingressos, que se esgotaram rapidamente. Devido à grande procura, um segundo lote de 40 ingressos foi aberto. Apesar disso, muitas pessoas reclamaram pela falta de ingressos. No ano seguinte, a organização aumentou a capacidade do evento para 300 ingressos e esses também foram vendidos em pouco tempo. Entretanto, no ano de 2014,

⁴⁵ Os organizadores da *Epic* tiveram contatos com dois festivais mais antigos que o *Epic Festival*. Um festival era realizado no estado de Santa Catarina e o outro em Minas Gerais. No entanto, esses eventos passaram por vendas e modificações e vieram a ser fechados. Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴⁶ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴⁷ Temática apresentava os saxões como protagonistas do enredo no ano de 2014.

⁴⁸ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁴⁹ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

com a temática celta, algumas modificações⁵⁰ foram aplicadas ao evento, o que, segundo Peres, não permite saber se esse foi o motivo, ou a própria temática dos celtas que gerou o festival menos rentável até então. O evento de 2014 tinha previsão de 300 participantes, porém apenas 190 compareceram, fazendo com que o festival apenas pagasse os seus custos, e com dificuldade. Apesar disso, o entrevistado ressalta que nos anos seguintes os festivais mantiveram um público entre 500 e 600 participantes, e no ano de 2018 apresentou a maior concentração, com cerca de 700 pessoas. Sobre o público visitante do festival, o organizador comenta que existem pessoas de diferentes idades, mas que a faixa etária dominante é entre os 25 aos 35 anos, com um número equilibrado de mulheres e homens, apresentando leve predominância do público masculino.

Referente aos processos de recriação apresentados no festival, em específico, como ocorre a construção das tramas que são pano de fundo para os eventos, Peres declara que desde a criação do festival, em 2013, modificações ocorreram, até o ano de 2019.

Nós íamos atrás de fazer pesquisa, muitos de nós leram livros de história medieval ou de história de ficção da temática medieval. Então, nós iniciamos as histórias mesmo com o conhecimento que nós tínhamos e em busca de conhecimento. Todos nós, os quatro, pesquisávamos, apesar de ser um só um que escrevia a história. No início, era outro organizador, que é um dos sócios fundadores. No início era ele que fazia a escrita da história e eu contribuía com a parte [...] para escrever o teatro! Porque eu sempre fui, sempre participei de teatro. Desde os meus 18 anos eu participava de peças de teatro, então, aí eu tinha mais a ver com a parte do conhecimento cênico. Ele escrevia, todos nós quatro pesquisávamos o contexto. Um vinha com uma idéia, daí a gente dava uma pesquisada para ver se realmente tava de acordo com a história que nós estávamos apresentando. Mas, os quatro estavam sempre pesquisando para criar. Aí, após o passar do tempo, né? [sic] Como eu disse, todos nós, eu tenho, todos nós tínhamos outras fontes de renda de trabalho. Então, como ficava muito difícil para manter toda essa pesquisa, nós começamos [sic] a terceirizar com alguns colaboradores. Aí, no início tivemos a colaboração de amigos, de pessoas que já iam desde o primeiro evento, tipo o Daniel Cattaneo⁵¹, que ele nos ajudou no contexto histórico durante o terceiro ano de evento. Que foi o ano que fizemos a temática celta. E, após isso nós começamos a fazer parcerias. Atualmente, agora nós temos pessoas que são ligadas a algum ramo da história, fazendo pesquisa, nós, eu ainda continuo fazendo pesquisa para... porque normalmente o esqueleto, o rumo da história, parte de nós organizadores. Aí, quando

⁵⁰ Nos eventos de 2013 e 2014 o festival oferecia, pelo preço de ingresso, comida à vontade para os seus participantes. A partir de 2015, esse serviço foi retirado dos eventos devido ao grande trabalho e envolvimento que exigia da organização. Além disso, em 2015 foi feito um teste de transformar os lotes dos ingressos que até então eram divididos entre 1º e 2º lote com preços diferentes em um lote único com o mesmo preço. A partir de 2016 foi retomada a organização em mais de um lote de ingressos, mas a alimentação continuou não sendo oferecida pelo evento.

⁵¹ Daniel Cattaneo Pedroso é formado em história pela Universidade de Caxias do Sul e foi um dos primeiros participantes do *Epic Festival* e um dos criadores do clã *Porco Odin* (que será comentado adiante no texto). Faz-se necessário um adendo em relação a Pedroso e o autor desta dissertação. Oriundos da mesma universidade e participantes do mesmo evento, por meio da perspectiva da pesquisa-participante, facilitou-se saber as participações de Pedroso no *Epic Festival*. No entanto, somente no decorrer da pesquisa que a importância deste depoente como pesquisador contribuinte para a *Epic* se tornou clara. Daniel Cattaneo Pedroso é um dos entrevistados que constam no presente capítulo.

a gente começou a terceirizar algumas coisas das histórias nós só terceirizamos todo o conhecimento que tinha que ser trazido para levar até aquela história que nós estávamos querendo criar.⁵²

O organizador do evento⁵³ complementa que não existe um grupo fixo de pesquisadores para a *Epic*, e que essa variedade acontece conforme a disponibilidade destes. Os pesquisadores que contribuem são estudantes de história a pessoas que possuem formação na área.

Peres⁵⁴ também ressalta que suas preocupações com o contexto histórico recriado pelos festivais vão além do objetivo de imersão, afirmando que sempre teve cuidado para que as narrativas, mesmo sendo fictícias, não tomassem rumos diferentes dos que aconteceu no passado. O depoente declara que também procurou pesquisadores especializados na Idade Média para contribuírem com o festival.

Eu até já tentei entrar em contato com alguns núcleos de estudos de história. Por exemplo, tinha um núcleo de estudos de história medieval na UFRGS⁵⁵. Só que eu acredito que o grupo já, talvez, tenha sido, tenha acabado. Porque eu entrei em contato com eles e nunca tive uma resposta. Mas, nós estamos de portas abertas para fazer uma parceria, alguma coisa assim.⁵⁶

No que tange às pesquisas feitas pelo próprio entrevistado⁵⁷, o mesmo relata que as buscas feitas na *Internet* sempre tiveram cuidados específicos na investigação das fontes. Para Peres, isso é importante porque muitas das informações encontradas podiam ser apenas inventadas por quem as escreveu. Em relação às fontes, Peres destaca que existe certa dificuldade em encontrar materiais em português sobre alguns assuntos.

O organizador⁵⁸ revela que as narrativas apresentadas nos festivais fazem parte de uma linha do tempo, contendo todos os personagens e situações que aconteceram. Os festivais podem retornar nessa linha, apresentando eventos mais “antigos” do que o festival anterior, mas isso só veio a acontecer no enredo do festival de 2019. Essa linha do tempo apresenta ligações entre os personagens e as narrativas do *Epic*. O organizador, no entanto, menciona que não sabe se todos os participantes se dão conta desse elemento.

⁵² Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁵³ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁵⁴ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁵⁵ Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

⁵⁶ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁵⁷ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁵⁸ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

Em relação ao que revelaram as fontes fotográficas sobre uma predominância da estética midiática do público participante, foi questionado ao organizador do *Epic Festival*⁵⁹ como se dão as caracterizações do teatro interativo. Ainda, devido uma grande semelhança com a série *Vikings* em cenas e indumentárias, posteriormente questionou-se diretamente sobre a influência dessa série nas caracterizações. Peres responde que a série não tem influência direta para as vestimentas dos atores, e que até podem existir alguns pontos de inspirações, porém a maioria das caracterizações é construída baseada em investigações históricas. Essas revisões se estabeleceram por meio da *Internet* e também de um livro específico, que se trata de uma enciclopédia⁶⁰ sobre vestimentas e armas *vikings*. Quanto a essa questão, o entrevistado⁶¹ ainda enfatiza que as narrativas escritas e as escolhas dos atores não são influenciadas pela série. Nesse aspecto, é importante ressaltar que Peres fez alguns apontamentos sobre imprecisões históricas da série *Vikings*, a saber, sobre dois personagens de tempos diferentes que são apresentados como irmãos na série de televisão. Ainda em relação às vestimentas, o entrevistado comenta que muitas roupas são feitas pela própria organização (do desenho a costura) e que muitos tecidos e materiais são reaproveitados por questões financeiras, uma vez que o evento não conta com patrocinadores.

O organizador⁶² também expõe que nas narrativas do festival existe a exposição de mensagens morais consideradas importantes para ele. Peres relata que

Nós estamos lidando atualmente com uma era que principalmente as minorias têm que lutar muito para se manterem. [sic] Então, principalmente o feminismo, foi uma coisa que por muitos não é levado a sério. [...] Nas minhas pesquisas tive acesso a uma reportagem sobre a descoberta da ilha de Birka que se tratava de um esqueleto que até então por muitos anos... ele foi encontrado há um século, ele já foi encontrado. Ele havia sido enterrado com todas as honrarias de um grande guerreiro *viking*, machado, dois cavalos de guerra, espada, arco, todas as honrarias que um *viking* poderia ter.[...] final de 2018 se eu não me engano. Foi descoberto através de exames de DNA que diferente de tudo que haviam discutido até então, na verdade se tratava, então, de o esqueleto de uma mulher. [...] mostra uma pesquisa minha, que muitos historiadores brigam em relação a isso. Porque uns dizem que a mulher não tinha participação na sociedade *viking* e outros dizem que elas tinham, que elas também iam para os saques, elas também participam das invasões. [...] agora com essa descoberta desse esqueleto que através de exames de DNA foi descoberto que realmente era uma mulher, foi descoberto que existiu uma grande guerreira, provavelmente uma líder. Se eu não me engano, ela seria líder de cavalaria daquela região. E, Birka, Birka foi um grande local de comércio na era *viking*. Ela foi um ponto comercial super estratégico para as especiarias e coisas que os *vikings* levavam e tal. Então, para juntar, para criar essa história que o nosso interesse era justamente mostrar a força das mulheres, a força feminina. Trazer uma história para as mulheres que participam do nosso evento, nós resolvemos, então, utilizar dessa

⁵⁹ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁰ A presente pesquisa não teve acesso ao livro.

⁶¹ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶² Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

história dessa guerreira, que até então ela é anônima, até hoje não foi descoberto o seu nome, o que ela foi e tudo mais. Então, ali nós vimos que tinha um grande espaço para nos criarmos uma história de ficção, que poderia trazer mais imersão ainda pro público e que traria então essa força feminina. Tipo, mostrando que as mulheres também têm papel na sociedade e que é um papel importante.⁶³

Personagens que aparecem nesse mesmo enredo são identificados em uma relação com a contemporaneidade. Relembrando o festival de 2019, no teatro interativo, a líder da ilha de Birka enfrenta em combate singular outro *Jarl* guerreiro. Na narrativa, isso acontece devido a um pedido de casamento negado pela *Jarl*. Peres⁶⁴ salienta considerar esse personagem que enfrentou a protagonista do festival de 2019 como uma analogia para a figura de um homem que não aceita ouvir um não de uma mulher. Contudo, o organizador expõe que estas discussões não são o objetivo principal dos eventos e que foi devido a contextos externos ao festival em 2019 que o organizador achou importante apresentar tais elementos.

Peres⁶⁵ manifesta ter desenvolvido uma ainda maior curiosidade pela temática medieval por meio das experiências como organizador do *Epic*. O entrevistado também comenta sobre a curiosidade demonstrada pelos participantes do evento.

Muitas pessoas que entram em contato conosco para saber onde podem pesquisar mais, até mesmo para se inteirar mais dentro do contexto histórico do dia do evento. [sic] Mas, principalmente pré-evento acontece isso, pós-evento um lá que outro [sic] até questiona depois, mas principalmente pré-evento o pessoal é mais interessado a se adequar mais à história. Porque nós incentivamos o público a criarem as suas próprias histórias, né. A partir do momento em que nós desenvolvemos a parte dos clãs, isso foi uma coisa que choveu de *e-mails* dentro da nossa caixa de entrada questionando sobre os contextos que nos utilizávamos.⁶⁶

Por fim, o entrevistado⁶⁷ declara que no início dos eventos não foram utilizados personagens históricos nas narrativas, devido ao receio de serem criticados por historiadores. Porém, o festival foi se modificando com o passar do tempo e, atualmente, o *Epic Festival* apresenta personagens fictícios, personagens históricos e um enredo fictício dentro de um contexto histórico específico.

Julia Kieling Lucas⁶⁸ é a diretora do setor cênico existente no *Epic Festival*. Ela, que tem o teatro como profissão para além do festival, é responsável por coordenar o grupo de atores e escrever a dramaturgia apresentada nos eventos da *Epic*. Para ela, o *Epic Festival* possui duas características importantes: a proposta de precisão histórica apresentada no evento

⁶³ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁴ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁵ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁶ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁷ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

⁶⁸ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

e a valorização do teatro e da profissão dos atores. Isso porque os atores do teatro interativo são atores profissionais.

A depoente descreve o teatro interativo da seguinte maneira:

O teatro aqui neste evento, ele tem um papel de interatividade. Então, a gente cria uma dramaturgia, escrita por mim, mas criada coletivamente com a coordenação do evento e com a escritora da história. A gente cria momentos em que o público pode participar e interagir com os próprios atores, que é diferente de uma peça convencional em palco italiano. Então, o teatro ele acontece em um ambiente aberto com o público e atores em conjunto. Esse “momento” o teatro ele tem a ver um pouco com o acontecimento, essa relação de encontro público com os atores que estabelece o conteúdo teatral por si só. A gente tem um treinamento de atores pro evento. Por exemplo, a gente trabalha as lutas entre eles, porque tem batalhas quase todo o ano. Além disso, a gente também tem um trabalho em cima do personagem, inspirado na parte histórica, mas também na dramaturgia. A gente tem vários ensaios em cima disso e a gente acaba modificando várias coisas, trazendo elementos cênicos, objetos, a gente cria figurinos, também tem uma equipe esse ano que fez a maquiagem profissional inspirada historicamente nos *vikings*. Eu acho que esse encontro da teatralidade da história, ela se estabelece muito fortemente aqui, principalmente porque a gente consegue não apenas aprender sobre a história, mas também meio que vivenciar ela de alguma maneira através do teatro.⁶⁹

A entrevistada relata que, sobre a criação dos roteiros, existe um grupo de pessoas envolvidas.

A gente tem uma equipe de várias pessoas envolvidas. A gente tem um coordenador aqui do festival que nos chama de acordo com a nossa profissão. A gente conversa em equipe ainda sobre a temática, qual vai ser, através de documentos históricos. Por exemplo, esse ano foi inspirado numa ossada que foi encontrada numa tumba que achavam que era de um guerreiro *viking*, mas que descobriram que era de uma guerreira *viking* bem renomada. Então, a gente cria o roteiro em cima de artefatos históricos mesmo, assim! Além, da parte histórica a gente cria uma ficção, aí, né, os diálogos, por exemplo, algumas relações de personagens, as vezes rituais que a gente faz, mas todos embasados nesse contexto geral. Então, o roteiro, ele passa por vários papéis, assim, dentro da equipe. Tem o pessoal da parte de história, tem a menina que é escritora de livros de romance, tem eu que sou a parte do teatro, da dramaturgia, e, também tem os atores, tem a equipe de figurino, é um grupo muito grande. Quando a gente assiste parece uma coisa meio pronta, né? Mas, a gente demora meses para elaborar, para ter uma precisão histórica. Que, para o *Epic* é muito importante que não tenha, assim, nenhuma falha de roteiro. Por exemplo, a contextualização, a temática do que é abordado nesse festival, né, funeral, casamento etc. Então tem toda uma preparação assim, em grupo, com a gente apontando questões uns para os outros, o que a gente acha importante, relevante para o festival em si.⁷⁰

Ao ser questionada mais diretamente sobre a equipe de pesquisadores da história que contribui com o festival, a resposta da entrevistada foi a seguinte: “Sim, tem uma equipe da história. [...] basicamente acontece uma aula com o pessoal da história para gente. [...]

⁶⁹ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

⁷⁰ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

explicando o contexto que acontece, para a gente criar algo verossímil. [...] tem uma pesquisa, tem uma documentação⁷¹.

A diretora⁷² ainda destaca que o teatro interativo tem a capacidade de sensibilizar as pessoas e que muitos participantes comentam ter emoções despertadas por meio da interação com o teatro. Sentem, por exemplo, arrepios em meio a uma fala de um personagem. A partir disso, Lucas conclui que essa proposta de imersão no enredo apresentado é um dos objetivos do teatro, também.

A entrevistada foi questionada se alguma pessoa, ao assistir o teatro, demonstrou posteriormente mais interesse pela temática apresentada pelo evento. Sua resposta foi

Sim, o que acontece direto com a gente, a equipe do teatro, é que as pessoas elas assistem as cenas e depois nos procuram para perguntar “ah, aquele ator que eu vi é o personagem histórico tal?”. Daí, eu respondo ‘Sim é aquele personagem’ e a pessoa, por ter interagido com o personagem que o ator estava representando, se sente muito mais próxima daquilo que aconteceu, ela consegue assimilar muito melhor do que ela estivesse por exemplo lendo ou vendo uma série ou um filme.⁷³

Sobre a relação do grupo de teatro com as mídias que discorrem sobre os mesmos temas abordados nas apresentações, a depoente⁷⁴ declara que existe uma inspiração artística em filmes e em séries, citando especificamente a série *Vikings*. Contudo, ela ressalta que a equipe não busca fazer exatamente igual ao que é apresentado, e que são apenas inspirações para os atores. A entrevistada também relata que as caracterizações dos clãs que frequentam o festival chamam-lhe a atenção pela dedicação dos participantes.

Por fim, Lucas⁷⁵ expressa ser uma pessoa que demonstra interesse pela temática medieval, e que esse interesse surgiu devido à literatura por meio de romances históricos. Sobre o papel desempenhado no evento, a entrevistada afirma ter aprendido muitas coisas e ter tido uma curiosidade maior despertada por isso. Ela ressalta que é extremamente importante saber sobre o contexto histórico, para poder passar para os atores o que é necessário ser feito.

Um dos grupos de apresentações de dança do *Epic Festival* é denominado *Estilo Tribal Caravan*. O grupo em específico é responsável por apresentações artísticas e oficinas

⁷¹ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

⁷² Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

⁷³ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

⁷⁴ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

⁷⁵ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

de dança oferecidas aos participantes durante o evento. No ano de 2018, foram entrevistadas duas representantes deste grupo: Sabrina da Silva Ramos⁷⁶ e Gabriela de Lima⁷⁷.

Lima⁷⁸ é professora de dança há uma década na cidade de Caxias do Sul. Ramos⁷⁹ estuda e trabalha com danças tribais há cinco anos. Ambas informam que o *Estilo Tribal Caravan* foi fundado em 2017 e trabalha com uma linguagem artística não vinculada a uma cultura específica. Destacam, ainda, que o estilo de dança se utiliza de várias influências culturais, inclusive contemporâneas, como o *hip hop*. Sobre a visão que o grupo tem sobre o *Epic Festival* e a relação do grupo com o evento, explicam:

Então... a gente vê esta questão do festival que ele é mais voltado para a Idade Média, mas ele tem temáticas específicas do evento que já foi celta, *viking* e geralmente transita entre esses dois. E para a gente estar participando, a gente procura fazer um estudo desta temática para a gente poder agregar através do nosso trabalho. Então, se a temática é *viking*, a gente vai estudar um pouquinho para poder estar trazendo uma visão ou uma noção de alguma coisa que tem a ver com esta cultura. Eu acho que é uma oportunidade bem legal de estar oportunizando as pessoas [sic], não por estar em alta e por questão de modismo, mas de conseguir também mergulhar mais nesta parte cultural. De se interessar, talvez por primeiro por uma onda de modismo, e depois que consiga realmente estar estudando estar agregando na sua vida pessoal.⁸⁰

Sobre o estudo feito pelo grupo, Ramos complementa:

Então, o que a gente faz são adaptações. Por exemplo, hoje a gente preparou dois dos trabalhos que a gente vai apresentar. Eles são mais focados na questão da mitologia, de alguma história, de alguma coisa que tenha relação com eles. Então, a gente se apropria desta parte da cultura *viking* para fazer essa mescla com o que a gente faz.⁸¹

As entrevistadas⁸² alegam que a investigação sobre a mitologia se dá por meio de leituras de diversos livros. Contudo, o Google é uma ferramenta auxiliar, principalmente para as referências estéticas para os figurinos. As depoentes também ressaltam, sobre outras temáticas culturais, que utilizaram para as apresentações de 2018.

Inclusive, até a última dança que a gente vai apresentar hoje, ela é um pouco fora da cultura *viking*, só que a gente se apropriou dessa questão dos [sic] *vikings* serem conquistadores e terem muitos contatos com outros povos, outros comerciantes, então, tanto que a gente veio hoje vestida de nômade da África, da parte norte da

⁷⁶ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁷⁷ Gabriela de Lima. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁷⁸ Gabriela de Lima. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁷⁹ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁰ Gabriela de Lima. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸¹ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸² Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevistas realizadas pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

África. Então a gente meio que vai fazer uma dança mais voltada para essa cultura. Como se fosse uma intervenção dessa cultura na cultura *viking*.⁸³

Sobre os assuntos apresentados nos festivais, as entrevistadas⁸⁴ relatam ter familiaridade com alguns temas específicos, como, por exemplo, a cultura celta. Ressaltaram⁸⁵, também, que a experiência de apresentar as performances artísticas no evento contribuiu para que em alguns pontos fizessem investigações mais a fundo sobre tópicos sobre os quais conheciam apenas superficialmente.

Por fim, as entrevistadas⁸⁶ relatam um descontentamento com a educação básica, salientando terem aprendido muito mais sobre as temáticas apresentadas no festival por outros meios.

Então, quando a gente começa a se interessar por algumas coisas a gente percebe a deficiência do ensino que a gente recebe. O próprio sistema, independente [sic] de um professor ou outro. Mas eu acho que uma deficiência do próprio sistema de ensino que a gente tem, da forma como a gente aprende. A gente aprende não de uma forma que desperte a curiosidade. Então, eu acho que a o que eu aprendi mais sobre história ou sobre cultura eu vim a buscar depois mesmo. E a gente até começa a dialogar mesmo. Que pena que a gente não aprende dessa forma, porque poderia atingir mais as pessoas, trazer mais interesse. Eu acho que isso colaboraria muito, assim, para o crescimento da sociedade. As pessoas teriam uma visão diferente sobre história, sobre a construção, sobre a sua própria construção. Eu acho que seria uma visão e um comportamento diferente.⁸⁷

Reiterando a fala de Lima⁸⁸, Ramos⁸⁹ declara que “No fim, toda essa coisa de [sic], tu só descobre um assunto legal, tu lê só por cima, então fica faltando essa vivência maior dentro do assunto”.⁹⁰

Daniel Cattaneo Pedroso⁹¹ é graduado em história pela Universidade de Caxias do Sul e participou de diferentes edições do *Epic Festival*, inclusive do primeiro evento promovido pela *Epic*. Foi um dos fundadores de um dos maiores clãs visitantes do festival, o *Porco Odin*⁹². Pedroso também tem em sua trajetória o fato de ter sido o primeiro pesquisador da área da história que contribuiu com a *Epic*. O entrevistado atualmente não tem frequentado o evento e também não tem estado envolvido diretamente com o clã. No entanto, a entrevista

⁸³ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁴ Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevistas realizadas pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁵ Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevistas realizadas pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁶ Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevistas realizadas pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁷ Gabriela de Lima. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁸ Gabriela de Lima. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁸⁹ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁹⁰ Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

⁹¹ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

⁹² Por meio dos depoimentos orais, percebe-se que este clã em específico demonstra ser o maior clã em número de participantes do evento.

com Pedroso oferece elementos a serem explorados em diversos pontos, tais como as suas vivências enquanto participante do festival, criador de clã e pesquisador.

O depoente⁹³ se considera uma pessoa com interesses na temática medieval, e relata que esses interesses surgiram ainda quando era muito novo, por meio do jogo *on-line* para computador, *Tíbia*⁹⁴. Pedroso também informa que as músicas presentes no jogo falavam de temas que, para ele, eram sedutores, como narrativas épicas sobre cavaleiros medievais, bem como sobre a mitologia nórdica. O interesse por essas canções levou o entrevistado a se interessar por mitologia e, futuramente, como consequência, a se graduar em história. No entanto, o entrevistado explicita que o ensino básico não contribuiu para despertar o seu interesse pela história ou pela temática medieval.

Pedroso⁹⁵ declara que, antes de sua graduação, já pesquisava muitas coisas sobre mitologia nórdica, porém o curso de história veio a contribuir, apresentando métodos e referenciais teóricos. No entanto, o entrevistado ressalta que, no meio acadêmico, o que é oferecido sobre a temática é insuficiente em relação a outros temas estudados, e que precisou pesquisar muita coisa por conta própria em ambientes distantes das bibliotecas públicas e universitárias que tinha à disposição.

Em relação ao primeiro contato com o *Epic Festival*, explica:

Olha, provavelmente eu não me recordo ao certo, mas eu acho que foi pelo *Facebook*, a divulgação do festival. E aí, como eu tenho alguns contatos em Porto Alegre, na região metropolitana, acabei sabendo... No [sic] primeiro festival *Epic* que eu participei foi em 2013 em Arroio dos Ratos. Em uma chácara, no qual [sic] tocou o conhecido aqui em Caxias do Sul, o Bando Celta⁹⁶, que volta e meia tá [sic] tocando ali no *Mississippi*⁹⁷, e daí teve a oportunidade de frequentarmos esse primeiro festival. Então, era tudo muito novo, acho que foram cerca de 50 pessoas. Daí, montamos um pequeno grupo de Flores da Cunha, onde que eu resido, em Caxias, e acabamos indo. Daí, desde então, a gente começou a frequentar com mais assiduidade o festival. E, a partir do segundo ano a gente já foi com um grupo maior e com um clã. [...] que também foi uma demanda que o próprio festival deu como faculdade [sic] para os participantes fazerem, formarem seus próprios clãs.⁹⁸

⁹³ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

⁹⁴ Trata-se de um jogo de MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), que é uma adaptação do RPG para jogos eletrônicos e cooperativos. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tibia>. Acesso em: 5 abr. 2020.

⁹⁵ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

⁹⁶ “O Bando Celta é um grupo musical *neo folk*” Disponível em: <http://www.bandocelta.com/release>. Acesso em 5 abr. 2020.

⁹⁷ Bar temático que busca remeter aos bares de beira de estrada onde o *blues* é uma das principais atrações. Disponível em: <http://msdelta.com.br/caxias-do-sul/mississippi>. Acesso em: 5 abr. 2020.

⁹⁸ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

Sobre o nome do clã, *Porco Odin*⁹⁹, Pedroso¹⁰⁰ declara ter sido uma criação dele em conjunto com uma amiga, mesclando uma homenagem à serra gaúcha e ao gosto que ambos têm pela mitologia nórdica. O entrevistado também descreve como foi o processo de criação do clã.

Alguns focaram mais na questão da história, alguns focaram mais na questão da indumentária de cada um. No papel de cada um no grupo, não necessariamente todos precisavam ter personagens nesse grupo. Algumas pessoas foram para acompanhar, para conhecer o festival, já não fazem mais parte do clã. Mas, no princípio a gente escreveu uma história do clã e deixou tudo bonitinho, até para poder fazer uma apresentação mais formal lá no dia. A gente fez toda uma questão simbólica, a gente criou o logo do clã com um “porquinho”, fez a bandeira e tudo mais.¹⁰¹

Ao descrever o processo de criação do clã, Pedroso¹⁰² também fala sobre os rumos tomados por esse grupo, que hoje vão além do próprio acontecimento do festival da *Epic*.

[...] eu não tenho tido muito contato atualmente, mas eu acompanho. Nós temos um grupo no *whatsapp*, volta e meia surge alguma opinião para estar discutindo os próximos eventos, que não só o *Epic*, tem outros eventos em outras cidades. [...] tem acontecido alguns festivais de tema medieval. O clã tá sempre na ativa aí, discutindo questões de formação do clã e até para comemorar, fazer festividades. [...] O clã ficou auto-suficiente. Assim, as pessoas foram se engajando... olha eu acho que passou mais de cem pessoas no clã. [...] Mas o grupo forte é por volta de dez pessoas.¹⁰³

O entrevistado¹⁰⁴ relata que em seu tempo de clã, nunca houve especificamente um líder único. Apesar de o festival exigir que exista um representante e uma amiga ter desempenhado esse papel, as escolhas eram feitas por meio de ações compartilhadas. A própria história fictícia do clã, criado para ser incorporada à trama do festival, foi uma criação conjunta.

Uma figura que tenha me inspirado em fazer o clã, até pela questão da série, toda vez que eu fiz, foi o Ragnar Lodbrok, do *Vikings*. Enfim, não necessariamente seguindo a estrutura [...] até porque cada pessoa que frequenta, que frequentou o clã, tinha uma bagagem e noção de medieval, muito particular. Então, como a gente decidiu compilar contos particulares de cada um, então, não necessariamente ele ficou restrito a uma temática [...] tipo, tinha pessoas que gostavam mais, sei lá, das cruzadas. [...] então utilizava mais dessa referência para colocar em seus personagens, dentro das histórias. O meu nome, em particular, era Cavanhas, o sem

⁹⁹ Para os descendentes de imigrantes italianos na serra gaúcha, falantes ou que têm contato com o dialeto *talian* (vêneto brasileiro), existe uma popular expressão semelhante ao nome do clã, a saber, “Porco Dio”. Essa expressão normalmente é utilizada como uma blasfêmia, e corresponde, portanto, a um jogo de palavras para dar origem ao nome do clã.

¹⁰⁰ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰¹ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰² Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰³ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰⁴ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

cabelos. Porque na época eu raspava a cabeça. Uma referência ao Ivar Sem Ossos. Me inspirei no Ivar para colocar esse meu nome.¹⁰⁵

Em relação à inspiração no personagem Ivar Sem Ossos, Pedroso¹⁰⁶ alega que este se tornou conhecido por meio de suas leituras, muito antes de ele aparecer na série de televisão, pois Ivar também foi um personagem explorado na série *Vikings* anos depois da criação de seu personagem.

O entrevistado¹⁰⁷ relata ter tido a atenção despertada devido ao encontro de representações de múltiplas Idades Médias por meio das vestimentas dos frequentadores do evento. Diversos participantes compareciam com roupas que referenciavam diferentes culturas do período medieval, tendo citado como exemplos o Japão e a inquisição espanhola. Pedroso reitera que a maioria das roupas, no entanto, eram representações de nórdicos, *vikings* e saxões. Para o depoente essa maioria era resultante dos materiais cinematográficos e as crescentes pesquisas sobre o assunto.

Sobre a sua participação como pesquisador para o *Epic Festival*, Pedroso¹⁰⁸ afirma que:

Teve uma questão exclusiva, que foi em 2015 que eu participei contribuindo, de certa forma, com a organização do evento também. Então, foi uma participação em 2015, no qual [sic] o tema do festival eram os celtas e me coube então, a convite do grupo que organiza o festival, fazer uma pesquisa com relação aos celtas, para que eles pudessem estar estruturando a própria história, que volta e meia, sempre tem uma história até com dramaturgia por parte dos organizadores do festival, lá no evento. Então, eu fiz essa pesquisa até para dar subsídios para eles e até para divulgação do próprio festival.¹⁰⁹

O entrevistado¹¹⁰ explana que, na época, esse convite aconteceu devido aos organizadores saberem que ele era graduando em história. Relata que, nessa edição, ele teria sido o único pesquisador da área da história a contribuir com o evento. Sobre sua pesquisa, Pedroso reforça que lhe faltavam materiais físicos à disposição, tanto em relação aos que possuía quanto nas bibliotecas em que pesquisou. Por esse motivo, o entrevistado recorreu aos PDFs da *Internet* e ao *blog* do escritor, pesquisador e atual proprietário de canal no *YouTube* Claudio Quintino Crow¹¹¹.

¹⁰⁵ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰⁶ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰⁷ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰⁸ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹⁰⁹ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁰ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹¹ Trata-se de um pesquisador e tradutor que vem se dedicando a estudos referentes à cultura celta. (QUINTINO, 2002)

Encontrei um portal bem interessante, que inclusive, o autor, ele é *youtuber* hoje. Claudio Quintino Crow, Crow de corvo. Nesse *blog* que ele tinha, tinham muitas fontes de vários eixos temáticos dentro da cultura celta. Desde a antiguidade antes de Cristo até o fim dos povos celtas, depois da dominação romana. Foi através desse portal que eu tive minhas fontes. Eu selecionei, né. Porque tinha muitas coisas para serem exploradas. Então, eu priorizei alguns temas de interesse pessoal. Eles disseram que eu tinha liberdade de criação do conteúdo para a divulgação do festival. Então, me voltei em alguns temas que me interessavam mais.¹¹²

Sobre os temas que lhe interessavam, o entrevistado¹¹³ apresenta a seguinte explicação:

Eu gosto muito de partir de conceitos basilares para falar [*sobre*] alguns temas. Eu lembro que eu pesquisei o termo celta, da onde que surgiu o celta. Que no Anglo-Saxão, assim como no inglês, se fala *Celtic* [...] Mas, na realidade na origem se falava “*keltic*”¹¹⁴, um fonema diferente com K, mas se escreve com C. E, também, eu trabalhei muito a questão do feminino, como as mulheres eram protagonistas dentro dessa sociedade, quais os direitos que elas tinham, qual tipo de ocupação que elas tinham nesse contexto. Talvez tenha sido esse um dos últimos temas que eu mais me debrucei na Idade Medieval, que foi a questão do feminino. Ao menos nas civilizações ditas pagãs, as mulheres tinham uma certa autonomia com relação às mulheres que a gente tem mais conhecimento no ocidente medieval cristão. Elas tinham um protagonismo maior dentro da sociedade, uma série de direitos protegidos.¹¹⁵

Sobre a pesquisa referente às mulheres pagãs, Pedroso¹¹⁶ explica ter tido o interesse despertado tanto pelo passado quanto pelo presente, porque:

Percebendo talvez algumas mazelas do tempo presente e já tendo conhecimento de algumas coisas que aconteceram, ocorreram no passado, a gente tenta ter algum subsídio que dê conta de trazer alguma coisa. Talvez que foi até enterrada, mas que a gente possa resgatar algumas coisas que foram [...] muito estruturantes em um período da história e que talvez possam estar sendo ressignificadas e trazidas para agora.¹¹⁷

Por fim, ao ser questionado sobre sua visão de docência em história, o entrevistado¹¹⁸ considera o festival como

Um excelente recurso didático, não necessariamente para os alunos de formação, mas para pessoa em geral. Estar participando, estar tendo contato com este tipo de temática, até porque as pessoas que proporcionam esses eventos, geralmente, na maioria das vezes, possuem algum conhecimento, inclusive técnico. Para a feitoria, seja de artigos de vestimenta, de ferramentas, sejam... até mesmo da parte histórica que as pessoas têm bastante conhecimento, então é legal, assim como professor, [...] estar podendo ir frequentar esses eventos e se possível de forma empírica estar levando pessoas, estudantes, para estar tendo esse contato.¹¹⁹

¹¹² Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹³ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁴ A escrita dessa palavra foi feita com a finalidade de apresentar a pronúncia reproduzida pelo entrevistado.

¹¹⁵ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁶ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁷ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁸ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

¹¹⁹ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

3.4 LIDERANÇAS “MEDIEVAIS” E OUTROS: ENTREVISTAS COM OS LÍDERES DE CLÃ E DEMAIS PARTICIPANTES DO *EPIC FESTIVAL*.

Devido ao entrevistado anterior ser um dos fundadores do Clã *Porco Odin*, a primeira entrevista dos líderes de clã a ser apresentada por essa dissertação é da atual líder do clã supracitado. Thaianne Fulcher Travi dos Santos¹²⁰ é natural de Porto Alegre, mas reside em Caxias do Sul, tem 29 anos de idade, é casada e atua profissionalmente com maquiagens e cabelos, além de trabalhar como modelo.

Santos¹²¹ relata ter interesse pela temática medieval desde criança, e que esse gosto teria sido aflorado por meio da literatura de fantasia. Entre os livros citados pela entrevistada, estão *O Senhor dos Anéis* e os livros de Bernard Cornwell. Em sua fala, ela também expõe outras experiências que vieram a colaborar com este interesse pela Idade Média, tais como o próprio ensino de história na educação básica, o *cosplay*¹²², devido à parte da caracterização das vestimentas e, em especial, o interesse por magia e esoterismo.

Eu estudei *Wikka*, *Druidismo*, várias vertentes... E acabei me afeiçoando mais pela parte da mitologia *viking*. Foi uma coisa que eu estudei mais, além de ter estudado o oráculo de runas e etc. Atualmente, eu não estou estudando tanto quanto eu gostaria nesta parte, mas isso sempre esteve presente na minha vida.¹²³

A entrevistada¹²⁴ afirma ter sua fé voltada para essas manifestações. Segundo ela, um misto de influências familiares e experiências pessoais, somadas a leituras sobre os celtas, Rei Arthur e sobre mitologias, acabam despertando maior curiosidade sobre magia. Para a entrevistada, “tudo começa com uma curiosidade”¹²⁵ e posteriormente, ao longo dos processos pessoais, surgem significados mais profundos. A depoente enxerga uma ligação entre a Idade Média e a magia. Essa ligação se daria porque muitas coisas que estudou surgiram na época medieval, ou tiveram maior visibilidade dentro daquele contexto, e que hoje em dia o “visual de magia é voltado para a Idade Média”¹²⁶.

¹²⁰ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²¹ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²² Trata-se de um *hobby* em que as pessoas se caracterizam de personagens retratados em filmes, séries, jogos, desenhos e outras mídias. Existem pessoas que trabalham profissionalmente com esta prática, e também existem encontros e eventos desta manifestação cultural. Disponível em: <http://nadirech.com/?cat=564>. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹²³ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²⁴ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²⁵ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²⁶ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

Santos¹²⁷ informa ter conhecido o *Epic* por meio da rede social *Facebook* e, ao procurar um grupo que estivesse organizando um transporte coletivo para o festival, veio a conhecer o clã *Porco Odin*. Sobre a liderança do clã, explica que tem desempenhado essa função desde 2018, mas que, a partir do ano seguinte, algumas mudanças estruturais no grupo aconteceram.

Eu ainda sou a líder atual. Até então, a gente tinha um sistema de todo o ano trocar o líder. Até porque, até então, nós basicamente tínhamos um líder para ir pro *Epic* e hoje já não é assim. [...] no retrasado [2018], que foi a primeira vez que eu fui líder, foi do mesmo sistema aquele [sic] que a gente ia trocando todo o ano. Daí, a partir daquele ano eu fui líder. Na verdade, eu não sou líder sozinha, eu sou líder com a Eloisa. A gente resolveu acabar com esse sistema porque a gente não conseguia organizar o clã de uma forma que a gente pudesse fazer mais coisas, além de ir pro *Epic*. E isso exigia uma liderança mais contínua. Então, por isso a gente resolveu abraçar as duas juntas. Porque uma só é muito trabalho. Então, a gente resolveu fazer dessa forma para ser mais prático e para a gente dividir as tarefas, principalmente [...] O clã *Porco Odin* tem uma característica muito engraçada e interessante. Porque o clã *Porco Odin*, ele é um clã que agrega [acolhe] muito as pessoas [...] Acabou tendo com ele a história de ser o maior clã da região, sempre foi o maior clã. Maior quantidade de gente porque a gente ia agregando, assim, muita gente! E, no fim acabou dando alguns problemas ano passado por agregar pessoas sem conhecê-las e aí [...] por isso que a gente teve uma mudança na questão de lideranças. Para poder organizar isso. [...] Agora estamos com essa liderança mais fixa, eu e a Elô. E, a gente tem um, que a gente chama de “a mão do rei”¹²⁸, que é o nosso assessor, digamos assim [...] e a gente vem organizando o clã de uma forma mais escolástica, eu diria [...] A gente agora tem uma ficha de inscrição, a gente tem um período de experimentação. A gente chama os nossos iniciantes como “bacurinhos”, que é um adjetivo de porquinho, porque a gente somos [sic] os porcos, né, os *Porco Odin*. Então, a gente tem esse período de experimentação para conhecer a pessoa, para ter uma noção de como é a índole da pessoa. Geralmente as pessoas que chegam no clã, elas são conhecidas de alguém. É difícil ser um caso como eu fui, que originalmente eu gostava muito dessa coisa de *vikings*, de estar em um lugar ambientalizado assim, poder viver isso de alguma forma mais intensa. Digamos assim, de uma forma mais vivencial. E, acabei encontrando o *Epic* no *Facebook* e eu acabei encontrando o *Porco Odin*, porque eu precisava de uma caravana.¹²⁹

Segundo a entrevistada¹³⁰, isso não impede que pessoas desconhecidas acompanhem as caravanas do clã para eventos de recriação medieval, mas deixa claro quem é membro. O clã também estaria começando a organizar eventos próprios, além de vir frequentando outros

¹²⁷ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹²⁸ Referência a um título político do universo de fantasia criado por George R.R. Martin. Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%A3o_do_Rei. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹²⁹ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹³⁰ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

encontros de temática medieval. Entre esses eventos, a entrevistada cita eventos LARP¹³¹ e a Feira Medieval¹³², organizada pelo Bando Celta.

Para a líder do clã¹³³, o surgimento de mais eventos dessa temática só virá a colaborar com o cenário e não diminuem a importância do *Epic Festival*, que, para ela, possui uma energia própria, diferente dos demais festivais. Os eventos promovidos pelo *Porco Odin*, em maioria, foram fechados, com exceção de um evento LARP com cerca de trinta participantes. Conforme a entrevistada, esse evento é como jogar um jogo, pois os participantes têm, entre as atividades do evento, missões para cumprir dentro da narrativa fictícia do encontro. Essas missões têm como recompensa “dinheiros” que são moedas de troca internas no evento, por exemplo, para a compra de bebidas. Os eventos LARP descritos pela entrevistada aproximam-se mais de temáticas de fantasia com uma roupagem medieval, e se distanciam da ideia de um passado histórico.

Santos¹³⁴ ressalta que o clã tem a pretensão de, cada vez mais, organizar eventos próprios. Todavia, deixa claro que, apesar disso, não deixará de ir ao *Epic*, que é um evento ao qual se programam o ano todo para comparecer. A entrevistada também considera a cidade de Caxias do Sul um ambiente propício para eventos de temática medieval, pois acredita que existem muitas pessoas que, como ela no passado, desconhecem a existência de eventos desse tipo e sempre tiveram o interesse de participar de algo semelhante.

Sobre as recriações apresentadas pelo clã, narrativas e vestimentas, Santos¹³⁵ afirma ter escrito a narrativa do clã para o *Epic Festival* de 2019. A entrevistada fez uma analogia entre acontecimentos reais dos membros do clã na atualidade para a construção dos personagens de cada membro. Em relação às vestimentas, a líder informa que

A gente se ajuda muito [...] quem sabe costurar ajuda o coleguinha que não sabe; quem sabe fazer coisas manufaturadas ajuda o coleguinha que não sabe e a gente vai se ajudando no próprio grupo a fazer um visual que coincida com a história do clã [...] o clã é um clã de *vikings* [...] a gente tem alguns membros que não seguem nessa linha, então a gente tem uma certa liberdade [*licença*] poética. [...] a gente criou nomes para os nossos personagens no *Epic*, para ficar uma coisa mais imersiva. Então, a minha personagem ela se chama Agnes, A Vermelha e ela não

¹³¹ Sigla em inglês, que significa Live Action Role-Playing. Trata-se de uma forma de jogar RPG ou um jogo que representa batalhas, em um espaço aberto e interagindo com o ambiente ao redor. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_(RPG)). Acesso em 5 abr. 2020.

¹³² O Bando Celta, além de um grupo musical *neo-folk* “organiza a Feira Medieval no RS, sendo também uma produtora e Cia artística que agrega muitos artistas e artesãos em eventos temáticos medieval, celta, *viking e geek*.” Disponível em: <http://www.bandocelta.com/release>. Acesso em 5 abr. 2020.

¹³³ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹³⁴ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹³⁵ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

tem, propriamente dito, uma roupa que seja historicamente correta para um *viking*. Ela tem premissas *vikings*, como peles e etc, mas ela não é cem por cento verdadeiro aquela representação [sic]. Apesar de ela usar um capacete que parece um capacete de *Valquíria*¹³⁶, apesar de usar uma capa vermelha, um pelego, ainda assim, tem itens que não condizem com essa história no real. Porque a gente sabe que não é assim que elas se vestem, as *shieldmaiden* ou enfim, né. Assim é com a Elô. A gente também tem uma certa liberdade [licença] poética na questão das roupas, mas que tenha a premissa de ser puxado para um medieval, para um *viking*. Para a gente ter uma linha de raciocínio, uma linha visual pro clã! [...] A gente tenta controlar, entre aspas, para não sair muito do contexto, sabe? [...] e geralmente o clã *Porco Odin* ele ganha de [sic] caracterização¹³⁷ no *Epic*, quase sempre. Por causa desse nosso crivo, né? Por causa que [sic] as pessoas pedem ajuda lá no... acabam mandando foto e tal, a gente dá opinião e tal. Então, a gente é bem unido até para essa parte. É legal isso sabe...¹³⁸

Em relação às inspirações estéticas para a montagem das roupas, a líder¹³⁹ responde que vão “desde o medieval histórico a um medieval *low fantasy*¹⁴⁰”¹⁴¹. Ela explica que não sabe citar exatamente uma fonte específica que influencie as imagens das vestimentas, pois existe uma mescla de diferentes inspirações, que considera resultar em uma aparência semelhante a do universo de *The Witcher*¹⁴². A depoente conclui, porém, que existem algumas investigações voltadas para a parte *viking* das vestimentas. No que tange a essas buscas, Santos¹⁴³ apresenta a seguinte reflexão:

Pressupõe-se que tem uma... certa linha do tempo pros *vikings*, pela história do próprio *Epic*, né? Existe uma certa linha do tempo. Mas, dentro desta linha do tempo, a gente pode buscar referências dentro dessa linha do tempo [sic]. [...] O ano passado a gente viu turcos, não no nosso clã, mas nos outros clãs teve alguns turcos, teve algumas outras nacionalidades ali dentro daquela linha do tempo. Então imagino que seja mais ou menos dessa forma, sabe? Por exemplo, os *vikings* eles eram um povo que viajava muito. Que tinha muito acesso a muitas culturas. Então, eu não vejo, por que não[...] poder agregar por exemplo um turco, uma outra etnia, um outro contexto. Mas, que entre dentro [sic] daquela linha histórica.¹⁴⁴

¹³⁶ “O termo deriva-se do original *valkyrja* [...] que significa ‘Aquele que escolhe os mortos’. Entre suas diversas atribuições, essas guerreiras iam ao encontro dos combatentes que pereceram no campo de batalha para levá-los ao Valhalla e assim esperar pelo Ragnarök, o fim do mundo.” (LANGER, 2015, p. 538-539).

¹³⁷ A depoente refere-se às competições do festival. Em uma delas, os clãs também competem passivamente pelas melhores caracterizações medievais.

¹³⁸ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹³⁹ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁰ “‘Baixa fantasia’ é um sub-gênero da fantasia, envolvendo ‘acontecimentos irracionais que não são casuais uma vez que ocorrem no mundo real, onde tais coisas não deveriam acontecer’.” Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Baixa_fantasia. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁴¹ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴² “*The Witcher* é uma franquia de fantasia que surgiu durante a década de 1980, na Pôlonia.” A franquia contempla livros, contos, jogos eletrônicos e atualmente tornou-se uma série da Netflix Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/the-witcher-tudo-que-voce-precisa-saber-entenda#3>. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁴³ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁴ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

Em relação às temáticas apresentadas pela *Epic*, a entrevistada¹⁴⁵ destaca que dois anos em específico lhe chamaram mais a atenção. Foram estes, o primeiro ano em que participou do *Epic Festival*, em 2016, considerado por ela a recriação de maior imersão, e o ano de 2019, por apresentar uma narrativa cujo protagonista era uma mulher. No entanto, a depoente faz algumas ressalvas sobre 2019:

Por ser uma líder mulher que a gente se identifica [...] é claro que a gente se sente representada, porque somos duas líderes mulheres. Inclusive ela parabenizou-nos quando chegamos lá e ela viu que eram duas mulheres como líderes. É engraçado pensar que a grande maioria dos clãs não tem líderes mulheres. Nós somos um dos poucos que tem. É interessante ver essa visão também. De uma forma que, sim, as mulheres *vikings* tinham essa autonomia, essa força de ser líder [...] Então, é interessante essa representação dentro do *Epic*. Só achei que foi um pouco forçado no final, mas tudo bem. [...] Na verdade, assim, sendo bem honesta na minha opinião pessoal, não como clã, tá? Eu acho que eles pecaram na história no sentido de que, fazer com que, ah ela tinha que casar, isso aí não existia, sabe? As mulheres *vikings* sempre tiveram autonomia casando ou não casando e lasque-se [sic]! E aí, eles tiveram que botar esse contexto para ter um conflito! E eu acho que isso é muito de hoje sabe [...] Então, eu achei assim, que eles fugiram um pouquinho da premissa para dar um contexto para a história. Eu sou muito ligada ao sagrado feminino e o sagrado feminino é uma coisa que eu sempre estudei. É uma coisa que eu pratico e é uma coisa [a] que eu dedico muito, por exemplo, na minha parte artística em questão de dança. E eu acho que eles podiam ter puxado um pouco mais para esse lado, sabe?¹⁴⁶

A líder de clã¹⁴⁷ declara que o envolvimento com o festival a influenciou a buscar saber mais sobre as temáticas apresentadas nos eventos. Complementa que além de ter um apreço pelos temas medievais, também gosta de saber se suas recriações estão de acordo com o que ela busca representar. Santos¹⁴⁸ reforça que, mesmo que seu figurino não esteja cem por cento de acordo com a história, busca algumas premissas históricas para sua construção. Sua investigação é feita pela *Internet* e em livros. A entrevistada também destaca que a série *Vikings* tem um apelo visual muito forte para os participantes do evento, mas que o clã também busca inspirações artísticas no *Pinterest*¹⁴⁹, inclusive possuindo um painel nesse aplicativo para guiar a vestimenta dos membros.

Por fim, Santos¹⁵⁰ explica que, dentre os membros do clã, existem professores e estudantes de história e que, devido a debates históricos entre esses membros, o clã criou um

¹⁴⁵ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁶ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁷ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁸ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

¹⁴⁹ “Pinterest é uma rede social de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações, onde os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pinterest>. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁵⁰ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

ambiente virtual para debater diversos assuntos. O ambiente virtual tem um nome específico, denominado *PorcoCast*.

Shane Alves Costa¹⁵¹, líder do clã *Djork*, tem 28 anos de idade e atua profissionalmente como cozinheiro. É natural da cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul. Costa define o *Epic Festival* como um acontecimento que causa expectativa no clã durante todo o ano. Para ele, o *Epic* traz muita diversão sobre uma temática medieval nórdica. Esse tema é de interesse de seu grupo, mas o líder de clã reflete que considera o que realmente aconteceu no passado algo negativo, enquanto que o *Epic* é uma recriação voltada para a diversão.

Ele traz de uma forma leve, uma forma sutil, não é nem um pouco como era naquela época, né? Naquela época era uma m****¹⁵² e a gente não gostaria [*de vivenciar*]. Então, ele traz essa experiência de forma leve, de forma descontraída. Uma interação divertida com os amigos, Então, normalmente o *Epic* acaba sendo uma das melhores noites do ano.¹⁵³

A respeito da narrativa construída para o clã, o líder¹⁵⁴ explica que esta surgiu de diferentes experiências de alguns membros do grupo, como a construção de um livro de fantasia e jogos de RPG. Costa também destaca características do seu clã e do livro elaborado.

O *Background* do clã nós criamos baseados em um trabalho cooperativo que nós estamos fazendo, que era sobre um... que é de um livro de fantasia medieval, colaborativo entre eu e alguns amigos. O nosso clã, *Djork*, surgiu daí. Só que a gente foi adaptando ele, desde o ano passado, da *Epic* do ano passado. Desde o ano passado, as mudanças que foram acontecendo ao longo do ano, as partidas de RPG que a gente jogou. Então, ele acabou virando um clã muito da zoeira [sic]. Nós somos bem extrovertidos, brincalhões, sempre tentando se divertir [sic] ao máximo, dentro das competições dentro dos jogos, mas de uma forma muito competitiva. Porque a gente leva muito a sério as competições! É um clã competitivo, mas que está aqui só para se divertir.¹⁵⁵

Ainda sobre a narrativa do clã e suas inspirações, Costa¹⁵⁶ afirma o seguinte:

A história do clã, ela é baseada basicamente no... nas ideias base do livro que nós temos e que estamos trabalhando. Porque o livro, ele é cooperativo. Nas mesas de RPG, que também são para desenvolver o mundo onde é baseado esse livro e, por incrível que pareça, é baseado nos fundamentos da Umbanda também. [...] Nós estamos jogando RPG, para ambientar melhor o mundo. Ambientar esse universo. Então, como é um trabalho colaborativo este livro, nós resolvemos fazer essa mesa de RPG, essa campanha, para criar o mundo do livro. Então os personagens que a gente está encarnando aqui hoje, eles são os mesmos personagens da mesa de RPG.

¹⁵¹ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵² Palavra de teor depreciativo.

¹⁵³ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵⁴ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵⁵ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵⁶ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

Então, tudo isso que tá acontecendo agora, já tá ajudando para [sic] elaborar esse universo que a gente tá criando.¹⁵⁷

Uma vez que o livro construído por membros do clã tem apresentado uma relação forte com as recriações apresentadas pelo *Djork*, foi questionado ao entrevistado¹⁵⁸ mais especificamente sobre este. Costa expõe o seguinte:

É um mundo em universo de fantasia medieval muito baseado na cultura nórdica, em um universo paralelo de um cataclismo que teria encerrado a expansão do império romano. Então, mudou de uma forma muito grande, sabe? Então, a cultura nórdica acabou se sobressaindo constante e é o que predomina nesse universo. A fantasia, parte da fantasia a gente apresenta os fundamentos da Umbanda como a fantasia dentro do livro. Não só os fundamentos dela, como os ensinamentos baseados, por exemplo, nos orixás. Eles estão presentes no livro de uma forma lúdica. Então, são coisas que a gente imagina ser benéficas para o leitor que muitas vezes tem preconceito de saber que esse ensinamento, esse conhecimento, vem de uma fonte umbandista. E existe muito pré-conceito contra isso. Então, a gente tá apresentando esses ensinamentos de uma forma lúdica e de uma forma mais abrangente. Essa é uma das ideias principais do livro.¹⁵⁹

A partir da mesma lógica investigativa, questionou-se quais eram as relações entre a cultura nórdica medieval, incluindo suas divindades e os orixás da umbanda no livro. O entrevistado¹⁶⁰, então, apresenta a seguinte resposta:

Sim, existe uma relação muito forte. Porque ambos são relacionados muito aos elementos da natureza. Por exemplo, o Thor é o deus do trovão que sabe, né? Em épocas, mais antigas como na Idade Média os elementos da natureza eram sempre relacionados a divindades. Isso acontecia na África e isso acontecia na parte nórdica. Então, divindades relacionadas ao raio, por exemplo, temos Thor assim como temos Xangô dentro da Umbanda. Então, são tudo representações de elementos da natureza. No livro a gente não usa nem as denominações de Thor ou denominações de Xangô. Por exemplo, nesta ideia que nós temos, usamos denominações da natureza realmente. Porque dentro da teologia de caritas da umbanda, que acreditamos [...] todos os elementos da natureza são inspirações de Deus. São formas manifestadas dele. Então, nos apresentamos por essas formas, não como divindades separadas, mas como um todo.¹⁶¹

No entanto, o entrevistado¹⁶² informa que ainda não poderia oferecer maiores aprofundamentos sobre o livro, uma vez que este ainda estava em fase de construção. Ainda assim, Costa declara que, para a elaboração do livro, estabeleceu-se um misto de história e fantasia.

Ele soma os dois elementos. Soma os dois elementos. É feita uma pesquisa bem aprofundada na mitologia nórdica, na mitologia árabe, na mitologia chinesa. Então, todos esses elementos mitológicos de fantasia que nós conseguimos traçar um paralelo. [...] Sempre tem algum ponto em comum que é possível ligar. Então, vários

¹⁵⁷ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵⁸ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁵⁹ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁰ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶¹ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶² Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

destes elementos, eles estão interligados, conectados dentro desse universo. É feito [sic] sim, uma ampla pesquisa através, tanto de bibliografia física, vários livros de história e outras coisas que eu leio, tanto quanto conteúdo da *Internet*. É um meio muito... se bem usado é um meio muito bom de conseguir um material.¹⁶³

Ao ser questionado se era possível perceber os elementos presentes no livro no *Epic Festival*, o entrevistado¹⁶⁴ reitera que a vivência do festival, para ele, é mais voltada para a diversão, mas que existe influência, por meio da experiência, na criação de personagens, baseados no que eles observam do comportamento dos participantes.

Sobre as temáticas apresentadas no festival, o líder do clã¹⁶⁵ afirma ter desenvolvido interesse ainda quando criança.

O interesse por mitologia começou com o desenho do Hércules. Eu comecei a me interessar muito por mitologia grega. E da mitologia grega eu passei para a mitologia romana, mitologia nórdica... eu sempre gostei muito de estudar mitologia. Uma coisa que eu sou apaixonado, é pela mitologia chinesa. Eu acho fantástica! Tenho vários livros da mitologia chinesa. Por exemplo, o macaco de uma jornada para o oeste, um clássico da literatura chinesa. O romance dos três reinos, outro clássico! Por exemplo, a mitologia nórdica do Neil Gaiman, que traz de uma forma mais palatável as *eddas*¹⁶⁶. Então é um interesse bem antigo, começou com isso, foi fomentado pelo RPG. A gente começou a jogar *D&D*, viu o *Senhor dos Anéis*, *Coração de dragão*, *Coração de cavaleiro*, *Coração valente*. [...] Isso, fomentaram muito [sic], para mim, esse interesse pela história medieval. E aí... viver esse tipo de coisa aqui no festival é fora de série!¹⁶⁷

Também faz-se necessário destacar o que Costa¹⁶⁸ pensa sobre o ensino de história em sua trajetória.

O ensino medievalista dentro do colégio, ele foi muito raso. Foi muito raso. Eu não tive tanto interesse... não tanto na disciplina de história, mas quando entrou na disciplina de filosofia, estudando filósofos antigos, né? Grécia antiga. Isso fomentou mais do que, por exemplo, na disciplina de história. A disciplina de história dentro do ensino médio onde eu estudei, no Colégio Municipal Pelotense, uma escola pública, era muito mais ligado a uma história do Brasil, uma história mais recente. Extremamente importante, não nego, na formação de caráter, assim sem comparação. Tanto Revolução russa, mais coisas desse tipo, não tanto por uma história medieval. [...] Foi totalmente “ia passando”.¹⁶⁹

¹⁶³ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁴ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁵ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁶ O *Edda em Prosa* trata-se de uma “Obra em nórdico antigo escrita em 1220 pelo poeta e historiador islandês Snorri Sturluson (1179-1241) [...] o objetivo básico dessa obra era ser um manual de mitologia para os jovens poetas, numa época em que as antigas metáforas poéticas e as narrativas místicas estavam sendo esquecidas.” (LANGER, 2015, p. 143). O *Edda Poética* “Trata-se de uma coleção de poemas escrito em nórdico antigo, considerada pelos especialistas como a maior fonte para o estudo da mitologia escandinava.” (LANGER, 2015, p. 146)

¹⁶⁷ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁸ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁶⁹ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

Pedro Zeilmann Jaeger¹⁷⁰ tem 23 anos de idade, é solteiro, natural de Caxias do Sul e já cursou história, mas não concluiu essa graduação. Jaeger atualmente é professor de língua inglesa e foi líder de clã em três dos eventos da *Epic*. O entrevistado declara que, por volta dos nove anos de idade, despertou seu interesse pela temática medieval por meio da leitura, hábito que foi muito incentivado em seu meio familiar. Posteriormente, aos 11 anos de idade, o interesse motivado pelos livros foi alimentado por jogos de computador e *videogames* e, aos 15 anos de idade, pelo RPG. Os primeiros livros que o entrevistado informa ter tido contato foram livros de fantasia medieval, especificamente citando *O Senhor dos Anéis*, *Game of Thrones* e *Deltora Quest*¹⁷¹. Atualmente, Jaeger continua demonstrando interesse pela temática medieval, e, apesar de não dispor de tanto tempo quanto gostaria, reserva parte deste para participar de eventos como o *Epic* e, também, consumir materiais publicados sobre a história do período medieval.

Sobre o interesse específico pelo *Epic Festival*, o líder de clã¹⁷² afirma que

Primeiro, que era um evento assim... bem diferente e dentro de uma temática que eu gostava muito. [...] eu nunca tinha visto assim, um evento em que tu tivesse que vestir a caráter dessa época, que pegasse jogos e torneios referentes à época. Com um pouco daquela coisa de RPG, de atuação e criando toda uma ambientalização para isso [...] também, com bebida, com cerveja boa para deixar esse evento bem legal. Logo que eu vi, eu me interessei, chamei muitos amigos que também gostam desse evento. [...] Nessa época eu também gostava bastante de música, de ouvir *heavy metal* e tem algumas vertentes bem focadas nesta questão [...] que fala um pouco de cultura nórdica e medieval [...] e eu tenho outros amigos, também dessa época, que também curtiam isso e eu chamei todos eles e a gente acabou indo a fundo nisso.¹⁷³

No que tange à narrativa apresentada pelo clã, o entrevistado indica que conversaram entre amigos, mas que ele mesmo foi o encarregado de escrevê-la. O depoente ressalta ter se baseado em livros pelos quais possui grande apreço para a construção desta narrativa, que são os livros de Bernard Cornwell. Jaeger justifica que a inspiração em Cornwell é devido a o autor percorrer os mesmos contextos históricos que o festival.

Eu me inspirei bastante, para escrever a história, nos livros que eu gosto muito, que é [sic] do Bernard Cornwell, que é um escritor de ficção histórica. Então, é fundo histórico, tem toda uma questão histórica com algum personagem fictício em ponto de relevância. [...] e daí, eu me baseei naquilo porque era bem nessa época dos *vikings* invadindo a Inglaterra da Dinamarca [...] tomando alguns reinos. E daí, eu

¹⁷⁰ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷¹ Série de livros de fantasia infanto-juvenil. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/deltora-quest-vol-1-as-florestas-do-silencio-7928485/p>. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁷² Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷³ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

usei um pouco disso, desse meu conhecimento ali na história para escrever uma historinha interessante pro nosso clã.¹⁷⁴

Em relação à recriação presente nas vestimentas que o clã utilizou, Jaeger declara o seguinte:

Bom, eu pesquisei um pouco [...] eu tinha essa questão dos livros e tal. Eu não me lembro se na época do primeiro *Epic* já tinha aquela série *Vikings*. Eu sei que pelo menos nos últimos, a gente deu uma olhada nas roupas e tal, para se inspirar para as vestimentas. Mas acho que na primeira vez foi mais realmente dando uma pesquisada assim e com base no conhecimento prévio desses livros e de outros livros também, assim mais de época, que a gente montou as nossas vestimentas. No primeiro ano, até, a gente descobriu mais em cima da hora [...] então, foi uma coisa mais improvisada que a gente fez. No segundo ano a gente já deu uma incrementada, já foi com o clã maior, já foi com umas vestimentas melhores e assim em cada ano que passava [...] eu também lembrava algumas passagens de livros falando de braceletes, falando de coisas assim [...] também do colar do Thor, que nessa época muitos usavam.¹⁷⁵

O depoente também considera que em seu ensino básico teve bons professores de história, e que, por esse motivo, teriam lhe influenciado a cursar história por algum tempo. Ele ressalta, também, que sobre a Idade Média não houve nenhuma experiência em sala de aula que lhe tenha despertado maior curiosidade ou interesse pelo assunto. O entrevistado informa que, em relação à Idade Média, tudo teve que partir dele mesmo.

O líder de clã¹⁷⁶ definiu o *Epic Festival* da seguinte maneira:

Eu acho que é um evento que acaba trazendo pessoas de diferentes partes. Então, ele é um evento, assim, bem agregador! Porque diferentes partes do Rio Grande do Sul, até não sei se não vem gente até de Santa¹⁷⁷ [...] ele promove esse momento de diversão e tal de uma maneira com cultura, com ensinamentos, falando de momentos históricos, tentando representar um pouco a época. Então, eu acho que ele realmente é um evento, assim, para entretenimento, mas que tem bastante uma bagagem cultural interessante. Assim, de querer demonstrar uma coisa diferente que às vezes a gente não conhece, né? Não se aprofunda muito, né?¹⁷⁸

Em relação ao *Epic Festival*, Jaeger¹⁷⁹ também indica que já possuía interesse pela temática medieval e que, nesse ponto, o *Epic* apenas despertou sua curiosidade por músicas que desconhecia, e não pela temática em si. No entanto, o entrevistado destaca o despertar de interesse em outros membros do clã.

Eu já tinha essa curiosidade despertada, mas eu vejo por alguns dos meus amigos que estavam indo mais sem conhecer muito, que realmente se interessaram. [...] Eu vejo mais nas outras pessoas que não tinham essa cultura despertada, um despertar

¹⁷⁴ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷⁵ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷⁶ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷⁷ Estado de Santa Catarina, Brasil.

¹⁷⁸ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁷⁹ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

maior, assim eu diria. [...] Principalmente no período [a]pós o evento, que o pessoal ainda tá “bah que legal que foi”, “bah, dá para fazer tal coisa”, “vamos pesquisar mais pro ano que vem”, “vamos fazer um negócio mais da época, vamos fazer alguns estandartes, vamos alguma coisa assim” e acabam indo um pouco mais atrás, né. E, daí eu também falo, compartilho um pouco de conhecimento, às vezes o pessoal se interessa.¹⁸⁰

Rodrigo Oliveira¹⁸¹ é professor de geografia, mas, apesar de estar se graduando nessa área de conhecimento, já possui formação completa em história. O entrevistado está em sua quarta participação no *Epic Festival* e relata sempre ter uma ansiedade muito grande para o evento. Oliveira comenta que, apesar de lecionar geografia, seus alunos, ao verem as fotos do evento, acabam demonstrando curiosidade sobre história

Eles primeiro acham que é uma festa qualquer, mas depois eles perguntam e eu respondo e eles se interessam. Eles querem participar também da festa. Eles se interessam por essa questão da parte histórica e eles querem perguntar e cada vez mais saber.¹⁸²

A vestimenta do entrevistado encontrava-se um tanto distante da temática central do evento *viking*. Sobre sua roupa, Oliveira¹⁸³ declara:

Eu iniciei com [tema] *viking* nos primeiros anos e agora é o segundo ano que eu estou indo de árabe. Enfim, a festa é *viking*, né? Só que eu estou indo de árabe porque os *vikings* também encontraram-se com os árabes [...] é esse encontro, né? É esse encontro de culturas que evento propicia para nós [...] Eu quero mostrar que não eram só eles que estavam no mesmo momento, há outras realidades acontecendo ao mesmo tempo.¹⁸⁴

Por fim, o depoente¹⁸⁵ afirma considerar uma ideia válida, para um professor, levar alunos para o festival, porém reitera que, para isso, eles precisariam ser maiores de idade.

Julia Zeilmann Jaeger¹⁸⁶ é participante do festival. Na época da entrevista, estava com dezenove anos e fazia um ano que havia completado o ensino médio. Ela explica o que sente pelo *Epic Festival*:

Eu gosto bastante, porque tem como a gente voltar um pouquinho nesse tempo passado. Obviamente, a gente dá uma romantizada, porque não era bem assim tão alegre! Mas é bom porque, tipo, nos dias de hoje é um pouquinho difícil tu ter essa conexão, principalmente com a natureza e usar a roupa que tu quer e viver bem e ser feliz. Eu acho que traz essa questão romantizada do passado, junto com a alegria de estar com todo esse pessoal de fantasia e com os amigos.¹⁸⁷

¹⁸⁰ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

¹⁸¹ Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁸² Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁸³ Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁸⁴ Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁸⁵ Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁸⁶ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁸⁷ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

Aproveitando que fazia apenas um ano desde a finalização da formação na educação básica da entrevistada¹⁸⁸, foi questionado diretamente se o ensino de história havia despertado o interesse pela Idade Média, ou se esse interesse tinha surgido por outros meios. Sua resposta foi a seguinte:

Surgiu de outros meios. Meu irmão, ele sim tem muito interesse, ele cursou história por um tempo. Ele sempre gostou muito disso, né, e quando eu era pequena, querendo ou não, quando tu tem um irmão mais velho, tu meio que admira ele. Tu tenta imitar muitas vezes. Ele sempre gostava muito de jogos como *Skyrim*¹⁸⁹, ele gostava de ler bastante livros e, principalmente, dessa temática. Daí, eu comecei a me interessar porque ele se interessava e ele sempre tava tão admirado com todo esse universo, que eu acabei entrando um pouquinho junto também, apesar de eu não ter o conhecimento que ele tem.¹⁹⁰

A entrevistada¹⁹¹ também expõe que, dessa temática, ela apenas leu os livros da saga *O Senhor dos Anéis*, mas não tem certeza se eles poderiam ser chamados de medievais. No que se refere à literatura, Jaeger indica ter maior interesse por “uma literatura estilo Valter Hugo Mãe, uma literatura clássica brasileira”.¹⁹²

Por fim, a depoente¹⁹³ afirma perceber elementos de jogos e de obras como *O Senhor dos Anéis* no *Epic Festival*. Quanto a isso, a entrevistada comenta

Ele traz mais a questão romantizada que tem nos livros, né. Na vida real, antigamente, garanto que era bem mais dura a realidade e aqui a gente vê mais essa mágica, né. Então, eu acho que traz um pouquinho mais desse universo fantasiado do que o real da Idade Média.¹⁹⁴

Um casal participante do *Epic Festival* em 2019, Assis Beux¹⁹⁵ e Eduarda Schio¹⁹⁶ também concederam uma entrevista em conjunto durante o evento. Ao questioná-los sobre o que os teria trazido até o festival, Beux¹⁹⁷ respondeu “Eu jogo RPG desde os doze anos e eu sempre tive a paixão pela cultura medieval e jogos de fantasia. Isso que desperta o meu

¹⁸⁸ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁸⁹ Jogo de fantasia medieval em um universo fictício. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁹⁰ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁹¹ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁹² Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁹³ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁹⁴ Julia Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

¹⁹⁵ Assis Beux. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁹⁶ Eduarda Schio. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁹⁷ Assis Beux. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

interesse.”¹⁹⁸ Já Schio¹⁹⁹ afirma que “Foi coisas de fantasia em um geral assim. [...] Filmes, eu gosto muito d’*O Senhor dos Anéis*, eu gosto muito de música celta e algo assim também”.²⁰⁰

Dentre temáticas no contexto geral de Idade Média, Beux²⁰¹ afirma ter maior interesse por uma Idade Média clássica, e cita especialmente o Rei Arthur e a queda do Império Romano. Schio²⁰² diz ter um interesse generalizado pelo tema. Sobre suas fantasias, o entrevistado²⁰³ descreve ter tido como inspiração a figura de um mago ou bruxo dos jogos de RPG, enquanto que a entrevistada²⁰⁴ relata ter inspirado sua roupa na personagem protagonista da animação *Valente*, produzida pela *Pixar* e *Walt Disney Pictures*.

Outra entrevista feita durante o evento de 2019 foi com um participante chamado Lucas Barp Seefeld²⁰⁵, que demonstrava entusiasmo com a participação nos torneios de clã. Enquanto o entrevistado aguardava ser chamado para a competição de combate tático, salientava ter expectativa de avançar dentro do torneio de combate. Seefeld²⁰⁶ apresenta para a câmera alimentos consumidos dentro do festival e convida mais pessoas a participarem do evento. Em uma das mãos, o entrevistado carregava um sanduíche de carne de porco desfiada, e na outra mão, vinho branco servido dentro de um chifre de touro.

Ao ser questionado sobre o que teria lhe trazido ao festival, Seefeld²⁰⁷ responde o seguinte:

Eu sempre tive interesse na temática medieval em si. Então, eu acho que todo mundo gosta de sair um pouco da nossa realidade do dia a dia. Viver uma certa fantasia ou coisa assim. Então, é uma temática legal, é uma temática interessante. A gente tem séries, filmes sobre o tema. A gente vê que é muito legal, muito interessante. Então, a gente... mais pela curiosidade para participar do evento.²⁰⁸

O entrevistado²⁰⁹ ainda relata que seu interesse pela temática medieval se deu por meio do lúdico, pelo fantástico e com a ideia de “viver o épico”²¹⁰ e cita especificamente como influências para isso as séries de televisão *Game of Thrones* e *Vikings* e o filme *O*

¹⁹⁸ Assis Beux. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

¹⁹⁹ Eduarda Schio. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁰ Eduarda Schio. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰¹ Assis Beux. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰² Eduarda Schio. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰³ Assis Beux. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁴ Eduarda Schio. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁵ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁶ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁷ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁸ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁰⁹ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²¹⁰ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

Senhor dos Anéis. Sua fantasia, contudo, mostrava uma inspiração em um jogo de computador denominado *Assassin's Creed*²¹¹.

Apesar de já haver destacado as múltiplas influências do fantástico e do lúdico, foi questionado ao entrevistado²¹² se a presença dele no *Epic Festival* lhe despertou o interesse em saber mais sobre algum assunto apresentado no festival. Seefeld responde que:

Sim, com certeza! O tema em si, ele já me atraía bastante, mas vindo no evento tu acaba despertando uma certa curiosidade dos povos de toda a cultura em si, né? Os povos, as crenças. Então, depois do evento eu acabei comprando livros, acabei lendo livros sobre mitologia nórdica.²¹³

A última entrevista apresentada nessa dissertação é a de Márcio Abreu²¹⁴, de trinta e dois anos, que estava em sua terceira participação no *Epic Festival*. O entrevistado afirma que seu interesse pelo *Epic* foi despertado por meio de uma sequência de diferentes eventos dos quais participou. Abreu inicialmente frequentava eventos de *cosplay*, depois participou de feiras medievais em Porto Alegre e, por fim, veio a participar do *Epic Festival*. O entrevistado²¹⁵ informa que foi migrando até o *Epic*, porque procurava conviver com um público mais adulto e para poder, além de vestir-se como um personagem, também interpretá-lo. A vestimenta do participante possuía inspiração na saga de jogos de computador *Warcraft*²¹⁶.

3.5 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: A LUTA ENTRE AS REPRESENTAÇÕES.

Conforme indicado no início do capítulo, devido à presença de múltiplos envolvidos no festival, novamente destaca-se a necessidade de se apropriar do que os agentes organizadores, participantes e expositores apresentam, encontrando os pontos em comum entre as suas representações do medievo. Sendo assim, na presente seção da dissertação, primeiramente será apresentado o que se refere às representações da Idade Média expostas pelo *Epic Festival* por meio das falas de seus agentes organizadores e expositores e, posteriormente, o que é manifestado por seus participantes.

²¹¹ Série de jogos eletrônicos. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed. Acesso em: 5 abr. 2020.

²¹² Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²¹³ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²¹⁴ Márcio Abreu. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²¹⁵ Márcio Abreu. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²¹⁶ Cenário de fantasia que foi palco para jogos de computador, filmes e livros de romance e RPG. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Warcraft>. Acesso em: 5 abr 2020.

Márcio Peres²¹⁷, um dos fundadores da *Epic*, expressa, em sua fala, cuidados relacionados ao elemento histórico apresentado pelos festivais. Considerando que o próprio festival sofreu modificações desde a sua criação, o cuidado histórico apresentado pelo organizador variou de acordo com o período a que se refere durante a entrevista. O zelo pela história pode ser identificado por meio das revisões feitas pelos próprios criadores do festival. Mesmo que as investigações estabelecidas pelos sócios-fundadores não possuam rigores de pesquisas científicas, demonstram, ao menos, que desde o início do *Epic*, o aspecto histórico apresentado pelo festival não se trata da pura imaginação de seus criadores, bem como não é a simples reprodução de representações midiáticas. A atenção dedicada à fidelidade à história, inclusive, alcança seu caráter mais significativo no momento em que a organização do evento busca a colaboração de pessoas de formação acadêmica na área, principalmente no que se refere à proposta de parceria com grupos de estudos medievais. Embora essa colaboração não tenha sido obtida, essa preocupação demonstra a valorização do conhecimento científico e dos historiadores por parte dos organizadores.

Torna-se importante ressaltar que o *Epic* conta com a colaboração de estudantes e professores de história com o intuito de contextualizar historicamente o evento. Essa informação é confirmada por Daniel Cattaneo Pedroso²¹⁸, que resalta sua participação como pesquisador no festival de 2015. No entanto, conforme referido anteriormente, o cuidado histórico foi se modificando com passar do tempo, e a entrevista de Pedroso representa apenas o início das colaborações de agentes envolvidos com a área da história. Referindo-se ao contexto de 2019, apresentado por Julia Kieling Lucas²¹⁹, diretora do teatro interativo, a entrevistada destaca a participação de colaboradores de diferentes saberes, entre eles, da história. Ela revela a existência de aulas para os atores do teatro interativo a respeito dos contextos históricos representados a cada ano, o que contribui para as recriações medievais do *Epic Festival*. Por fim, também confirmam o zelo pela história, as falas de Márcio Peres²²⁰, que assumem as narrativas do festival como ficção, não tendo a pretensão de afirmar que o evento expõe um retrato exato do passado, mas que, ao se comprometerem a utilizar um contexto da Idade Média, buscaram não tomar rumos diferentes dos processos históricos conhecidos.

²¹⁷ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²¹⁸ Daniel Cattaneo Pedroso. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

²¹⁹ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²²⁰ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

Ainda quanto às investigações históricas que contribuem com o evento, é importante ressaltar que, devido a não se ter tido acesso à maioria dos processos investigativos, com exceção ao de Daniel Cattaneo Pedroso, torna-se difícil estipular em que intensidade se faz presente a medievalística nas fontes utilizadas pelos contribuidores e pelos organizadores do *Epic Festival*. No entanto, além da presença de personagens históricos nas narrativas do festival, que já apontavam para a possibilidade do contato com a medievalística, alguns indícios confirmaram a ligação entre a historiografia atualizada e as representações feitas no festival.

O primeiro indício de que houve preocupação com um maior acurácia quanto às informações trazidas para o evento é a presença de estudantes em formação na área, isso porque os estudantes de história encontram-se em ambientes acadêmicos onde as mais recentes pesquisas fazem-se presentes. Percebe-se também que as representações da Idade Média apresentadas pelo *Epic* encontram-se distantes de temas da medievalidade que foram encontrados expressos em livros didáticos, como a total hegemonia da Igreja Católica, a pouca pluralidade cultural, a ideia de uma sociedade dividida em três classes sociais²²¹ e a recorrente confusão entre Idade Média e feudalismo (PEREIRA; GIACOMONI, 2008). Dessa forma, nota-se que bibliografias desatualizadas não compõem a maioria das fontes utilizadas pela *Epic*. Além disso, o evento também se mostrou atento a descobertas arqueológicas recentes, a destacar o caso do festival de 2019. Assim sendo, baseado nesses indícios somados à presença de profissionais da área da história, é possível concluir que a contribuição historiográfica dos historiadores se faz presente entre as representações da Idade Média propostas pelo *Epic Festival*.

O festival, entretanto, também demonstra ter outras influências sobre suas representações. A diretora do setor cênico²²² comenta que os atores inspiram-se artisticamente em séries e filmes, citando especificamente a série *Vikings*. Nesse ponto, reitera-se o que fontes fotográficas também indicaram, isto é, que existe uma semelhança estética entre a série e o teatro interativo. Márcio Peres²²³, porém, salienta em sua fala não ter buscado inspirações em *Vikings* para a elaboração do festival. O entrevistado relatou ter escrito roteiros diferentes dos apresentados pela série de televisão e ter se inspirado para as vestimentas principalmente em uma enciclopédia referente aos nórdicos medievais. O organizador explica que em alguns

²²¹ Falsa ideia de harmonia social de uma sociedade dividida entre apenas três classes sociais destinadas a lutar, a trabalhar e a rezar. (LE GOFF, 1995).

²²² Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²²³ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

pequenos detalhes podem existir inspirações nas mídias audiovisuais, mas não uma utilização delas como fonte para a coleta de informações sobre a Idade Média.

Na fala de ambos os entrevistados²²⁴ reconhece-se a presença de muitos agentes colaboradores na organização, tais como: romancistas, maquiadores, atores, dramaturgos, professores e estudantes de história, bem como profissionais da área das letras. Os organizadores revelam que o *Epic Festival* se tornou um evento que exige meses de trabalho em conjunto, o que demanda a colaboração de diferentes pessoas. Essas pessoas, evidentemente, têm diferentes bagagens pessoais de entendimento sobre a Idade Média. Devido a isso, a conclusão a que se chega é que as mídias acabam influenciando os envolvidos de diferentes maneiras, mesmo que exista uma mediação feita pela organização por meio da presença dos profissionais da história.

Nesse ponto, é importante refletir a respeito do fato de que mesmo profissionais da história, professores e pesquisadores não estão intocados pelas mídias. É possível considerar que quanto a diferentes temas da área da história exista a presença de imagens midiáticas juntamente ao conhecimento histórico. Isso porque filmes, séries, obras de arte e demais materiais ilustrativos têm por característica nos remeter a uma imagem referente a algo que não conhecemos pessoalmente. Esse é um dos elementos contidos nas representações exposto por Chartier (2011). Entende-se, portanto, que as mídias se fazem presentes desde o momento em que são consumidas pelos membros da organização e colaboradores, mas que assumem diferentes proporcionalidades de influência para cada envolvido no festival.

Ainda sobre o que foi revelado pelos agentes organizadores do *Epic Festival*, retomase o questionamento sobre a predominância da temática *viking*, em detrimento de outros temas medievais apresentados pelo festival. O sócio-organizador²²⁵ da *Epic* revelou que isso se deu pelo motivo de a temática em específico atrair mais participantes para o evento. Segundo o entrevistado, isso acontece porque as séries de televisão, principalmente *Vikings*, da emissora *History*, deixam essa temática em alta. Como diversos participantes²²⁶ do festival também citaram em suas falas a série, conclui-se que ela realmente tem sido um fator significativo para mobilizar as pessoas em torno do festival.

²²⁴ Julia Kieling Lucas. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019. Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²²⁵ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²²⁶ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

Além das representações propostas pela própria organização do evento, o festival propicia espaço para os expositores de diversos artigos “medievais” e apresentações artísticas. Percebe-se, por meio da entrevista com o grupo de dança *Estilo Tribal Caravan*²²⁷, a busca por apropriar-se de temas relacionados à grande temática dos eventos da *Epic*, tais como *vikings* e celtas. Contudo, também é possível perceber, na fala das entrevistadas²²⁸, uma liberdade maior nas recriações apresentadas pelos expositores. Isso porque elas não citam a presença das intervenções históricas propostas pela organização do evento da mesma forma como acontecem no teatro interativo. As fontes fotográficas também evidenciaram a presença de expositores comercializando materiais de direta inspiração midiática, ao mesmo tempo em que as apresentações artísticas apresentavam elementos fantásticos e de fantasia. Nesse caso, o que se conclui é que as representações dos expositores contêm características que variam a cada caso, mas retomando o que apresentaram as fotografias, é possível perceber claramente a presença de influências midiáticas.

Quanto à organização do *Epic Festival*, depreende-se que, no que tange à história, a equipe que organiza o evento busca “beber” das fontes mais confiáveis que possui à sua disposição. Demonstra também que o elemento histórico manifestado no festival encontra-se em constante aperfeiçoamento, uma vez que a *Epic* se mantém de portas abertas para a participação cada vez mais ativa de historiadores. Entretanto, apesar do apreço pela história apresentado pelos organizadores do evento, as manifestações de representações midiáticas se fazem presentes na organização do festival. Dessa forma, devido aos cuidados da organização e às intervenções dos profissionais da história, a influência midiática não assume um protagonismo como fonte para as representações da Idade Média trazidas pelo festival. Sendo assim, a historiografia apresenta maior predominância na formulação das representações expostas pela própria organização. O festival, porém, também abre espaço para as representações manifestadas pelos expositores e estes não demonstram estar submetidos a uma intervenção histórica. Somando essa informação ao que apresentaram as fontes fotográficas, considera-se que as representações dos expositores, em sua maioria, estão mais relacionadas com as mídias.

No que tange a uma análise comparativa entre as entrevistas com os participantes²²⁹, percebe-se a grande presença de materiais midiáticos influenciando suas representações da

²²⁷ Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

²²⁸ Gabriela de Lima e Sabrina da Silva Ramos. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

²²⁹ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

Idade Média. Os materiais citados variaram entre jogos de RPG, *videogames*, *cosplay*, músicas, séries, filmes e a literatura, esta última perpassando romances históricos e a fantasia medieval.

Os clãs mencionaram representações midiáticas de diferentes maneiras. No clã *Porco Odin*, percebe-se a presença das mídias quando a líder²³⁰ revela que as vestimentas utilizadas pelo grupo tendem a possuir semelhanças com *The Witcher*, bem como uma referência visual baseada em *Vikings*. Também são notáveis características²³¹ originadas dos jogos de RPG e MMORPG nos eventos LARP promovidos pelo clã. Além disso, certos termos utilizados pela entrevistada referem-se a universos de fantasia, como, por exemplo, “mão do rei”, que faz uma alusão ao universo de *Game of Thrones*. O clã *Djork* ostenta representações para as narrativas do grupo caminhando lado a lado com a construção de um livro de fantasia medieval. Shane Alves Costa²³², o líder, apresenta influências para a construção do livro vindas de jogos de RPG. Já Pedro Zeilmann Jaeger²³³, que reuniu seus amigos em um clã durante três anos para a participação no *Epic*, expressa que os romances históricos de Bernard Cornwell foram fontes de inspiração e informação para a construção das narrativas do clã. O entrevistado²³⁴ também destaca a importância dos livros de Cornwell, que contribuíram como fonte de informações sobre as vestimentas do clã, e que também demonstraram ter inspirações na série *Vikings*.

No que se refere às representações pessoais das roupas de cada participante, também estão presentes os elementos midiáticos de fantasia e de ficção. São citados diretamente pelos entrevistados²³⁵: a série *Vikings*, personagens de RPG, a animação *Valente* dos Estúdios *Disney*, e os jogos *Assassin's Creed* e *Warcraft*. Entretanto, destaca-se que, para muitos participantes, o festival é um ambiente de fantasia, com a finalidade de proporcionar a vivência do épico das obras de ficção, como é citado pelo entrevistado Lucas Barp Seefeld²³⁶. A partir dessa lógica, muitos deles também declararam estar cientes de que suas vestimentas não são representações exatas de roupas medievais, e, em alguns casos, completamente

²³⁰ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

²³¹ A entrevistada cita que os participantes do LARP tinham que cumprir missões para ganharem recompensas no formato de um dinheiro fictício para trocarem por bebidas durante o evento. Essa dinâmica é muito semelhante aos jogos de MMORPG. Ao matar monstros e cumprir missões durante o jogo, os personagens recebem moedas próprias que podem ser usadas dentro dos *games*.

²³² Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

²³³ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

²³⁴ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

²³⁵ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²³⁶ Lucas Barp Seefeld. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

diferentes. Apesar disso, diversos participantes vêm apresentando um comportamento investigativo sobre a Idade Média ao longo de suas participações nas edições do evento.

O contato com a historiografia também mostrou-se presente, de acordo com o que relataram os entrevistados²³⁷. O clã *Porco Odin*, por exemplo, demonstra esse contato em dois casos. O primeiro, no que relata a líder do clã²³⁸ em perceber a existência de uma linha do tempo dos festivais correlacionada à história da humanidade. Essa linha do tempo foi apresentada por Márcio Peres²³⁹, um dos criadores do *Epic Festival*, que revelou não ter certeza se ela era percebida pelos participantes. No entanto, a entrevistada²⁴⁰ demonstra ter se apropriado desse aspecto e vir buscando, historicamente, no período referido, informações para a vestimenta de sua personagem. O segundo caso é o que a líder²⁴¹ declara sobre a participação de estudantes e professores de história no clã, sobre a criação de um grupo de debates, inicialmente destinado a temas medievais.

Outros exemplos que podemos citar são os dos participantes Rodrigo Oliveira²⁴² e Pedro Zeilmann Jaeger²⁴³. Rodrigo Oliveira, enquanto professor de história, indicou ter como objetivo contribuir para o grande cenário de recriação medieval dos eventos por meio de sua vestimenta, que referenciava a cultura árabe da Idade Média. Pedro Zeilmann Jaeger, que já havia cursado licenciatura em história, relatou que parte dos seus amigos, mesmo os que antes não demonstravam interesse pela Idade Média, após o festival manifestaram curiosidade sobre o tema. A partir disso, o entrevistado²⁴⁴ relatou diversas investigações feitas pelo grupo e também comentou que, apesar de não ter muito tempo disponível, ainda reserva alguns momentos para se inteirar de debates históricos sobre a Idade Média.

Ressalta-se que, mesmo nos casos em que participantes afirmaram considerar o festival como um ambiente distante do histórico, voltado majoritariamente para a diversão e a fantasia, alguns demonstraram conhecimentos sobre os temas apresentados pelas recriações propostas pelo festival. Um exemplo dessa afirmação encontra-se na referência que Shane Alves Costa²⁴⁵, o líder do clã *Djork*, faz a respeito da mitologia nórdica, pronunciando-se

²³⁷ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²³⁸ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

²³⁹ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²⁴⁰ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

²⁴¹ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

²⁴² Rodrigo Oliveira. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 5 out. 2019.

²⁴³ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

²⁴⁴ Pedro Zeilmann Jaeger. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

²⁴⁵ Shane Alves Costa. Entrevista realizada pelo autor. Charqueadas, 27 out. 2018.

sobre os *Eddas*. Sabe-se que a *Edda Poética* e a *Edda em Prosa* configuram fontes importantes sobre a mitologia escandinava (LANGER, 2015).

Além desses exemplos, diversos participantes²⁴⁶ informaram que eles, individualmente, ou seus clãs, desenvolveram investigações em livros e em ambiente virtual para se apropriarem mais dos elementos históricos presentes no *Epic Festival*, a fim de terem uma melhor integração com o evento. As influências historiográficas são inerentes a essas buscas, uma vez que são abundantes.

Analisando comparativamente o que foi exposto pelos participantes²⁴⁷ do festival, é possível inferir que as representações oriundas das mídias têm maior predominância entre as representações da Idade Média expostas por esse grupo. Isso porque a maioria dos depoentes se refere aos materiais midiáticos como fonte de inspiração para vestimentas e narrativas dos clãs. Em um segundo plano, encontra-se a influência de historiadores, que se fazem presentes nos materiais consultados pelos participantes que demonstram apreço pela história medieval ou que buscam compreendê-la melhor, devido ao intuito de imersão nos cenários propostos pela *Epic*. Porém, como não é possível dizer em que intensidade as investigações se baseiam em fontes da medievalística atual, e por não ser um elemento que se aplique a todos os participantes, reforça-se que a influência da historiografia se encontra menos intensa do que a influência midiática.

Também é importante ressaltar o que se refere à influência do ensino de história, porque esta é a que encontra menor autoridade sobre as representações do medieval expostas pelos entrevistados²⁴⁸. Salienta-se que, nas entrevistas, o ensino de história é pouco citado como fonte de saber sobre a Idade Média. Os participantes também relatam não ter tido grandes contribuições sobre o período na educação básica, alegando ser um tema que teve pouca atenção destinada em sala de aula. Além disso, com exceção de Thaianne Fulcher Travi dos Santos²⁴⁹, a líder do clã *Porco Odin*, nenhum dos participantes relatou ter tido o interesse pela temática medieval despertado ou alimentado pelo ensino de história na educação básica. Apesar disso, questões como uma visão completamente negativa da Idade Média histórica, referindo-se a ela como um tempo infeliz e triste, aparecem em alguns relatos dos

²⁴⁶ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁴⁷ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁴⁸ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁴⁹ Thaianne Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

entrevistados²⁵⁰. Essas percepções compõem o que foi identificado como a medievalidade que se faz presente nos livros didáticos que reproduzem preconceitos iluministas sobre o medievo (PEREIRA; GIACOMONI, 2008).

Por fim, relacionando o que foi exposto pelo *Epic Festival* com o que foi apresentado pelos participantes, destaca-se que, apesar da existência do conhecimento histórico se fazer presente entre as representações do festival e a utilização de cenários históricos remontados virem mobilizando investigações, é por meio das representações midiáticas que o evento é reconhecido, na maioria das vezes. Esse raciocínio é embasado pelos diversos relatos das entrevistas realizadas²⁵¹.

Márcio Peres²⁵², o sócio-organizador da *Epic*, informou que, desde o primeiro evento promovido pela empresa, o número de ingressos vendidos surpreendeu a organização. Esse dado confirma o que havia sido apontado desde a introdução da presente dissertação, de que a Idade Média é uma temática que se encontra amplamente difundida entre o grande público. Pode-se dizer que já havia um terreno fértil para a existência dos festivais de recriação medieval antes mesmo do advento do *Epic Festival*.

O organizador do evento²⁵³ também indicou que a temática *viking* tem atraído maior número de participantes para o evento, e que isto se deve às séries que tornam esta temática mais profusamente divulgada. Somando essa informação ao que foi apresentado, sobre uma predominância de influências midiáticas para os participantes, confirma-se que, apesar da existência de diferentes entendimentos sobre a Idade Média, o período é majoritariamente reconhecido por meio de representações midiáticas.

3.6 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: MEDIEVALIDADE, MEDIEVALÍSTICA E OUTROS PONTOS EM DESTAQUE.

A partir das considerações supracitadas, que demonstram em que proporção as mídias, a historiografia e o ensino de história compõem as representações da Idade Média presentes no *Epic Festival*, torna-se importante destacar algumas outras reflexões a respeito do que foi dissertado até o momento.

²⁵⁰ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁵¹ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁵² Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²⁵³ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

Problematizando a presença da historiografia no festival, é necessário ressaltar novamente que, apesar de a medievalística se fazer presente como fonte para as recriações do evento, bem como para alguns participantes, o *Epic Festival* continua sendo uma manifestação de medievalidade. Isso porque, mesmo com o cuidado histórico referido anteriormente, esta é uma festa voltada para a contemporaneidade. Trata-se de um fenômeno que se utiliza de representações do passado, mas remete-se ao presente com o foco na diversão, o que o diferencia também do ensino de história. Os anseios atendidos pelo evento são de homens e mulheres do século XXI com uma roupagem medieval. O festival de 2019 é o que melhor ilustra esse aspecto, pois se utiliza de representações medievais para reproduzir questões que são pertinentes à atualidade, tais como o feminismo e os problemas enfrentados pelas mulheres na sociedade brasileira de 2019. Nesse ponto, não se pretende discordar da importância que estas pautas têm; é imprescindível, no entanto, que se tenha clareza de que estes não eram conceitos conhecidos pelo mundo medieval.

Ainda no que refere à medievalidade, é necessário fazer um esclarecimento em relação ao conceito de representação de Chartier (2011) a partir do qual se depreende que, se algo fosse genuinamente medieval, não haveria a necessidade de fantasiar-se de si mesmo, isto é, o que é apresentado no festival não deixa de ser uma recriação que se configura em uma representação de um tempo passado. É pertinente destacar, quando se parte da perspectiva de Chartier (2011), que a medievalística também é uma representação do passado, porém diferencia-se daquela por se tratar do conhecimento científico sobre o período, destinando-se aos estudos que contenham a apropriação e a exposição dos significados e conceitos que as sociedades medievais expunham sobre si mesmas (MACEDO, 2011).

Esses apontamentos, entretanto, não diminuem o conhecimento histórico que é examinado e apresentado pelo evento. Pelo contrário, apenas ressaltam que o conhecimento é utilizado para incorporar representações medievais que falam a respeito do presente, com o foco na diversão, permitindo a liberdade artística. Esse é um fator do qual diversos agentes envolvidos²⁵⁴ com o festival mostraram-se cientes. Apesar disso, a utilização do conhecimento histórico pelo festival tem demonstrado manifestações importantes no que diz respeito ao ensino de história.

²⁵⁴ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

Ao analisar as entrevistas²⁵⁵, percebe-se que, em todos os níveis de envolvimento com o *Epic Festival*, o contato com o conhecimento histórico utilizado pela *Epic* tem mobilizado seus agentes organizadores, expositores e participantes a buscarem se apropriar de questões históricas da Idade Média. Isso apresenta um contraste com o que os entrevistados²⁵⁶ relataram sobre o ensino de história, para os quais, com exceção de uma única entrevistada²⁵⁷, a sala de aula não teve um papel mobilizador para a aprendizagem da história medieval. Além disso, a curiosidade pela temática surgiu majoritariamente de fontes midiáticas que, em alguns casos, também influenciaram os entrevistados no sentido do estudo da história. No entanto, é por meio do contato com o festival que mais pessoas têm buscado saber sobre a Idade Média, incluindo pessoas que antes não tinham curiosidade a respeito do tema.

Por fim, ressalta-se que o envolvimento como o *Epic Festival* também tem apresentado uma característica mobilizadora para além do conhecimento histórico. Nas entrevistas, os participantes²⁵⁸ comentaram sobre o compartilhamento de conhecimentos técnicos, como, por exemplo, aqueles empregados na construção de fantasias, escudos, estandartes e outros elementos que compunham suas recriações medievais. É possível dizer, dessa forma, que a participação no evento propicia espaço de compartilhamento de conhecimentos e de desenvolvimento de habilidades diversas.

²⁵⁵ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁵⁶ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁵⁷ Thaiane Fulcher Travi dos Santos. Entrevista realizada pelo autor. Caxias do Sul, 26 fev. 2020.

²⁵⁸ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

4. UM TRAILER EM QUE NÃO HÁ FILME

A partir dos resultados obtidos na seção anterior, destaca-se que, em sua maioria, os entrevistados²⁵⁹ expuseram não terem tido, em suas trajetórias pessoais, o interesse pela Idade Média despertado pelo ensino de história. Visando uma possibilidade para suprir essa carência, a presente pesquisa construiu um material que contribuísse para a mobilização da aprendizagem.

Considerando que os filmes são um instrumento pedagógico útil no que se refere à mobilização (SILVA; CAINELLI, 2018), optou-se pela construção de um vídeo mobilizador para o ensino. O formato fílmico adotado para a elaboração do material paradidático foi o de *trailer*, porque “ressalta-se que a principal peculiaridade de um *trailer* é o seu *status* atrativo” (ARAÚJO, 2005, p. 15). Assim sendo, contribui-se diretamente com o objetivo do material, que é a mobilização para o ensino de história da Idade Média.

Outra informação que necessita ser ressaltada, é o que Márcio Peres²⁶⁰, o sócio-fundador da *Epic*, declarou. O entrevistado enfatizou o grande número de pessoas que vieram a participar do *Epic Festival* desde a sua criação, surpreendendo em quantidade os próprios organizadores. Isso revelou que o interesse pela temática medieval já estava presente entre o público em geral antes da criação do festival. Mesmo que existam compreensões diferentes acerca da Idade Média, as representações do *Epic* contêm elementos que são reconhecidos pelo grande público. Assim, essas representações têm a grande possibilidade de exercer ligações com os conhecimentos prévios que estudantes tenham sobre a Idade Média. É devido às considerações supracitadas, que o vídeo mobilizador pretende se utilizar das representações medievais que circulam em meio ao festival analisado.

Mesmo que para os estudantes os entendimentos prévios sobre a temática sejam inteiramente fruto de fontes midiáticas, diversas entrevistas²⁶¹ também revelaram a capacidade que esses materiais possuem em despertar a curiosidade pela Idade Média. O próprio *Epic Festival* tem mostrado um resultado interessante no que se refere à busca dos participantes por informações históricas sobre o medievo. Evidentemente, não se tem como objetivo atender aos interesses dos estudantes quanto à medievalidade, porém a presença dela caracteriza uma realidade que pode ser proveitosa para o ensino. O vídeo mobilizador não tem

²⁵⁹ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁶⁰ Márcio Peres. Entrevista realizada pelo autor. Porto Alegre, 15 fev. 2020.

²⁶¹ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

como propósito apenas reproduzir as representações existentes no *Epic Festival*; o que o paradidático se propõe a fazer é se utilizar do caráter mobilizador dessas representações para possibilitar intervenções da medievalística por meio do ensino de história. Esses elementos encontram-se descritos no presente capítulo, divididos em duas partes: a primeira explica como acontece a mobilização por meio do formato de *trailer* adotado, e a segunda expõe o vídeo mobilizador por meio do seu roteiro, apresentando, conjuntamente, uma proposta de abordagem pedagógica para a utilização do referido paradidático em sala de aula.

4.1 UM *TRAILER* EM QUE NÃO HÁ FILME: A MOBILIZAÇÃO POR MEIO DO *TRAILER*

Primeiramente, torna-se necessário deixar claro o que é “mobilização” e de que maneira ela contribui com o paradidático construído pela presente pesquisa.

Como mobilização, compreende-se

Um momento especificamente pedagógico [...] o interesse do sujeito em conhecer. De modo geral, na situação pedagógica este interesse tem que ser provocado. Visa possibilitar o vínculo significativo inicial entre sujeito e o objeto (“*approche*”), provocar, acordar, desequilibrar, fazer a ‘*corte*’. (VASCONCELLOS, 1992, p. 3).

Isto significa dizer que a mobilização é um momento dedicado ao despertar do interesse dos estudantes pelo objeto de estudo. Define-se como “uma sensibilização para o conhecimento” (VASCONCELLOS, 1992, p. 4), para o qual o papel do educador está em proporcionar “uma situação motivadora, aguçamento da curiosidade, colocação clara do assunto, ligação com o conhecimento e a experiência que o aluno traz, proposição de um roteiro de trabalho, formulação de perguntas.” (VASCONCELLOS, 1992, p. 4).

Nesse sentido, para a elaboração de um vídeo mobilizador, era necessário construí-lo com características que viessem a despertar a curiosidade e instigar questionamentos nos estudantes. Deveria ser, também, um instrumento pedagógico que se utilizasse de conceitos já conhecidos, mas que não se fechasse nestes, e sim os colocasse em dúvida, justificando novamente a utilização de representações da Idade Média que são encontradas no *Epic Festival*.

O formato fílmico de um *trailer* contém características próprias, que vão ao encontro do objetivo pedagógico da mobilização. A característica atrativa de um *trailer* não é somente

dada pela beleza do filme em si; ela está elaborada em cima de uma estratégia própria que “oferece elementos à percepção, proporciona emoções e sentimentos vividos por personagens, instiga a curiosidade, mexe com o imaginário, brinca com os desejos inconscientes, surpreende o indivíduo e cria expectativa.” (ARAUJO, 2006, p. 27). Sobretudo, um *trailer* gera “expectativa age através da consciência do indivíduo de que, se existe um *trailer*, existe também um filme. Dessa forma, os materiais antecipam alguma coisa que está por vir, provocando, no público, um sentimento de espera.” (ARAUJO, 2006, p. 43).

O caráter mobilizador de um *trailer* está, evidentemente, voltado para o filme ao qual faz propaganda. Contudo, ele apresenta elementos que podem ser utilizados para mobilizar na construção do conhecimento. O que a pesquisa objetiva, de fato, não é a construção de um *trailer*, que seria dedicado a um longa-metragem, mas sim, a utilização das características sedutoras do formato para a criação de um vídeo mobilizador de ensino. A partir dessa lógica, quando o “*trailer*” estiver prometendo algo que está por vir, não será um filme, mas as aulas de história.

O estudo apresentado por Araujo (2006) explica o *trailer* por meio do conceito de sedução²⁶². Compreende-se como sedução o “artifício utilizado por alguém que quer encantar o outro” (ARAUJO, 2006, p. 44). A autora ressalta em sua pesquisa elementos existentes nesse formato que guiaram a construção do paradidático apresentado no presente artigo.

Começando pela montagem, destacam-se algumas características importantes em um *trailer*. Essa etapa é um elemento fundamental para a construção desse material. Isso porque é por meio da soma de diferentes cenas que se constrói uma pequena trama, atribuindo sentido lógico para o vídeo. Além da preocupação com o roteiro, as imagens escolhidas conduzem psicologicamente os espectadores. (ARAUJO, 2006).

Tanto as imagens quanto o som exercem um papel fundamental na ambientação e na construção de sentido. Os diálogos selecionados também são importantes, uma vez que, em alguns casos, não há narração para explicar a história (ARAUJO, 2006, p. 19)

²⁶² “A sedução é algo que se apodera de todos os prazeres, de todos os afetos e representações, que se apodera dos próprios sonhos para convertê-los em algo diferente de seu desenrolar primário, um jogo mais agudo e sutil cuja aposta já não tem fim nem origem, seja o de uma pulsão, seja a de um desejo” (BAUDRILLARD, 1991 p. 15)

A montagem normalmente utiliza-se de uma ampla gama de informações simultâneas. Alguns recursos como pausas, *closes*, a presença de uma música²⁶³ ou a ausência desta, podem ser elementos que venham a despertar a atenção para o que se pretende dar ênfase.

A trama apresentada nesse formato não tem como objetivo um desfecho; ela apenas apresenta uma situação em aberto. O desfecho dessa situação não será encontrado no *trailer*, cujo objetivo seria o de fomentar (no caso convencional) o interesse pelo longa-metragem. É possível afirmar que, analisando pela curva dramática²⁶⁴ clássica, o roteiro de um *trailer* só poderia chegar até a complicação.

O personagem inserido nessa trama também é um elemento importante. É por meio das relações entre personagem e demais elementos do vídeo que o público compreende a trama. Além disso, existe a possibilidade de o público se identificar com o personagem, gerando uma sensibilização por conta disso.

Por fim, ressalta-se que o *trailer* pode despertar a curiosidade por meio de elementos já conhecidos pelo público, ao mesmo tempo em que busca jogar com o desconhecido. O *trailer* é um ambiente povoado pelo simbólico e tende a permitir que a imaginação dos espectadores aflore sobre as lacunas não respondidas diretamente (ARAUJO, 2005).

Em relação às características supracitadas, os elementos adotados para a construção do vídeo mobilizador envolveram arquitetar um roteiro que pudesse utilizar as filmagens e fotografias extraídas do *Epic Festival* em conjunto com outras produzidas exclusivamente para o material paradidático. O vídeo em questão se utiliza de uma vasta gama de imagens em movimentos rápidos e pausas dramáticas, e é acompanhado de um fundo musical que tem como objetivo despertar sentimentos de apreensão, expectativa e diversão. Ainda em relação ao roteiro, este tem como objetivo propor uma situação em aberto que venha a instigar questionamentos sobre a Idade Média. Os personagens do vídeo mobilizador também têm por objetivo apresentar elementos com quais os estudantes possam se identificar. Para maior compreensão desses elementos, é apresentado na seção a seguir o roteiro do vídeo, seguido de uma proposta de abordagem por meio dos elementos presentes no material paradidático.

²⁶³ “[...] acompanhamento musical de uma cena pode ajudar o público a descobrir a natureza dos sentimentos vividos na tela: alegria, tristeza, tensão, medo. Assim, sua presença terá sempre algum efeito naquilo que o espectador percebe de uma história.” (ARAUJO, 2005, p. 20)

²⁶⁴ “A curva dramática consiste no crescimento da situação dramática até o cume, depois ela começa a descer, até voltar à normalidade [...] Por meio de uma trama”. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/#>. Acesso em: 14 jan. 2020

4.2 UM *TRAILER* EM QUE NÃO HÁ FILME: ROTEIRO E ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Antes de apresentar o roteiro do vídeo mobilizador, é importante enfatizar que existem diferentes padrões para a formatação de um roteiro. Foi utilizado, para a presente proposta, o formato *MasterScenes*, descrito pelo *site* da Academia Internacional de Cinema (AIC)²⁶⁵. O roteiro é organizado da seguinte maneira: os números à esquerda representam as cenas, seguidos pela explicação do local (interior ou exterior) e o momento em que acontecem (dia ou noite). Abaixo, há uma descrição da cena. Por último, centralizado, está o nome do personagem, seguido por suas falas. Para melhor exposição do roteiro, este foi colocado em um quadro separado do texto da dissertação.

Quadro 4 – Roteiro do vídeo mobilizador

<p>1 INT. SALA DE AULA - DIA</p> <p>Alunos conversando e agindo naturalmente na ausência de um professor.</p> <p>A porta da sala de aula abre e o professor entra.</p> <p>Professor entra na sala desejando um bom dia aos alunos, toma em mãos um giz e escreve "Idade Média" na lousa, enquanto fala.</p> <p style="text-align: center;">PROFESSOR</p> <p>Bom dia! Desculpem o atraso! O trânsito não estava muito bom, mas o importante é que eu estou aqui agora e o mais importante ainda é que hoje vamos começar um assunto novo, que é a Idade Média.</p> <p>2 INT. SALA DE AULA - DIA</p> <p>Um aluno levanta a mão e pergunta</p> <p style="text-align: center;">ALUNO</p> <p>Professor, posso fazer uma pergunta?</p> <p>3 INT. SALA DE AULA - DIA</p>

²⁶⁵ Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/escola-de-cinema/>. Acesso em: 14 jan. 2020.

Professor se vira e fala para aluno

PROFESSOR

Mas é claro! Deve!

4 INT. SALA DE AULA - DIA

Aluno pergunta e outra aluna completa sua fala

ALUNO

Professor, eu estive pensando outro dia... Por que eu devo estudar essa tal Idade Média?

ALUNA

Pois é, professor, isso já faz tanto tempo, que ninguém se lembra mais! O que a gente tem a ver com isso?

5 INT. SALA DE AULA - DIA

Professor pensa por alguns instantes e fala.

PROFESSOR

Então... Por onde é que eu começo...

6 TELA ESCURA.

Tela escurece devagar até se tornar completamente escura.

7 EXT. CENAS RAPIDAS DO FESTIVAL - NOITE

A tela totalmente escura vai clareando vagarosamente, dando espaço a uma filmagem onde está um homem com trajes "medievais" fitando a câmera. Esse homem se encontra em frente a uma fogueira.

Sons de um tambor começam a surgir e paulatinamente vão se intensificando.

A cada rufar de tambor uma imagem fotográfica do *Epic Festival* aparece e rapidamente desaparece junto com o som.

Conforme os tambores se intensificam, mais imagens vão aparecendo e desaparecendo cada vez mais rapidamente. Isso segue até o ponto em que ambos, som de tambores e fotografias, estejam extremamente rápidos tomando completamente a tela.

Após um ápice de rapidez das fotos, que trocam sem parar, as várias imagens junto do rufar de tambores se interrompem abruptamente, abrindo espaço novamente para o vídeo do homem em frente à fogueira. A filmagem segue em andamento sem som algum.

No vídeo, o homem em trajes "medievais" continua fitando a câmera por alguns segundos. Em seguida, esse homem saca uma adaga da cintura e ataca a câmera. Um som alto, semelhante ao tilintar de espadas, acompanha esse momento.

A tela escurece novamente, mas dessa vez de maneira repentina e exatamente no momento do ataque à câmera.

8 EXT.FESTIVAL MEDIEVAL - DIA e NOITE

Uma colagem de diversas filmagens extraídas do *Epic Festival* aparece diante da tela. Cenas do teatro interativo intercalam-se com as dos participantes do evento. Uma música folclórica irlandesa²⁶⁶ contribui para um clima de descontração e divertimento, acompanhando essas cenas. Sons naturais das filmagens também se fazem presentes em alguns casos, como, por exemplo, cenas de brindes em que todos gritam juntos. Esses, porém, são sons que seguem em segundo plano, um pouco mais baixo que a música de fundo.

²⁶⁶ A escolha dessa música se deu por ser semelhante às músicas apresentadas durante o evento.

No conjunto destas cenas, perguntas sobre a Idade Média aparecem em legenda²⁶⁷.

A música segue e vai diminuindo de volume para terminar em uma cena na qual somente a voz de uma personagem do teatro interativo se faz presente. A personagem representa uma *Jarl Viking*, levantando uma taça em sinal de brinde.

Após isto, a tela vai escurecendo lentamente.

Jarl Viking

É o começo de uma nova era! Aquilo que tivemos antes, não temos mais!

9 INT - SALA DE AULA - DIA

Retomada da cena inicial na sala de aula, onde o professor tinha sido questionado pelos alunos. Porém, nesta última cena o professor aparece vestido igual o homem em trajes "medievais" e revela ser o mesmo personagem que estava em frente à fogueira e golpeou a câmera com uma adaga. O professor fala como se estivesse concluindo um raciocínio.

PROFESSOR

E isso é apenas o início, pois ainda temos muito o que aprender.

Tela escurece novamente dando espaço aos créditos do vídeo.

FIM.

A partir do roteiro acima reproduzido, faz-se necessário apresentar mais detalhadamente todas as filmagens e legendas que compreenderam a montagem da cena 7. Parte da proposta pedagógica também perpassa essas perguntas. Assim sendo, expõe-se abaixo um quadro com a descrição da situação filmada e das legendas que as acompanham.

²⁶⁷ Devido à quantidade de legendas, a fim de que a leitura do texto do roteiro fosse mais fluida, as perguntas foram apresentadas mais detalhadamente em uma tabela separada.

Quadro 5 - Quadro de legendas

Situação em cena	Legendas
Filmagem panorâmica da área central do festival.	<ul style="list-style-type: none"> • Como viviam as pessoas na Idade Média?
Participante do festival caminhando por entre a área central do evento. A câmera acompanha essa participante, que se mostra ciente da presença do equipamento dando uma rápida olhada para a tela e um sorriso.	<ul style="list-style-type: none"> • Repetimos alguns de seus hábitos? • Somos muito diferentes? • Como começou a Idade Média? • Por que chamamos a Idade Média de Média?
Momento das apresentações musicais que acontecem à noite no <i>Epic Festival</i> . Um grande grupo de pessoas dançando, brindando e se divertindo.	<ul style="list-style-type: none"> • Como as pessoas se divertiam na Idade Média? • Existiam danças medievais?
Participantes do festival tocando instrumentos musicais.	<ul style="list-style-type: none"> • Qual era a importância da música e da poesia medieval?
Participantes utilizando vestimentas que fazem referência a diferentes culturas medievais brindando em um momento de alegria.	<ul style="list-style-type: none"> • Como eram os contatos entre as diferentes culturas da Idade Média?
Filmagem da competição de combate tático.	<ul style="list-style-type: none"> • Eram pacíficos ou violentos?
Cena do teatro interativo de 2019 representando o duelo entre <i>Jarls</i> . De um lado, uma guerreira, e do outro, um guerreiro.	<ul style="list-style-type: none"> • Quem eram os guerreiros medievais? • Quem eram as guerreiras medievais?
Participante do evento, utilizando um diadema de couro na cabeça, sendo	<ul style="list-style-type: none"> • Existiam reis ou nobres?

acompanhado por outro participante de seu clã, que segurava um estandarte em mãos.	
Filmagem da feira que acontece durante o evento, apresentando materiais comercializados em 2019.	<ul style="list-style-type: none"> • Feiras medievais? • Comércio? • <i>Vikings</i>?
Performance artística do momento de acender a fogueira no festival de 2018.	<ul style="list-style-type: none"> • Quais eram as religiões medievais? • Que rituais praticavam?
Performance artística do momento de acender a fogueira no festival de 2019.	<ul style="list-style-type: none"> • Criaturas mágicas? • Magia? • Bruxas? • Feitiçaria? • Inquisição? • Fogueira?
Cena do teatro interativo de 2019, um guerreiro se ajoelha diante da <i>Jarl</i> de <i>Birka</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Cavaleiros? • Palavra? • Lealdade?
Filmagem final que compõe as montagens da cena 7. <i>Jarl</i> de <i>Birka</i> se pronuncia junto de outros atores.	<ul style="list-style-type: none"> • A Idade Média só diz respeito ao passado? • Você sabia que hoje em dia existem festivais de recriação medieval? • Você já ouviu falar do <i>Epic Festival</i>?

Em relação ao que foi exposto anteriormente, os elementos de um *trailer* utilizados no presente roteiro são: uma situação em aberto instigada pela pergunta inicial dos estudantes; uma tentativa de sensibilização - que se dá por meio dos personagens que se encontram em uma sala de aula, gerando, assim, uma identificação entre personagens e alunos, o público alvo; a presença de diversas filmagens do festival, que têm como objetivo estabelecer, em algum ponto, a ligação com algo já conhecido pelos alunos; somando a isso as perguntas utilizadas como legenda, tem-se o propósito voltado a apresentar elementos ainda desconhecidos, o que visa a instigar mais uma vez a curiosidade. Destaca-se, também, que a

utilização de uma montagem carregada de informações em cenas rápidas e chamativas, que se utiliza de pausas dramáticas acompanhadas de um fundo musical, busca, por meio do subjetivo e do simbólico, despertar emoções de expectativa, apreensão e de felicidade, fazendo aflorar a imaginação dos espectadores.

No que se refere à proposta pedagógica tem-se como ponto de partida que, em se tratando de uma mobilização para o ensino, a utilização do vídeo tende a ser mais eficaz quando empregada no início das atividades referentes à Idade Média. O vídeo mobilizador compreende em suas funções apresentar o tema do medievo para os estudantes, com o intuito de despertar a curiosidade e instigar questionamentos sobre ele, fazendo o papel de uma mobilização inicial para tudo o que se pretende trabalhar nas aulas (VASCONCELLOS, 1992).

A característica do conflito²⁶⁸ retirada dos *trailers* é apresentada na trama especificamente entre as cenas dois e quatro, resultante de uma pergunta proposta pelos alunos ao professor. Esse questionamento, seguido da ausência de resposta no vídeo, tem como objetivo “provocar, acordar, desequilibrar” (VASCONCELLOS, 1992, p. 3). A pergunta “Por que estudar Idade Média?” tem a intenção de colocar em xeque tudo o que está sendo feito em sala de aula, mas propicia, por esse meio, um espaço para a construção de um sentido para a aprendizagem. Portanto, é importante salientar que o professor que se utilize desse material paradidático precisa estar preparado para responder a pergunta feita pelos “alunos” do vídeo mobilizador, pois esta também se tornará a pergunta de seus próprios alunos.

Para a construção de sentido, destaca-se, por essa proposta pedagógica, que estabelecer relações entre a realidade dos estudantes e o que se pretende ensinar em sala de aula é uma boa escolha no que se refere a reflexões sobre os problemas enfrentados no presente (FREIRE, 2015). A partir desse pressuposto, também se evidencia o que Teixeira e Pereira (2016) apontaram como algumas “entradas” disponibilizadas pela temática da Idade Média para trabalhar assuntos referentes ao presente como, por exemplo, os discursos midiáticos, as tensões políticas globais, os preconceitos na relação ocidente e oriente e questões de gênero. Estas considerações complementam-se, indicando que, por meio do

²⁶⁸ O conflito é o momento da trama de um filme em que o personagem se encontra diante de uma situação em aberto que o levará para uma tomada de decisão. O conflito não tem como característica a obrigatoriedade de ser violento, podendo inclusive ser algo interno no pensamento do personagem. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/>. Acesso em: 14 jan. 2020.

conhecimento histórico, é possível compreender melhor a realidade atual e, a partir disso, provocar o surgimento de soluções para problemas.

Torna-se evidente, também, que para ensinar sobre a Idade Média é possível se utilizar de duas possibilidades metodológicas, que despertam o sentimento de pertencimento ou de estranhamento. O pertencimento se dá por meio de reminiscências medievais, revelando manifestações do presente que são oriundas da Idade Média, a fim de estabelecer ligações entre a vida dos estudantes e o conhecimento histórico (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016). Assim sendo, esse sentimento torna-se útil na criação de sentido para a aprendizagem. Já o estranhamento é promovido por questões distantes da realidade dos estudantes “Uma vez que a aprendizagem de quem nós somos implica reconhecer o diferente e aprender com ele, seus modos de vida, sua experiência e as problemáticas criadas pelo seu tempo.” (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016, p. 23)

As diversas representações do medievo no vídeo, tais como danças, músicas, combates, comércios, guerreiros, guerreiras, líderes medievais e diferentes culturas referenciadas no festival, apresentam-se como elementos pelos quais os professores de história podem estabelecer relações com os assuntos que pretendem trabalhar nas aulas. Nesse ponto, a proposta pedagógica não pretende dizer para os educadores quais assuntos eles devem percorrer, pois considera-se que cada professor conhece a realidade a partir da qual está trabalhando e, portanto, tem a liberdade de desenvolver estratégias baseadas nessas vivências.

Contudo, reitera-se a necessidade de um especial cuidado para que o vídeo mobilizador não seja uma simples ilustração das aulas do professor. Caso isso aconteça, se estará meramente reproduzindo representações da medievalidade. Torna-se necessário estabelecer ligações ou comparações entre o passado e o presente, para que realmente haja aprendizado por meio do conhecimento histórico (TEIXEIRA; PEREIRA, 2016). O vídeo mobilizador é apenas um instrumento que tem por objetivo facilitar este processo. Assim como no caso dos longas-metragens utilizados em sala de aula, o professor precisa ser um orientador que fará a ponte entre os questionamentos despertados pelo vídeo e o conhecimento histórico, tendo por base pensamentos críticos e estabelecendo discussões nas aulas (SILVA; CAINELLI, 2018). Essas reflexões devem colocar em dúvida, inclusive, as representações presentes no vídeo, questionando, por exemplo, se elas são de fato medievais.

As diversas perguntas que acompanham as cenas do vídeo mobilizador têm como objetivo despertar mais questionamentos acerca da Idade Média e as suas manifestações no presente. Assim sendo, elas também são questões que os educadores podem propor para os alunos. Contudo, os professores não devem ater-se apenas às perguntas expostas no vídeo, pois é preciso estimular que outras perguntas surjam por parte dos estudantes. Esse é precisamente o objetivo da mobilização, isto é, o vídeo precisa estabelecer um vínculo com a Idade Média, propiciando o surgimento da curiosidade, das dúvidas e dos apontamentos para serem trabalhados durante as aulas (VASCONCELLOS, 1992).

A partir das considerações supracitadas, apresenta-se um exemplo de abordagem por meio da utilização do vídeo mobilizador com o intuito de exercer ligações com reminiscências medievais. As reminiscências em destaque contemplam um tema que pode fazer parte da realidade de muitos estudantes, a saber, a intolerância religiosa no Brasil.

Diversos meios de comunicação têm denunciado que as manifestações de intolerância religiosa no país se dão em maioria contra religiões de matriz africana. Em entrevista ao *site Sputnik Brasil*²⁶⁹, o interlocutor da Comissão de Combate à Intolerância Religiosa da ONU, babalaô Ivanir dos Santos²⁷⁰ explica que a intolerância acontece em diferentes ambientes e de diversas maneiras. O entrevistado relata que em comunidades onde criminosos exercem um poder paralelo ao Estado oficial, cristãos fanáticos membros do crime organizado têm executado perseguições aos praticantes de religiões de matriz africana. Os criminosos adeptos de religiões neopentecostais têm invadido e queimado terreiros de Umbanda e Candomblé, expulsado das comunidades os líderes religiosos e os praticantes dessas religiões. O líder religioso também ressalta que o preconceito e a intolerância religiosa encontram-se presentes em outras manifestações no cotidiano, como por exemplo, na discriminação de uma criança no ambiente escolar e nas relações de trabalho.

Por meio dos processos históricos, sabe-se que as manifestações do presente têm suas raízes percebidas no passado. A intolerância religiosa existente no Brasil da

²⁶⁹ Disponível em: <https://br.sputniknews.com/brasil/2019082214420795-intolerancia-religiosa-na-politica-encoraja-cidadao-ao-odio-diz-lider-religioso/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

²⁷⁰ “Líder espiritual e professor da UFRJ Ivanir Santos recebe [...] em Washington, um prêmio pela trajetória na luta contra a discriminação sofrida por praticantes de religiões de matriz africana no Brasil. [...] Graduou-se em pedagogia e fez doutorado em história na UFRJ, instituição na qual leciona desde 2015. Em 2008, fundou a Comissão de Combate à Intolerância Religiosa.” Disponível em: <https://www.geledes.org.br/governo-dos-eua-premia-brasileiro-babalao-ivanir-dos-santos-por-luta-contraintolerancia-religiosa/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

contemporaneidade apresenta múltiplas construções²⁷¹ que levaram a consolidar as suas características. No entanto, foi durante o período medieval que se estabeleceram as construções que demonizaram outras religiões na cosmovisão cristã. Isso remete ao processo de séculos que inicialmente começou com as perseguições aos hereges²⁷² pela Igreja Católica e, posteriormente, por meio das disputas de poder²⁷³ entre as elites medievais, o que culminou na construção de representações de bruxas e feiticeiros que faziam pactos com o diabo. Além disso, nesse contexto, manifestações de fé diferentes²⁷⁴ da católica eram consideradas ligadas ao demônio (SCHMITT, 2002).

Uma vez que as residualidades de tempos passados também se dão por meio das formas de pensar e enxergar o mundo (MACEDO, 2011), considera-se que demonizar e perseguir manifestações de fé diferentes da cristã são reminiscências medievais, pois compreendem representações que tem seu início nos tempos da inquisição²⁷⁵ e das populações

²⁷¹ A entrevista do *Sputnik Brasil* com Ivanir dos Santos ressalta as influências da escravidão, do racismo, das perseguições estabelecidas no passado pela Igreja Católica e pelo estado para com as religiões de matriz africana, contribuindo para a formulação de um imaginário que está repleto de preconceito religioso na contemporaneidade.

²⁷² O termo herege tem, ao longo da história, diferentes significados atribuídos. Inicialmente, por meio das disputas de mais de um século de interpretações que vieram a compor o corpo canônico do Novo Testamento para a primeira Igreja Universal (Católica), os vitoriosos denominaram os derrotados de hereges. O termo é ligado à palavra heresia, que significaria “ação e pegar” metaforicamente referindo-se a “escolha” no sentido de escolher discordar. Os ditos hereges foram perseguidos pela Igreja e o Estado da mesma maneira que os cristãos primitivos o haviam sido pelo império Romano pré-cristão. No entanto, durante a Alta Idade Média, o termo desapareceu da maioria dos documentos do clero, sendo retomado gradativamente somente a partir do século X. Nesse período, os primeiros documentos que apresentaram o termo, variavam de interpretações ligadas a hábitos considerados impróprios por líderes religiosos de diferentes localidades. Posteriormente, o termo é novamente empregado pela Igreja Católica e pelos Estados medievais que possuíam interesses em combater o sectarismo religioso. Esses interesses resultaram na criação da inquisição. Do passar do século XII para o século XV o termo herege vai se distanciando da ideia de um cristão que escolhe uma interpretação errada aos olhos Igreja Católica, para se aproximar cada vez mais das representações demonizadas de bruxas e feiticeiro (ZERNER, 2002).

²⁷³ “Esse conjunto de fatores só se cristalizou porque, simultaneamente, o crescimento das instituições políticas e administrativas com frequência rivais – eclesiásticas e seculares, real e pontificais – permitiu estabelecer contrapoderes, ainda que imaginários, que asseguravam à repressão uma eficácia cada vez mais temível. O conflito entre Filipe, o Belo, e o papa Bonifácio VIII serviu de pano de fundo, a partir de 1300, para vários episódios espantosos. Face aos legistas do reino, que se esforçam por fundamentar a teoria de um Estado soberano independente de todo o controle eclesiástico, o papa busca defender os antigos princípios do primado do espiritual e ameaça o rei com a excomunhão. Após a repentina morte de Bonifácio VIII, em 1303, o rei pretendeu mover-lhe um processo póstumo, sob a acusação de que havia se relacionado com vários demônios. Acusações de teor semelhante foram utilizadas na mesma época contra o bispo de Troyes, Guichardo, suspeito de ter pretendido atentar, por meio de malefícios, contra a vida da rainha Joana. Mas o principal episódio refere-se aos cavaleiros do Templo, brutalmente presos em todo o reino, em 1307, acusados de serem apóstatas, de profanarem a cruz, de idolatrarem uma cabeça diabólica e de praticarem sodomia. Mais de 60 deles foram levados à fogueira, dentre os quais o grão-mestre Jacques de Molay, e a ordem foi suprimida (1310-1314).” (SCHMITT, 2002, p. 431).

²⁷⁴ “Nos antigos manuais dos inquisidores, os feiticeiros aproximam-se também dos ‘cristãos que aderem ao judaísmo, judeus convertidos e depois judaizantes’. Pois a perseguição aos judeus [...] acrescenta-se desde meados do século XIII às primeiras obsessões assassinas da sociedade medieval.” (SCHMITT, 2002, p. 430).

²⁷⁵ Mais especificamente, no período em que esta se dedicou à perseguição de homens e, principalmente, mulheres consideradas bruxas, e outras figuras que eram “ligadas” ao diabo (SCHMITT, 2002).

que se encontravam em paranoias coletivas, acreditando de fato na presença desses elementos místicos e malignos. (SCHIMITT, 2002).

Isso posto, a partir das perguntas e representações existentes no vídeo mobilizador que se referem a magia, bruxas, feitiçaria, fogueira, inquisição e as diferentes religiões que existiram na Idade Média, os professores de história podem encontrar “ganchos” para trabalharem em sala de aula sobre os processos históricos que demonizaram outras religiões a partir da cosmovisão cristã. Os educadores podem apresentar os interesses políticos e econômicos que construíram as representações demonizadas na Idade Média, observando em quais situações essas representações se fazem existentes como reminiscências medievais. A partir disso, surge a possibilidade de reflexões sobre o próprio contexto atual, oferecendo elementos para desconstruir preconceitos que podem, inclusive, estar presentes nas bagagens pessoais dos estudantes, e contribuindo, dessa forma, para uma sociedade mais livre, justa e igual.

Outros elementos presentes no vídeo mobilizador, como as manifestações de dança, música, comércio e divertimento, podem ser utilizadas para ampliar as perspectivas que estejam apegadas às ultrapassadas concepções iluministas da Idade Média, pois são representações medievais de agentes sociais que não se encaixavam nos moldes dos que lutam, guerreiam e rezam (LE GOFF, 1995). Além disso, por meio das demais representações expostas pelo *Epic*, tomadas por diferentes vestimentas, mulheres guerreiras e uma supremacia de fantasias que fazem referência aos povos não-cristãos da Idade Média, podem ser levantadas as mais diferentes discussões. Um exemplo possível seria a respeito dos papéis desempenhados pelas mulheres nas diferentes sociedades do medievo, assim como as múltiplas culturas que existiram nesse grande recorte temporal.

Torna-se importante destacar que, apesar da sugestão de empregar o vídeo mobilizador no início das atividades referentes ao medievo, a mobilização também tem por característica a recursividade. Os professores de história podem retomar a utilização do vídeo depois que os debates em sala de aula já tiverem maiores embasamentos históricos, estabelecendo vínculos com novas pautas para encantar e manter a atenção dos alunos durante todo o processo de aprendizagem (VASCONCELLOS, 1992). Também, ressalta-se que devido ao *trailer* ter um formato fílmico compacto (ARAUJO, 2006), sua utilização em sala de aula se torna mais prática em relação ao tempo disponível.

Por fim, salienta-se que o vídeo mobilizador será publicado em plataforma *on-line* e estará disponível para os professores que quiserem se utilizar do material. Na descrição do vídeo constará uma explicação sobre o material e uma sugestão para a sua utilização em sala de aula. Essa sugestão refere-se à proposta de abordagem pedagógica explanada no presente capítulo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de tudo o que foi dissertado sobre o mapeamento das representações medievais encontradas no *Epic Festival*, é possível tecer as seguintes considerações: são as reproduções midiáticas que configuram, mais frequentemente, os entendimentos em comum sobre a Idade Média para organizadores, colaboradores, expositores e participantes do festival. Entre as mídias que demonstraram ter maior alcance entre o público, destacam-se as séries de televisão, em especial, a série *Vikings*. No entanto, representações advindas da historiografia também se fazem presentes de maneira significativa no evento.

As representações midiáticas estão presentes em todas as camadas do festival, não deixando nenhum dos grupos envolvidos intocados por elas. No caso da organização do evento, as mídias se evidenciaram como influências artísticas, semelhanças estéticas e materiais consumidos pelos membros da organização e seus colaboradores. Elas também são encontradas em uma clara referência feita pelos materiais expostos para a comercialização pelos expositores que participam do festival. Para os participantes do evento, elas configuram materiais consumidos e se mostraram como fontes utilizadas para as recriações das roupas e narrativas apresentadas pelos clãs.

Devido ao cuidado histórico apresentado pela organização do *Epic Festival*, as representações historiográficas estão presentes por meio da colaboração de professores e estudantes de história quanto aos contextos históricos dos quais o festival pretende se utilizar. O evento propõe narrativas fictícias com o foco no divertimento dos participantes, mas busca não “trair” os processos históricos nos quais se baseia.

Apesar de as representações midiáticas e historiográficas mostrarem-se mais dominantes no contexto do *Epic Festival*, torna-se importante destacar o que é evidenciado pelos entrevistados²⁷⁶ sobre o ensino de história. A maioria dos depoentes destacou não ter tido o interesse pela Idade Média despertado pela educação. Em alguns casos, os entrevistados também relataram o tema ter sido pouco explorado pelo ensino de história na educação formal.

Isto apresentou um contraste com o que foi exposto sobre as mídias e o próprio *Epic Festival*. Muitas entrevistas²⁷⁷ apontaram para os materiais midiáticos como meios que

²⁷⁶ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

²⁷⁷ Entrevistas realizadas pelo autor. Set. 2018 – fev. 2020.

despertaram o interesse dos entrevistados pela temática medieval. O envolvimento com o *Epic* tem demonstrado esse caráter mobilizador para pessoas que antes não tinham o interesse suscitado pelas mídias. Além disso, a proposta de imersão nas recriações históricas apresentadas pelo evento tem se mostrado mobilizadora não somente por materiais que se utilizam da temática medieval, mas também pela busca por conhecimento histórico. Ademais, a dinâmica de envolvimento nas recriações para o festival tem culminado no compartilhamento de saberes e desenvolvimento de diversas habilidades técnicas.

Isso remete a uma última reflexão sobre os meios utilizados pela educação na maioria das vezes, principalmente no que se refere ao medievo. Sabe-se que o festival não tem como intuito ensinar história, já que seu foco é lúdico. No entanto, o evento tem despertado o interesse pela Idade Média e, nesse caso, mesmo que de uma maneira singela e menos abrangente que a comparação, é possível transpor para o fenômeno estudado o que Barros declarou sobre o cinema e a história terem “algo a ensinar e transformar um no outro” (BARROS, 2014, p. 18). Desse modo, o presente estudo também considera que os festivais de recriação medieval têm contribuições a fazer ao ensino de história, da mesma forma que a história também tem a acrescentar aos festivais.

As supracitadas considerações motivaram a construção do material paradidático proposto pela presente dissertação: um vídeo mobilizador para o ensino de história da Idade Média. O paradidático tem como intuito contribuir para a mobilização do ensino, se utilizando do caráter cativante das representações encontradas no *Epic Festival*.

Por fim, cabe dizer que a presente pesquisa tem uma característica vanguardista nas análises de eventos de recriação medieval brasileiros, considerando que esses festivais fazem parte de um fenômeno recente e ainda pouco abordado academicamente. Os eventos existentes possuem diferentes características e, provavelmente, apresentam relações diferentes das do *Epic Festival* com a temática medieval. Por sua vez, o *Epic* também continua em constante movimento, podendo, no futuro, se aproximar ou se afastar mais da história. Por ora, é possível comparar o festival com romances históricos nos quais os autores se utilizam de fontes historiográficas e de uma ampla investigação para a construção de suas narrativas. Contudo, evidentemente, com o objetivo de vivenciar estes romances pelas imersões propostas pelo festival, especialmente por meio do teatro interativo, e resultando nas manifestações abordadas ao longo da dissertação, estas podem servir como apontamentos para futuras pesquisas.

REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. 2.ed. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
- AMALVI, Christian. Idade Média. *In.*: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (org). **Dicionário temático do ocidente medieval**. São Paulo, EDUSC, 2002.
- ARAUJO, Cíntia Langie. **A sedução nas telas do cinema**: uma análise dos trailers de *Cazusa* e *Olga*. 2006. 146 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica. Porto Alegre, 2006.
- ARAUJO, Cíntia Langie. O trailer e o processo de sedução no cinema. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, v.1, n.14, p.15-23, 2005. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/issue/view/79>. Acesso em: 15 jan 2020.
- BAUDRILLARD, Jean. **Da sedução**. Campinas: Papyrus, 1991.
- BARROS, José D'Assunção. Cinema-história: múltiplos aspectos de uma relação. **Dispositiva**, v.3, n.1 p. 17-40, 2014. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/11551>. Acesso em: 5 abr. 2020.
- BÉDARIDA, François. Definición método y práctica de la Historia del Tiempo Presente. **Cuadernos de Historia Contemporánea**. v. 20, n. 20, p. 19-27, 1998. Disponível em: <http://revistas.ucm.es/index.php/CHCO/issue/view/CHCO989811>. Acesso em: 17 mar. 2019.
- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **A revista das revistas**. v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8601/10152>. Acesso em: 17 mar. 2019.
- CHARTIER, Roger. Defesa e ilustração da noção de representação. **Fronteiras**. v. 13, n. 24, p. 15-29, jul./dez. 2011. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/gthistoriaculturalrs/nocaoderepresentacao.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2019.
- DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1995.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 50.ed. São Paulo: Paz&Terra. 2015.
- GAJARDO, Marcela. Pesquisa participante propostas e projetos. *In.*: BRANDÃO, Carlos (org). **Repensando a pesquisa participante**. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- GORI, Renata Machado de Assis. Observação participativa e pesquisa-ação: aplicações na pesquisa e no contexto educacional. **Itinerarius Reflectionis**. v2. n.2. pag 113-120. jan/jul. 2006. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/20329>. Acesso em: 26 maio 2020.

JARDIM, Rejane Barreto. **Ave Maria, ave senhoras de todas as graças!** : um estudo do feminino na perspectiva das relações de gênero na Castela do século XIII. 2006. 243 f. Tese (Doutorado em História) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2381>. Acesso em: 16 maio 2019.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. 2.ed. São Paulo: AE, 2001.

LANGER, Johnni. **Deuses, monstros, heróis**: ensaios de mitologia e religião viking. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

LANGER, Johnni. **Dicionário de mitologia nórdica**: símbolos, mitos e ritos. São Paulo: Hedra, 2015.

LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings: uma sistematização historiográfica. **Brathair**. v. 2, n. 5, p. 55-82, 2005. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/issue/view/91>. Acesso em: 17 mar. 2019.

LE GOFF, Jacques. **A história deve ser dividida em pedaços**. São Paulo: Unesp, 2015.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Petrópolis: Vozes, 2009.

LE GOFF, Jacques. **A civilização do ocidente medieval**. 2.ed. Lisboa: Estampa, 1995.

MACEDO, José Rivair. **A idade média portuguesa e o Brasil**: reminiscências, transformações, ressignificações. Porto Alegre: Vidrágua, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/975682/A_Idade_M%C3%A9dia_Portuguesa_e_o_Brasil_reminisc%C3%Aancias_transforma%C3%A7%C3%B5es_reassignifica%C3%A7%C3%B5es. Acesso em: 17 mar. 2019.

NÓVOA, Jorge. A relação cinema-história e a razão poética na reconstrução do paradigma histórico. **O olho da história**. n.10, 2008. Disponível em: <http://oohodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/jorge-1.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2020.

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. **O guerreiro viking na edda poética**: religião, mitos e heróis. 2013. 169 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/11358035/O_GUERREIRO_VIKING_NA_EDDA_PO%C3%89TICA_RELIGI%C3%95ES_MITOS_E_HER%C3%93IS. Acesso em: 17 mar. 2019.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Possíveis passados**: representações a idade média no ensino de história. Porto Alegre: ZOUK, 2008.

PEREIRA, Nilton Mullet. Idade média, alteridade e o ensino de história. In: PEREIRA, Nilton Mullet; ALMEIDA, Cybele Crossetti; TEIXEIRA, Igor Salomão. **Reflexões sobre o medievo**. São Leopoldo: OIKOS, 2009.

PEREIRA, Nilton Mullet; ALMEIDA, Cybele Crossetti; TEIXEIRA, Igor Salomão. **Reflexões sobre o medievo**. São Leopoldo: OIKOS, 2009.

PEREIRA, Nilton Mullet. A invenção do medievo: narrativas sobre a Idade Média nos livros didáticos de história. *In*: ROCHA, Helenice; REZNIK, Luis; MAGALHÃES, Marcelo de Souza (org.). **Livros didáticos de história: entre políticas e narrativas**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2017.

QUINTINO, Claudio Crow. **O livro da mitologia celta: vivenciando os deuses e deusas ancestrais**. São Paulo: Hi-Brasil, 2002.

REIMÃO, Sandra Lucia Amaral de Assis. Tendências do mercado de livros no Brasil: um panorama e os best-sellers de ficção nacional (2000-2009). **Matrizes: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 194-210, 2011. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/207/pdf> . Acesso em: 31 maio 2019.

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. *In*: **Dicionário temático do ocidente medieval**. São Paulo: EDUSC, 2002.

SILVA, Rebecca Caroline Moraes da Silva; CAINELLI, Marlene Rosa. Cultura escolar, cinema e o ensino de história. **Educação Básica Revista**, v. 4, n. 2, p. 3-22, 2018. Disponível em: <http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/REB/article/view/535/879>. Acesso em: 20 out. 2019.

TEIXEIRA, Igor Salomão; PEREIRA, Nilton Mullet. A idade média nos currículos escolares: as controvérsias nos debates sobre a BNCC. **Diálogos**, v. 20, n. 3, p. 16-29, set./dez. 2016. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/issue/view/1148>. Acesso em: 17 mar. 2019.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

THIOLLENT, Michel. Notas para o debate sobre pesquisa-ação. *In*: BRANDÃO, Carlos (org.). **Repensando a pesquisa participante**. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 2000.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia dialética em sala de aula. **Revista da educação AEC**. n. 83. Brasília, 1992. Disponível em: <http://www.celsovasconcellos.com.br/Textos/MDSA-AEC.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

ZERNER, Monique. Heresia. *In*: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (org.). **Dicionário temático do ocidente medieval**. São Paulo: EDUSC, 2002.

LINKS ACESSADOS:

A HISTÓRIA ATÉ AQUI. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1DIISIFDZrB_yt3D_1mlaggYRJBIVenVf/view Acesso em 14 mar. 2019.

A RÁDIO Gazeta do Jacui. Disponível em: <http://www.rdgazetadojacui.com.br/radio>. Acesso em: 17 nov. 2018.

ASSASSIN'S Creed. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed. Acesso em: 5 abr. 2020.

BAIXA fantasia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Baixa_fantasia. Acesso em: 5 abr. 2020.

BANDO CELTA. 2020. Disponível em: <http://www.bandocelta.com/release>. Acesso em 5 abr. 2020.

BOX office mojo. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 23 set. 2018.

BRATHAIR. Revista de estudos celtas e germânicos. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/about/editorialPolicies#focusAndScope>. Acesso em: 11 maio 2019.

BRIGATTI, Gustavo. Festival medieval em Charqueadas ocorre neste sábado. Gaúcha ZH. 31 jul. 2014. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2014/07/Festival-medieval-em-Charqueadas-ocorre-neste-sabado-4563592.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

COMO fazer um roteiro. **Academia Internacional De Cinema (AIC)**. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/#> Acesso em: 14 jan. 2020.

DELTORA Quest - vol. 1 - as florestas do silêncio. **Saraiva**. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/deltora-quest-vol-1-as-florestas-do-silencio-7928485/p>. Acesso em: 5 abr. 2020.

ELOI, Arthur. The Witcher: O que você precisa saber para assistir a série da Netflix. **Omelete**. 19 dez. 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/the-witcher-tudo-que-voce-precisa-saber-entenda#3>. Acesso em: 5 abr. 2020.

EPIC FESTIVALS. Disponível em: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage/>. Acesso entre: 23 set. 2018-28 maio 2020.

EPIC CELTIC FESTIVAL. Disponível em: https://issuu.com/epicfestivals/docs/epic_celtic_festival?fbclid=IwAR2RnGugDA2Oq9qOvrURch4JoleiGfh4SMY8IgHI3tk-3ah6MfX8SLwn4uE. Acesso em: 14 mar. 2019.

FARAMIR. **Fandom**. Disponível em: <https://lotr.fandom.com/wiki/Faramir>. Acesso em: 14 mar. 2019.

GEORGE R. R. Martin. Saraiva. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/george-rr-martin>. Acesso em: 6 maio 2019.

GRUPO Editorial Record. Disponível em: http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=292. Acesso em: 23 set. 2018.

GT de estudos medievais. Disponível em:
<https://www.ufrgs.br/gtestudosmedievais/apresentacao/>. Acesso em: 5 mar. 2020.

J. R. R. TOLKIEN. **Saraiva**. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/autor/jrr-tolkien>. Acesso em: 23 set. 2018.

LIGERO, Barbara. Tudo sobre a Festa Medieval de Monteriggioni, na Toscana. **Revista Viagem**. Editora Abril. 4 abr. 2017. Disponível em:
<https://viagemeturismo.abril.com.br/blog/piacere-italia/tudo-sobre-a-festa-medieval-de-monteriggioni-na-toscana/>. Acesso em: 23 set. 2018.

LIVE action (RPG). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_(RPG)). Acesso em 5 abr. 2020.

MÃO do rei. **Fandom**. Disponível em: https://gameofthrones.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%A3o_do_Rei. Acesso em: 5 abr. 2020.

MUND, Sarah. Comparada a grandes sucessos, "O último reino" chega à segunda temporada. **O Globo**. 27 out. 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/comparada-grandes-sucessos-ultimo-reino-chega-segunda-temporada-21998883>. Acesso em: 6 maio 2019.

NETO, Solon. Intolerância religiosa na política encoraja cidadão ao ódio, diz líder religioso. Sputnik Brasil. 22 ago. 2019. Disponível em:
<https://br.sputniknews.com/brasil/2019082214420795-intolerancia-religiosa-na-politica-encoraja-cidadao-ao-odio-diz-lider-religioso/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

O MISSISSIPPI Delta Blues Bar. Disponível em: <http://msdelta.com.br/caxias-do-sul/mississippi>. Acesso em: 5 abr. 2020.

O QUE são os jogos chamados RPG? **Revista Super Interessante**. 31 dez. 2001. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/> Acesso em: 5 abr. 2020.

PERASSOLO. João. Babalaô Ivanir dos Santos é homenageado junto a ativistas de outros quatro países. **Portal Geledés**. 17 jul. 2019. Disponível em:
<https://www.geledes.org.br/governo-dos-eua-premia-brasileiro-babalao-ivanir-dos-santos-por-luta-contra-intolerancia-religiosa/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

PINTEREST. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pinterest>. Acesso em: 5 de abr. 2020.

RAGNARSDÓTTIR, Regína Hrönn. The Annual Viking Festival in Hafnarfjörður Town in Iceland. **Guide to Iceland**. Disponível em: <https://guidetoiceland.is/connect-with-locals/regina/the-annual-viking-festival-at-the-viking-village-in-hafnarfjordur>. Acesso em: 23 set. 2018.

RETROSPECTIVA 2017: veja o que rolou na cena medieval brasileira! **Cena Medieval**. Disponível em: <http://www.cenamedieval.com.br/2018/02/retrospectiva-2017.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

SARAIVA. Disponível em: https://www.saraiva.com.br/a-guerra-dos-tronos-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-vol-1-10516571.html?pac_id=123134&gclid=EAIaIQobChMIo7zywPX_4QIVBg-RCh2jyg5wEAQYASABEgJX4PD_BwE. Acesso em: 3 maio 2019.

SOBRE COSPLAY. 2020. Disponível em: <http://nadirech.com/?cat=564> Acesso em: 5 abr. 2020.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim. Acesso em: 5 abr. 2020.

TIBIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tibia>. Acesso em: 5 abr. 2020.

WARCRAFT. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Warcraft>. Acesso em: 5 abr. 2020.

OBRA CINEMATOGRÁFICA:

VIKINGS. Produção de Steve Wakefield, Keith Thompson e Sanne Wohlenberg. Canadá: Shaw Media, Corus Entertainment, Octagon Films, Take 5 Productions, MGM Television, 2013.

ENTREVISTAS:

Assis Beux, Charqueadas, 5 out. 2019.

Daniel Cattaneo Pedroso, Caxias do Sul, 31 jan. 2020.

Eduarda Schio, Charqueadas, 5 out. 2019.

Gabriela de Lima, Charqueadas, 27 out. 2018.

Julia Kieling Lucas, Charqueadas, 5 out. 2019.

Julia Zeilmann Jaeger, Charqueadas, 27 out. 2018.

Lucas Barp Seefeld, Charqueadas, 5 out. 2019.

Márcio Abreu, Charqueadas, 5 out. 2019.

Márcio Peres, Porto Alegre, 15 fev. 2020.

Pedro Zeilmann Jaeger, Caxias do Sul, 6 fev. 2020.

Rodrigo Oliveira, Charqueadas, 5 out. 2019.

Sabrina da Silva Ramos, Charqueadas, 27 out. 2018.

Shane Alves Costa, Charqueadas, 27 out. 2018.

Thaiane Fulcher Travi dos Santos, Caxias do Sul, 26 fev. 2020.