

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**  
**EDUARDO MARQUES DRUMOND POYARES**

***GAME OF THRONES: O MEDIEVISMO NA FICÇÃO***  
**TELEVISIVA**

**SÃO PAULO - SP**  
**2019**

**EDUARDO MARQUES DRUMOND POYARES**

***GAME OF THRONES: O MEDIEVISMO NA FICÇÃO  
TELEVISIVA***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico.

**SÃO PAULO**

2019

**EDUARDO MARQUES DRUMOND POYARES**

**O MEDIEVISMO NA FICÇÃO SERIADA EM  
*GAME OF THRONES***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico

Aprovada em 25 / 04 /2019

---

Prof(a). Dr (a). Isabela Regina Oliveira Goulart (Membro Titular)

---

Prof (a). Dr (a). Rogério Ferraraz (Membro Titular)

---

Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico (Orientador)

*Para meus pais, pelos ensinamentos,  
e para minha filha, pela inspiração.*

## AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor Luiz Antônio Vadico, que me orientou de forma exemplar, com um interesse permanente e fecundo, uma visão crítica e oportuna, e que contribuíram para enriquecer todas as etapas do trabalho realizado.

Ao Professor Doutor Maurício Monteiro, pelo apoio e pela motivação, o que permitiu tornar este trabalho uma válida e agradável experiência de aprendizagem.

À Professora Doutora Laura Loguercio Cânepa, pelas orientações e pela contribuição importante no início da minha pesquisa.

Aos meus tios, Humberto e Ana Maria Marques, pela confiança que depositaram em mim.

À Universidade Anhembi Morumbi, e a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação, estimulando-me intelectual e emocionalmente, o meu profundo e sentido agradecimento.

E, finalmente, à minha querida filha Luísa, por ser minha inspiração e motivação até nas horas mais difíceis, por pontificar como maior estímulo nesta jornada e, fundamentalmente por me tornar, a cada etapa, um ser humano melhor.

---

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, a quem agradecemos pelos subsídios disponibilizados e necessários à consecução de pesquisa e texto.

The present work was carried out with the support of the Coordination of Improvement of Higher Education Personnel - Brazil (CAPES) - Code of Financing 001, to whom we thank for the subsidies made available and necessary for the achievement of research and text

“A atração [pelo] medieval é o fascínio de um mundo completo. O décimo quarto século aconteceu; seus eventos seguiram seu curso, e o que está escrito está escrito. Não pode ser alterado... Aparentemente. Mas então é aí que a magia está. Deveria ser um mundo estático — um mundo que poderíamos abraçar completamente se pudéssemos ler tudo e ver tudo, mas nunca será. O que parece estático e escrito em pedra é apenas uma miragem — uma superfície em mudança na qual podemos olhar e ver nosso próprio reflexo - desconhecida e familiar (Terry Jones)

## RESUMO

O presente trabalho procura entender a ficção seriada televisiva *Game of Thrones* sob a ótica da influência do medievalismo histórico, das narrativas ficcionais e das novelas ou séries televisivas. Para tanto, expõe inicialmente o fenômeno televisivo para imediatamente entendê-la na evolução das séries que vêm se utilizando da temática medieval. Esta dissertação discorre sobre os conceitos usualmente aplicados de medievalismo, medievalismo modernista, medievalismo pós-modernista e neomedievalismo para optar por um termo alternativo: o medievismo. Na tentativa de compreensão dos elementos constituintes de sua narrativa e das influências autorais, são abordados depoimentos de autor do romance que deu origem à série e entrevistas com os criadores e produtores do show.

### **Palavras-Chave.**

MEDIEVISMO, MEDIEVALISMO, GAME OF THRONES, ANÁLISE

## **ABSTRACT**

### **GOT PHENOMENON: MEDIEVISM IN SERIES FICTION**

The present work seeks to understand the serial fiction television Game of Thrones under the view of the influence of historical medievalism, fictional narratives and novels or television series. In order to do so, it initially exposes the television phenomenon to immediately understand it in the evolution of the series that have been using the medieval theme. This dissertation discusses the commonly applied concepts of medievalism, modernist medievalism, postmodernist medievalism and neo-medievalism to opt for an alternative term: medievism. In an attempt to understand the constituent elements of his narrative and of the authorial influences, the author's testimonies of the novel that gave rise to the series and interviews with the creators and producers of the show are approached.

#### **Keywords:**

MEDIEVISM, MEDIEVALISM, GAME OF THRONES, ANALISYS

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b>	<i>Bath Scene.</i> Daenerys contempla a paisagem	71
<b>Figura 2:</b>	<i>Paleta.</i>	71
<b>Figura 3:</b>	<i>Bath Scene.</i> Plano próximo em Daenerys à janela. .	73
<b>Figura 4:</b>	<i>Bath Scene.</i> Daenerys caminha de volta da janela	74
<b>Figura 5:</b>	<i>Bath Scene.</i> Close up em Viserys, vendo ao lado direito em baixo os cabelos de Daenerys.	75
<b>Figura 6:</b>	<i>Bath Scene.</i> Daenerys caminha em direção à piscina/banho	76
<b>Figura 7:</b>	<i>Wedding Scene.</i> (Plano médio). Consumação de núpcias.	84
<b>Figura 8:</b>	<i>Wedding Scene.</i> (Plano de conjunto). Consumação de núpcias.	85
<b>Figura 9:</b>	<i>The Things I do for love.</i> Cersei é flagrada com Jamie	86
<b>Figura 10:</b>	<i>Ross e Greyjoy</i>	89
<b>Figura 11:</b>	<i>Fire and Blood.</i> Daenerys adentra o incêndio da pira mortuária.	92
<b>Figura 12:</b>	<i>Fire and Blood.</i> O nascimento dos dragões.	97
<b>Figura 13:</b>	<i>Bath Scene.</i> Entrada na banheira	100

## Sumário

INTRODUÇÃO .....	11
1. MEDIEVALISMO E PRODUÇÃO SERIADA NA TV .....	19
1.1. O que é Game of Thrones .....	19
1.2. Representações do medieval .....	20
1.3. A autoria, o medieval e a ficção seriada.....	22
1.4. O “medieval” e a tela grande.....	30
1.5. A investigação do medievalismo.....	34
2. A QUESTÃO DO MEDIEVAL.....	37
2.1. Origem do termo .....	37
2.2. Medieval, neomedieval e medievalismo. ....	39
2.3. Como aplicar os termos.....	44
2.4. Aplicação do medievalismo pós-modernista e polarizações.....	52
2.5. Razões do “medievismo” e ponderações.....	57
3. REPRESENTAÇÕES DA MULHER, DO EROTISMO E DAS SEXUALIDADES.....	60
3.1. Três cenas e quatro medievais.....	60
3.2. Um banho de representações (bath scene) .....	64
3.3. Estupro, prazer e/ou contrato?.....	78
3.4. A mulher draconiana: entre a serpente e o dragão .....	86
4. SONORIDADES (A questão dos sons: paisagens e leitmotivs).....	95
4.1. “A Golden Crown”.....	95
4.2. Empatia, expectativa e imaginação .....	99
4.3. Extradiegético por excelência e homodiegético por consequência. ....	105
4.4. O caso Daenerys: de Drogo a draco .....	108
4.5. O tema Daenerys: um medievismo limitado .....	112
5. AUTORIA E CRIAÇÃO: UM JOGO DE MEDIEVISMOS (G.O.M.).....	115
5.1. O Jogo dos especialistas .....	115
5.2. Os Jogos da Autoria .....	122
5.3. O jogo dos Medievismos.....	127
5.4. O Jogo dos textos .....	136
5.5. O Jogo dos depoimentos .....	141
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	146
BIBLIOGRAFIA.....	152

## INTRODUÇÃO

*Game of Thrones* é uma série televisiva de ficção que ficou famosa no mundo inteiro pelo seu apelo realista e seu aparente projeto de recriação histórica medieval e, simultânea, porém não paradoxalmente, de inserção da fantasia em uma narrativa alavancada pelos jogos de poder. Rejeitando um ponto de vista utópico ou recorrente da Idade Média, tanto o autor do romance que deu origem ao produto audiovisual (e que permaneceu como consultor executivo da produção) quanto os roteiristas e criadores preferiram dar destaque às motivações políticas oferecendo aos espectadores uma espécie de versão “real” ou uma aparência realista desse período histórico que é, ao mesmo tempo, um espaço de enraizamento de estereótipos, de releituras e de dispersão imaginativa. É lugar-comum a comparação com *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, justamente para mostrar como o mundo de *A Song of Ice and Fire* e de sua adaptação televisiva não é; e este é um dos motivos pelos quais evitaremos tais analogias.

Entretanto, assim como este e outros mundos de fantasia, GOT parece também passar a limpo as preocupações e ansiedades da contemporaneidade, deslocando-a para um passado nem-tão-remoto, porém a uma distância segura para identificação e exame de leitores e plateia<sup>1</sup>. A atuação tanto do autor do livro quanto dos criadores/produtores deu-se no sentido de desafiar as tramas e os ideais da narrativa de fantasia tradicional, evitando maniqueísmos ou binarismos primários, como o bem e o mal, contornando alguns paradigmas, como a ideia de poder absoluto e inatacável e passando ao largo da postura da maioria dos filmes e livros de colocar a mulher sempre e necessariamente como personagens secundárias ou, simplesmente, figurantes, dentro de uma sociedade plenamente patriarcal.<sup>2</sup> Da mesma forma rejeitaram a perspectiva de uma versão assexuada do mundo e uma adoração passadista a uma “Era Dourada” para sempre preexistente (e inalcançável), que alavancaria os empreendimentos de uma forma

---

<sup>1</sup> CARROL, Shiloh. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 174-182.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 182-187.

romântica, ou imprimiria uma marca nostálgica ao texto/roteiro, redundando, em ambos os casos, em um melodrama banal e descolorido<sup>3</sup>.

Segundo Shiloh Carrol (com cujas ideias viemos dialogando nos parágrafos iniciais dessa introdução), o autor procura fechar a solução de continuidade entre o tradicional e a novidade (que supostamente ele traz) utilizando o fator empático e a criação de laços de identidade ou cumplicidade, como se as pessoas daquele tempo (não obstante de hábitos e tecnologias tão rudimentares) não fossem tão diferentes das pessoas de hoje, em sua constituição física ou psicológica e em seus anseios, determinações ou temores<sup>4</sup>; quase como se tentasse tanto indicar o “medieval” que há em nós, quanto o humano que existe no “medieval”. Entretanto, em uma análise que se pretenda mais apurada, no que concerne aos aspectos “medievais” da obra e do show televisivo, cumpre estabelecer uma definição para os termos empregados, evitando-se ambiguidades ou imprecisões, já que, para cada uma das instâncias envolvidas — autores e criadores, fãs e scholars, espectadores e estudantes de cinema —, “medieval” têm sua própria carga de acepções e de sentidos, conforme o contexto em que é empregado, tanto no âmbito do romance histórico quanto da fantasia.

Deve-se diferenciar entre ‘medieval’ e ‘medievalismo’. O primeiro refere-se ao período da história usualmente considerado entre 500 e 1500 dC e a toda a cultura, literatura e modos de pensar que caracterizaram essa época. Este último é uma interpretação dessa época e de sua cultura, literatura e modos de pensar; Essas interpretações são inevitavelmente coloridas pela cultura, preconceitos e propósitos dos intérpretes. (CARROL: 2018, 205-208)<sup>5</sup>.

De acordo com a ensaísta, o entendimento que se tem (tanto para a imaginação dos leitores comuns, quanto para a recriação e análise histórica de autores e estudiosos) contemporaneamente sobre esse período deve-se a uma dupla genealogia: a visão

---

<sup>3</sup> CARROL, Shiloh. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 187-193.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 193-197.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 205-208. “[...] one must differentiate between “medieval” and “medievalism.” The former refers to the period of history usually considered to span from 500 to 1500 ce, and to all the culture, literature, and modes of thinking that characterized that era. The latter is an interpretation of this era and its culture, literature, and modes of thinking; these interpretations are inevitably colored by the culture, biases, and purposes of the interpreters”.

renascentista, com Petrarca,<sup>6</sup> batizando o período com o famoso “Dark Ages”, ou “Idade das Trevas”, instilando uma presunção de retrocesso em relação aos áureos períodos Clássicos; e a perspectiva romântica Vitoriana, tratando o mesmo período como uma unidade indivisível em que afluíam os ideais da cavalaria e a nobreza moral de seus avatares. De acordo com Tison Pugh (citado pela autora), medievalismo é “A arte, literatura, erudição, passatempos vocacionais e diversas formas de entretenimento e cultura que se voltam para a Idade Média, para seu assunto ou inspiração, e ao fazê-lo, explícita ou implicitamente, por comparação ou por contraste, tocam comentar o artista e o meio sociocultural contemporâneo”.<sup>7</sup>

Enquanto “medievalismo” é algo que tem sua origem nas informações acerca do medieval histórico, mas não é ele nem própria nem obrigatoriamente medieval, o termo “neomedieval” diz respeito a uma dupla articulação com o medieval, recriando-o em um segundo patamar, praticamente independente, em estrutura, recursos e finalidade:

O medievalismo é baseado no medieval histórico, mas não é medieval. Da mesma forma, o neomedievalismo refere-se a mais uma retocagem do medievalismo; textos neomedievalistas usam as arapucas do medieval como se filtradas através de um “intermediário medievalista”. A maioria das literaturas de fantasia é neomedieval, tendo uma visão da Idade Média baseada no trabalho de estudiosos medievais, como Tolkien, ou a obra medievalista de artistas vitorianos, como a Irmandade pré-rafaelita, ou artistas românticos, como Sir Walter Scott. (CARROL: 2018, 218-224)<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Nesse sentido, cf.: CARROL, Shiloh. Medievalism in *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 208-212.

<sup>7</sup> CARROL, Shiloh. Medievalism in *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 212-218. “[The] art, literature, scholarship, avocational pastimes, and sundry forms of entertainment and culture that turn to the Middle Ages for their subject matter or inspiration, and in doing so, explicitly or implicitly, by comparison or by contrast, comment on the artist’s contemporary sociocultural milieu”. NOTA 34 Tison Pugh and Angela Jane Weisl, *Medievalisms: Making the Past in the Present* (New York: Routledge, 2013).

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 218-224. “Medievalism is based on the historically medieval, but is not, itself, medieval. Likewise, “neomedievalism” refers to yet another remove of medievalism; neomedieval texts use the trappings of the medieval as filtered through a “medievalist intermediary.” Most fantasy literature is neomedieval, having a vision of the Middle Ages based on the work of medieval scholars such as Tolkien or the medievalist work of Victorian artists such as the Pre-Raphaelite Brotherhood or Romantic artists such as Sir Walter Scott.” Destacamos, ainda a NOTA 35, sobre a expressão “medievalist intermediary”, atribuída a Amy Kaufman. KAUFMAN, Ana, “Medieval Unmoored,” *Studies in Medievalism XIX* (2010); e da mesma autora citada, a NOTA 36, com a citação completa: “All these terms are still largely debatable and in flux, but I have attempted to keep them as simple as possible here. Readers interested in these terms, the differences between them, and their application to texts are encouraged to consult issues of *Studies in Medievalism*. Destacado de: Pugh and Weisl’s *Medievalisms: Making the Past in the Present*, David Matthews’ *Medievalism: A Critical History* (Cambridge: D. S. Brewer, 2014), and Elizabeth Emory and Richard Utz’s edited collection *Medievalism: Key Critical Terms* (Cambridge: D. S. Brewer, 2014).

Entende a analista que o conceito também pode ser aplicado intencionalmente para descrever paisagens não necessariamente acuradas (ou, em outras palavras, e sem eufemismos, para propositadamente criar paisagens sem a precisão historiográfica) das “Idades Médias”; talvez, com a finalidade, justamente, de atrair a atenção do público através da variada imaginação popular, fazendo-o crer que se está diante de um novo detalhamento ou de uma revelação insuspeitada, mesmo que através da esteira cômica e das estratégias da paródia ou da sátira<sup>9</sup>. Também cumpre assinalar certas associações que termos similares provocam, como “medievalismo pós-moderno” ou simplesmente “pós-moderno”.

‘Neomedievalismo’ é freqüentemente chamado de “pós-moderno”, como pode comentar sobre si mesmo ou sobre o gênero no qual é construído - fantasia, conto de fadas, história falsa. E às vezes os anacronismos são deliberados e lúdicos. Esses termos não são negativos nem críticos, mas meras formas de designar o nível de separação entre a história medieval e o texto em questão. Tampouco pretendem indicar o grau de precisão de um determinado texto em seu retrato da Idade Média, já que a "precisão" é um óbice nesse tipo de estudo. A insistência na “autenticidade” da literatura de fantasia é particularmente falaciosa, pois a fantasia é, por natureza, transformadora. Enquanto os fatos da história sobre a Idade Média puderem ser reconstruídos, o conhecimento e a compreensão serão muito diferentes. (CARROL: 2018, 224-230)<sup>10</sup>

Assim como o passado é totalmente inacessível para nós, senão através dos textos, suas representações desse passado, e pelas sucessivas interpretações que são dadas a essas representações, nosso entendimento (ou fruição) desse período passa para um novo estágio de objetivação e de método, qual seja trabalhar simultaneamente objetiva e subjetivamente sobre essas representações e os meios através dos quais essas representações são veiculadas, não mais estritamente pelo texto, porém pelas mídias audiovisuais e digitais.

<sup>9</sup> Por uma questão de fidelidade ao pensamento do autor reproduzimos aqui os exemplos dados: Monty Python and the Holy Grail (1975) or ABC’s Galavant (2015–16).

<sup>10</sup> CARROL, Shiloh. Medievalism in *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 224-230 e 230-235. “Neomedievalism is frequently referred to as “postmodern,” as it may comment on itself or the genre in which it is constructed – fantasy, fairy tale, faux history – and sometimes the anachronisms are deliberate and playful.(NOTA 37) These terms are neither negative nor judgmental, but are merely ways of designating the level of separation between the historical medieval and the text in question”.

As camadas de interpretação, redefinindo, reformulando e mitificando a história e as atitudes entre a Idade Média e o agora tornam uma verdadeira compreensão do mundo medieval e da mentalidade medieval praticamente impossível. De fato, precisão e autenticidade históricas só surgem neste estudo por causa da freqüente insistência de Martin (e seus leitores) em que *A Song of Ice and Fire* adere a algum nível de realismo em sua representação da Idade Média, e tal afirmação não pode passar despercebida (CARROL: 2018, 230-239).<sup>11</sup>

Portanto, sabemos estar lidando com vários níveis de percepção e de aplicação do “medieval” em um produto que é resultado de várias interações tanto na sua elaboração originária (intertextualidade literária) quanto na sua apropriação, não gratuita (adaptação para roteiro), e, também, na sua realização (produção e marketing). Cumpre estabelecer os parâmetros de análise, os conceitos e os recortes precisos de objeto para que não possamos nos perder na teia altamente intrincada de jogos de poder de efeitos estéticos, mídias internauticas e cadeias opiniáticas. É fundamental, portanto, percorrer a trilha das séries de mesma temática, para depreender suas origens enquanto narrativa televisiva; tentar registrar o que se entende e o que entendemos por medieval (conceitos com nomeações similares, como neomedieval, medievalismo pós-moderno etc.); estabelecer uma análise efetiva sobre o objeto em si, sob as marcas visuais (cenografia, fotografia, direção de cena e de personagens) e enquanto produto audiovisual (no caso, as trilhas musicais e efeitos sonoros); e, finalmente, rastrear intenções e efetivas autoridades sobre o processo de construção do produto audiovisual (diretrizes impostas por consultor/autor, criadores e produtores). Os capítulos foram estabelecidos segundo esta precisa estrutura.

**No Capítulo 1**, empreendemos uma visagem panorâmica sobre a ficção seriada em televisão e nas realizações em tela grande, em que as formas do medieval são vazadas. A questão da “Representação” em Roger Chartier é introduzida de modo a balizar nossa orientação conceitual no que diz respeito ao tratamento de imagens,

---

<sup>11</sup> CARROL, Shiloh. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018, p. 230-239. “The layers of interpreting, redefining, recasting, and mythologizing history and attitudes between the Middle Ages and now renders a true understanding of the medieval world and the medieval mindset practically impossible. Indeed, historical accuracy and authenticity only arise in this study because of Martin’s (and his readers’) frequent insistence that *A Song of Ice and Fire* adheres to some level of realism in its portrayal of the Middle Ages, and such a claim cannot go unexamined”.

dinâmicas e narrativas. No subitem seguinte tentamos verificar uma espécie de tratamento tradicional aplicado ao tema, partido do contexto cultural e influências recebidas (assim como as possibilidades de apropriação do conceito dentro dos parâmetros artísticos de mídia e da respectiva década), passando pelos esquemas traçados para o audiovisual televisivo e como GOT se encaixa dentro dessa linha evolutiva. Finalmente, fazemos uma investigação introdutória do tema específico do medievalismo, já inclinados a um maior aprofundamento teórico, o que acontecerá no capítulo seguinte.

No **Capítulo 2**, cumpre tentar definir, inicialmente, o que é o “medieval”, no sentido que lhe foi emprestado pelo senso comum e nas primeiras realizações audiovisuais do gênero. Procuraremos relacionar chavões ou estereótipos<sup>12</sup> associados a uma tendência por adotar uma ideologia romântica de fácil empatia. Verificaremos se esses elementos ainda persistem em GOT. Posteriormente, passamos ao entendimento de que o que estamos a procurar na ficção seriada GOT é o tratamento dispensado à questão do medieval, e como aspectos, características e conceitos acabam por se converter por vezes em um *medieval moderno* (ou modernista), por vezes um *medieval pós-modernista* ou, ainda, em um *neomedieval*, misto de pesquisa histórica e criação ficcional. Entretanto, veremos que, talvez, o uso desses termos não seja suficiente para atendermos à complexidade do tratamento do nosso objeto de estudo, adotando o termo ‘medievismo’ como mediadora entre as demais possibilidades (mas deixamos nossa decisão ou solução provisória para a devida apreciação no capítulo pertinente).

O **Capítulo 3** será o de maior extensão pelo que nos obrigamos a fazer não só a parte analítica, mas técnico-descritiva do objeto audiovisual (com foco na imagem e na narrativa). Adotaremos um recorte bem restrito pra que tal análise seja possível e, para isso, destacamos uma personagem (Daenerys Targaryen), uma temporada (a primeira) e o aspecto específico (e conveniente) do tratamento dela como mulher, à luz dos diversos

---

<sup>12</sup> Estereótipo: “Padrão estabelecido pelo senso comum e baseado na ausência de conhecimento sobre o assunto em questão. Concepção baseada em ideias preconcebidas sobre algo ou alguém, sem o seu conhecimento real, geralmente de cunho preconceituoso ou repleta de afirmações gerais e inverdades. Algo desprovido de originalidade e repleto de clichês. Comportamento desprovido de originalidade que, faltando adequação à situação presente, se caracteriza pela repetição automática de um modelo anterior, anônimo ou impessoal.[Artes Plásticas] Forma de impressão em que os caracteres estão fixos e estáveis, clichê, matriz que se adapta ao padrão de uma normalidade já fixada.” DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Disponível em (<https://www.dicio.com.br/estereotipo/>). Acessado em set. 2017.

medievais. Serão quatro subcapítulos, um de caráter introdutório e os demais tratando de três cenas/perspectivas emblemáticas na apresentação do caráter evolutivo da personagem.

O **Capítulo 4** é um estudo sobre os recursos sonoros utilizados na primeira temporada de GOT. Aí vão descritas as técnicas e construções sonoras que permitem que a nossa sensibilidade auditiva nos conduza inconscientemente para o reino da identificação e do estranhamento simultâneos. O trabalho do compositor e maestro Ramin Djawadi, autor da trilha musical e das canções, transporta para o registro auditivo todas as preocupações, conceitos e expedientes utilizados pelos demais autores/produtores. Todo este capítulo trata da questão da aplicação e realização técnica da obra audiovisual. Nos subcapítulos pertinentes damos a ênfase necessária a um recurso fundamental e notoriamente subestimado nas análises do gênero.

No **Capítulo 5**, iremos nos concentrar principalmente nos depoimentos e entrevistas que trazem elementos importantes de: a) pesquisas e intenções manifestas do autor, quando da elaboração de seu trabalho textual; b) os diálogos do autor com roteiristas, diretores e produção; c) o trabalho de reelaboração e reescrita dos roteiristas, suas preocupações em relação à fidelidade para com narrativa, intenções, construção de personagens e o processo de adaptação; d) as ponderações e decisões da produção em relação ao medieval – conceitos, aspectos de fidedignidade histórica – e a previsão (ou pesquisa de marketing) de expectativa e recepção do seu público sobre esse mesmo medieval, surpreendendo-o ou confortando-o; e) as soluções adotadas pelos diretores de cena, de áudio e de arte e suas considerações a respeito do tratamento do “medieval”. Nesse espaço, serão levadas em consideração também as estratégias narrativas, os clichês novelísticos, a empatia, a identificação para com elementos visuais e as técnicas de enredamento e sedução, pois o que está em jogo não é somente a fidelidade, porém a funcionalidade. Uma ficção que não funciona é uma péssima ficção, e não funciona, também, como narrativa ou releitura da história.

Nos passos iniciais de nossa pesquisa estabelecemos antes a estrutura que a metodologia, por entender que elas razoavelmente coincidem – porém, não se confundem. As pesquisas bibliográficas tendo sido elas já efetuadas em sua maior parte conferiram ao pesquisador a tranquilidade para selecionar a sua disposição dentro da ordem de escrita final. Da mesma forma, o histórico de pesquisa nos aponta uma ordem

quase natural de trabalho que consiste em estabelecimento do objeto, entendimento dos conceitos, análise das características e consideração sobre produtos derivados e /ou complementares (e uma reavaliação do registro bibliográfico). Adotado que a ordem de escrita é a mesma da estrutura da tese, obedece-se simplesmente ao percurso de pesquisa.

A metodologia aplicada à feitura da dissertação é de caráter composto e importa tanto a revisão bibliográfica, quanto a pesquisa em fontes primárias na Internet. Também importa o trabalho de análise do objeto audiovisual para aplicação dos conceitos e das ferramentas críticas da análise cinematográfica, da detecção dos elementos de destaque para a caracterização do “medieval”, passando pelo processo de minutagem até a elaboração do texto crítico. Para cada uma das partes da dissertação ressaltam-se ora os procedimentos de elaboração e reelaboração conceitual (e a respectiva revisão bibliográfica), ora estão em relevo os procedimentos de análise e discriminação dos elementos audiovisuais.

O trabalho de entendimento do que é o medieval modernista, pós-modernista e o neomedieval (e conceitos correlatos) é de revisão bibliográfica e discursivo-analítico, importando, dessa forma, a construção de um texto dissertativo, em que dialogam as percepções dos articulistas, teóricos, historiadores e críticos. O conceito de “medievismo” emerge não da criação de uma nova taxonomia, porém da necessidade de articulação desses conceitos já estabelecidos, em atuação por vezes dialética, por vezes desigual, muitas vezes manipuladora, dentro da complexidade da obra audiovisual contemporânea. A aplicação dos conceitos às séries televisivas, à filmografia clássica e à filmografia contemporânea também é de caráter revisional e informam o primeiro capítulo, como modo de mapear panoramicamente o problema e oferecer lastro e exemplos. A composição do Capítulo 5, sobre as perspectivas e diálogos de criadores, diretores e produtores, pareceu-nos extremamente elucidativo e irá aproveitar o máximo das entrevistas para destacar as cenas que interessam à detecção do “medieval” e suas representações na obra audiovisual, assim como interesses e resultados, vinculados umbilicalmente. O capítulo “Sonoridades” concentra-se em uma única temporada, por uma questão de recorte, e procura dar ênfase justamente às limitações impostas pela mídia em que é veiculado e os conceitos a que esta (e este: o produto) está vinculada.

# 1. MEDIEVALISMO E PRODUÇÃO SERIADA NA TV

## 1.1. O que é *Game of Thrones*

*GOT* – ou *Game of Thrones* – é uma ficção seriada televisiva de canal fechado de extraordinária ressonância, nos últimos dez anos, no mundo multimidiático, e com reflexos mensuráveis tanto nos círculos acadêmicos quanto na formação de novos imaginários populares sobre o medievalismo e o mundo medieval.

Com uma extensão total de significativos sessenta e sete episódios (até o momento), é considerado um dos produtos televisivos de maior sucesso dos últimos tempos. Com imenso apelo popular, devido à sua estrutura novelística e à abordagem de temas controversos ou tabus, tornou-se se gerador de inúmeras reflexões de cunho historiográfico, científico e acadêmico sobre os efeitos e a significação do medieval e do medievalismo. Paralelamente ao interesse acadêmico, é uma referência cultural pop que se tornou pletora de produtos culturais e intensa produção textual, visual e musical, entre *blogs*, discussões e interpretações gravadas em vídeos, adaptações da trilha sonora, fãs clubes e trabalhos ficcionais derivados ou marcadamente influenciados.

Todos esses interesses e desdobramentos parecem ter como leitmotiv o “medieval”. Entretanto, apesar de tacitamente reconhecível pelo senso comum, para uma análise mais cautelosa, esse conceito parecia um tanto vago, tanto aplicado ao nosso objeto – *GOT* –, quando se manifestava de forma extremamente ampla e variada, como quanto assumido dentro de uma problematização que tentasse defini-lo em um contexto mais específico (histórico, cultural ou artístico-ficcional). O entendimento de o que significa o “medieval” tornou-se imperativo e prévio, para, então, se compreender o que significaria quando efetivamente aplicado. Em nossas leituras identificamos não só a evolução histórica do conceito, como sua plasticidade, quando se atua na área da criação literária ou do audiovisual. Em síntese simplificadora, verificamos três acepções polarizadoras que, entretanto, contemporaneamente, dialogam de forma eloquente: a) o medieval histórico criado no século XIX e propagado romanticamente até os dias atuais; b) o medieval histórico repensado a partir de meados do século XX; c) o neomedieval, ou a representação do medieval dentro da criação ficcional, ainda que usufruindo amplamente da referência historiográfica respaldada cientificamente.

Decidimos, para todos os efeitos, adotar provisoriamente o termo neomedieval para nos referirmos a toda representação do medieval dentro da criação estética: no nosso caso, a série televisiva *Game of Thrones*. Entretanto, cumpre distinguir entre o que, consciente e artificialmente por autor literário, produção e direção, foi a) incluído ou adaptado do medieval estigmatizado pela tradição; b) foi rigorosamente pesquisado das pesquisas acadêmicas; e c) do que foi recriado ficcionalmente seja para cobrir lacunas ou atender expectativas de um público previamente radiografado pela equipe de marketing da emissora.

Daí nossa preocupação em, não só identificar a inserção do “medieval” na realização dramática e cênica, mas, também, investir na pesquisa de entrevistas com autor, equipe, roteiristas, diretores e produtores. Esses depoimentos e diálogos aparentemente informais e recolhidos das mais diversas fontes midiáticas são valioso registro de informações sobre as fontes que foram utilizadas pelos criadores, as finalidades dessas pesquisas e intencionalidades por trás das escolhas e das táticas, seja para a elaboração do roteiro, seja para a produção do resultado audiovisual. Não cabe somente a análise dos elementos audiovisuais e o entendimento do que representam e do contexto em que se apresentam, mas pareceu tornar-se indispensável também obter e revelar informações balizadas e aparentemente legítimas sobre o background em que se amparam. Paralelamente, adotamos também a postura de garimpar as palestras e análises feitas por especialistas e historiadores que se debruçam tanto sobre a obra quanto sobre os depoimentos, no intuito de corroborar nossas observações e comprovar sua relevância.

## **1.2. Representações do medieval**

Ainda, e a tempo de afinar nossa ferramenta de análise, decidimos por empregar o conceito de “representação” adotado por Roger Chartier, não só no seu percurso de estudo do medieval, como também pelo que soe apropriado a partir dos estudos da História Cultural. Pareceu-nos melhor para delimitar nosso objeto estético, como, também, e principalmente, evitar assumir riscos de mal entendidos ao utilizarmos palavras com conotações restritivas ou com reservas de mercado, como “imaginário”, “símbolo”, “signo” ou “arquétipos”, que, sendo utilizadas no jargão popular, pudessem

ser tomadas em sua acepção científica ou (inter)disciplinar. Entretanto, mesmo seu uso exige cautela, conforme alerta Sandra Makowiecky, e sobre o conceito em pauta.,

Quando se lê, em certos textos de história e ciências sociais, o termo representação, ele parece situar-se no centro de uma constelação de noções ou conceitos muito variados como imaginário(s), ideologia(s), mito(s), e mitologia(s), utopia(s) e memória(s). Acrescenta-se que a expansão recente de uma história cultural popularizou entre os historiadores o termo ‘representações’, muito embora esta promoção da noção de ‘representação’ a uma posição-chave na historiografia não se tenha feito acompanhar de uma reflexão mais profunda sobre suas muitas significações. (MAKOWIECKY: 2003, p. 3).<sup>13</sup>

No sentido lato da palavra (e aqui apreciado dentro do contexto das análises estéticas), entendemos que representação é uma operação em que um representante é forjado em um determinado contexto, assumindo, aí, então, aquilo que ele representa. Por exemplo, uma tomada do Morro Pão de Açúcar, em um filme sobre o Rio de Janeiro, não só evoca a cidade como a identifica visualmente, mas, ainda assim, é uma representação, que assume a possibilidade de sentidos limitados pela obra. Dessa forma, o filme, ou trecho deste, é cidade em presença para nós (já que não é ela, absolutamente, que está à nossa frente), e os sentidos roubam o seu lugar, por meio de “atribuições de significados”.

A oscilação entre substituição e evocação mimética já está registrada, como observou Roger Chartier (Cf. Ginzburg, 2001), no verbete *représentation* do *Dictionnaire Universel*, de Furetière (1690). Nele, são citados tanto os manequins de cera, madeira ou couro que eram depositados sobre o catafalco real durante os funerais dos soberanos franceses e ingleses como o leito fúnebre vazio e coberto com um lenço que mais antigamente representava’ o soberano defunto. A vontade mimética presente no primeiro caso estava ausente no segundo; mas em ambos se falava de ‘representações’. (MAKOWIECKY: 2003, p.4)

Portanto, o conceito nos é caro, não só por tratar dos significados atribuídos a uma determinada prática e um contexto histórico, senão, e principalmente, porque se

---

<sup>13</sup> MAKOWIECKY, Sandra. “Representação: a palavra, a ideia, a coisa”. In: *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*. Universidade Federal de Santa Catarina. Nº 57, dez. 2003. A autora depreende esses sentidos citando, inicialmente, Francisco Falcon (1985) e, em seguida, CHARTIER 1990, inseridos em nossa bibliografia geral. Não os incluímos na citação original para não poluir visualmente.

trata de analisar os significados atribuídos na recepção de um trabalho estético, tanto no contexto inspirado pela exibição da obra em pauta, quanto nos contextos de sua composição e arquitetura.

Ainda em Chartier (1991), vemos que a representação é o produto do resultado de uma prática. A literatura, por exemplo, é representação, porque é o produto de uma prática simbólica que se transforma em outras representações. O mesmo serve para as artes plásticas, que é representação porque é produto de uma prática simbólica. Então, um fato nunca é o fato. Seja qual for o discurso ou o meio, o que temos é a representação do fato. A representação é uma referência e temos que nos aproximar dela, para nos aproximarmos do fato. A representação do real, ou o imaginário é, em si, elemento de transformação do real e de atribuição de sentido ao mundo. (MAKOWIECKY: 2003, p.4).

Vemos em Chartier, também, que as representações são reféns de jogos de poder (tanto as de jogo social ordinário quanto as de cunho artístico), assumindo sempre um posto de referência do real a representação tomada e registrada pelo poder dominante. Essa “luta” entre representações é não só sincrônica — isto é, toma lugar no contexto histórico temporal em que se manifestam e se elaboram —, como é, igualmente, diacrônica, pelo que pudemos observar da própria evolução e entendimentos do que é medieval e do que ele pode vir a representar, para historiadores e acadêmicos, através das décadas, ou para o público receptor de obras ficcionais.

### **1.3.A autoria, o medieval e a ficção seriada**

No Romance que deu origem ao trabalho cinematográfico — *A Song of Ice and Fire*,<sup>14</sup> de George R. R. Martin —, foi do interesse do autor não somente destacar as lutas de poder inerentes ao período, porém torná-los os próprios núcleos narrativos do seu trabalho de escrita, como uma espécie de representação ficcional ou recriação literária de uma realidade histórico-cultural. Na esteira de seu projeto fundamental abundam peculiaridades, violências e cruezas amplamente exploradas pelos produtores da novela televisiva.

---

<sup>14</sup> MARTIN, George R. R. *A Song of Ice and Fire*. Bantam Spectra, 1996. É de 1996 o primeiro volume, tendo sido publicados cinco, além de três contos e algumas novelas. Foi concebido originariamente para ser uma trilogia.

Estes, por sua vez, parecem ter percebido a riqueza e as possibilidades de sucesso (assim como o autor) na exploração desses vieses, em equilíbrio provocativo de atender a expectativas e ao mesmo tempo chocá-las, de apresentar a novidade, ao mesmo tempo em que oferecem o conforto dos clichês novelísticos do gênero, de ser fiel ao rigor do conteúdo histórico (o que cada vez mais atrai o público ‘biográfico’) através da sedução genérica do drama e da tragédia acrescido da opulência de uma megaprodução de uma empresa internacional (HBO).<sup>15</sup>

Na interação progressiva entre autor-roteirista-produção-diretores, elementos narrativos foram refinados (e/ou ampliados, para fomento das estratégias narrativas das novelas audiovisuais), aspectos formais de costumes, valores, hábitos e das condições econômico-sociais foram destacados; rituais, hierarquias, motivações e códigos de conduta foram explicitados através do comportamento de suas personagens; cenários, figurinos, aparência e infraestrutura desse mundo foram apresentados a partir de pesquisa atualizada. Enfim, toda uma realidade “medieval” foi criada, não mais como pano de fundo, mas como protagonista estético-visual e narrativa.

Se este é o segredo do impacto de GOT – um medieval que parece mais real, para o imaginário popular<sup>16</sup>, do que aquilo que ele havia criado para si –, só nos cabe especular. Entretanto, cabe analisar os processos e os efeitos estéticos, as pesquisas e interações entre autor, adaptação e produção, os conceitos inerentes a medieval e neomedieval e seu aproveitamento e/ou seleção, os condicionamentos e determinações impostas pelo formato de série televisiva e os resultados artísticos e publicitários em mundo multimidiático cada vez mais interligado e interativo.

---

<sup>15</sup> A HBO é o mais antigo e mais longo serviço de televisão paga nos Estados Unidos, operando desde 8 de novembro de 1972. Para fins ilustrativos, é de se registrar que, em 2016, a HBO teve um lucro operacional ajustado de US \$ 1,93 bilhão, comparado aos US \$ 1,88 bilhões acumulados em 2015. A HBO tinha 49 milhões de assinantes nos Estados Unidos e 130 milhões em todo o mundo em 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/HBO>. Acessado em 10 de maio de 2018. Apesar de sabermos que se trata de fonte não confiável e fazermos esta ressalva, utilizamos estas informações por serem de caráter ilustrativo e de descrição genérica. Sempre que utilizarmos, portanto, essa fonte, trata-se de um facilitador para descrever ou tratar de assunto que prescinde de informação balizada ou fidedigna.

<sup>16</sup> Apresentam-se por imaginário, nas múltiplas acepções disciplinares do dicionário: 1adj aquilo que é “criado pela imaginação e que só nela tem existência; que não é real; fictício” (adj) ou “*substantivo masculino* aquilo que pertence ao domínio da imaginação. “o real e o i.”, e não à teoria de Jacques Lacan (psic.) como “um dos três registros essenciais (juntamente com o real e o simbólico) do campo psicanalítico, o qual se caracteriza pela preponderância da relação com a imagem do semelhante”. Disponível em <https://www.dicio.com.br/>. Acessado em 20/04/2018.

Formalmente, *Game of Thrones* se apresenta como uma série de televisão de drama de fantasia americana criada por David Benioff e D. B. Weiss, também produtores. É uma adaptação de *A Canção de Gelo e Fogo*, série de novelas de fantasia de George R. R. Martin, iniciando por: *A Game of Thrones*. Tem sido filmado em Belfast e em outras partes do Reino Unido, assim como em países da África e na América do Norte, e explorando as locações em função das pesquisas e orientações dos especialistas. A série estreou abril de 2011, e teve sua sétima e penúltima temporada em de agosto de 2017. Sua oitava e última temporada está prevista para iniciar em 2019, somando, até a data atual, 67 episódios, distribuídos em sete temporadas.

*Game of Thrones* atraiu audiência recorde na HBO e tem uma ampla e ativa base de fãs internacionais. Tem sido aclamado pela crítica, particularmente, não só pela atuação dos atores e pela complexidade das personagens (não tipificadas), mas, também, pela tragicidade não óbvia, pela crueldade e realismo no tratamento das relações humanas, pelo escopo histórico e sua abordagem diferenciada dos tratamentos tradicionais, pela produção sofisticada e pela ousadia inteligente e provocativa no uso freqüente de nudez e violência (incluindo violência sexual).

Cabe frisar que *GOT* é uma série televisiva contemporânea e concebida dentro dos padrões, vieses e expectativas das séries atuais. Produzida e televisionada pela gigante HBO americana, e uma divisão da Time Warner<sup>17</sup>, com todo o aparato, refinamento e luxo, ainda assim pertence à genealogia das ficções seriadas, não sendo nenhum galho desviante, porém afinando-se com as novelas tradicionais e as narrativas do gênero.

As táticas para prender a atenção do público têm sido utilizadas das mais diversas formas pelos mais variados autores,<sup>18</sup> desde as novelas literárias até os folhetins, divulgados pelos jornais, nos séculos passados, mas consistem, basicamente em trabalhar núcleos narrativos em torno de um tema, grupo ou personagem central.

---

<sup>17</sup> Time Warner, Inc. (estilizada como TimeWarner, desde 2003) é uma multinacional americana de mídia de massa e conglomerado de entretenimento sediada na cidade de Nova York. [7] Atualmente, é a terceira maior empresa de entretenimento do mundo em termos de receita, depois da Comcast e da The Walt Disney Company. Também foi o maior conglomerado de mídia do mundo. Atualmente tem operações importantes no cinema e na televisão. (Acessado em 10/05/2018: <https://en.wikipedia.org/wiki/HBO>) (Valem ressalvas feitas na nota 15)

<sup>18</sup> Cf. MASSAUD MOISES *A Criação Literária*. São Paulo: Cultrix, 1994. Também, para o mesmo tema, cf.: PIRES, Orlando. *Manual de Teoria e Técnica Literária*. Editora Presença, 1981.

Tomemos os exemplos de Alexandre Dumas e Machado de Assis, que eram mestres das estratégias de sedução, intriga e identificação, enquanto Alan Poe, Arthur Conan Doyle e Agatha Christie eram os artífices do suspense, das tramas e dos detalhes (isso quando o texto era realmente e somente o texto), mas todos lançando mão do particionamento, da divisão, da compartimentalização das histórias, fossem em capítulos ou episódios. No primeiro estilo, são roteiros escritos de forma a se ter sempre uma sensação de algo inconcluso ou de pendência de algum desfecho (MONCLAR: 2017).<sup>19</sup> A baseada em episódios tem enredo que se inicia e se conclui aquele tempo determinado de apresentação, mantendo sempre o pano de fundo da trama, tema ou grupo de personagens. GOT traz ambas as estratégias de enredo em seus roteiros não autônomos, alternando-as em função do desenvolvimento da trama principal: o jogo de poder.

O primeiro formato (aplicado às formas televisivas) surgiu com os teleteatros, que eram apresentados ao vivo na TV, como “O Falcão Negro” (TV Tupi, São Paulo, 1954),<sup>20</sup> no Brasil, sem possibilidade de gravação (mas de muitos erros de produção e ‘gags’), e muito menos de edição. Posteriormente, no cinema (como intróitos dos filmes principais, e com durações variadas), foram muito exploradas, e com muito sucesso, como, por exemplo, “O Último dos moicanos” (*The Last of the Mohicans*, 1957)<sup>21</sup> e “Bat Masterson” (Bat Masterson, 1958 – 1961),<sup>22</sup> criando uma legião de dependentes, ou cativos, dos desenlaces. O gênero de série de episódios tem como exemplo de sucesso (e de um não menor número de adictos audiovisuais) “Família Soprano”<sup>23</sup> (*The*

---

<sup>19</sup> MONCLAR, Jorge. *Estrutura Narrativa das séries de tv*. Disponível em <https://www.aictv.com.br/estrutura-narrativa-das-series-de-tv/>. Consultada em 02/05/2018.

<sup>20</sup> “O Falcão Negro”, lançado em 1954 pela TV Tupi de São Paulo, era um seriado capa e espada nos moldes do Zorro. O herói mascarado foi interpretado por dois atores diferentes: em São Paulo por José Parisi e, no Rio de Janeiro, por Gilberto Martinho (1957).

<sup>21</sup> “O Último dos Moicanos” (posteriormente renomeada *Hawkeye and the Last of Mohicans*) foi uma série de televisão, do gênero *western*, produzido pela Normandie Productions, baseado no livro “*The Last of the Mohicans*”, escrita por James Fenimore Cooper - um romance histórico, publicada pela primeira vez em janeiro de 1826. Os episódios eram de 30 minutos de duração.

<sup>22</sup> *Bat Masterson* é uma série de televisão americana de *western* que mostrou um relato ficcional da vida real do marechal/jogador/dândi Bat Masterson. O personagem-título foi interpretado por Gene Barry e a série foi transmitida pela NBC de 1958 a 1961. Produzida pela Ziv Television Productions, os episódios em preto-e-branco tinham a duração de 30 minutos

<sup>23</sup> *The Sopranos* é uma série dramática televisiva criada por David Chase, tendo estreado na HBO, nos Estados Unidos, em 10 de janeiro de 1999. A HBO realizou as seis temporadas, totalizando 86 episódios, até 10 de junho de 2007. “Os Sopranos” foi produzido pela HBO, Chase Films e Brad Gray Television, tendo sido filmado principalmente em Silvercup Studios, New York City, e em locação em New Jersey. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/HBO>. Acessado em 20/04/2018. Sobre o mesmo tema, Cf..

*Sopranos*, 1999 - 2007) e “House”<sup>24</sup> (House, M.D. 2004 - 2012). Aqui no Brasil, ficaram famosos “Vigilante Rodoviário” (TV Tupi, 1960),<sup>25</sup> “Jerônimo o Herói do Sertão” (TV Tupi, São Paulo, 1953)<sup>26</sup> e, mais recentemente, “Força Tarefa” (REDE Globo, 2009 – 2011)<sup>27</sup> e “A Teia”<sup>28</sup> (Rede Globo, 2014).

Em relação à temática, é observar que as biografias dos grandes homens (ou assim considerados) e os grandes marcos históricos (ou também assim considerados) têm sido assunto de todo tipo de ficção e das literaturas desde que tratam dos dramas e tragédias humanos, seja em foco individual (costumes) ou em um panorama ampliado (guerras ou crises). O envolvimento pelo público é garantido, no caso deste último, o das grandes ‘situações’ da humanidade, não só pela familiaridade ou notícia que esse mesmo público já pensa ter de e com aquele fato histórico, mas como, e também principalmente, pela curiosidade e necessidade de se conhecer melhor e com mais detalhes aquele acontecimento. Tudo isso facilitado pelo trato ficcional – sempre mais digerível para o leitor – e por uma aproximação que o autor/roteirista cria entre o espectador e as personagens. Os exemplos são inúmeros e vão desde o suposto exótico

SOARES, Marcelle Pacheco, MOREIRA, Lilian Fontes. *A Mudança na Narrativa das Séries de TV: uma Análise de Arrested Development na Netflix*. (Valem ressalvas feitas na nota 15)

<sup>24</sup> *House* (também chamado House, MD) é um drama médico da televisão americana que originalmente foi veiculado na rede Fox por oito temporadas, de 16 de novembro de 2004 a 21 de maio de 2012. O personagem principal da série é Dr. Gregory House (Hugh Laurie), um gênio médico não convencional e misantrópico que, apesar de depender de medicação para dor, lidera uma equipe de especialistas em diagnósticos no hospital de ensino (fictício) Princeton – Plainsboro Teaching Hospital (PPTH) em New Jersey. Cf. BENTES, Ivana. *House M.D.: o monitoramento da vida, do crime e da doença na era da sua visualidade técnica (ver bibliografia)*

<sup>25</sup> O seriado “O Vigilante Rodoviário”, pioneiro da televisão brasileira, foi criado, dirigido pelo cineasta Ary Fernandes e como produtor técnico Alfredo Palácios, foi exibido na década de 1960 pela Tupi, em um total de 38 episódios.

<sup>26</sup> Jerônimo, o Herói do Sertão, criada em 1953 por Moysés Weltman para a Rádio Nacional e ambientada no sertão brasileiro, era uma radionovela, bastante influenciada pelo faroeste americano, e que ficou 14 anos no ar. Recebeu, posteriormente, adaptações para a televisão, cinema e histórias em quadrinhos.

<sup>27</sup> “Força-Tarefa” é uma série investigativa brasileira, produzida e exibida pela Rede Globo, entre 2009 e 2011<sup>[1]</sup>. Foi escrita por Fernando Bonassi e Marçal Aquino e dirigida por José Alvarenga Jr. e Mário Márcio Bandarra. Cf. MOREIRA, Lilian Fontes Moreira. *Mudanças de Perspectivas na Ficção Televisiva Brasileira*.

<sup>28</sup> Série policial de televisão, produzida pela Rede Globo e exibida em 2014, em 10 episódios. De Carolina Kotscho e Bráulio Mantovani, teve a direção geral de Pedro Vasconcelos e Rogério Gomes. Cf. SOARES, Marcelle Pacheco, MOREIRA, Lilian Fontes. *A Mudança na Narrativa das Séries de TV: uma Análise de Arrested Development na Netflix*. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ. GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação [Intercom, 2017].

das culturas, como em “Vikings” (History Chanel: 2013-2017),<sup>29</sup> até o historicamente localizado “The Tudors” (2006)<sup>30</sup>, onde abunda – em favor dos dilemas – a liberdade de criação.

Segundo Marcel Vieira da Silva, as séries televisivas contemporâneas não só abarcam um público nunca visto antes na história das mídias como, também, como desdobramento, criam culturas em torno de si e para além de si, gerando, não só novos produtos e mercados, como novas representações. Ambas as questões (entre outras) nos interessam:

Nos últimos anos aumentou o interesse acadêmico em torno das séries de televisão, especialmente - mas não somente -, as de origem norte-americana. Há toda uma literatura recente que avalia a presença das séries de TV em diversas matrizes nacionais (EUA, Itália, França, Reino Unido, etc.), analisando a produção, circulação e recepção dos programas. [Vamos] propor a existência de uma cultura das séries, a partir de três condições centrais: a sofisticação das formas narrativas, o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (online ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual. Com isso, as séries fomentam interesses que não se restringem ao envolvimento de comunidades de fãs com obras específicas, mas também indicam a formação de um repertório histórico em torno desses programas, de uma telefilia transnacional, de uma cultura das séries. (SILVA, M. V. B.: 2014, p. 241).<sup>31</sup>

A série televisiva GOT encontra-se nesse patamar de fenômeno interativo e de recepção, e quase exclusivo na amplitude das interações e no quantitativo da recepção. Queremos destacar, desde agora, que o interesse acadêmico, no caso desta série da HBO, não se restringe ao fenômeno cultural, como fato social e análise multimidiática. Aí ele se inicia e, entretanto, ele se desloca para o assunto mesmo de que trata a série e que é, mais que pano de fundo, matéria viva que move toda a trama. A produção televisiva, que teve o original de George RR Martin como suporte para os roteiros

---

<sup>29</sup> *Vikings* é um drama histórico, criado para *The History Channel*, inspirado nas sagas *Vikings*, focado na figura de Ragnar Lothbrock, uma das lendas Nórdicas mais bem documentadas e conhecida na Inglaterra e na França. A série estreou em 2013 e teve continuidade de seis temporadas. .

<sup>30</sup> *The Tudors* é uma série televisiva de ficção histórica ambientada no século XVI e tendo como foco no Reino da Inglaterra Embora posteriormente renomeada A Dinastia Tudor (Tudor Dynasty) ele é baseada especificamente no reinado de Henrique Terceiro.

<sup>31</sup> SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia* (São Paulo, *Online*), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

iniciais e guia de pesquisa, reavivou os debates sobre o medieval: seu conceito original, sua contraparte atualizada, o neomedievalismo (que não é novo) e o imaginário popular a respeito do tema. Indo desde as questões historiográficas dos especialistas até os debates culturalistas dos acadêmicos interdisciplinares, lançou, efetivamente, uma nova onda de medievalismo que varreu a Internet, criando canais de discussão que vão desde os blogs e listas, passando pelos *covers* da trilha musical e até as palestras e teses ou dissertações universitárias (como esta). Retomaremos a questão do medieval, após resumir a poética da obra audiovisual, aqui de forma sintética, e mais detidamente (e analítica) no capítulo pertinente.

A série é geralmente elogiada pelo que é percebido como uma espécie de realismo medieval. O autor literário do original, George RR Martin, decidiu fazer a história parecer mais ficção histórica do que fantasia contemporânea, com menos ênfase em magia e feitiçaria e mais em batalhas, intrigas políticas e personagens, acreditando que a magia deveria ser usada moderadamente no gênero de fantasia épica. Chega a comentar que os maiores horrores perpetrados contra o homem vem, em toda a História, do próprio homem – isto é, nós mesmos – e não de “Orcs”, maldições ou lordes do mal Acrescenta, em entrevista<sup>32</sup>, que a famosa batalha entre o bem e o mal – tão comum no gênero de fantasia – absolutamente não reflete o mundo real. Assim como a capacidade das pessoas para o bem e para o mal na vida real, Martin explora os fenômenos psicológicos da redenção e da mudança de caráter. Dessa forma, tanto no livro quanto na série, o público identifica-se, ao passar a ver diferentes personagens de sua própria perspectiva, testemunhal e humana. Muito diferente das demais fantasias, os supostos vilões (não mais paradigmáticos e “tipos” de características únicas e definidoras – isto é, sem profundidade) ali podem fornecer seu lado da história. Um dos produtores, Benioff<sup>33</sup>, chegou a dizer que o autor trouxe uma medida de realismo duro para a fantasia introduzindo tons de cinza em um universo originalmente tratado em preto e branco. Carlyne Larrington, professora de Oxford, ratifica, em palestra proferida na Universidade de Cracóvia, a idéia não só de mudança, mas de redenção:

---

<sup>32</sup> Cf.: LARRINGTON, Caroline. *Game of Thrones and New Medievalism*. Kraków (Poland): 14<sup>th</sup>. April Conference, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jjNo3Go0Qhg>. Acessado em fev. 2008

<sup>33</sup> Idem.

Aliado à regra de [R. W.] Tolkien de multiplicar seus heróis há a [R. R.] ênfase de Martin na redenção. E aqui está Jamie que é sofrerá a transformação mais radical (como personagem e homem) e que empurrou Bran da torre, no primeiro episódio, "As coisas que faço por amor". As coisas que ele faz por amor a sua filha por seu irmão, por sua amiga, Brienne, humanizaram Jamie. E com a perda de suas mãos, sobrevieram humildade, resignação e sabedoria. (LARRINGTON: 2017).<sup>34</sup>

A pesquisadora de História Medieval, sempre abordando as características narrativas do autor, faz questão, também, de repetir que uma das suas inovações gerais mais importantes é o desajuste, uma humanização, das personagens:

[...] o abandono da convenção de alinhamentos empáticos com um único herói épico. Em vez disso, a série oferece vários heróis possíveis: alguns da geração mais velha [...] e alguns da geração seguinte; e o que é importante, incluindo as mulheres. E é isso que Martin diz: 'Se você olhar para o livro, meus heróis – e os pontos de vista das personagens – são, todos, desajustados; eles são outliers; eles não se encaixam no papel que a sociedade tem para eles; eles são aleijados, bastardos e 'coisas' quebradas; um anão, um cara gordo que não pode lutar, um bastardo e mulheres, que não se encaixam confortavelmente no papel que a sociedade tem para eles. (LARRINGTON: 2017)<sup>35</sup>

A busca do autor por uma narrativa adequada – isto é, sedutora – ocorre paralelamente às suas pesquisas sobre o medieval e o correto enfoque a ser dado em uma realidade tão mistificada quanto incompreendida pelas criações artísticas. Daí, sua escolha pelas relações de poder. Nesse contexto, aparecem muitas as associações (fortuitas todas elas, mas sem possibilidade de comprovação de influência) com a

---

<sup>34</sup> Idem. “[...] allied to the rule of [R. W.] Tolkien of multiplying his heroes is [R. R.] Martin’s emphasis on redemption. And here’s Jamie who is the most to change from the man who pushed Bran from the tower with that throwaway line “The things I do for love” in the very first episode. The things he does for love for his daughter for his brother, for his friend, Brienne, have humanized Jamie And with the loss of his hands, have come humility resignation and wisdom.” Texto transcrito da palestra. [aproximadamente: 22m00s].

<sup>35</sup> LARRINGTON, Caroline. *Game of Thrones and New Medievalism*. Kraków (Poland): 14<sup>th</sup>. April Conference , 2017. “[...] the abandonment of the convention of empathetic alignments with a single epic hero. Instead, the series offer a number of possible heroes: some from the floors of the older generation [...] and some from the next generation, importantly now including women. And this is what Martin says: “If you look at the book, my heroes and view point characters are all misfits; they are outliers; they don’t fit the role that society has for them; they are cripples, bastards and broken things; a dwarf, a fat guy who can’t fight, a bastard and women who don’t fit comfortably in the role that society has for them” [24m:42s.] Texto transcrito da palestra.

Guerra das Rosas, com as obras shakespearianas, os trocadilhos Lancaster X Lannister, assim como as possíveis aproximações com as produções contemporâneas, como “Os Sopranos”. Todos iniciam na possibilidade e se esgotam na plausibilidade. São intertextualidades criativas, sem comprometimentos. Mas para o autor, tanto como para a produção, esta parece ter sido uma escolha estratégica, especialmente para trazer à tona novos conceitos do medieval, amparadas pelo rigor da pesquisa e vazadas na realização cênica impecável. Este é o verdadeiro leitmotiv: o medieval.

#### 1.4. O “medieval” e a tela grande

Ao investigarmos as formas de apresentação do medieval na mídia cinematográfica e televisiva, vemos muitos estereótipos amplamente repetidos pela cultura de massa. Isso normalmente vem ao encontro da facilidade que autor e produção procuram quando têm que, simplesmente, agradar um espectador com uma visão romântica dos comportamentos, que universaliza e padroniza as personagens, independente da época e do meio cultural em que vivam. Da mesma forma, iconografias e valores românticos do medieval foram propagados através de uma visão simplificadora e vulgarizada de estudos anteriores a meados do século XX. O que GOT consegue, de certa forma, fazer é, mais do que atualizar os estudos – e divulga-los através da realização estética –, criar, com uma nova cultura do medieval amplamente disseminada, um novo senso comum do medieval. Esse senso comum, longe de promover uma purificação “científica” de conceitos e costumes (o mundo medieval está e estará ainda e sempre longe de nós), parece ser uma mescla de expectativas e de novidades, de “realidades” e informações respaldadas, como convém a um trabalho de criação, e bem fundamentado.

E quais seriam estes elementos icônicos e esses veículos que estratificaram uma versão, digamos, “errada” (ou romântica),<sup>36</sup> do medieval, com seus cantadores de

---

<sup>36</sup> Cf. AMORA, Antonio Soares. *História da Literatura Brasileira*. e HAUSER. *História Social da Arte*. Vale também conferir as abordagens de CARPEAUX, em sua *A História da Literatura Ocidental*. Entende-se por romantismo o amplo movimento cultural artístico e intelectual, com origem no idealismo alemão no final do século XVIII e que teve ampla repercussão nas literaturas deste e dos demais países. Ao nos referirmos ao Romantismo ou ao tratamento romântico ou “romanticizado”, estaremos tratando das acepções do período medieval, como ele foi entendido pelos historiadores do séc. XIX e, respectivamente, do que se entende vulgarmente da idealização romântica, no sentido do senso comum.

colante, a proliferação de armaduras reluzentes, dos comportamentos cavaleirescos, dos amores puros e prometidos, das batalhas por dignidade. Nas realizações cinematográficas, baseadas quase sempre de criações literárias e épico-lendárias, temos, desde sempre, os clássicos de “El Cid” (*El Cid*, Anthony Mann: 1961),<sup>37</sup> com as falas poéticas e arrojadas: ”Mesmo se vós fosseis treze vezes treze, eu não estaria sozinho, pois tenho deus ao meu lado”; o “Príncipe Valente” (*Prince Valiant*. Dir.: Henry Hattaway, 1954),<sup>38</sup> com um Robert Wagner imberbe e de cabelo cortado em formato de cuia (hoje, bem *démodé*); o balançar de uma ponta a outro do salão agarrado ao lustre de um Errol Flynn, em “Robin Hood” (*The Adventures of Robin Hood*. Dir.: Michael Curtiz, 1938),<sup>39</sup> outros, com maior apreço entre os cultistas, como um “O Sétimo Selo” (*Det siunde inseglet*: 1956)<sup>40</sup>, de um Bergman, ou um “A Incrível Armada Brancaleone” (*L' Armata Brancaleone*. Dir.: Mario Monicelli, 1966),<sup>41</sup> de um Monicelli, com seu apelo ao realismo, aos costumes e ao comportamental (logo nas primeiras cenas um dos soldados que invadira uma aldeia em busca de espólios de guerra arranca a cabeça de um pinto com os dentes).

No momento adequado vamos estar a tratar das idealizações do medieval (e correspondentes prejuízos interpretativos), conforme abordado por HUIZINGA, em *O Declínio da Idade Média*.

<sup>37</sup> *El Cid* é um filme histórico épico de 1961 que romantiza a vida do cavaleiro castelhano cristão Don Rodrigo Díaz de Vivar, chamado "El Cid" ("O Senhor"), que, no século XI, lutou contra os almorávidas do norte da África e, finalmente, contribuiu para a unificação da Espanha. Cf.: MARTINS, Priscila. *O cinema como meio narrativo: uma aproximação ao herói épico medieval na versão cinematográfica El Cid do cineasta Anthony Mann*. Congreso Ibero-americano de las Lenguas en la Educación y en la Cultura / IV Congreso Leer Salamanca, España, 5 al 7 de septiembre de 2012.

<sup>38</sup> *Prince Valiant* é um filme americano de 1954, do gênero aventura medieval, dirigido por Henry Hathaway, e inspirado nas aventuras do herói homônimo das histórias em quadrinhos criadas por Harold "Hal" Foster. Cf.: BURT, Richard. *Getting Schmedieval: of Manuscript and Film Prologues, Paratexts, and Parodies*, 2007.

<sup>39</sup> O filme trata da história de um guerreiro saxão que, durante a ausência do Rei Ricardo (em missão sagrada nas Cruzadas), torna-se um fora da lei guerrilheiro para questionar e combater o Príncipe John e a opressão dos Lordes que apoiam o Regente. Cf.: BURT, Richard. *Getting Schmedieval: of Manuscript and Film Prologues, Paratexts, and Parodies*, 2007.

<sup>40</sup> *O Sétimo Selo* é um filme sueco de 1956, do gênero drama, escrito e dirigido por Ingmar Bergman. O filme é baseado numa peça de teatro de autoria do diretor e é ambientado em um dos mais obscuros e apocalípticos períodos da Idade Média europeia. O título é uma remissão ao livro bíblico denominado Apocalipse ou Revelação. Cf.: BARREIRA JÚNIOR, Edilson Baltazar. *A morte no imaginário coletivo medieval: o olhar contemporâneo de ingmar bergman no filme o sétimo selo*, 2014. (ver bibliografia)

<sup>41</sup> A “Armada Brancaleone” é uma comédia italiana que, ainda hoje em dia, é utilizada para referir-se a qualquer grupo ou bando em que seus integrantes sejam ou incompetentes, mal ajambrados ou desorganizados ao extremo. É ambientada, como no título de HUIZINGA (ver bibliog.), no ocaso da idade média.

Clássico que não pode deixar de ser inserido na apreciação de uma resiliência medievalizada é “Aguirre: a cólera dos deuses” (Aguirre, Der Zorn Golles. Dir.: Werner Herzog, 1972)<sup>42</sup>, assim como Joana d’Arc (*Jeanne d’Arc*. Luc Besson, 1999),<sup>43</sup> pela exposição ou representação das racionalizações teológicas (criticadas no diálogo entre Milla Jovovik e Dustin Hoffman) que compreenderam toda a educação filosófica do período histórico medieval. Nas últimas décadas as películas voltadas tanto para o pequeno quanto para o grande público têm se esforçado por trazer uma perspectiva mais sólida e mais próxima de uma realidade que, se não pode ser conhecida, pode ser representada a partir de um modelo criado pela própria pesquisa histórica e, portanto, tomando emprestados foros de legitimidade, ao invés de uma satisfação romântica de *popcorn* e duas horas de melhor diversão. É assim que vemos – para citar os *blockbusters*, filmes feitos para grande público, ou pelo menos assim pretendiam ser – um “Cruzada” (*Kingdom of Heaven*. Dir.: Ridley Scott, 2005),<sup>44</sup> um “Coração de Cavaleiro” (*A Knight’s Tale*. Brian Helgeland, 2001)<sup>45</sup>, ou, ainda, se aceitarmos como ilustração e na esteira humorística e crítica extremamente mordazes, um “Jabberwocky – Herói por Acidente”. (*Jabberwocky*. Dir.: Terry Gilliam, 1977)<sup>46</sup>; ou um “O Cálice

---

<sup>42</sup> O filme, de 1972, foi roteirizado e dirigido por Werner Herzog e estrelado por Klaus Kinsk. É passado no século XVI, retratando uma expedição de conquistadores espanhóis, enfrentando a febre, os índios e as feras, entra na selva amazônica em busca do Eldorado, o fabuloso reino de ouro. Lope de Aguirre, um aventureiro ambicioso, derruba Pedro de Ursua (chefe de seu grupo) e persuade os soldados a abandonarem Pizzaro, comandante da expedição. Ele assume o poder com fanatismo exigindo a obediência de todos com violência. Mas aos poucos, a selva vai dizimando toda a expedição. O filme pode ser lido como uma representação tanto da capacidade de influência dos indivíduos (como o Ahab, de *Moby Dick*) como das obsessões ou da natureza humana. Cf.: SUAREZ, Carmen Becerra. *La figura mítica de Lope de Aguirre em las versiones de W. Herzog y C. Saura*. Acessado em 10/05/2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3609206>.

<sup>43</sup> Cf.: MARTINHO, Dulce *Joana d’Arc, uma Antígona medieval e um mito (pós-moderno)?* Universidade de Aveiro/Escola Básica 3/secundária de Oliveira de Frades

<sup>44</sup> Cf LINDLEY, Arthur. *Once, Present, and Future Kings: Kingdom of Heaven and the Multitemporality of Medieval Film* (ver bibliografia)

<sup>45</sup> A História de “Coração de Cavaleiro” é contada em estilo anacrônico ou intertextual, com inúmeras referências à modernidade e à contemporaneidade, narra trajetória do plebeu William que assume a (im)postura de um cavaleiro para poder competir em torneios de cavalaria, chamando à cena várias referências a personagens histórico-literárias, como Edward, o príncipe Negro, e Geoffrey Chaucer.

Cf. OLIVEIRA, Beatriz dos Santos. FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix. *A idade média no cinema: uma (re)visão do imaginário.2017* (ver bibliografia).

<sup>46</sup> O título *Jabberwocky* veio do poema *nonsense* de Lewis Carroll, que serviu de fonte de inspiração. O filme teve a participação de outros membros do grupo, entre eles Michael Palin, Terry Jones e o colaborador Neil Innes..

Sagrado” (*Monty Python and the Holy Grail*. Dir.: Terry Jones, 1975),<sup>47</sup> do famoso grupo de humor intelectual e *non sense* *Monty Python*. Mas, talvez (e à parte do gênero comédia, que, por melhor que aborde temática, comportamento, metacrítica e ambientações medievais, será sempre o gênero comédia), o iniciador desse processo – entenda-se, de preocupação com o rigor da pesquisa histórica e com a possibilidade de uma nova compreensão do medieval pelo público – tenha sido “O Nome da Rosa” (*Le nom de la rose*. Dir.: Jean-Jacques Annaud, 1986),<sup>48</sup> adaptado do romance homônimo de Umberto Eco.

O mesmo ECO é quem vai nos dizer, na Introdução da coletânea de ensaios sobre o mundo medieval, organizada por ele, o que não é o medieval. E vale colocar em destaque pelo fato de que alguns de nossos paradigmas entram intuitivamente em choque com os esclarecimentos do linguista e historiador:

- A Idade Média não é um século;
- A Idade Média não é um período exclusivo da civilização europeia;
- Os séculos medievais não são a Idade das Trevas, as *Dark Ages* dos autores anglófonos;
- A Idade Média não tinha só uma visão sombria da vida;
- A Idade Média não é uma época de castelos torreados como os da Disneylândia;
- Idade Média não ignora a cultura clássica;
- A Idade Média não repudiou a ciência da Antiguidade;
- A Idade Média não foi uma época em que ninguém se atrevia a ir além dos limites da sua aldeia;
- A Idade Média não foi apenas uma época de místicos e rigoristas;
- A Idade Média não é sempre misógina;

---

<sup>47</sup> *Monty Python e o Cálice Sagrado ou Monty Python - Em Busca do Cálice Sagrado* é baseado de forma irônica na lenda da busca do Rei Artur para encontrar o Santo Graal.

<sup>48</sup> Cf.: OLIVEIRA, Arilson O filme *O nome da rosa*: entre flores secretas e risos em chamas. USP: SIGNIFICAÇÃO REVISTA DE CULTURA AUDIOVISUAL. 2013 | v. 40 | n° 40 | significação | 173.

- A Idade Média não foi a única época iluminada por fogueiras;
- A Idade Média não foi apenas uma época de ortodoxia triunfante.<sup>49</sup>

Dizer o que não é também é uma forma de se querer fazer ver o que é. Ao tirar certas imagens da frente de nossos olhos, algumas fantasias da nossa imaginação visual, o que nos resta é a vida real, cotidiana e, ao mesmo tempo, uma série de outras possibilidades. Umberto Eco, em outro de seus trabalhos, *A História da Beleza*,<sup>50</sup> (ECO, 2010) coloca cor e luz na Idade Média, ao mesmo tempo em que mostra a fascinação ambígua que havia pelos monstros existentes, estes todos, nas narrativas dos viajantes, presentes como lendas, mas somente tal e qual. Reais, mas sempre residindo em lugares de onde somente vieram os viajantes e aonde não se vai, pelo menos não mais (KAPPLER, 1993).<sup>51</sup> Ao darmos esses exemplos, imediatamente começamos a fazer associações com as formas de abordagem de GOT, e elas residem justamente na observação desses novos princípios reguladores do que é e do que não é medieval, dados por especialistas e historiadores. E o que vemos é a necessidade de se encontrar, não um medieval, mas um novo medieval.

### 1.5.A investigação do medievalismo

Importa verificar se esse novo medieval, procurado não só pelos produtores de audiovisual, mas pelos teóricos e pesquisadores é, a princípio, o que se convencionou cunhar de “neomedieval”. Desde que as noções do medieval antigo, dispostas por Chatelait e questionadas por Le Goff<sup>52</sup> (e outra abordagem, ainda, é feita por Huizinga<sup>53</sup>), o medieval deixa de ser o terreno da mitologia histórica estratificada e segura para se tornar um terreno de possibilidades, entretanto carentes da necessidade de justificação dessas possibilidades. Paralelamente às naturalmente prudentes e

---

<sup>49</sup> Cf. ECO, Umberto “Introdução À Idade Média”. In.: ECO, Umberto (org.). *A idade Média. Bárbaros, Cristãos e muçulmanos*. Milão: Encyclomedia Publishers s.r.l.; Portugal: Publicações Dom Quixote, 2010.

<sup>50</sup> ECO, Umberto (org.). *História da Beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2010.

<sup>51</sup> KAPPLER, Claude. *Monstros demônios e maravilhas no final da idade média*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

<sup>52</sup> LEGOFF, Jacques. *Por uma nova concepção da idade média*. Lisboa: Estampa, 1993.

<sup>53</sup> HUIZINGA, Johan. *O Declínio da Idade Média*. São Paulo: Verbo: Editora da Universidade de São Paulo, 1978.

parcimoniosas investidas do conhecimento científico, o mundo midiático e a criação estética, ávidos de exploração dessas novas possibilidades, aventuram-se (como é o natural da ficção), em simular essas novas realidades através da criação estética. Os mundos “neomedievais” pululam nos RPGs de tabuleiro e digitais, nos romances impressos e nas novelas internauticas, nas recriações históricas cinematográficas, nas séries televisivas, enfim, nos imaginários populares e não mais, supostamente, um único. *Neomedieval*, portanto, é um termo prenhe de significados e contextos, que servem, provisoriamente, à nossa pesquisa, que se justifica pela

necessidade geral de investigação acadêmica séria do papel da mídia contemporânea na recepção da Idade Média [...] Eles revelam até mesmo como as gerações mais recentes de leitores / telespectadores / gamers adicionaram um nível adicional de compreensão ao estudo da miríade de reinvenções existentes do passado medieval. Informado por fontes que tiveram consideravelmente menos influência sobre o medievalismo acadêmico do final do século XX, por exemplo, Umberto Eco e Terry Gilliam, *Monthly Phyton* e o Santo Graal, os estudiosos do neomedievalismo [o autor refere-se aos ensaístas do volume citado] são capazes de mostrar como “a arte e a tecnologia de efeitos especiais e outras tecnologias de vídeo foram capazes de alcançar, talvez envenenar, a palavra impressa na geração dos mais extremos dos estados de sonho de fantasia (UTZ: 2012, p. i).<sup>54</sup>

Os estudos aplicados à análise de GOT, enquanto criação audiovisual, não pode, entretanto ficar restrita ao gênero de criação livre, porque seus autores-e-produtores estabelecem um equilíbrio muito fino e preciso entre o que se demanda como resultado de pesquisa respaldado academicamente como o que se legitimou como medieval dentro da realidade histórica e aquilo que funciona efetivamente como engrenagem narrativa e como efeito estético para um determinado público. Portanto, cabe distinguir entre (e identificar a existência de) um medieval ‘antigo’, estigmatizado e ultrapassado, um novo medieval (com as atualizações científicas pertinentes) e a simulação de novos

---

<sup>54</sup> Cf.: UTZ, Richard “A Moveable Feast: Repositionings of “The medieval: Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism.” (Preface) In.: *Neo-medievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*. /s.l./: Edwin Mellen. Pr., 2012 “[...] the general need for serious academic investigation of the role of contemporary media in the reception of the Middle Ages, they even reveal how the most recent generations of readers/viewers/gamers have added an additional level of understanding to the study of the myriad existing reinventions of the medieval past. Informed by sources that have had considerably less influence on the academic medievalism of the late twentieth century, for example, Umberto Eco and Terry Gilliam’s *Monthly Phyton and the Holy Grail*, the scholars of *neomedievalism* [o autor refere-se aos ensaístas do volume citado] are able to show how “the art and technology of special effects and other video technology have been able to catch up to, perhaps even out-do, the printed word in generating the most ultimate of fantasy dream states”.

medievais, através das criações midiático-ficcionais. A estas, mas também às anteriores, corresponde o termo *neomedieval*, pois obedece à necessidade natural das representações de preencher as inevitáveis e múltiplas lacunas da reconstrução histórica com a recriação histórica, utilizando os recursos disponíveis pela tecnologia e pela arte,

[Os] textos neomedievais não precisam mais lutar pela autenticidade dos manuscritos originais, castelos ou catedrais, mas criar mundos pseudo-medievais que obliteram a precisão histórica e substituem as narrativas baseadas na história por simulacros da Idade Média, empregando imagens que não são originais nem cópia do original, mas todos juntos “Neo”(UTZ: 2012, p. ii)<sup>55</sup>

Como frisamos no início deste trabalho, adotamos o termo provisório de neomedieval para nos referirmos a toda representação do medieval dentro da criação estética, distinguindo, entretanto (e por definição de produção/criação), entre o estigmatizado, a pesquisa e o recriado. Daí se justificam não só interesse, mas necessidade de conferência de entrevistas e depoimentos em que se registrem motivações interesses e decisões de estratégias narrativas ou de marketing – estas, fontes primárias consultadas e analisadas dentro do contexto da criação estética.

Serão, portanto, também importantes para o entendimento do neomedieval em GOT, os depoimentos de autor, roteirista, produtores e diretores em geral, pois, tão fundamental quanto indicar o que vemos como medieval/neomedieval é entender o que eles (diretores, produtores etc.) consideram como medieval ou neomedieval, justamente porque eles o consideram (ou não) como tal. Mas para início de percurso, vejamos como podemos definir o medievalismo modernista, o medievalismo pós-modernista e o neomedievalismo, na expectativa de deprendermos suas principais características possibilidades de aplicação à análise ou, talvez, um novo conceito que mais se adeque a nossos objeto e expectativas.

---

<sup>55</sup> UTZ, Richard “A Moveable Feast: Repositionings of “The medieval: Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism.” (Preface) In.: *Neo-medievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games. /s.l./*. Edwin Mellen. Pr., 2012 “Neomedieval texts no longer need to strive for the authenticity of original manuscripts, castles or cathedrals, but create pseudo-medieval worlds that playfully obliterate historical accuracy and replace history-based narratives with simulacra of the medieval, employing images that are neither an original nor the copy of the original, but all together ‘Neo’”.

## 2. A QUESTÃO DO MEDIEVAL

### 2.1. Origem do termo

Medievalismo, se seguirmos a orientação etimológica, decorre historicamente de John Ruskin e de sua curiosidade e necessidade de preencher e nomear o período correspondente ao vazio entre a arte romana (sua queda) e a ascensão da “arte moderna” (no caso, em torno de 1853). Tratava-se de um neologismo sem maiores consequências. Entretanto, essa nova “palavra” passava a ser do interesse tanto de *scholars* quanto daqueles com acesso às vulgarizações correntes das descobertas científicas e historiográficas do século XIX, tornando-o, assim, um termo vagamente popular, automaticamente científico e, ao mesmo tempo, ambíguo.

Não obstante a discriminação que as nascentes especializações, os estudos universitários e os “ismos” das novas ciências impunham ao entusiasmo “plebeu” (“*hoi polloi*”, na apreciação irônica do autor<sup>56</sup>), todos tinham algo em comum. Partilhavam estudos “sérios” e simpatias de leitores, além de uma inclinação empática: passava-se a se caracterizar esse período vago e indistinto como uma longa temporada “romântica” da humanidade (com toda a abrangência do termo). Romântico seria, para o espírito e estudo científicos, por oposição a tudo que a modernidade prometia; para o leitor comum, romântico como o novo despertar da instintividade, em um misto de curiosidade protegida pelo processo civilizatório e a nostalgia de uma vida de riscos e de sensibilidade aflorada ou brutal.

Assim é que medievalismo “já associado à oposição retrógrada (romântica) contra as forças do Iluminismo e do progresso, rapidamente [foi] transformada no Outro eterno, contra o qual os esforços acadêmicos e o modernismo se definiram” (UTZ: 2012, P.ii).<sup>57</sup> Essa sombra pejorativa sobre o medieval, como representativo de rituais, atitudes e comportamentos retrógrados, de irracionalismo sem finalidade e, mesmo, de decrepitude precoce, espalhou-se, no início do século XX, tanto a partir do mundo

---

<sup>56</sup> UTZ, Richard. A Moveable Feast: Repositionings of “The Medieval” in Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism (Preface). In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY: Mellen, 2012, p. i.

<sup>57</sup> Ibidem, p. ii. “[...] already associated with backward (romantic) opposition against the forces of Enlightenment and progress, quickly transformed into the eternal Other against which the academic efforts and modernism defined themselves”

religioso — em função das orientações eclesiásticas católicas — quanto em meio ao discurso político dos países em ascensão econômica.

Já a definição de medievalismo como a recepção do remanescente, ou redescoberto, acervo medieval em período pós-medieval é relativamente recente (datando de menos de cinquenta anos). Da mesma época, observa-se uma reação refratária de especialistas e medievalistas (a partir de seus nichos) a uma possível intromissão de atuações interdisciplinares, pós-modernistas. Até mesmo o estudo do efeito do próprio termo em outros registros culturais é visto com reservas. Essa reprovação reativa foi progressivamente se amainando; tanto que Noam Chomsky afirma que

a multiplicidade de esforços acadêmicos para recuperar a Idade Média “real” resultou apenas em tantas reinvenções (subjetivas) do *medium aevum* [idade média], sinalizando que o paradigma do medievalismo passou a incluir toda e qualquer tentativa anterior de reescrever e / ou repensar o passado medieval.<sup>58</sup> (UTZ: 2012, p. iii)

Assim é que — ainda que somente no âmbito dos acadêmicos e dos textos canônicos — as novas apreciações metodológicas vieram sendo contempladas e até aduladas criticamente. Deixavam, entretanto (e com poucas exceções), de apreciar quaisquer produções midiáticas contemporâneas – filmes, vídeos, novelas games. Eram quase proscritos. De rebaixados à instância do entretenimento, pareciam de valor quase nulo do ponto de vista de qualquer complexidade, profundidade, elaboração e fundamentos. Em suma, sem interesse para quaisquer problematizações de caráter científico. Isso poderia criar uma barreira inultrapassável, pois implicaria que os termos “medieval”, “neomedieval” e “medievalismo” estariam barrados pela alfândega historiográfica e acadêmica. Só recentemente os estudos têm permitido (através das análises que têm efetuado dessas mídias) a aplicação pertinente desses e de outros termos à produção ficcional textual e audiovisual.

---

<sup>58</sup> UTZ, Richard. A Moveable Feast: Repositionings of “The Medieval” in Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism (Preface). In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY: Mellen, 2012, p. iii. “The multitude of scholarly endeavors to recuperate the “real” *Middle Ages* had only resulted in ever so many (subjective) reinventions of the *medium aevum*, signaled that the paradigm of medievalism has become inclusive of any and all previous attempts at rewriting and/or rethinking the medieval past”.

Com o objetivo de trabalhar conceitos de interesse, vão ser abordados três aspectos da recriação ficcional e de cunho audiovisual: a televisão, o filme e o jogo digital. E desses, tentar depreender o sentido emprestado pelas camadas sociais e pelos especialistas aos termos utilizados. Aí, então, pode se tentar entender os cruzamentos entre o que é dado, hipótese, fato, interpretação e/ou recriação acerca do medieval, tanto em termos de recepção quanto em resultado de pesquisa.

## 2.2. Medieval, neomedieval e medievalismo.

Começando com o termo “neomedieval”, ele parece ter aparecido simultaneamente em vários estudos e nichos na década de 1970 (ROBINSON: 2012, p. 1)<sup>59</sup>. Ele aparece na obra de análise semiótica e na ficcional de Umberto Eco, e também na análise de história política do inglês Heddley Bull. Os estudos de Eco são de caráter generalista e comparativo, traçando um paralelo entre as angústias existenciais do americano contemporâneo e as incertezas do viver (ou não viver) do homem medieval. Ali ele coloca em pauta, principalmente a ilusão da garantia de segurança física, financeira e social (não necessariamente intelectual) que é oferecida pelo estudo superior. Eco se utiliza da metáfora e da alegoria conscientemente, com certeza dos resultados obtidos pelo efeito; porém, encontra algumas dificuldades, como definir o limite entre o subjetivo e o objetivo. Entretanto, é este limite, essa zona de transição, que nos interessa:

Qualquer um que tenha ensinado a Idade Média experimentou as provações e tribulações de comparar e contrastar a história real com as “histórias” fantasiosas e / ou reconstruídas retratadas dessa maneira. De fato, esse movimento anti-intelectual [...] se fortaleceu nos EUA, em particular, desde os ataques de 11 de setembro. (ROBINSON: 2012, p.1).<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 1.

<sup>60</sup> “Anyone who has taught the Middle Ages has experienced the trials and tribulations of comparing and contrasting real history with the fantasized and/or reconstructed “histories” depicted in this way. Indeed, this anti-intelectual movement [...] has grown stronger in the U.S., in particular, since de 9/11 attacks”. ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 1.

Já Heddley Bull entende que o termo “neomedievalismo” melhor se aplicaria a uma situação atual (imediatamente após o 9/11), que teria que ter, necessariamente, um entendimento de caráter mais flexível ou fluido. Nesse caso (aplicado), o atual estado controlador mais se pareceria com o estado anárquico caracterizado pelo fragmentarismo, ou colcha de retalhos territorial, do feudalismo. Ali residiria o neomedievalismo: controle de territórios e com geografias definidas. Observe-se que, como Eco, estamos no processo de comparações entre o “atual” e o afastado historicamente. É dessa perspectiva específica que nasce o termo, como neologismo, com posteriores e mais abrangentes aplicações, p. ex., na área cultural e econômica<sup>61</sup>. De certa forma, ainda sendo aplicado e tonalizado de modo negativo. É ainda de Umberto Eco a detecção de uma “onda” neomedieval e a observação de que tanto europeus quanto americanos vinham experimentando um renovado interesse pela Idade Média, oscilando entre um neomedievalismo “fantástico” (no sentido literário – gênero – do termo) e o exame filológico responsável.

As primeiras abordagens do neomedievalismo como um conceito estético (especificamente) aparecem timidamente também na década de 1970, com a fundação do jornal *Studies in Medievalism*, que focalizava o fenômeno do medievalismo em suas representações na literatura, em filmes e na pintura. E aqui deve se fazer uma distinção entre as abordagens: a depreciativa — quando trata de autoritarismos econômicos ou, mesmo, das atitudes terroristas, simbolicamente ou de fato; e a positiva — a qual permite uma luz construtiva ou interpretativa do fenômeno, e até mesmo do prazer da experiência subjetiva da obra ficcional ou do elemento histórico.

Carol Robinson, cujas ideias viemos trabalhando nos três últimos parágrafos, faz questão de destacar três concepções fundantes do medievalismo. Todas foram publicadas na MEMO (Medieval Electronic Multimedia Organization),<sup>62</sup> e aqui são revisitadas e abordadas como possibilidades de interpelação provisória. Uma primeira concepção, ou momento, diz respeito a um “medievalismo modernista”, de construção e caracterização um pouco simplista e intuitiva, que a autora define como:

---

<sup>61</sup> Respectivamente, HOBSBAWN e KOBRIN. Apud. LEWISTON: 2012, p. 2.

<sup>62</sup> MEMO – Medieval Electronic Multimedia Organization (MEMO) é uma “organização que promove o estudo e/ou a criação de filmes, mídia televisiva, música,, videogames, art digital, textos digitais e outros medievalismos eletrônicos (SIC)”. Disponível em <http://medievalelectronicmultimedia.org/>. Acessado em out. 2017.

narrativas “medievalistas” contemporâneas experimentais que contêm caracterizações e enredos medievais estereotipados infundidos com uma consciência, exploração e elevação do inconsciente individual e da consciência: romances medievais, por exemplo, com profundidade psicológica. Os valores em tais obras são modernistas (cheios de angústia e sentido de fútil), cobertos por uma vida "feliz" e / ou mais "simples" não idealizada da Idade Média. São ficções que implicam descontinuidade histórica, rejeitando valores e pressupostos tradicionais. (ROBINSON: 2012, p. 6).<sup>63</sup>

É preciso antecipar uma pequena consideração acerca do fato de esta (assim como as demais) ser uma caracterização que não compreende a totalidade da obra analisada, mas a sumariza a partir de um ou mais aspectos. Adiante-se que isso significa dizer, para nossos fins, que uma obra analisada pode conter uma ou mais características. Ela pode ter prioritariamente a pecha de “medievalismo modernista”, pelo fato de conter uma quantidade maior dos elementos que a definem como tal, ou pelo fato de algum traço mais destacado ou fundamental ser (enredo ou comportamento de personagem principal, p. ex.) caracterizado como tal. Essas caracterizações, portanto, dizem respeito a ou traduzem uma predominância de um estilo ou caracterização, mas não sua exclusividade. Essa colocação é importante, frise-se, pois, quando analisarmos GOT, provavelmente será visto certo hibridismo dessas características; e não se pode empacar no processo, assumindo precipitadamente, que há contradição (na análise ou na obra) se são encontradas características contrárias. Observe-se que o caminho é metodológico, e no sentido de destacar e analisar objetivamente os estilos e estratégias empregadas.

Da apreciação do estereótipo modernista, a autora passa à consideração de estágio posterior: espécie de evolução crítico-historiográfica que se entende (cronologicamente) como o medievalismo pós-modernista, entendido (ou desentendido) como

---

<sup>63</sup> ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 6. “Experimental contemporary “medievalist” narratives that contain stereotyped medieval characterizations and plots infused with an awareness, exploration and elevation of individual unconsciousness and consciousness: medieval romances, for example, with psychological depth. The values in such works are Modernist (full of angst and the sense of futile) combated by an idealized “happy” and/or more “simple” life of the Middle Ages. They are fictions that imply historical discontinuity, rejecting traditional values and assumptions”.

mais "medieval" do que o medievalismo moderno, na medida em que são narrativas "medievais" contemporâneas que reconhecem uma incapacidade de compreender o passado a não ser que se possa compreender o futuro. Assim, eles são mais autênticos aos valores e suposições medievais, na medida em que reconhecem a infiltração da ideologia modernista e a rejeitam. Fragmentos de uma história fragmentada, um sinergismo de histórias, histórias ininterruptas e em constante mudança que nos parecem "medievais"<sup>64</sup> (ROBINSON: 2012, p. 6).

Essa fragmentariedade e repulsa ao (ou reconhecimento do) que seria o medieval *fake* traz-nos duas questões que também se faz necessário antecipar. Será visto no capítulo pertinente à trilha sonora e às questões do áudio que uma das marcas impositivas da produção de GOT foi a inicial rejeição categórica a sopros: a “no flute’s rule” (depois reconsiderada pela adoção de um instrumento de sopro étnico com timbre diferenciado). Isso vai ao encontro da primeira consideração refratária ao estereótipo modernista. Por outro lado, essa exclusão não pode ser completa, já que grande parte da imaginação popular parece ser formada, mesmo em nossa contemporaneidade digital, ainda pelo estereótipo. Portanto a identificação deve se dar simultaneamente pelo reconhecimento dos traços vulgarizados e estratificados, tanto quanto pelo estranhamento de traços distintivos que, pela obra estética, devem ser forjados como distintivas e introduzidas como a nova estratificação. No que diz respeito ao fragmentarismo pós-modernizante, é importante realçar (como no primeiro capítulo) que se trata de uma novela televisiva. Isso implica núcleos narrativos que, por mais autônomos que sejam tratados (com seus nuances e as singularidades de suas personagens pivôs, cenários e ambientações específicas), precisam encontrar-se em uma unidade de enredo e com um entrelaçamento coerente e verossímil. Em que pese a riqueza polifônica de imagens, vozes e comportamentos, trata-se no final, e desde o início, de uma peça única, que, ainda que extensa precisa manter a integridade através do encontro de seus enredos, do tom que, empregado, caracteriza o gênero ficcional em que

---

<sup>64</sup> “More “medieval” than modern Medievalism in that they are contemporary “medieval” narratives that recognize an inability to understand the past any than one can understand the future. Thus, they are more authentic to medieval values and assumptions in that they recognize the infiltration of modernist ideology and reject it. Fragments of a fragmented history, a synergism of histories, seamless and constantly changing histories that strike us as 'medieval’”. ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p.6.

se insere e através de uma gama razoavelmente coincidente de valores, rituais e comportamentos.

Por fim, o termo “neomedieval”, que, por algum tempo, ocupou nosso interesse como possível conceito a ser genericamente utilizado na análise de GOT, por sua amplitude e contemporaneidade, é entendido como termo que

envolve narrativas “medievais” contemporâneas que pretendem fundir (ou mesmo substituir) a realidade tanto quanto possível. Não há mais um sentido do fútil e, portanto, mais lúdico e em maior negação da realidade. O “neomedievalismo” engaja realidades alternativas da Idade Média, gerando a ilusão na qual se pode escapar ou mesmo interagir e controlar - seja através de um filme ou de um videogame. Histórias já fragmentadas são propostas como mais fragmentadas, destruídas e reconstruídas para se adequarem à extravagância extravagante, particularmente nos videogames, onde a ilusão de controle é mais completa. O surrealismo se torna menos fantasia ou pesadelo, e mais uma ilusão de realidade, que pode, até, ser controlada. A ideia da pessoa contemporânea existente na Idade Média [...] não é mais um absurdo, ou melhor, não é menos absurda do que a ideia de fantasiar e até de reviver a Idade Média. É um abraço seriamente alegre do absurdo. (ROBINSON: 2012, p. 7).<sup>65</sup>

Seria extravagante, embora sedutor, sugerir que, se disposta cronologicamente, a evolução (e proeminência) das mídias audiovisuais, poderia ser estabelecido um paralelismo em que, para cada conceito, teríamos uma mídia correspondente, com a predominância das características daqueles conceitos, respectivamente. Assim é que teríamos: o filme (longa metragem) associado a um medievalismo modernista; a novela televisiva, a um medievalismo pós-modernista; e, finalmente, um neomedievalismo engajado com a interatividade dos games digitais. Propositadamente simplista, interessa-nos, entretanto, como ponto de partida para uma desconstrução progressiva em

---

<sup>65</sup> ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p.6. “[...] involves contemporary “medieval” narratives that purport to merge (or even replace) reality as much as possible. There is no longer a sense of the futile and is thus more playful and in greater denial of reality. Neomedievalism engages alternative realities of the Middle Ages, generating the illusion into which one may escape or even interact with and control-be it through a movie or a video game. Already fragmented histories are purposed as further fragmented, destroyed and rebuilt to suit whimsical fancy, particularly in videogames, where the illusion of control is most complete. Surrealism becomes less of a fantasy or nightmare and more of an illusion of reality that might even be controlled. The idea of the contemporary person existing in the Middle Ages [...] is no longer an absurdity, or rather, it is no less absurd than the idea of fantasizing and even reliving the Middle Ages. It is a seriously gleeful embrace of the absurd”.

que vai importar verificar, entre outras considerações, que, também, não se deve partir para a negação total de uma assunção somente porque ela se apresenta, justamente, simplista ou de intuição imediata.

Como se quis frisar, a coexistência de características e a natural predominância de algumas sobre as demais é algo a ser, mais que esperado, desejado. Dadas a complexidade e a extensão da realização da obra audiovisual, torna-se, dessa forma, mais importante o mapeamento e a topografia do que uma nomenclatura taxativa ou uma classificação categórica excludente.

Assim também é que, utilizar os termos acima resumidos na aplicação e análise das cenas e seus elementos constituintes careceria, a cada aplicação e análise, de uma redefinição do termo empregado, já que todos eles (modernista, pós-modernista e neomedievalista) trazem consigo um repertório vário e carregado de acepções.

### **2.3. Como aplicar os termos.**

Em teoria e a princípio, o termo neomedievalismo, talvez fosse suficiente, já que, segundo UTZ (citado por ROBINSON), os textos entendidos como neomedievais não precisam se preocupar com taxonomias ou legitimações, já que

não precisam mais lutar pela autenticidade de manuscritos originais, castelos ou catedrais, mas criar mundos pseudo-medievais que obliteram a história e a exatidão histórica e substituir narrativas baseadas na história por simulacros da Idade Média, empregando imagens que não são nem originais nem a cópia de um original, mas totalmente 'neo'<sup>66</sup> (ROBINSON: 2012, p. 7).

Entretanto, o que se observa em GOT não é toda essa liberdade criativa de que um autor plenipotente disporia em um mundo em que ele, e só ele, dispusesse sobre toda ação e personagem sem contestações. Os públicos têm suas próprias

---

<sup>66</sup> ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 7. “[...] no longer need to strive for the authenticity of original manuscripts, castles, or cathedrals, but create pseudo-medieval worlds that playfully obliterate history and historical accuracy and replace history based narratives with simulacra of the medieval, employing images that are neither an original nor the copy of an original, but altogether ‘neo’”.

historiografias, para além das imaginações populares (tidas precipitadamente por vulgares); e o público atual, em que pese sua heterogeneidade quase indefinida, é uma *res pública* de caprichos tão vários que, entre estes, pesa também, e muito, o capricho da pesquisa, o gosto pelo aprofundamento e o da especialização, como decorrência de sua curiosidade. A realização de GOT é e precisa ser um trabalho de produção coletiva altamente complexa em que muitos vetores de força impedem a criatividade anárquica e, por outra, determinam ações e criam marcas. Assumir o termo neomedieval para caracterizá-lo seria, então, tão vago quanto inadequado, visto que a receptividade está ligada não mais a uma identificação única, porém a um amálgama de interesses que abrange (tanto para públicos, como para autores) não só o prazer estético, mas a pesquisa, o conhecimento e o diálogo/interatividade.

Na contemporaneidade, as narrativas não são produto acabado, porém, muitas vezes, pontos de partida para outras narrativas e das quais se parte; e lá se chega já se tendo percorrido outros caminhos e se tido outras experiências. O público midiático atual não é nem mais tão impressionista nem tampouco impressionável, pois questiona, retorna, critica, se interessa e dispõe, principalmente, de referências quase que automáticas (respaldadas acadêmica e cientificamente ou não) pela Internet, seja para uma constatação imediatista, seja para uma pesquisa mais aprofundada.

Por isso, todas as experiências (entendam-se “experiências”, aqui, como *know-how* das diversas disciplinas, artes e especialidades) contaminam a experiência estética e devem estar conjugadas, da elaboração ao resultado. Em resumo, frise-se, novamente, que o que vai se analisar é a predominância de determinadas características (modernistas, pós, neo ou outra qualquer), e nunca em detrimento das demais; porém, como resultado de uma decisão ou arranjo de cunho estético, narrativo, científico ou retórico, interligados e interdependentes. Escolher entre um desses nomes/termos para nomear um arranjo de todos os demais poderia “carregar” de acepções preconcebidas uma análise ainda em processo.

Adiante-se, pois, que o termo escolhido para evitar a contaminação é “medievismo”, e poderá ser usado nos capítulos referentes ao audiovisual, quando em razão de e por efeito de análises sobre as cenas específicas ou características genéricas de GOT. Antecipando, também, um questionamento básico e quase intuitivo, poderia se apostar que o próprio termo “medievalismo”, por mais prático — pelo que abrange de

forma satisfatória o objeto e as subjetividades que possam surgir de sua contemplação —, seria a escolha primeira e última, a mais óbvia e objetiva. Entretanto, “medievalismo” traz as mesmas problemáticas de extensão demasiada e de permitir que cada idealização, especialidade, curiosidade, ideologia ou “ismo” possa depositar sobre ela os seus interesses, afetos e adjetivos. É tentador, pois parece simplificar o caso (bastaria colocar um adjunto adnominal: o medievalismo “de GOT”, o medievalismo “em GOT” ou um sintético “medievalismo GOT”). E também, parece de adoção adequada, só porque a definição cabe como uma luva (de muitos dedos), pelo que “medievalismo”, nesse sentido exageradamente abrangente, seria:

o estudo das respostas à Idade Média em todos os períodos desde que um sentido do medieval começou a se desenvolver. Tais respostas incluem, mas não estão restritas a, atividades de acadêmicos, historiadores e filólogos na redescoberta de materiais medievais; as formas em que tais materiais foram e são utilizados por grupos políticos com a intenção de autodefinição e autolegitimação; e criações artísticas, literárias, visuais ou musicais, baseadas em tudo o que foi ou se pensa ter sido recuperado dos séculos medievais. A Idade Média permanece presente, além disso, na consciência moderna, tanto por meio da erudição e pensamento da mídia popular como cinema, videogames, arte de pôsteres, séries de TV e histórias em quadrinhos, como também objetos legítimos de estudo, se muitas vezes entrelaçados com tópicos mais tradicionalmente acadêmicos.<sup>67</sup> (SHIPPEY apud ROBINSON: 2012, p.6).

Segundo Tom Shippey (a quem cabem os créditos pela definição), a Revista *Studies of Medievalism* (com a qual contribui e representa) “medievalismo” proveria (para além das definições sucintas) uma espécie de esteio providencial ou arena democrática para trocas interdisciplinares nos estudos pós-medievais (no sentido histórico amplo) e, também, se caracterizaria como o estudo de sua influência na sociedade atual, caracterizada pela integração mundial digital através da Internet.

---

<sup>67</sup> Definição dada por Tom Shippey, Apud ROBINSON. *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p.6. “[...] is the study of responses to the Middle Ages at all periods since a sense of the mediaeval began to develop. Such responses include, but are not restricted to, the activities of scholars, historians and philologists in rediscovering medieval materials; the ways in which such materials were and are used by political groups intent on self-definition and self-legitimations; and artistic creations, wheter literary, visual or musical, based on whatever has been or is thought to have been recovered from the medievalcenturies. The Middle Ages remain present, moreover, in the modern consciousness, both through scholarship and thought popular media such as film, video games, poster art, TV series and comic strips, and these media are also a legitimate object of study, if often intertwined with more traditionally scholarly topics”.

Note-se que tanto definição quanto complemento partem de e terminam nos “estudos” de especialistas, o que, convenientemente, se justifica (para os especialistas). Destaque-se, também, que as mídias e seus produtos são legítimos quando (e se) “enlaçados” (“intertwined”) com estudos (escolásticos) mais tradicionais. Justo, racional e aplicável ao nosso caso (GOT, série televisiva), haja vista que as pesquisas feitas tanto por autor (do romance), quanto roteirista e produtores parecem e afiguram-se ter sido minuciosas, partidárias de e obedientes (como queremos ver no capítulo referente) ao cânone atualizado dos especialistas de ponta.

Se fosse adotada essa perspectiva, teríamos a adequação fina do termo “medievalismo” a GOT. Entretanto, acontece de não ser exclusivamente a força da erudição, da ciência e da pesquisa legítima o vetor dominante a atuar de modo totalitário e totalizante sobre escolhas, inércias e decisões em que pesam, também, o estético, o narrativo e o *marketing*.

E, curiosamente, o termo “medievalismo” coincidentemente se presta a isso: ao peso que a especialização excessiva sempre lhe emprestou, delegou e cobrou. “Medievalismo”, por cultural ou por definição, traria exclusivamente a carga do medieval escolástico não fosse o fato de ser justamente aplicado a produções multimidiáticas e audiovisuais que funcionam como espécie de contrabalanceamento e o arejamento que granjeia a simpatia e adesão de um público exponencial e infinitamente maior.

Tanto que Roderick Macdonald, ao analisar as séries televisivas na Grã Bretanha — em momentos distanciados por pelo menos uma década —, adota a expressão “medievalismo” como um procedimento válido e defende a utilização provisória da tripartição sugerida (medievalismo modernista, medievalismo pós-modernista e neomedievalismo) por se tratar não de uma simplificação, mas por ser um sólido ponto de partida. Entretanto, faz a ressalva de que o medievalismo aqui empregado está muito mais alicerçado e dependente de uma estética, de um apelo e de uma coerência narrativa do que necessariamente em um fundamento histórico ou um dado arqueológico inequívoco. Assim é que medievalismo modernista, medievalismo pós-modernista e neomedievalismo são uma aproximação válida, já que uma divisão

em três narrativas específicas, estilos é útil como ponto de partida para textos e produções medievalistas. Ela fornece uma estrutura contra a qual os

diferentes textos podem ser analisados, e a utilidade dessas definições pode ser testada contra diferentes exemplos narrativos medievalistas. Para os propósitos desta discussão, estou definindo textos e produções medievais de televisão como aquela série de programas de televisão que explicitamente usam material de estilo medieval como os blocos de construção sobre os quais a narrativa é estabelecida, ou que invocam ou confiam em características que podem ser associado a um senso de medieval com o propósito de estabelecer, manter, desenvolver e resolver a narrativa (MACDONNALD: 2012, p. 117).<sup>68</sup>

E, talvez, o mais importante seja justamente que essas “características **não necessariamente precisam ser** [grifo nosso] acuradas historicamente ou historicamente autênticas”. Esse “need not to be necessarily” é fundamental porque expressa justamente um jogo de dependência entre narrativa e verossimilhança, e não entre narrativa e veracidade. Se o painel medieval criado for crível — dentro do pacto ficcional estabelecido e da coerência de sua arquitetura —, é sobre e dentro desse painel que se deve desenrolar a narrativa, e não sobre o dado histórico irrefutável.

Embora o painel medieval estabelecido conjuntamente por autor/roteirista (adaptador)/direção/produção possa partir tanto de pesquisas balizadas por especialistas quanto da pesquisa de marketing, ela, ainda assim, por mais fidedigna que se pretenda, é uma criação; e, como criação, ela precisa ser coesa, coerente e completa dentro dos limites que estabelece para si mesma (características que a história e a própria ciência raramente conseguem preencher, dadas suas propriedades próprias de razão, objetivos e especificidade).

Portanto, desde quando estabelecidas, já são outra coisa: um objeto estético; e este só se completa – ou tem sentido – por intervenção narrativa que, embora altamente dependente do meio em que se desenvolve, dele se sobressai como protagonista.

---

<sup>68</sup> MACDONALD, Roderick. "What do we do? hop on a bus to medieval times?": the use of medievalism in television fiction". In: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 117. “[...] into three specific narratives styles is useful as a starting for medievalist texts and productions. It provides a framework against which the different texts might be analyzed, and the usefulness of these definitions can be tested against different medievalist narrative examples. For the purposes of this discussion, I am defining medievalist television texts and productions as that range of television shows that explicitly use medieval-styled material as the building blocks upon which the narrative is established, or that call up or rely on characteristics that can be associated with a sense of medieval for the purpose of establishing, maintaining, developing, and resolving the narrative”.

Somente sobre a interação entre narrativa e painel criado é que se pode, portanto, aplicar essa divisão tripartida. É sobre o jogo de interdependência entre o “material de estilo medieval” e a “resolução e o desenvolvimento” da narrativa que se devem aplicar os conceitos. A discussão das periodizações, conceituações e características a partir de elementos destacados apenas reforça as periodizações, as conceituações e as características sem esclarecer o objeto de análise em sua complexidade, estrutura e efeitos. Por isso iremos, sempre que necessário, interceder com o termo “medievismo”, pois parece traduzir uma preocupação em mostrar em detalhe, forma e estrutura como a história, e não a História, é contada.

Helen Fulton, citada por MacDonald, discorrendo sobre as diversas modalidades comuns de narrativa, operando estas através de uma grande variedade de mídias e gêneros, observa, ainda aí, variações e características específicas dependentes exclusivamente daquela obra que se pusesse a analisar. Apesar da universalidade das tipologias narrativas que eram verificadas quando se transpunham as fronteiras culturais e sociais, a autora verificou que, para textos [estruturas] relacionados a mídias televisivas digitais, “não um simples e inevitável modelo [dentro do estudo estruturalista] a ser descoberto a partir de um grupo de textos”. Os modos realistas e modernistas que eram postos para análise apontavam para um reconhecimento tácito (ou alerta para uma possível similaridade) e retornavam para si mesmos em uma espécie de circularidade, ou redundância, dentro do seu próprio modelo de análise.

Um exemplo comum é o do protagonista–herói cujo ego funciona como espécie de norteador das narrativas, transcorrendo a história em torno de sua trajetória, tornando-se toda a história mais ou menos linear. É um modelo muito comum entre todos os gêneros e narrativas históricas. As narrativas modernistas imbuem esse ego-protagonista de um determinado grupo de valores (ou ideologias) e estas são testadas à medida que o enredo se desenvolve, servindo para reforçar tanto os valores como a determinação dos protagonistas e, ainda, para criar a identificação com o público pertencente aos grupos sociais aos quais as mensagens ideológicas se destinam. MacDonald, no ensaio de que tratamos, analisa um caso muito específico — *Robin of Sherwood* (UK, 1980s) —, verificando que, ali, o caso se aplica como estrutura base. Entretanto, para o caso de GOT (2010s), isso simultaneamente se aplica e não se aplica.

Aplica-se às personagens de pouca durabilidade, isto é: aos que morrem. E, portanto, também não se aplica, porque assim como deixam de, supostamente, ser o guia da narrativa, os valores que ele tão bravamente condicionava à história, enredo e recepção, parece, morrem com ele. Aplica-se às personagens de maior ou grande durabilidade, pois elas servem de guia e faróis às narrativas; e reconsiderações e questionamentos de valores são necessários não só às complicações/tensões/conflitos do texto, como, também, à vida. E não se aplica não só porque justamente esses valores são reformulados de forma tão radical, mas porque, por vezes, transformam-se em seus contrários. Também, porque se diluem em uma gama plural de personagens, criando um quadro heterogêneo e vário que não permite que uma personagem seja a autoridade responsável pela referência universal.

A palavra autoridade é, aqui, importante, pois se refere não só à autoria textual e a da produção (como realização coletiva), mas principalmente a uma autoria interpretativa. Segundo o ensaísta, as narrativas:

imbuem o protagonista com um conjunto de valores sociais que são validados através do progresso e desenvolvimento da trama (durante os quais o personagem principal passa por um desenvolvimento psicológico pessoal) e através de uma gama de técnicas e de produção que são usadas para reforçar e confirmar a postura ideológica primária do trabalho. Valores e técnicas, o narrador e a forma, ambos podem ser usados para inferir um propósito autoral e uma interpretação autorizada do texto. A interpretação autoritativa reflete uma posição ideológica e a confirmação da ideologia comumente chega através do fechamento narrativo, onde o conjunto primário de valores é privilegiado, após a negociação bem-sucedida de uma ameaça baseada na narrativa desses valores. O modernismo dessa forma narrativa tipicamente imbui o autor ou equivalente, por exemplo, o diretor de um filme, como fonte primária de autoridade para interpretação. O engajamento do leitor (ou espectador) na abordagem modernista tradicional da leitura geralmente se baseia nessa tentativa de interpretar ou compreender as intenções do autor. Assim, para que o modernismo da narrativa funcione, é necessário um “contrato” implícito com o leitor: que o leitor leia o texto dentro de um quadro modernista que privilegia o autor como fonte primária de significado.<sup>69</sup> (MACDONALD: 2012, p. 121)

---

<sup>69</sup> MACDONALD, Roderick. "What do we do? hop on a bus to medieval times?": the use of medievalism in television fiction". In: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 121. (grifos nossos) “[...] imbue the protagonist with a set of social values that are validated through the progress and development of the plot (during which the main character undergoes personal psychological development) and through a range of technical and production techniques that are used to reinforce and confirm the primary ideological position of the work. Both these values and the techniques, the counter and the form, can be used to infer an authorial purpose

Assim é que assumiríamos, portanto, que esse espectador “pede” ou “chama” por uma autoridade, que é uma autoridade interpretativa, que daria o tom, o espírito ou o valor a ser apreendido, como experiência, e uma “moral”. Mas esse espectador, trazido para os dias de hoje, se tem consciência das influências modernistas que ainda sofre — que nunca, efetivamente se extinguiu —, é também um leitor pós-modernista e contemporâneo, que, além de pedir por outras autoridades (a que respalda os elementos históricos apresentados, a que respeita a autoria original do texto e faz uma adaptação racional e/ou legítima, a que tem o repertório dos enredos televisivos atualizados), pede por uma narrativa que o surpreenda, por personagens que não só o “representem” (para utilizar um jargão político-ideológico das mídias digitais contemporâneas). Pede que o “identifiquem” (no sentido de pertencimento aos grupos socioculturais de que emergem ou de que participem), mas que, também, o conquistem pela diferença, pela alteridade e por personagens complexos que se multipliquem (não só em variedade, mas dentro de suas psicologias e comportamentos) representando as possibilidades de mudança e diferenças.

E é por isso que não adotamos o “medievalismo” (no caso, a comparação com o medievalismo modernista) como termo, e reforçamos a ideia de “medievismo”: pela coexistência do modernista e pós-modernista não só na intenção, como na recepção e no desenvolvimento, ao mesmo tempo em se afirmando e negando a si mesmos. O medievalismo modernista está implícito na perspectiva ideológica da personagem que parece representar as intenções do autor (ou autoridade interpretativa), mas ao mesmo tempo é relativizada pelo horizonte cultural que prevê sua relatividade; porém, dentro de uma expectativa narrativa, e não histórica. Aí, entra a apreciação do “medievismo” como característica do medievalismo (modernista) em GOT, que se utiliza da ideia de

---

and an authoritative interpretation of the text. The authoritative interpretation reflects an ideological position and confirmation of ideology commonly arrives through narrative closure where the primary set of values is privileged, following the successful negotiation of a narrative-based threat of these values. The modernism of this narrative form typically imbues the author (or equivalent, for example the director of a movie) as primary source of authority for interpretation. The reader's (or viewer's) engagement in the traditional modernist approach to reading commonly relies on this or her attempt to interpret or understand the author's intentions. Thus, for the modernism of the narrative to function, an implicit “contract” is required with the reader: that the reader will read the text within a modernist frame that privileges the author as primary source of meaning”.

certo grupo de valores que aparecem não como autoridade ideológica, mas como artifício de estratégia narrativa.

Se isso é um acontecimento singular ou se é frequente, será visto na análise específica, já que, segundo Macdonald, o estilo modernista, além de não ser exclusivo do filme (no paralelismo cronológico apontado: modernista/filme, posmodernista/tv, neo/videogames) é estrutural, remanescente e atuante:

[Não parece haver] qualquer ruptura estilística clara da narrativa modernista à narrativa pós-modernista quando a mídia muda do cinema para a televisão. De fato, o uso da estrutura narrativa modernista estabeleceu-se como um modo comum de ficção televisiva, seu papel dependente, em parte, da maneira pela qual o espectador de televisão evolui e do modo como o espectador internalizou os modos de ler ficção televisiva<sup>70</sup>. (MACDONALD: 2012, 125).

#### 2.4. Aplicação do medievalismo pós-modernista e polarizações

Em relação ao medievalismo pós-modernista, estaríamos tentados a aplicá-lo, ao nosso caso: GOT, como consequência direta dessa relativização.<sup>71</sup> Entretanto, como nos alerta o ensaísta, parece ser o medievalismo pós-modernista pouco utilizado nas séries televisivas, embora em diálogo ocasional com a estabelecida estrutura modernista. Esta estrutura seria (ou teria que se reconhecer) “inábil” para entender o passado tanto quanto o futuro, e caberia à perspectiva pós-modernista revelar, racional

---

<sup>70</sup> MACDONALD, Roderick. "What do we do? hop on a bus to medieval times?": the use of medievalism in the television fiction". In: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 125. “[...] any clear stylistic break from modernist to postmodernist medievalist narrative when the medium shifts from film to television. Indeed, the use of modernist narrative structure has become established as a common mode of television fiction, its role in part dependent upon the way in which the television viewer is constituted and the way the viewer has internalized the modes of reading television fiction”.

<sup>71</sup> Vale à pena inserir na bibliografia as apreciações de Robert STAM a respeito de Bakhtin (STAM, Robert. *Bakhtin: da Teoria Literária à Cultura de Massa*. São Paulo, Ática, 1992), tanto quanto seu subestimado livro introdutório sobre teoria literária (STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Papyrus: Campinas (S.P.), 2003). A noção de polifonia, parte aqui do princípio da utilização de várias vozes ideológicas sem a assunção de um ponto de vista ideológico dominante. Mesmo a postura do autor/diretor fica – democraticamente – insulado em meio às demais, sem extrapolar sua capacidade de polarização, restrita ao alcance do ambiente/contexto em que se encontra e as demais vozes com as quais interage. Não abordaremos a questão dialógica, por ser complexa, extensa, e sair do escopo pretendido; entretanto, fica a definição de polifonia, restrita a este teórico, citado, por STAM, e dentro dessa perspectiva de simultaneidade e interação de vozes ideológicas e estas, sim (e não o texto como todo) podendo ter caráter discursivo.

e/ou esteticamente, essa incapacidade modernista. Ela estaria engastada tão fortemente de sua própria ideologia, que dela estaria (por definição) alienada e, portanto, inconsciente de sua restrição. Disposta diante de uma contemporaneidade com perspectivas relativistas, isso resultaria em uma “autoridade inerentemente desestabilizada, que, quando usada na mídia televisiva, deixa em aberto muitas oportunidades para a polissemia, dependente do posicionamento do espectador e do contexto que ele ou ela traz para uma interpretação”. (MACDONALD: 2012, p. 126).<sup>72</sup>

Isso significa dizer que a negação de uma classificação não implica melhor entendimento de determinado objeto de estudo. Portanto, na definição dada pelo MEMO estaria uma espécie de paradoxo que não ajudaria no esclarecimento nem dos medievalismos adotados, tampouco das próprias definições. Atuar como fator de rejeição aos indícios ideológicos modernistas não acrescenta conhecimento das nuances do tratamento estético nem, tampouco, de funcionamento de sua estrutura narrativa. Simplesmente negar não agrega contribuição alguma. Destacamos isso por julgarmos que o mesmo princípio vale para o termo “medievismo”, que não surge para descartar ou apagar as demais aplicações, mas somente para entender a dinâmica de atuação dos princípios que regem as escolhas de autores, pesquisadores, adaptadores e realizadores da obra coletiva e como as classificações adotadas — somente *posteriormente* — agem sobre esta.

Dentro da percepção do que seria o neomedievalismo, vale destacar a definição revisada pela MEMO, que agrega informações, acepções e inclinações que são de muita semelhança com as definições ou explicações dadas por palestrantes, entrevistados e nos depoimentos dos profissionais envolvidos com a produção de GOT (e que serão vistas no próximo capítulo). Parecem parafraseadas e repetidas, principalmente no tocante aos jogos de poder, porém não necessariamente pelo poder, mas sim o poder de contar e recontar a história, e, portanto, nas suas representações (tornadas oficiais). Assim é que “neomedievalismo” – assumido como um neologismo datado – foi

---

<sup>72</sup> MACDONALD, Roderick. "What do we do? hop on a bus to medieval times?": the use of medievalism in television fiction". In: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 126. “[...] inherently destabilized authority, which when used in the medium of television, leaves open many opportunities for polysemy, dependent on the positioning of the viewer and the context that he or she brings to an interpretation”.

popularizado pela primeira vez pelo medievalista italiano Umberto Eco em seu ensaio de 1973 “Sonhando na Idade Média” [...] tem sido usado de várias maneiras desde então. Angústia torna-se agressão. Histórias são propositadamente fragmentadas. A ilusão de controle é feita através de mudanças da ilusão, ao invés de tentativas de mudança da realidade. Não há mais um sentido do fútil, ou, pelo menos, este é encenado por um senso de poder ilusório e uma negação da realidade. Conceitos e valores medievais são propositadamente reescritos como uma visão consciente de um universo alternativo (uma fantasia do medieval que é criada com premeditação). Além disso, essa visão não tem a nostalgia dos medievalismos anteriores, na medida em que nega a história.<sup>73</sup>

Entram, aí, portanto, os valores, estudos e propostas da pós-modernidade, como perspectiva de rescritura histórica, agora aplicada também às narrativas de qualquer ordem, impregnadas (ou direcionadas) pela nova ordem de ideologias ou de escolas:

[Os] valores contemporâneos (feminismo, direitos dos homossexuais, táticas modernas de guerra tecnológica, democracia, capitalismo...) dominam e reescrevem as percepções tradicionais da Idade Média européia, infundindo outras culturas medievais, como a do Japão. Histórias neomedievalistas são narrativas “medievais” contemporâneas que pretendem fundir (ou mesmo substituir) a realidade tanto quanto possível; em comparação com os medievalismos pós-modernistas e modernistas, eles são mais lúdicos e em um maior grau de negação da realidade.<sup>74</sup>

Entretanto, essa concepção de neomedievalismo como um desdobramento natural das aplicações dos conceitos pós-modernistas ao medieval (uma reação

---

<sup>73</sup> MEMO Medieval Eltronic Multimedia Organization. Acessado em 20 de dezembro de 2017. Disponível em [http://medievalelectronicmultimedia.org/?page\\_id=78](http://medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=78). “[...] popularized by Italian medievalist Umberto Eco in his 1973 essay “Dreaming in the Middle Ages,” and has been used in a variety of way since. Angst becomes aggression. Histories are purposely fragmented. The illusion of control is made through changes of the illusion, rather than attempted changes of reality. There is no longer a sense of the futile, or at least it is second-staged by an illusionary sense of power and a denial of reality. Medieval concepts and values are purposely rewritten as a consious vision of an alternative universe (a fantasy of the medieval that is created with forethought). Furthermore, this vision lacks the nostalgia of earlier medievalisms in that it denies history”.

<sup>74</sup> MEMO Medieval Eltronic Multimedia Organization. Acessado em 20 de dezembro de 2017. Disponível em [http://medievalelectronicmultimedia.org/?page\\_id=78](http://medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=78). “Contemporary values (feminism, gay rights, modern technological warfare tactics, democracy, capitalism...) dominate and rewrite the traditional perceptions of the European Middle Ages, even infusing other medieval cultures, such as that of Japan. Neomedievalist stories are contemporary “medieval” narratives that purport to merge (or even replace) reality as much as possible; compared to postmodernist and modernist medievalisms, they are more playful and in greater denial of reality”.

meramente contestadora ou uma evolução conceitual) pode ou deve ser colocada em suspensão e vista com cuidadoso critério, pois, segundo Cory Lowell Grewell:

A descrição do neomedievalismo como uma “ideologia pós-pós-moderna” é interessante a considerar, na medida em que é possível ver o neomedievalismo como uma reação ao pós-modernismo. Um dos temas mais proeminentes de formas neomedievalistas de arte e entretenimento - incluindo literatura, filmes e, mais notavelmente videogames - é uma marcação de uma luta entre o bem e o mal em que o jogador e espectador é frequentemente encorajado a se identificar com o bem e, no caso de jogos neomedievalistas, ter um papel ativo na derrota do mal, que é muitas vezes visivelmente e constitutivamente "outro", que não as forças do bem.<sup>75</sup> (GREWELL: 2010, p. 37).

Essa polarização forçada – pela própria estrutura do jogo – estabelece uma espécie de alternativa “escapista” á também forçada relativização imposta pela aclimatação pós-modernista de um mundo necessariamente híbrido e plural. É do jogo, e uma necessidade dele. E, se não se define e nem se enquadra (ou deixa enquadrar) em uma perspectiva pós-modernista, tampouco se identifica com um maniqueísmo de apelo vulgar: a eterna luta entre o bem e o mal, que haveria sido muito mais acirrada em épocas medievais. Da mesma forma não se caracterizaria como uma batalha de oposições entre o Bem e o Mal advindo de quaisquer dogmas cristãos.

E isso também a autora deixa claro, para que não se perca o estudo ou a análise em propostas éticas ou teológicas (que adentrariam, mais uma vez, terrenos historiográficos). Segundo Carol L. Robinson:

Ao contrário do pós-modernismo, no entanto, o neomedievalismo não procura, na Idade Média, usar, estudar, copiar ou mesmo aprender; a percepção da Idade Média é mais filtrada: percepções de percepções (e de distorções), feitas sem uma preocupação com o fato e com a realidade [...] Essa falta de preocupação com a exatidão histórica, no entanto, não é a mesma que os mais [elaborados] trabalhos de fantasia: a diferença é um grau

---

<sup>75</sup> GREWELL, Cory Lowell “Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages?” *Studies in Medievalism* XIX. FUGELSO, Karl (editor). Cambridge: D. S. Brewer, 2010, p. 37. “The description of neomedievalism as a “post-postmodern ideology” is an interesting one to consider in that is possible to see the neomedievalism as something of a reaction to post-modernism One of the more prominent Themes of neomedievalists forms of art and entertainment – including literature, film, and, most notably videogames – is a tagging of a struggle between good and evil wherein the viewer player is often encouraged to identify with the good and, in the case of neomedievalist gaming , take an active role in defeating evil, which is often visibly and constitutively “other” than the forces of the good”.

de autoconsciência e auto-reflexividade. Nem é o mesmo que nós pensamos ser o medievalismo<sup>76</sup> (ROBINSON: 2012, p. 38).

Estas autorreflexividade e autoconsciência interessam-nos justamente por vir ao encontro da necessidade de consistência e verossimilhança que uma narrativa e suas personagens precisam ter. Sem essa consciência de sua existência estética elas podem desmoronar sobre si mesmas e, conseqüentemente, fazer ruir a obra ou falir – no nosso caso em estudo – uma série televisiva. O neomedievalismo, dentre todas as suas características que se aproximam de nossas análises encontra, talvez, nesse diálogo interno entre as próprias partes, seu ponto de convergência com nossa análise. E este diálogo não é infenso – pelo contrário – a efeitos potenciais e expectativas culturais, tanto que, como observa Terry Jones, colocando-se simultaneamente como espectador, leitor e criador,

Continuo tendo que [constantemente] me lembrar de que o mundo medieval com o qual estou tão familiarizado é, na verdade, um produto da minha própria imaginação, ou talvez eu deva dizer, um produto de nossas imaginações coletivas. [...] Nós, que somos fascinados pela Idade Média, tentamos ao máximo recriar em nossas mentes uma paisagem que podemos acreditar que pode ter existido, mas nossas aproximações do que a vida deve ter sido [...] ainda são apenas aproximações. Tais aproximações são também um produto de nossas preocupações e problemas, de modo que o mundo medieval sempre será, de algum modo, um reflexo de nosso próprio mundo.<sup>77</sup> (JONES: 2012, 389).

---

<sup>76</sup> ROBINSON, Carol L. Neomedievalism in a Vortex of Discourse: Film, Television and Digital Games. In.: *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 38. “Unlike the postmodernism, however, neomedievalism does not look to the Middle Ages to use, to study, to copy, or even to learn; the perception of The Middle Ages is more filtered, perceptions of perceptions (and of distortions), done without a concern for fact and reality [...] This lack of concern for historical accuracy, however, is not the same as the held in more traditional fantasy works: the difference is a degree of self awareness and self-reflexivity. Nor is it the same as what we conceive to be medievalism.”.

<sup>77</sup> JONES, Terry. “Re-creating the Medieval World”. In ROBINSON, Carol L. (Ed.) *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p. 389. “I keep having to remind myself that the medieval world that I am so familiar with is, in reality, a product of my own imagination, or perhaps I should say, a product of our collective imaginations. [...] Those of us who are fascinated y The Middle Ages try our best to recreate in our minds a landscape that we can believe may have actually existed, but our approximations of what life must have been [...] are still merely approximations. Such approximations are also a product of our preoccupations and problems, so that the medieval world will allways be, in some way, a reflection of our own world.”.

Assim como esta consideração de JONES para com a recepção, vimos que todos os três conceitos têm seus pontos de aproximação e, quase que reflexivamente, seus “poréns”, suas limitações e suas exclusões no que toca a sua aplicação ao audiovisual. Seria de se supor suficientes estas sucessivas e cautelosas aproximações com os conceitos. Entretanto, como foi alertado, será usada outra estratégia e, portanto, uma quarta aproximação e com um termo distinto: o “medievismo”.

## 2.5. Razões do “medievismo” e ponderações

Mas por que usar “medievismo”?! Porque não se quer que ele se confunda com os termos em voga e as acepções que naturalmente (a depender de cada leitor) migram para determinados usos. Vamos usar o termo justamente pela diferença: porque ele não é os outros, e se afasta dos usos imediatos e dos sentidos instantâneos que brotam da leitura, pendendo para um lado, para outro ou para a uma apreciação vaga ou indefinição.

Longe da pretensão de instituir um conceito, elaborando sua forma sintética e elencando suas pertinentes definições, “medievismo” servirá a seu uso. A modéstia do propósito é metodológica e se resume a evitar confundir com os demais termos e/ou aplicá-los indevidamente. Além disso, o termo empregado, “medievismo”, deve ir construindo sua compreensão justamente a partir de suas aplicações sucessivas ao seu objeto estrito de estudo, isto é, o *Game of Thrones*.

Nossa metodologia parte, portanto, daí: do próprio percurso de análise e de compreensão do objeto. No entendimento progressivo e paulatino de construção de imagens, rituais, comportamentos medievais pelo trabalho conjunto e autoimplicado de profissionais (arte, roteiro, produção, pesquisa) e dos recursos empregados e escolhas realizadas irá emergir o característico desse “medievismo”; e do conjunto dessas definições e adaptações, talvez, possam surgir indutivamente traços característicos e/ou convencionais que circunscrevam o termo “medievismo” a uma apropriação singular e específica do medieval aos propósitos artísticos (estéticos) desta criação audiovisual.

Portanto, os passos metodológicos de análise podem ser assim colocados, não necessariamente em ordem progressiva, mas em simples sucessão:

- “Medievismo” não é um neologismo, porém um termo diferencial, para ser utilizado quando da identificação de características de cunho “medieval”, ainda que por aproximação inicialmente impressionista;
- Será aplicado o termo “medievismo” somente à criação ficcional, independente de sua realização estética ser textual, audiovisual ou pictórica ou híbrida;
- Será adotado o termo “medievismo” sempre e antes de qualquer outra consideração posterior sobre os conceitos aqui abordados de medievalismo modernista, medievalismo pós-modernista e neomedievalismo;
- O termo “medievismo” será associado somente à série de Televisão GOT – Game Of Thrones, e no âmbito deste trabalho;
- Depois de aplicado à análise de GOT – e aos episódios específicos – poderá ser intuído ou desenhado um conceito para o termo, mas que emergirá somente e necessariamente desta aplicação;
- Da análise do “medievismo” de um ou vários aspectos do audiovisual poderão convergir ou coincidir aspectos derivados dos conceitos de medievalismo (modernista pós-modernista ou neomedievalista), os quais deverão migrar em consistência, persistência e especificidade, para o “medievismo” de GOT;
- A ideia do “medievismo” é o de detecção de “predominância” das características emergentes dos demais conceitos e da consistência de sua utilização à série, à temporada, ao episódio, à cena, enfim, à narrativa ou trecho narrativo;
- Por “medievismo” entende-se toda a gama de possibilidade de detecção do que se pretende como “medieval”, de texto original à adaptação, de pesquisa a realização estética, de estratégia narrativa a recepção estética, pertencente ao fenômeno GOT, como produto multimidiático contemporâneo.

- O “medievismo” decorre não da análise do que parece ser “medieval”, mas da interação e interdependência entre essas aparências ou painéis e a fluidez narrativa, a consistência de personagens e a própria estrutura da obra estética.

Ao invés de se arriscar uma síntese do conceito – o que não parece ser direito antes de verificar a aplicabilidade das definições –, é preferível destacar sua essência estética – e por isso mesmo subjetiva – que conjuga tanto a estranha sensação de assimilação tanto do medievalismo modernista, quanto a do medievalismo posmodernista e, mais ainda, do neomedievalista, que não é só a necessidade de identificação como a motivação, o mergulho, ou o simples encantamento, pois, como nos confessa Terry Jones,

a atração [pelo] medieval é o fascínio de um mundo completo. O décimo quarto século aconteceu; seus eventos seguiram seu curso, e o que está escrito está escrito. Não pode ser alterado... Aparentemente. Mas então é aí que a magia está. Deveria ser um mundo estático - um mundo que poderíamos abraçar completamente se pudéssemos ler tudo e ver tudo, mas nunca será. O que parece estático e escrito em pedra é apenas uma miragem - uma superfície em mudança na qual podemos olhar e ver nosso próprio reflexo - desconhecida e familiar<sup>78</sup> (JONES: 2012, p. 391).

---

<sup>78</sup> “The lure of medieval is the fascination of a completed world. The fourteenth century has happened; its events have run their course, and what is written down is written down. It cannot be changed... apparently. But then that is where the magic lies. It ought to be a static world – a world that we could embrace completely if only we could read everything and see everything, yet it never will be. What looks static and written in stone is only a mirage – a changing surface that we can peer into and see our own reflection – unfamiliar and yet familiar.” JONES, Terry. “Re-creating the Medieval World”. In ROBINSON, Carol L. (Ed.) *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television and Electronic Games*. Lewiston, NY, Mellen, 2012, p 391.

### 3. Representações da Mulher, do Erotismo e das sexualidades.

#### 3.1. Três cenas e quatro medievais

Daenerys Targaryen Stormborn é nossa escolha mais ou menos óbvia, mas não por ter se tornado uma espécie de ícone midiático, e, sim, por ter, principalmente na primeira temporada, uma proeminência que se afirma tanto pelo que de simbólico carrega(m) sua(s) personalidade(s), quanto pela sua plasticidade e sua resiliência, oferecendo nuances e “saltos” evolutivos que servem para detalhamento e destaque de característica muito próprias para entendimento do *medievismo* em *Game of Thrones*.

Daenerys, no curto espaço de meio ano televisivo (levando-se em conta que a série já se espalha por mais de 17 temporadas), praticamente é catapultada de objeto a sujeito, de peça de manobra a gerenciadora de feitos, de escrava a rainha e, pelo menos uma vez, renasce, ressuscita ou se reinventa (talvez possamos dizer assim), quase como uma divindade do pós-moderno ou equivalente.

Daenerys Targaryen, a futura mãe dos dragões, é personalidade metamorfoseante que, pelas suas características e de sua trajetória, se presta, para além das análises das representações do medieval, a analogias, alegorias e apropriações por parte de estudos que pretendam analisar o empoderamento do feminino e da mulher, os papéis da mulher da sociedade e as questões da sexualidade e do erotismo (STAM: 2003, 294-307),<sup>79</sup> tal como se apresentam na perspectiva da pós-modernidade, da contemporaneidade e nos estudos culturais (STAM: 2003, 248-254)<sup>80</sup>. Faremos menção

---

<sup>79</sup> STAM, Robert. Introdução à Teoria do Cinema. São Paulo: Papyrus, 2003. Ver Capítulo 36, “36. Multiculturalismo, raça e representação”, p. 294 – 307. “É possível ‘alegorizar’ um tipo de opressão, como o racismo, por meio de outras formas de opressão, como o machismo? Existem ‘estruturas analógicas de sentimento’ que levariam um grupo oprimido a identificar-se com outro? Quais as analogias entre o antissemitismo, o racismo contra os negros, o machismo e a homofobia?” (p. 294). “Nos anos 80, o ‘multiculturalismo’ converteu-se em uma das palavras de moda para fazer referência a esses debates. Embora os neoconservadores o caricaturem como buscando uma violenta destituição de todos os clássicos europeus [...] o multiculturalismo constitui, na verdade, uma investida não sobre a Europa [...] mas sobre o eurocentrismo [...] sobre um mundo culturalmente heterogêneo, de uma perspectiva paradigmática única” (p. 295).

<sup>80</sup> STAM, Robert. Introdução à Teoria do Cinema. São Paulo: Papyrus, 2003. Ver Capítulo 30, “30. A Ascensão dos Estudos Culturais”, p. 248 – 254. “Enquanto a semiótica do cinema se preocupava com os códigos especificamente cinematográficos, como o som, o movimento que veio a ser conhecido como

a estas questões sempre que elas vierem ao encontro das representações abordadas ou quando servirem para elucidar aspectos de nossa análise.

Partindo para análise filmográfica das cenas selecionadas (e abaixo destacadas), veremos que a forma como esta personagem é apresentada e as características de sua evolução (suas capacidade de adaptação e versatilidade) permitem, por parte do roteiro e da direção (e da recepção do telespectador), representações diversas do feminino que se encaixam em várias das modalidades aqui abordadas, permitindo um jogo, por vezes sutil, por vezes de flagrante contraste, entre as perspectivas de medievalismo. Em uma apresentação resumida deste capítulo, podemos antecipar que, por exemplo, no Episódio 1, na cena (1)<sup>81</sup> de nudez de Daenerys, entrando em seu banho, fotografia e direção carregam nos traços do medieval modernista ao trazer a imagem de fragilidade da noiva prometida (e até um tanto infantil, dos contos de fada explorados pela Disney) romântico. De forma aparentemente antagônica, a cena (2)<sup>82</sup> ainda no primeiro episódio, da consumação efetiva do matrimônio/estupro com Khal Drogo, carrega nas tintas de um medievalismo pós-moderno ao focar uma possibilidade (ou realidade) menos erótica que propriamente programática, dentro de um rol de abordagens possíveis. Na sequencia dos medievalismos estudados, a cena final da temporada (3)<sup>83</sup>, em que ela dá à luz (ou choca) os ovos de dragão, representa mais do que uma pitada do neomedieval, pelo que coloca a personagem dentro de um reinado da narrativa em que a fantasia – e, portanto, o gênero evocado – é, mais que importante, fundamental para a construção da personagem, passando além de quaisquer perspectivas de recontextualização ou de mera evocação de reminiscências lendárias.

---

estudos culturais interessava-se mais por situar os meios, como o Cinema, em um contexto histórico e cultural mais amplo” (p. 248). “Os estudos culturais são reconhecidamente difíceis de definir, em virtude de sua metodologia deliberadamente eclética e aberta. A “cultura”, nos Estudos Culturais, é, ao mesmo tempo, antropológica e artística. Os estudos culturais podem ser definidos em termos de sua ideia democratizadora (herdada da Semiótica) de que todos os fenômenos culturais são dignos de estudo.” (p. 249).

<sup>81</sup> Game of Thrones. Temporada 1 (2011) Episódio 1. “Winter is Coming”.

<sup>82</sup> Game of Thrones. Temporada 1 (2011) Episódio 4. “Cripples, Bastards and Broken Things”.

<sup>83</sup> Game of Thrones. Temporada 1 (2011) Episódio 3. “The Kingsroad” Episódio 10 “*Fire and Blood*”.

Entretanto, lembramos que o nosso *medievismo* – conceituação que começamos a tentar definir no **Capítulo 2** – afirma-se na dialética estabelecida, dentro das próprias cenas, com outras possibilidades de interpretação ou de representações, não necessariamente antitéticas, porém, quase sempre, questionando a presunção de uma interpretação unívoca ou, mesmo, inequívoca, parte dessa abordagem preliminar (e por vezes simplista ou simplificadora).

Assim é que a mesma cena do banho (1) também explora a nudez e a sexualidade, em uma abordagem romântica (no sentido lato) dentro de uma pós-modernidade, tanto pela exposição fotográfica quanto pelo toque do próprio irmão em uma sugestão incestuosa; e também pelo contraste entre a suposta pureza da cena, em seus tons e cenário, e o discurso de posse e propriedade do corpo e títulos da princesa, por parte do irmão.

A mesma cena de consumação matrimonial assinalada (2), embora na maioria das análises se assinale o destaque dado ao coito de quatro, ela também nos traz uma apreciação modernista/romântica, pois, entre outras coisas, o ritual é cumprido com certa solenidade, que pode ser devida ao fato de o bronco rei saber que se trata da mãe de seu herdeiro; e, também (talvez pelo mesmo fato), com uma delicadeza inesperada por parte de um guerreiro violento e muito provavelmente menos paciente e cinematográfico do que como se apresenta, representa e é representado pela fotografia.

Classificar a cena de nascimento dos dragões (3) como dentro do neomedieval não exclui outras formas de entendimento que podem se basear nas narrativas mais clássicas, como as das fabulosas, lendárias e da fantasia mais comum dos desenhos animados ou da animação. A “mãe” dos dragões é característica, por exemplo, do fabulário Nórdico (o andrógino e multissexuado deus Loki dá à luz não só Hela, como o lobo Fenrir e a grande serpente Jormungand)<sup>84</sup>. No cinema de animação, temos o filho monstruoso de Beowulf (*Beowulf*, Robert Zemeckis: 2007) e, também, a rainha malévola, sendo ela própria transformada em um dragão extraordinário (*Sleeping Beauty*: Disney (prod.), 1959).

---

<sup>84</sup> BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia*. São Paulo: Martin Claret, 2014.

Iremos evocar outras passagens e outras cenas com as demais personagens, dentro da primeira temporada da série, para entender como e se essas cenas de Daenerys são exclusivas, se se encontram dentro do contexto do episódio/temporada e, ainda, se destoam ou, ao menos, dialogam com a diversidade apresentada (e as figuras ilustrativas com detalhes de ou abrangendo toda a cena irão acompanhar cada análise). Mas deixemos anotado que serão essas três cenas os pivôs de nossos subcapítulos subsequentes (respectivamente: **3.2. Um banho de representações; 3.3. Estupro, prazer e/ou contrato; 3.4. A mulher draconiana: entre a serpente e o dragão**). Tomemos como exemplo a cena do primeiro episódio, em que Lorde Eddard Stark (Ned Stark) conversa com sua esposa, Senhora Catelyn Stark<sup>85</sup>, em um cenário idílico, quase uma pintura, que destoa totalmente do cenário anterior do interior do castelo/cidade de ruas sujas. Entretanto, poderia, pelo teor da conversa (das falas), tanto se aproximar do amor cavalheiresco do medieval idealizado – de que nos fala HUIZINGA<sup>86</sup> – quanto, em uma leitura pós-moderna, acercar-se dessa mesma pós-modernidade pela confiança que o rei deposita em sua amada/esposa/rainha, mais até uma companheira do que uma possível sucessora. Ele compartilha suas preocupações, como se ela também compartilhasse das mesmas responsabilidades do reino, confiança decorrente não só do arranjo conjugal, que é tácito, mas de um instinto de confiabilidade nela depositado. Não é uma mulher contraída meramente por um contrato social e de manutenção da linhagem, mas um diálogo equilibrado entre confiança e confiança. Se não é horizontalmente no mesmo patamar visual de um mesmo banco, a sua postura em pé pode ser interpretada tanto quanto um respeito hierárquico ao patronato (não tenho permissão para sentar), quanto inversamente uma fala do alto, como uma notícia exclusiva, uma sabedoria ou um conselho, que cabe a quem escuta (de baixo), para seu próprio bem, acatar.

Ainda nessa linha e procedimento de costura com as cenas pivôs, adiantamos resumidamente três cenas: (a) a de iniciação sexual (ou aprimoramento) entre Daenerys e Doreah (uma das concubinas), que se apresenta justificada como um aprendizado necessário (e pode se confundir como um apelo nem tão gratuito à sexualidade, porém

---

<sup>85</sup> Game of Thrones. Temporada 1 (2011) Episódio 3: “Lord Snow”.

<sup>86</sup> Cf.: HUIZINGA, Johan. *O declínio da Idade Média*. São Paulo: Verbo, 1978. Cf.: Capítulo 10. “A Visão idílica da vida”. (pág. 119 – 128). Também cf.: Capítulo 5. “O sonho do heroísmo e do amor”. (pág. 73 a 80).

permite uma leitura simbólica de empoderamento, ou pelo menos de manipulação, através do sexo); b) o coito quase interrompido, mas certamente incestuoso, entre a rainha Cersei e seu irmão Jaime Lannister<sup>87</sup>, que permite, pelas abordagens da câmera e captura das expressões faciais das personagens, tanto ser interpretado como espanto, como ato mecânico ou como erótico, propriamente; c) e a de sexo entre Theon Greyjoy e a prostituta ruiva Ross<sup>88</sup>, de cunho estritamente direto e elucidativo sobre as relações de poder e sobre a postura infantil representada pela visão romântica e masculina (de sentido de posse) do filho bastardo de “Ed” Stark.

Também é importante dizer que, para explicar alguns conceitos ou reforçar nossa linha de pensamento, eventualmente poderemos não nos restringir à primeira temporada; porém, tanto essas explicações quanto reforços não servirão como análise em si, senão como suporte para nosso entendimento das análises que, efetivamente, interessam.

### **3.2. Um banho de representações (bath scene)**

No episódio de estreia de *Game of Thrones*, uma das cenas foi especialmente preparada para atizar a imaginação e a sensibilizar a tecla erótica (e crítica) do público mais variado. Tornou-se comum acessá-la, via Internet, como *The Bath Scene* (no *youtube*, somente editada, sem a nudez). Porém, para além do apelo erótico e evidente, e do didatismo esclarecido de um falso diálogo (entre a fala de Viserys e a expressão corporal de Daenerys), a cena é composta de uma variedade de tomadas com detalhes subjacentes que interessam à nossa interpretação, à construção da narrativa subsequente e à apropriação por parte dos estudos do feminino e de sua representação na filmografia contemporânea (STAM: 2003)<sup>89</sup>.

O enredo pode ser assim resumido de forma linear e objetiva: uma mulher/menina de cabelos loiros quase alvos, de costas em uma varanda, supostamente contempla o paredão de rocha calcária de um morro, à distância; uma legenda em

<sup>87</sup> *Game of Thrones*. Temporada 1 (2011) Episódio 5. “The Winter is coming”.

<sup>88</sup> *Game of Thrones*. Temporada 1 (2011) Episódio 5. “The Wolf and the Lion”.

<sup>89</sup> Cf.: STAM, Robert. Introdução à Teoria do Cinema. São Paulo: Papyrus, 2003. Capítulo 24. “A Intervenção Feminista.” (pág. 192 a 201).

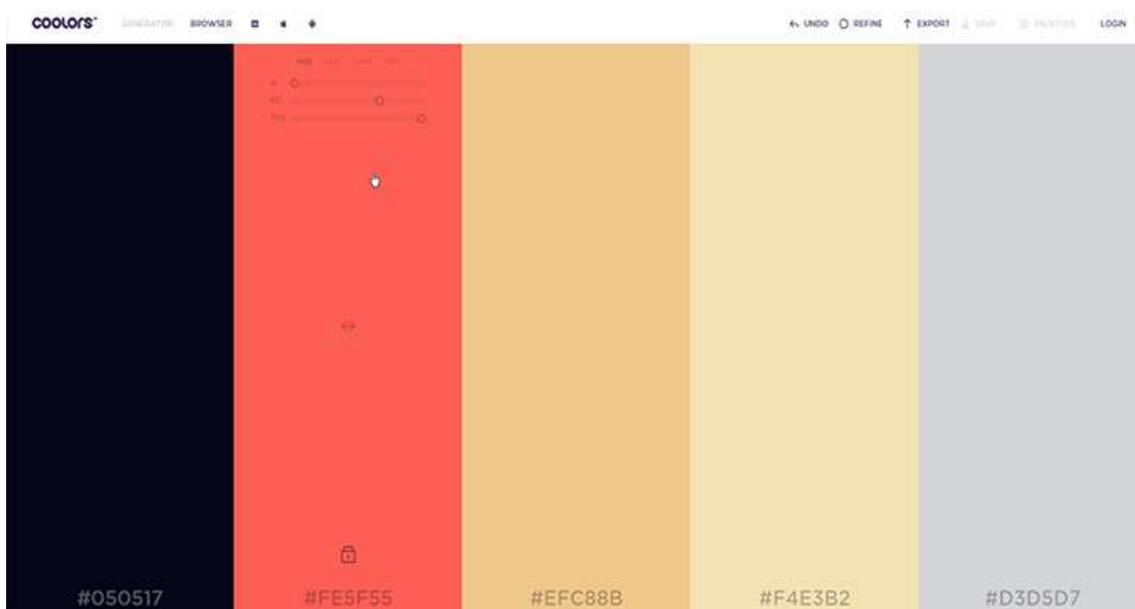
tipologia caligráfica falha e estilizada assinala “Pentos/ Across the Narrow Sea” [ou “Pentos; do outro lado do mar estreito”]; seu olhar está perdido no horizonte, quando é chamada por voz masculina, porém estridente, pelo nome: Daenerys; um homem, mais alto, com cabelos iguais aos dela, vem trazendo um pano branco, que se saberá ser um vestido de presente para o seu noivado; outra mulher (supostamente uma ama) deixa o ambiente, de forma não apressada, mas de cabeça baixa e aparentemente submissa, levando o presente; o homem a despe como se fosse um objeto – que ele aprecia, mas um objeto; o homem a deixa após breve diálogo enquanto ela se deixa ver em um nu frontal parcial (seios) e nu posterior completo; ela caminha em direção a uma piscina/banheira enquanto a ama/empregada surge correndo avisando que a água está muito quente; ela não interrompe seu trajeto e em um meio close (plano próximo) ela caminha dentro da água, enquanto se vê no segundo plano desfocado, a ama (**Fig. 13**).

É importante, antes das análises propriamente ditas, não esquecer que as representações, como dispusemos no primeiro capítulo, são colocadas tanto no âmbito do sincrônico (no caso da história, no contexto histórico; no caso da obra estética, do que ela representa dentro da própria obra e nas convenções ali estabelecidas ou visíveis ao espectador), quanto do diacrônico, isto é, daquilo que é perceptível pelo horizonte cultural em que nos encontramos, dado que a obra estética é preparada para este horizonte cultural, suas múltiplas manifestações e as concomitantes múltiplas possibilidades de interpretação e de recepção.

Assim é que a cena de banho de Daenerys, e porque ela é registrada logo no início, no primeiro episódio, é entendida no contexto da obra estética, amparada nas informações visuais e narrativas das cenas anteriores, neste episódio. É ali que a construção visual ganha seu significado de fato dentro da narrativa, justo porque, e só porque, seu contexto é bem mais amplo que o meramente didatizado pela fala ou pelo cenário. Portanto, a guisa de análise percuciente, faremos com método: escreveremos os três motes (modernista, pós e neo), faremos a correspondente apreciação estética e, em seguida, os cruzamentos e a detecção (ou exercício) do medievismo.



**Figura 1:** *Bath Scene*. Daenerys contempla a paisagem  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”<sup>90</sup>



**Figura 2:** *Paleta*.  
**Fonte:** *URBANARTS* ([www.urbanarts.com.br](http://www.urbanarts.com.br))

Uma primeira abordagem, de mote modernista, poderia se valer do seguinte argumento ou roteiro para leitura: mulher jovem (quase seminua) lança olhar enigmático (possivelmente triste) de uma sacada para uma paisagem ensolarada, porém seca; à medida que se desloca para o interior, descortina-se ambiente amplo e quase

<sup>90</sup> Os fotogramas foram tirados dos episódios, baixados a partir do site REDE CANAIS: <https://www.redecanaais.gratis/>. Acessado em set. 2017.

opulento; adentra o ambiente personagem longilínea e afetando entusiasmo, seu irmão, com um vestido de presente; no diálogo, sem caráter narrativo-explicativo explícito, ele reitera a cortesia de seus anfitriões, dá sabido a intenção de cedê-la como dote e que essa permuta tem por objetivo estratégico a retomada de prestígio e poder de sua família; ele a despe e a deixa sob o peso de sua (dela) obrigação (para com ele e os propósitos da família); ela se encaminha para o banho (uma banheira ou piscina) como quem se encaminha para uma fatalidade, sem se importar (ou insensível para) com as aflições (simbolizado pela água extremamente quente, conforme alertada por uma ama).

Expomos, em ilustração, alguns fotogramas para analisar a dinâmica da cena<sup>91</sup>. Mas vale, antes, forjar uns parênteses; e, nele, anotar que há, na estática da disposição das cores, uma espécie de *ton-sur-ton* proposital entre todos os elementos da cena: e eles seguem uma paleta (é a que se dispõe na **Figura 1: Bath Scene**. Daenerys contempla a paisagem e, em sequencia, a **Figura 2: Paleta**. Evita-se qualquer “calor” ou impregnação de magenta; porém, observe-se que isso não decorre do uso de filtros, mas da minuciosa escolha de objetos cênicos, do figurino e do próprio cenário, seja o natural — da tomada inicial, em que se vislumbra um exterior de montanha nua (intui-se não ser cromaquei) —, seja os das tomadas internas (do “cenáculo” ou sala de banho). Dentro (e fora) dessa paleta esmaecida, destacam-se dois aspectos, ou cores, respectivamente, o preto, e o verde. O preto das vestes da personagem interpretado por Harry Loyd oferece-nos a tentação da fácil interpretação de morte/poder evidenciada ainda mais pela estatura longilínea do ator em franco contraste com a compleição “mignon” de sua irmã. O verde, por sua vez, aparece em toda e cada tomada, mas a cada tomada de uma forma ou com um espaço de ocupação diferentes. O verde (que não está na paleta e, por isso, se destaca) está, inicialmente, de forma muito discreta na vegetação esmaecida da montanha que se vê da janela; aparece de forma menos discreta nas plantas no ambiente interno, e de modo um tanto deslocado em uma das colunas dispostas no ambiente

---

<sup>91</sup> Mantivemos os *PrintScreens* da tela do computador, por se tratar de imagens não disponíveis na Internet, com o fotograma especificamente desejado (a imagem não tratada expressa justamente essa nossa intenção). Vale acrescentar que os fotogramas aqui destacados não se pretendem furtados de forma maliciosa, como é comum no jornalismo oportunista, para flagrar ou um sintoma subconsciente ou algo que não expressa absolutamente a emoção do momento, ou o contexto. Foram extraídos de uma exposição mínima de um a dois segundos, garantindo, pela sua permanência, a intencionalidade da edição/direção em plasmar a imagem como tal e dentro de sua construção, fixada a partir de todos os elementos em cena em composição com a postura/expressão e fotografia da(s) personagem(ns).

(quando Daenerys caminha de volta da janela); é notadamente destacada nas íris das personagens (e veremos as possibilidades de interpretação dessa simbologia adiante); e se apresenta arquitetônica – ou geométrica – quando a personagem Daenerys entra em uma piscina (disposta no centro) de cor esverdeada, cercada por quatro colunas de verde esmaecido, ornadas com plantas, que também aparecem derramadas pelo lado de fora na parte superior da janela, compondo uma espécie de moldura para o enquadramento, como uma pintura rococó.



**Figura 3:** *Bath Scene*. Plano próximo em Daenerys à janela. .  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”

Se gastamos um parágrafo para essa exposição sobre a disposição das cores na cena, é porque sabemos que as cores não mudam, mas veremos que mudam as interpretações que podem ser feitas em função das abordagens, e essas interpretações irão correr em paralelo à análise da dinâmica da cena. Para o roteiro modernista, previamente sintetizado, derramemos alguns adjetivos (ou interpretações) que cabem para esse tipo de abordagem. Daenerys apresenta-se como uma espécie de princesa prometida, não só pelo que insinua, praticamente o declara, o irmão, mas, também, por toda a moldura cenográfica que a cerca. Insinua porque diz que ela deve se comportar bem, que não deve “acordar o dragão”, deve fazer por ele, também pelo anfitrião, porque dele (do anfitrião) não esquecerá quando subir (ele, o irmão) ao “seu” trono. Tudo isso está na sua fala, praticamente monológica. “Declara” porque (e isto também está na fala) adentra o quarto perguntando textualmente onde está a futura noiva, porque a desnuda e toca o corpo de sua irmã como quem olha os dentes de um cavalo (chamando-a de desengonçada), e também porque, na sequencia, traz um vestido,

despe-a (para que o vista) e anuncia que o reino dele começará naquele dia. Essa noiva, assim construída por diálogo e direção cênica objetiva, é abraçada por cenário e fotografia e, ainda, irá encontrar emblemática simbologia no comportamento e movimentação da personagem.



**Fig. 4:** *Bath Scene*. Daenerys caminha de volta da janela.  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”.

De uma tomada interna para uma paisagem externa, parte-se para uma sequência de tomadas internas em que dois planos gerais (um no início, e outro no final) acomodam dois planos de conjunto que, por sua vez, acrisolam uma série de planos próximos, ou americanos, conforme necessidade de criar aproximação com o conteúdo dos diálogos ou exposição da fragilidade da nudez. Nessa escolha quase simétrica, partimos da opulência do clássico (colunas retilíneas, amplitude do ambiente interno etc.) para a intimidade afetiva de uma relação familiar que começa a ser percebida. Um irmão carinhoso e, ao mesmo tempo rígido. E dessa intimidade um tanto dúbia, turvada por uma mal disfarçada objetividade no toque do corpo da irmã, voltamos para esse clássico – ou a essa Antiguidade – em que a personagem, embora exposta pela nudez, continua protegida por geometria, ornamentação e riqueza do ambiente. E destaque-se um detalhe arguto para embasar a teoria dessa “riqueza”, para além do óbvio das declarações (nas falas) e o acolhimento de um anfitrião que tem um quarto com piscina e pelo menos duas áreas para os seus hóspedes: as plantas em profusão. Não há um ângulo do cenário em que não se encontre um vaso com uma planta, uma ânfora com flores ou samambaias escorrendo pelas colunas ou pelo teto. E isso pode não parecer importante, porém observe-se que a primeira imagem que se tem de “Pentos” (Pontos,

na mitologia grega era “a divindade do mar aberto”<sup>92</sup>) é a de um reino nitidamente semiárido. Ter muito de algo que não existe no lugar pode ser entendido como nítido sinal de riqueza, se disposto, assim, em curtíssimo tempo cênico; e de impacto, pois que disposta – essa oposição – tanto nas tomadas de abertura quanto de fechamento.



**Figura 5:** *Bath Scene.*

Close up em Viserys, vendo ao lado direito em baixo os cabelos de Daenerys.

**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”

A fatalidade para a qual se encaminha a personagem (**Figura 6**) é sempre, para o espectador, uma possibilidade de surpresa (ou a trama não seria minimamente interessante), mas nunca o parece ser para o sujeito a qual ela acomete. Seu andar é solene, é de quem caminha para o patíbulo e, é, simultaneamente, despojada; não no sentido que a contemporaneidade a vulgarizou, de atitude ou atrevimento, mas no sentido literal e literário de desprovemento. Daenerys caminha, em tempo dinâmico lentíssimo, desprovida de expectativas, virgem de suposições, nua de real entendimento (ou prático) da situação. Do ponto de vista do espectador, colocado frente à personagem, e afeito, portanto, a partilhar suas aflições, o fato de ser a mulher disposta

<sup>92</sup> Cf.: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ponto\\_\(mitologia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ponto_(mitologia)). Acessado em 26 nov. 2018. “Ponto ou Póntos (em grego: Πόντος, **transl.:** Póntos, "alto-mar"), na mitologia grega, era a divindade do **mar aberto**, ou seja, das **profundezas** do mar. Segundo Hesíodo em sua Teogonia, tal como Urano e os Oreas, Ponto nasceu por partenogênese de Gaia, a Terra, ou seja, Gaia gerou Ponto por si própria”. No mesmo sentido, Cf., também: BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia*. São Paulo: Martin Claret, 2014. (Valem ressalvas feitas na nota 15)

como moeda de troca de uma transação negocial ou diplomática implicaria imediatamente – e a partir de um repertório do gênero fílmico ou literário – a correção dessa injustiça, muito provavelmente através de um ato heroico.



**Figura 6:** *Bath Scene*. Daenerys caminha em direção à piscina/banho  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”

O verde parece afetar – para esse viés – esperança. O verde está não só na disposição ecológica exagerada da decoração, mas principalmente nos olhos das personagens, ora desprovidos de sua glória, nobreza e dignidade, apontando para o recomeço (ou para a fertilidade). O verde do mar de “Pentos” (do outro lado da costa, conforme anunciado no início da cena e, aparecendo no canto direito, aparece azulado) está no microcosmos da piscina – e na qual a personagem, inclusive, se banha; e não custa lembrar a mitologia em torno da criação da humanidade, a partir das águas (do mar). O verde está como moldura do quadro final da cena e em disposições geométricas claras, como se previamente estabelecidas por um pintor renascentista: no círculo das plantas formando o entorno, nas quatro linhas sustentadoras das colunas (em perspectiva), no hexágono da piscina e, ainda, tonalizando levemente os ladrilhos, como pequenos olhos (se não estivermos a exagerar). O preto está em dois vasos que aparecem de relance, nas sombras e principalmente, na roupa do príncipe, podendo

sugerir um luto pela glória perdida ou – e simultaneamente – um grande apreço pelo poder que a abastecia ou era, por ela, abastecido.

Uma segunda abordagem, agregando motes de medievalismo pós-modernista, poderia se valer dos seguintes fragmentos para análises paralelas: mulher jovem com decote em “V” nas costas contempla paisagem da sacada; seu olhar encontra-se perdido em um horizonte e assim permanece mesmo quando ela se desloca por espaços internos; as tomadas internas destacam uma arquitetura multifacetada e decoração indefinida, em um salão de banho, enquanto ela é interpelada por um homem alto que a anuncia como a futura noiva, trazendo-lhe um vestido; o diálogo entre eles oscila entre o erotismo e a proteção enquanto se esclarecem as obrigações de cada personagem em relação ao outro e a sociedade; a personagem é despida e tocada enquanto a nudez se estabelece como parâmetro visual até o final da cena; a jovem mulher vê o irmão sair do ambiente deixando-a tão sozinha quanto antes, embora sob o cuidado de serviçais; em seguida ela se encaminha para uma piscina-banheira que se entende estar escaldante, como se cumprindo um rito obrigatório.

Aqui se inicia o labirinto. Podendo as tomadas serem entendidas como possibilidades de leitura de cada aspecto da cena, os vários medievais – suas representações – estão presentes simultaneamente. Da mesma forma, estarão aí simuladas não só interpretações que a sociedade contemporânea pode dar aos múltiplos medievais, como, também, as múltiplas interpretações de que é passível a sociedade contemporânea, para além do cânone racionalista das análises modernistas. Assim é que o chavão da mulher com olhar perdido no horizonte é tão passível de uma boa análise quanto à paródia desse mesmo chavão; e tanto é boa para a representação de uma prática que é o dote, quanto para uma reinterpretação da situação corrente da perda de referências ou de reificação do humano (tanto para mulheres quanto para homens ou gêneros). Enquanto análise pós-modernista, permite o uso – e a reciprocidade – dos estudos pós-modernos. Enquanto medievalismo pós-modernista, permite a covalência de múltiplos medievais.

Assim é que se intui um cenário Mediterrâneo, limite oceanográfico Sul das rotas comerciais (mas também o Mediterrâneo dos demais registros historiográficos afora os medievais), para a paisagem externa (a legenda insinua um mar “estreito”, em contraposição a um mar que seria maior, arrisquemos, um Oceano Atlântico); o

ladrihamento dos degraus que dão acesso ao banho sugere um mosaico bizantino, mas tão somente por serem ladrilhos; há vasos-ânforas de tamanhos e acabamentos variados, uns de barro, outros que aparentam ser de metal e outro especificamente, com um enceramento negro e detalhes nas bordas (como referências a épocas e estilos distintos); há um quadro na parede contrária com dois barcos de vela quadrada em traço rudimentar e na parede contígua à janela, contornos naïfs que sugerem pintura rupestre; as colunas lisas e retilíneas descartam qualquer barroquismo, assim como não possibilitam (pelo menos aos não historiadores) qualquer referência palpável, a não ser sua altura (incomum para ser somente um quarto), a qual sugeriria tratar-se, ao menos de um palacete; as demais paredes e pisos e degraus de escada são expostas para parecer feitas de grandes tijolos de pedra ou barro, indicando ancestralidade no processo de construção, força e desgaste. Em resumo, uma mixórdia de elementos passados na tela a todo vapor, o que parece ter apenas dois propósitos: ao estudioso que analisar os fotogramas, verificar que os produtores (provavelmente) fizeram o dever de casa (faremos comentários sobre isso no capítulo sobre autoria); ao telespectador, convencê-lo, pela profusão e variedade, de que são todos objetos e estruturas antigos (e variados). Entretanto, e embora ultrapasse nosso escopo nesse estudo proceder a uma verificação e correspondência desses elementos cênicos a períodos históricos “medievais”, isso obedeceria a um preceito da própria pós-modernidade e dos estudos medievais pós-modernos que é de duas vias: a pluralidade (e de abordagens), e conceber a possibilidade de exploração dos vieses dessa pluralidade concomitantemente, principalmente na obra estética.

Já na análise de personagens e comportamentos, procederíamos a uma desconstrução. Peguemos o exemplo do erotismo. A primeira tomada já indicaria uma nudez a ser desvelada. Isso literalmente, pois há dois véus só nesta tomada: o da roupa (sumária) e o da cortina (transparente), que se abre suave e naturalmente, por uma oportuna brisa. Toda cena é suave – como deve ser tratada uma virgem. O figurino de Daenerys – o seu decote em V nas costas – é muito maliciosamente tratado pela câmera, que encontra o plano exato entre o médio e o americano, de modo que não se tenha a visão do fim do decote (**Fig. 1**). O cabelo acompanha o desenho do decote, e também não podemos ver onde ele termina, como se este fosse o responsável, e não a roupa, por cobrir a nudez dorsal (mais um véu). Seu olhar perdido evocaria uma necessidade de amparo (**Fig. 3**). A tez alvejada de sua pele, que em alguns momentos – a depender da

iluminação – aparenta aproximar-se de um rosa muito pálido, dá margem à interpretação de ausência de mácula e esse muito sutil enrubescimento daria a entender que há uma mudança emergindo e o florescimento dessa sexualidade. Isso é dito pelo próprio irmão e verificado de forma tátil – e cuidadosa - ao pressionar seu seio com o polegar e o indicador. A passagem do plano de detalhe do seio para o close-up no rosto da personagem – impassível – mostra uma necessidade de camuflar as sensações e, por isso, conotam a erotização, por conta dessa própria camuflagem (**Fig. 5**). O prazer erótico no olhar de Viserys é duplo ou dúbio: pela posse/toque e/ou pela barganha/valor; e o que esclareceria isso seria a escolha pelo *close up*, tendo sempre nuançado o cabelo da irmã à direita, em baixo, como não só a indicar com quem ele fala ou para quem olha, mas também uma espécie de dominação – de cima para baixo. Tanto o olhar dúbio de satisfação de Vanerys como a reação de impassibilidade e aceitação de Daenerys corresponderiam a um jogo erótico entre os pares, ambos de olhos verdes e impedidos pela barreira da consanguinidade (algo que não se verificará como impedimento para o Lannisters, por exemplo); ou até porque o impedimento fosse, para o irmão, a possibilidade de danificar a mercadoria. As tomadas da nudez são longas, relativamente ao tempo total da cena, focalizando em plano próximo para os seios (duas vezes), plano americano para as nádegas (duas vezes), com clara intenção de exposição. Os verdes, nesse caso, teriam a acepção negativa do veneno, assumindo as características pejorativas e capitais da traição, da inveja, do ciúme, da discórdia, da fraqueza, da revolta. Todas estas, de caráter pré-cognitivo, se se levar em conta a composição presente e sumária das personagens assim como seus comportamentos no futuro.

Seguir-se-ia a desconstrução da seguinte forma, se pudermos resumi-la a perguntas: por que (pré-)julgar erótico? Não seria esta uma necessidade da visão eurocêntrica e estigmatizada do homem que vê a mulher resumida à visão erótica? E em que medida não seriam assim também os filmes e suas respectivas direções? Como contraposição a uma nudez frágil que se advinha por trás de véus sucessivos que vão se evanescendo sucessivamente, revela-se, ao contrário e não somente em metáfora, mas em imagem e dinâmica, uma roupagem (ou carapaça) muito mais consistente que é a própria nudez assumida, e a exposição constante e persistente é justamente a prova disso. Longe de esterilizar – pela repetição ou gratuidade – o pendor erótico, ainda presente (não há como negar o que ainda não se pode afirmar), torna força pela persistência, aquilo que seria a fraqueza ou fragilidade, pelo fato de que não mais se

esconde nem pretende se esconder. Se se deseja apelar ao metafórico, é verificar, na lenta entrada de Daenerys na água escaldante, a afirmação da não necessidade do uso de roupas como proteção dos rigores ambientais. Ela sobrevive muito bem a pelo menos um deles (o calor) e, ainda, pelada. E em sintonia com esse super-empoderamento – cunhemos assim – há um olhar que, pelo mesmo adjetivo, “impassibilidade” corresponderia uma consciência; até melhor do que uma inconsciência, no sentido de fuga ou ingenuidade. Em relação à análise dos close-ups de Viserys, se poderia, ao contrário, afirmar que não se trata de um *ethos* do filme, mas uma crítica à postura ideológica da personagem; senão, uma simples composição não de uma tipologia, mas de sua individualidade.

Em relação aos verdes a refutação é imediata: seria apenas uma engenharia do subjetivo. Mais pertinente seria, de imediato verificar em relação a que outros elementos cênicos o verde se dispõe e qual seria, então, sua função efetiva. Além do que, por exemplo, o verde dos olhos não seriam o mesmo verde da piscina, pelo simples fato de que são dos olhos, e não da piscina. Eles estão ligados por contiguidade (nunca são vistos na mesma tomada), mas a edição parece querer (somente querer) tornar essa ligação inequívoca. E estão ligados também por elementos secundários, visuais, como a cor dos cabelos de irmão e irmã e a tez das peles, e dialógicos, pois as falas revelam a consanguinidade.

Para o viés neomedieval pularemos a descrição sucinta e faremos diretamente a análise e as considerações. Esta abordagem pressuporia uma condição *sine qua nom* (porém não autossuficiente) que é a verossimilhança<sup>93</sup>. Ela implica, em uma primeira instância, que história e personagens sejam coerentes entre si e com eles mesmos. Dessa forma, o medieval apresentado pela cena como uma coleção esdrúxula de antiguidades

---

<sup>93</sup> E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS. Carlos Ceia. Disponível em <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/verossimilhanca/>. Acessado em 24 nov. 2018. “[...] Dada a ênfase aristotélica na dependência maior da mímese ao seu princípio de organização, a verossimilhança interna acaba por se impor como critério fundamental para a produção literária ou artística, onde tudo é verossímil ou possível, mesmo aquilo que possa vir a ser considerado como inverossímil, desde que devidamente determinado, representado ou simulado como possível ou admissível por aqueles que interagem com a obra artística e suas possíveis leituras./ A verossimilhança, cujo grau maior exigido pela ação é a necessidade, tem por função principal a coesão e a unidade entre as partes da narrativa que assim não precisa ser historicamente “verdadeira”, bastando que seja verossímil dado que o poeta, o artista tem liberdades e obrigações no que diz respeito à ação e seus desdobramentos. É por essa razão que o maravilhoso, comentado por Aristóteles em sua Poética, não apresenta nenhuma contradição frente às possibilidades da produção da mímese e sua competência como possível e verossímil”.

deve fazer sentido dentro da cena (e na sequência de acontecimentos do show, e nos demais episódios), conquanto observe quesitos básicos como a continuidade. Essa continuidade é, por assim dizer, extensiva a todos os elementos, narrativos, comportamentais, dialógicos e até subjetivos das personagens. Podemos dizer que a reação de Daenerys beira o patético, na sua submissão contemplativa aos desmandos do irmão, mas vemos que toda a cena é meticulosamente construída para assim o ser. Daí que o medieval emerge dessa construção neomedieval, qual seja aceitar – dentro da obra estética – o medieval como sendo caracterizado pela concordância da jovem às determinações do seu protetor, por ser ela ignorante do mundo externo (o qual apenas contempla da janela) e, também, pelo simples fato de as coisas terem que ser assim porque assim o são e assim eram naqueles tempos (quaisquer tempos que sejam, mas dentro do medieval, sempre).

Porém, a verossimilhança não implica a aceitação tácita do leitor, praticamente automática e somente por empatia. Entra em questão um fator também fundamental que é a referência<sup>94</sup>. Para que você compreenda uma determinada sequência de acontecimentos como possível, você tem que ter já tido a compreensão de uma determinada sequência de acontecimentos análoga; isto é, você precisa de referência, quer essa referência esteja no mundo real ou nas narrativas de ficção. Por essa razão é que pudemos questionar, no parágrafo anterior, o comportamento da heroína como patético e, no processo, tentar, ao contrário, compreendê-lo como vinculado a um período histórico e cultural (ainda que fictício). Uma vez que estejam orquestrados comportamento e cultura, personagens e narrativa, e eles não rompam esses comportamentos e vínculos senão por razões muito bem justificadas, esse novo

---

<sup>94</sup>E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS. Carlos Ceia. Disponível em <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/verossimilhanca/>. Acessado em 24 nov. 2018. “Passou-se assim à possibilidade de consideração de duas grandes modalidades ou formas de verossimilhança inter-relacionadas: (a) a interna, que emerge da própria estrutura da obra apresentando os componentes fundamentais de sua coesão interna, congruentes com as demais partes da construção narrativa que dessa forma não parece imposta ou enxertada como um corpo estranho dentro da obra narrativa. Esta forma de verossimilhança está diretamente relacionada ao modo mesmo como a obra está sendo concebida como objeto de representação linguística e simbólica e assim confunde-se com a própria mimese tanto em seu sentido de produto como de produção; (b) a externa, que estuda principalmente a estrutura do discurso narrativo e suas possíveis relações com a série dos outros discursos disponíveis na sociedade e na cultura onde a obra se dissemina e tem o seu modo de recepção. Isto assim posto significa que todo critério de verossimilhança que venha a se estabelecer é relativo e em parte dependente da ordem constituinte dos discursos que o cercam e se constituem como princípio de realidade ou de referencialidade. Porque em última instância, é disso que se trata: qual a realidade que a obra literária apresenta e representa ao leitor?”.

medieval passa a existir pra mim justamente a partir dessas personagens e narrativas. Por exemplo, a misteriosa ânfora negra e lustrosa à direita da janela deixa de ser misteriosa e passa a ser uma ânfora medieval de *Game of Thrones*. Porém, uma heroína é algo mais que um vaso, mais complicado e com mais empatia. Nessa empatia é que principalmente reside a fórmula do neomedieval, sem embargo da coexistência de perspectivas aparentemente contraditórias entre o modernista e o pós-modernista. Analisemos as mesmas tomadas: a primeira, de Daenerys, à sacada, entre o plano médio e o americano – propositadamente terminando antes do fim do corte do vestido insinuando guiando a vista para uma nudez que se advinha e que logo se descortinará por completo; perspectiva notadamente erótica e que caracteriza as personagens (e as fantasias de seus cultores) das heroínas medievais de games, que, entre outras qualidades, como as de luta e de estratégia, agregam a de erotismo caricaturado na forma física lapidar. Ártemis ou Atenas, uma halterofilista ou uma Amazona: quem se importa? O leitor do neomedieval tratará de agregar informação (ou imaginário) no intuito de reforçar a coerência e enriquecer com detalhes o conteúdo da mesma forma que pretende criar conteúdo para o que é detalhe<sup>95</sup>. Às formas e erotismo incipientes, já se agrega a futura mãe dos dragões. Haja vista que, para esse leitor, as águas em que Daenerys mergulha, na tomada final, não são as águas nupciais ou as purificadoras, senão águas mágicas, que transformam ou revelam o verdadeiro destino do indivíduo. Não só *Excalibur* (EUA. John Boorman, 1981) ressurgem das águas de um lago, mas o rei persa Xerxes emerge como rei-deus em *300 – A Ascensão do Império* (Warner Bros, EUA: Noam Murro (dir.), 2014), para termos, por associação, imagens de filmes que têm entre si um *gap* de mais de 30 anos.

Ambas implicam um *turning point*, mas aqui, no caso de GOT, temos uma espécie de “elipse” que corresponderia não a uma omissão de tempo, propriamente, mas de economia de processo, ou, ainda, uma antecipação. Enquanto nas narrativas

---

<sup>95</sup> Vale conferir a noção de mimesis dada por Carlos Ceia, aplicando-a aqui à necessidade de criar referências ou intertextualidades ao texto lido. Cf. <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/mimesis-mimese/>. E-Dicionário de Termos Literários. Carlos Ceia. Acessado em 24 nov. 2018. “[...] Em todos os casos, falamos de imitação enquanto forma de representação do mundo e não como uma forma de copiar uma técnica (*imitatio*, na retórica latina), o que foi prática corrente a partir do Império Romano, sobretudo na imitação da obra de mestres de gerações anteriores. É talvez Jacques Derrida quem propõe uma reflexão mais radical sobre o conceito de *mimesis*: o real é, em síntese, uma replicação do que já está descrito, recontado, expresso na própria linguagem. Falar neste caso de imitação do mundo é aceitar que estamos apenas a repetir uma visão aprendida na linguagem. A semiótica contemporânea substituiu o conceito de imitação pelo conceito de *iconicidade* nos estudos literários.”

anteriores existem imbróglis e desdobramento em tempo razoavelmente sincrônico, isto é, em que os problemas aparecem em um apanhado de momentos da vida do sujeito que são apresentados – em tempo de se verem transcorrendo os acontecimentos fundamentais (no caso de Xerxes, em *flash back*, pois não podemos deixar de contar também com as informações do filme anterior) –, aqui toda referência simbólica e toda informação é comprimida em praticamente dez tomadas de uma única cena. A objetificação de seu corpo e sua condição, a menina que já é mulher, a ignorância que precisa ser superada, o destino que aguarda os que são passivos e o banho que revela sua verdadeira predestinação, a prisão da riqueza e a nudez que liberta, o potencial físico da beleza e da força ancestral. É quase uma inteira lenda em casulo – tudo o que se pede de uma futura heroína, perfeitamente reconhecível pelos moldes visuais em que é apresentada, ao leitor do neomedieval.

### **3.3. Estupro, prazer e/ou contrato?**

Poderíamos tentar oferecer como contraponto à leveza do tratamento da nudez (e sua exploração) de Daenerys a cena de núpcias (**Figuras 7 e 8**). Entretanto, uma análise do tratamento cênico e sua correspondente narrativa nos inclinam a achá-las mais parelhas do que (em sugestão oposta e de ilação apressada), de julgá-las antitéticas. Há elementos inequívocos que, se tomados exclusivos, nos levariam nessa direção: toda a ambientação é escura (fim de tarde), portanto lunar, e não solar, como a do banho. A distinção das figuras das personagens dá-se praticamente pelas silhuetas. A cena inicia-se com o mesmo olhar perdido de Daenerys no horizonte, mas termina com ela olhando para o chão (o que poderia simbolizar o primeiro contato real com a realidade). A presença de seu novo interlocutor é bem diferente: extraordinária e cenicamente maior, inexorável e calado.



**Figura 7:** *Wedding Scene*. (Plano médio). Consumo de núpcias.  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”.



**Figura 8:** *Wedding Scene*. (Plano de conjunto). Consumo de núpcias.  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”.

Entretanto a delicadeza (do tratamento de cena e de imagens é a mesma). Arguir-se-ia que não há delicadeza em um estupro; mas aí é que reside a questão que nos leva a concluir pelo assemelhamento das cenas. A delicadeza encobre a realidade,

quase como um ramalhete de flores que se deposita sobre um túmulo (se se permite uma metáfora poética); e essa realidade é mais bem compreendida justamente pelo contraste e pela necessidade de adoçamento ou acobertamento. E em ambas as situações tal procedimento é levado a termo. Em ambos ela é reificada e tratada como rica e frágil mercadoria. Também, ambos os seus interlocutores são proporcionalmente maiores e inexoráveis; e, em ambos, o que se vê é um monólogo, seja em discurso seja em ato.

“The wedding scene” – ou cena de consumação do matrimônio de Daenerys e Drogo – obedece ao mesmo tratamento progressivo de câmeras. Parte do panorâmico (plano geral da colina e do horizonte) para o plano de conjunto (aproximação de Drogo) e efetivamente para um plano americano (a do coito), sempre estabelecendo um contraponto com o *close up* ou plano médio, para explorar as reações da personagem principal e permitir a empatia do espectador. É com ela – Daenerys – que devemos “fechar”. A aproximação do marido – que irá cumprir as obrigações conjugais – dá-se de forma ritualisticamente pontuada, em tempo, progressiva e delicadamente (como os passos de Daenerys, na primeira cena, do banho). Seu posicionamento por trás da personagem feminina dá-se, de uma perspectiva da fotografia, mais como um eclipse do que propriamente um pôr do sol ou um anoitecer. Em termos de luz, ele literalmente “cobre” a sua consorte. Em analogia – simbólica – com a primeira cena, ela também seria coberta pelas águas. O choque carnal é insinuado, mas o que aparece efetivamente em cena (plano próximo, Drogo alisando o pescoço de Daenerys) é apenas o toque. É um tratamento de princesa (só visualmente), bem diferente das outras duas cenas com que a queremos comparar (as de incesto entre os Lannister e da prostituta Ross com Greyjoy).

Pouco antes do fim do primeiro episódio somos convidados a fazer visualmente um percurso de *parkur* – escalada urbana - com o filho de Eddard (Ned) Stark, pelas paredes, telhados e torres da cidadela/castelo de sua família. Ele assume o desafio de subir a torre mais alta e, virtualmente inacessível. Os planos próximos (ele agarrado às heras da parede da torre), os de detalhe (os pés mal apoiados sobre frágeis s e as mãos agarradas a rachaduras da parede) e os closes (as expressões do menino) trazem-nos para perto da aflição (adrenalina) da personagem, criando aquela empatia tão útil para diversos casos – neste, especificamente, para o *cliffhanger* que virá em seguida.



**Figura 9:** *The Things I do for love*. Cersei é flagrada com Jamie.

**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”.

A câmera passa de subjetiva a testemunhal, focalizando a dinâmica do coito entre os irmãos a partir da própria cabeça do filho de Ned Stark. Assim é que, de início flagrando-se somente o dorso da mulher (disposta de quatro apoios), em ambiente obscurecido, e o movimento forte e o baque repetitivo do coito, para finalmente – e convenientemente – eles levantam os rostos e, não só serem identificados, como identificarem seu observador, olhando para a câmera e carregando, dessa forma, a tensão dramática (**Fig. 9**). Tensão, esta pertinente, um espanto, por se tratar, justamente do testemunho de uma criança. Concentrando-nos nestas tomadas, observamos, inicialmente, que não cumpre (e nem poderia se cumprir) saber se a civilização medieval fazia sexo assim ou assado. Estamos a analisar as representações de sexualidade, de relações entre homem e mulher e da mulher com a sociedade (vale repetir) que possam emergir das abordagens modernistas, pós-modernistas e neomedievalistas. Do ponto de vista do medievalismo modernista, estamos diante de uma novidade que já havia deixado de ser novidade momentos atrás, quando da cena das núpcias de Daenerys. Em termos vulgares, poderíamos resumir a perspectiva da série com o dizer que – postural e fisicamente – tanto princesas quanto rainhas fazem sexo como as cadelas. E isso nos enviaria a um naturalismo cabível na perspectiva modernista, mas praticamente não usual na obra estética, mormente nas séries televisivas para grandes públicos.

Em uma análise mais plural da questão, desconstruiríamos essa visão puramente sexista – e naturalista – observando o plano médio em que se flagram as expressões de rosto de Jamie Lannister e, principalmente de Cersei Baratheon, antes do susto de se verem flagrados, e onde se via claramente o prazer estampado no rosto da rainha. Estabelecido não só o consentimento, mas o prazer do ato, este poderia estar associado a qualquer, e em qualquer grau, de fetiche, patologia ou, mesmo, de identificação<sup>96</sup>. Essa variedade de suposições (não excludentes) criaria, inclusive, um aprofundamento psicológico altamente desejável para romancista/roteirista pelo que daria profundidade a suas personagens, escapando, portanto a uma tipologia, muito limitada e encontradiça nas análises e produtos do medievalismo modernista. De forma mais simplificada, o que teríamos é uma não rotulação da personagem e uma maior amplitude do espectro de razões e sem-razões de seus comportamentos.

Também de forma simplificada poderíamos dizer que se tratava (veremos, nos episódios seguintes, que, ao contrário, se arranjava um duplo encarceramento de obrigações e contratos) de um escape, ou, melhor, de um arbítrio. É uma escolha, e essa escolha (proibida) deve ser protegida do conhecimento do mundo a qualquer custo. Ela o esclarece para o irmão e o irmão cumpre sua obrigação de proteger essa informação empurrando (eis o *cliffhanger*) o garoto de dez anos, filho de Stark, de cima da torre. Se há ironia na fala de Jamie, “as coisas que eu [não] faço por amor...”, ela é a consideração de princípio para se julgar justamente o jogo que implica poder, obrigações e prazeres (não só sexuais) em gradações e interações diversas, para os diversos mundos de cada personagem (e aqui se reafirma a pluralidade de representações). O viés puramente racionalista esgotaria a psicologia modernista – incluindo aí o balizamento e a compreensão do sexual e seu apelo. O viés neomedieval

---

<sup>96</sup> Vale trazer um exemplo tirado da literatura brasileira, naturalista, e, portanto, deslocada quase a cento e quarenta anos de GOT, com uma crueza que, a custo, passará a ser aproveitada por um público de audiovisual e, ainda assim reduzido. Trata-se das personagens Estela e Mirando, no primeiro capítulo de “O Cortiço”, de Aluísio Azevedo. Casados, quando se esclarecem as traições de ambos, ocorre o efeito oposto do previsto pela perspectiva tradicional: eles se sentem atraídos sexualmente e realizam furiosamente os desejos dessa atração: “[...] E gozou-a, gozou-a loucamente, com delírio, com verdadeira satisfação de animal no cio. E ela também, ela também gozou, estimulada por aquela circunstância picante do ressentimento que os desunia; gozou a desonestidade daquele ato que a ambos acanalhava aos olhos um do outro [...]”. Como o filme não possui (a não ser que coloque voz em *off* ou tal voz – ou discurso - seja proferida por um dos atores) narrador universal, podemos explorar somente a ampla gama de sugestões que a cena nos oferece para o mundo psicológico das personagens, e só na exploração das possibilidades subjetivas. AZEVEDO, Aluísio. O Cortiço. Acessado em 28 nov. 2018. Disponível em [http://download.uol.com.br/vestibular2/obras\\_literarias/ocortico\\_aluisioazevedo.pdf](http://download.uol.com.br/vestibular2/obras_literarias/ocortico_aluisioazevedo.pdf).

talvez apenas flanasse pelas tipologias e bastasse a classificação de vilões óbvios (ou antagonistas) para o casal – dado a sequência de atos questionáveis, porém verossímeis -, até as cenas dos próximos capítulos (ou temporadas).

Esse “escape”, ou “arbítrio”, fica mais claramente representado na postura da prostituta Ross, que, frisando sua atuação estritamente dentro de seu profissionalismo e dos limites que sua profissão impõe, consegue, por seu turno escapar às determinações dos jogos de poder dos mesmos homens de poder que se jactam de exercê-lo. O diálogo, na cama, entre a cortesã Ross e o bastardo Greyjoy, pode ser excessivamente literário (pela dialética, não só pela linguagem), porém é emblemático. Segue à cena de coito de quatro apoios com estocadas violentas, e estabelece os níveis de liberdade da mulher da vida. Se ela não pode ter quem ela quer – só ser querida -, os homens (o poder) também não, senão somente no limite de seu tempo e finanças e no restrito uso de sua fúria sexual. Usando um plano intermediário entre o americano e o de conjunto – o suficiente para explorar a nudez e o ato sexual durante toda a cena –, o cenário apresenta um amplo quarto *chiaroscuro*, ornado por uma plêiade de velas que semelha a um sacrário, atijando certo fetiche religioso e medieval, ligado aos imaginários (a relação estabelece-se diretamente, na mesma imagem, pelo embate violento dos corpos, e as velas ao fundo). Um plano próximo é utilizado para flagrar e dramatizar a necessidade (ou tentativa) de esclarecimento da superioridade física do homem sobre a mulher (ou, pelo menos a personagem de Greyjoy quer que assim se estabeleça), quando ele a agarra pelo pescoço (**Fig 10**) ditando ao ouvido seus predicados de nobreza, ao que ela responde concordando gentilmente e, também gentilmente acariciando (segurando-o pelos) seus órgãos genitais. Um simbolismo facilmente simplificado, nas três abordagens que propusemos, seriam respectivamente: uma dominação sexual e o jogo entre a astúcia e a força; uma crítica à abordagem sexista e arquetípica dessas relações; e uma caracterização definitiva da composição das personagens. Uma delas é manipulada por seus ressentimentos (e é um bastardo), e outra não vislumbra essa possibilidade (e é uma puta).



**Figura 10.** *Ross e Greyjoy.*

**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 5: “The Wolf and the Lion”.

O diálogo é estabelecido pelo padrão dos jogos retóricos, em que o primeiro afirma e o segundo não o nega, porém esclarece o alcance legítimo dessa afirmação, dentro do uso doloroso da verdade. Em uma perspectiva modernista poderia ficar evidente o uso de velas no intuito de criar a ambientação romântica e sexualmente apelativa, o estilo ensaístico do diálogo para estabelecer os critérios obedecidos pelo homem (de qualquer aspiração à nobreza) e pela mulher (em seus graus de manipulação das faculdades de que dispões e das obrigações que lhe são impingidas) e toda a economia da dinâmica dos atores seria funcional: evidenciar os argumentos estabelecidos nas falas, nas farpas e nas retóricas.

Essa dicotomia simplista poderia ferir o princípio da pluralidade. O jogo entre amantes tende a ser polifônico, e entre tal tipo de amantes (pelo menos Greyjoy parece julgar ter o direito de sê-lo) tem que ser polifônico. Os estereótipos da mulher resolvida e do homem dominador aqui são frágeis e só não desmoronam porque, cientes da sua artificialidade, as personagens os carregam conscientes de seu caráter meramente discursivo (embora sofram a consequência da realidade desses discursos). Ainda, dentro da construção cênica e direção dos atores, há que se considerar: primeiro, que as velas não são condição unívoca do religioso ou do erótico, porém um recurso de iluminação (principalmente quando não existe ainda luz elétrica) e podem ser assumidos como técnica, como efeito pictórico, ou fortuito; segundo, que as personagens, em cada

encruzilhada do diálogo, não têm senão uma previsibilidade de resposta dentro do seu próprio discurso, e não fazem parte de uma dialética pensada. Eles não estão querendo chegar e nem chegam a uma síntese. Muito pelo contrário, existe somente um esclarecimento da fragilidade dos seus discursos e o aviltamento de suas pré-condições.

Dentro de uma construção neomedieval – pelo intercurso das informações e referências interdisciplinares e interculturais das mais variadas – um dos tabus que é revisitado e reconstruído é o dos hábitos sexuais do medievalismo, como o restrito ao do “missionário” (ou “papai-mamãe”). Em que pese o escusável dessa suposição, vale lembrar que para essa abordagem concorrem não só as leituras de clássicos da fantasia medieval, mas principalmente a cultura e o universo pop, assim como os paradigmas e os interditos egressos, também das construções estéticas modernistas. Mas da mesma forma como essa porosidade permite a absorção do vulgarizado e vulgarizável, torna a recepção moldável se a obra (ou a personagem) for consistente. E talvez nada seja melhor para a consistência do que a repetição. A insistência dessa forma de relação sexual cria uma condição de comparação para com as demais formas de relacionamento amoroso (mais platônicas) das demais personagens, estas, por sua vez, mais próximas do paradigma do amor cavalheiresco ou estilizado. O leitor neomedieval torna-se, portanto, apto (ou condiciona-se a tal) após poucos episódios a considerar as possibilidades de comparação entre as diversas personagens e as ficções que estas criam (ou práticas que cultivam) sobre o amor e a sexualidade.<sup>97</sup>

---

<sup>97</sup> Vale para tanto (e colocamos em nota para não perturbar a análise) as observações feitas por HUIZINGA a respeito dos temas, dentre os registros literários medievais. As posturas são plurais e – via de regra – ferem certas vulgarizações e vão de encontro aos imaginários. Além dos capítulos 5 – O sonho do heroísmo e do amor - e 8 – O amor estilizado -, vale o seguinte destaque do capítulo 9 – As convenções amorosas: “Com efeito, a literatura medieval mostra pouca piedade verdadeira pela mulher, pouca compaixão pelas suas fraquezas e pelos perigos e dores que o amor lhes reserva. A piedade adotou uma forma estereotipada e fingida na ficção sentimental do cavaleiro que liberta a virgem. O autor de *Quinze Joyes de Mariage*, depois de ter escarnecido, promete descrever também os males que ela tem de sofrer” (p. 117). Ver HUIZINGA, Johan. *O declínio da Idade Média*. São Paulo: Verbo, 1978.

### 3.4.A mulher draconiana: entre a serpente e o dragão

A última cena do episódio 10 (*Fire and Blood*), da primeira temporada de *Game of Thrones*, cena essa intitulada “The Birth of Dragons” é particularmente longa. Se o fantástico (ou a fantasia) já havia sido apresentado através dos *white walkers*, aqui ele é o núcleo não só da cena, mas todo o *turning point* da própria temporada. Em suas investidas contra a muralha “The Wall”, o misterioso povo que vive nas florestas e planícies de neve (e que de certa forma se assemelham aos “zumbis” dos filmes de terror) parece ter uma finalidade muito específica de justificar a existência da própria muralha, que mais do que imensa peça arquitetônica tem o peso de uma instituição. Também, simbolicamente, existem para lembrar o mundo de Westeros de que nenhuma civilização está por si só estabelecida eternamente. Já o teor de gênero fantástico que irá se construir a partir desta cena comporta, para além de uma iminência de perigo, a própria dinâmica da transformação do mundo que se habita. É dentro deste mundo, e não para além de muralhas ou portões, ou em locais distantes e isolados, que o fantástico passará a existir.



**Figura 11:** *Fire and Blood*. Daenerys adentra o incêndio da pira mortuária.  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 10: “Fire and Blood”.

Mas essa passagem é gradual e trabalhada com a mesma delicadeza e dinâmica da cena inicial do banho. A mesma movimentação de desnudamento é utilizada, agora, com um significado diverso, senão antagônico – e, para isso, concorrem não só os elementos cênicos, mas, também, o uso das câmeras e a própria atuação da personagem.

Planos próximos e closes em contraplano, no diálogo entre Daenerys e Sor Jorah Mormont (seu protetor, e cavaleiro) servem de exposição de motivos, preparação para as novas tomadas da sequência e para a criação do suspense. Ora tendo como plano de fundo a pira mortuária de Khal Drogo ou seus súditos (planos médio e americanos, respectivamente), ora totalmente escurecido (planos próximos e closes), esclarece-se a intenção ritualística de Daenerys de se dispor ritualisticamente dentro do cenário de cremação. A expressão do cavaleiro protetor é de claro desgosto com as intenções de sua protegida e a expressão de Daenerys é, agora, a de protetora e carinhosamente beija sua face – aparentemente não só como reconhecimento por sua dedicação e afeto evidentes, mas como uma declaração de confiança nela e no que ela está prestes a realizar. A sugestão é de que ele será, por obrigação, ter que participar de um suicídio assistido. Ele se afasta, enquanto a tomada se dá em um plano de conjunto, posicionando-se Daenerys para proferir um discurso. A Câmera procede a vários *travellings* horizontais, tendo como objeto a figura inteira de Daenerys e, em primeiro plano desfocado, sua plateia, ou seja, seus súditos. Importa destacar de sua fala que ela diz claramente que vê “escravos”, mas que aqueles que ficarem serão como “irmãos e irmãs” e como “maridos e esposas”. Veem-se vários figurantes, abandonando o espaço, enquanto uma mulher, amarrada ao chão, exprime satisfação com um pequeno sorriso. Esta (Mirri Maz Duur, a feiticeira responsável pela morte de Drogo), ainda durante a fala de Daenerys, é amarrada, por ordem da rainha Khaleesi, ao pé da pira mortuária, para ser queimada junto ao corpo do falecido Khal Drogo. Com Daenerys em primeiro plano (próximo) e a feiticeira, em segundo plano (desfocada) estabelece-se a seguinte intersecção de falas: (DAENERYS - *próximo*) “Aqueles que ousarem machuca-los [seus súditos] morrerão gritando” (MIRRI – *segundo plano, desfocado*) “Você não me ouvirá gritar” (DAENERYS - *close*) “Sim, eu ouvirei”. “Mas não são gritos o que eu quero. [pausa] Só sua vida”.

A sequência seguinte é de tomadas muito curtas e em planos alternados, de forma a garantir dinâmica, dramaticidade e compreensão clara da narrativa e da solenidade intrínseca. Enquanto a bruxa Mirri grita sendo carbonizada, Daenerys caminha em direção ao centro do incêndio (**Fig. 11**). A pira é composta de uma cama central onde se dispõe o corpo de Drogo e mais dois círculos concêntricos (o que é possível de se ver por conta de uma das várias tomadas aéreas, intercaladas com os demais planos). O que se segue é uma elipse para a manhã seguinte; mas antes, façamos

as possíveis análises comparativas desta primeira das duas sequências da cena *Birth of Dragons*.

Diremos que a delicadeza é a mesma de a de Bath Scene. Não que seja propriamente delicado ordenar que uma mulher seja queimada viva, porém a delicadeza de que se trata aqui é aquela dispensada pela direção de cena (e de atores) à personagem da, agora, “Rainha” Khaleesi. Sua personagem é o centro de tramas e tomadas, seus gestos, movimentação e andar são ponderados, calmos e trabalhados com solenidade ritualística. Seu figurino é um vestido, agora um pouco mais acinzentado (ou prateado), mas que se destaca contra o plano de fundo totalmente escuro, assim como os cabelos branqueados. O olhar é terno em todo e cada momento, quando conforta seu protetor (seria quase maternal), quando condena a assassina de seu marido e de seu filho a ser queimada viva (não há como se adivinhar, porém sugerir-se um prazer mal disfarçado em sua vingança) e principalmente quando caminha, novamente para se entregar, mas não mais às águas, porém às chamas. Entre a variedade de tomadas das chamas, dos planos de detalhe dos pés sobre (ou entre) os galhos incendiados, os planos de conjunto dos súditos ajoelhando-se, destaca-se sempre – e intercalando-se com os demais – o plano próximo em sua personagem e a serenidade de seu rosto enquanto atravessa as chamas em direção à pilha central. Nada a abala, nem o fogo, nem o corpo do marido, nem os urros desesperados da bruxa sendo consumida – à sua frente – pelas chamas. Sua impassibilidade parece vir muito mais de sua resolução do que de sua intangibilidade.

Esta seria, por exemplo, uma leitura que poderia se conformar a uma abordagem de um medievalismo modernista, porquanto configura a constituição da solidez de uma rainha, agregando as características da fibra moral e da conduta inabalável a certa frieza (ou necessidade de) na tomada de decisões objetivas. Seria esta uma rainha medieval adequada a esse modernismo, visto que, para alçar tal posto são atribuídas a ela características do masculino (imprescindíveis), embora ainda carregue consigo os atributos da feminilidade e de uma sexualidade até explícita, imprescindíveis à caracterização de uma mulher (observa-se que permanecem os figurinos que exploram a nudez do colo e certa fragilidade na voz etc. etc.).

Contra essa postura, arguiria a abordagem de um medievalismo pós-modernista, não só invocando uma postura simbólica, mas conclamando a possibilidade de

concomitância de todos esses atributos em uma mulher alçada (por si própria) ao poder. Porém não como ser passivo em um mostruário de qualidades prefixadas, entretanto como atora de sua individualidade e de sua figura feita pública. Daenerys Targaryen Stornborn, ao longo de sua história, cresce a partir de uma menina em uma mulher e, no processo, torna-se mais do que um Targaryen (ou mesmo um Khaleesi) à medida que ela se torna, também, cada vez mais ambiciosa e vingativa. A personagem Daenerys é forte e sua participação na trama encontra paralelo no que se convencionou chamar de movimento feminista, que se desenvolve a partir da necessidade coletiva de debater as diferenças sociais entre homens e mulheres. Embora nem iniciemos essa discussão, vale citar que poderia ter sido escolhida como abordagem o conceito de gênero, em um movimento de expansão das problemáticas de reconhecimento individual na sociedade. A construção de sentidos sobre a sexualidade feminina na compreensão da narrativa poderia ter sido um dos marcadores discursivos da trajetória da personagem, em um movimento ascendente, que se inicia na associação entre a virgindade e a pureza, a inocência e a fragilidade, servindo aos interesses do irmão como moeda sexual de troca (contentamo-nos em fazer esta breve referência, para nos empenharmos, somente, na evolução da personagem)

A mulher medieval a partir da personagem Daenerys possuiria inicialmente sua função de reprodutora, apenas para dar continuidade à espécie. Gerar uma criança pode ser identificado na personagem, inicialmente, como a necessidade de valorização e reconhecimento no lugar em que vive. Observe-se que ao saber da gravidez, Daenerys, deixa de ser apenas a mulher de Drogo e, passa a ser mais respeitada entre os dothraki, por ser a mãe do herdeiro. Isso está organizado a partir do conceito de maternidade. Deve se prestar atenção, em relação a isso sobre a importância da liberdade da mulher sobre o seu corpo. Daenerys sai do contexto privado do lar e da família para integrar a vida pública, Além de conquistar sua independência sexual e ter um caráter materno, ela acaba por demonstrar ser uma líder nata. Antes de se casar com Drogo, ela não queria um reinado, mas após algum tempo ela começa a perceber que talvez a liderança possa ser uma forma de ser protegida e garantir até mesmo sua sobrevivência.

Através da evolução da Daenerys no decorrer da série, de uma menina delicada e inocente, ela sofre mudanças que não acontece de uma hora para outra, e se torna uma pessoa visível diante da sociedade em que vive, e nessas mudanças fica cada vez mais forte, o que faz com que a personagem tenha valores contemporâneos da figura

feminina. Pode-se afirmar que houve quebra de padrões: Daenerys acrescenta valores que antes pertenciam somente ao mundo masculino, tendo em vista que a sua personalidade se desenvolve diante ao cenário em que ela vive. Sendo assim, passa a ter destaque, comprovando, com essa mudança de identidade, que ela se enquadra em um medievalismo que não mais encontra esteio nos padrões do medievalismo modernista.

Em relação à cena descrita, especialmente, vejamos uma mudança paradigmática fundamental que se encontra por trás de toda sua montagem, mas que carrega toda ela de novo e inteiro significado. A personagem – diferente de como se coloca na cena do banho – é dona de seu discurso (tem consciência e decisão), é dona do discurso (é só ela quem fala dessa vez) e é ela quem decide tomar o caminho do fogo (e não, passivamente se arrastar até a água). Embora visualmente se reproduza o mesmo ritual, agora ele é uma escolha e, mais, é roteirizado por ela mesma, como ator político dentro de sua sociedade.

Para a interpretação de uma perspectiva neomedieval, iremos até o final da cena *Dragon Birth*. Após a elipse da noite e do nascimento do dia a cena inicia com a câmera fazendo um *travelling* acompanhando em plano de detalhe as botas – as pernas de alguém – caminhando entre os que ainda dormem. Alterna-se um plano de conjunto, para que se identifique de quem é o andar - Sor Jorah, acompanhado de dois guerreiros Dothraki. Mais um *travelling* baixo, mas em câmera subjetiva, caminhando junto com as botas para o seu objetivo, o que restou ao centro da fogueira. Todo o cenário é acinzentado, desde o branco escuro da areia do chão, passando pelos figurinos dos súditos e personagens principais e secundários, pela fumaça também escura de alguns restos de madeira ainda incandescentes, até as pedras das encostas dos morros próximos. Em um *dolly shot*, que se desloca da altura das botas para o equivalente à altura dos olhos de Sor Jorah, descortina-se o objeto final de nossa curiosidade (**Fig. 12**) e, de certa forma, a resolução de toda a cena: nua, sentada, encolhida, coberta de cinzas e restos de carvão e fuligem, quase em uma simulação de posição fetal, Daenerys levanta o rosto, fazendo contato visual com seu interlocutor. Corte para o plano médio de Sor Jorah, confirmando esse contato visual e é feito um novo corte, agora para um plano próximo de Daenerys, deixando-se ver um bebê dragão vindo de suas costas e parando em seu ombro, como um papagaio amestrado. Novo corte para Sor Jorah, que, diante do que vê, ajoelha-se como um devoto convicto, no que é seguido por todos os demais do acampamento em uma tomada que se inicia com Daenerys sentada e, logo, se

erguendo (com três filhotes de dragão a tiracolo) em uma câmera de *Dolly out*, tendo ela no centro. Novo corte, a Câmera continua em movimento, agora circular, em plano próximo, os demais planos desfocados, tendo Daenerys e o filhote de dragão ao ombro ao centro, enquanto o dragão guincha uma, duas, três, quatro, cinco vezes. Em cortes sucessivos, acompanhados pelos guinchos do filhote de dragão, temos um plano de conjunto, um geral, um panorâmico e um blecaute (no qual se ouve o último dos guinchos).



**Figura 12:** *Fire and Blood*. O nascimento dos dragões.  
**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 10: “Fire and Blood”.

Temos um *plot* que apresenta todo o potencial para se tornar núcleo principal de toda a trama da próxima temporada. É um *turning point* não só para a complexidade da narrativa novelística, porém para o próprio gênero que se apresenta. Está afirmada a Fantasia (e/ou o Fantástico). Se passará a ter proeminência, é uma questão de expectativa criada (e é mais um dos *cliffhangers*). Mas ela foi escancarada, e, dessa forma, fechando uma personagem e criando para ela toda uma nova perspectiva, e de possibilidades de ação. Dentro dessa Fantasia, todo o simbolismo confunde-se com a própria concretude, ou seja, com os fatos. O nascimento é praticamente um nascimento, não só pela posição fetal, mas porque se realiza um nascimento social, hierárquico – ela é, de fato, a rainha e mãe dos dragões. O nascimento não é só dela. Das cinzas nasce a

Fênix<sup>98</sup>, que pode ser entendido tanto quanto sendo ela, como os próprios dragões (hibernantes, como ovos). O nascimento da Rainha dá-se em meio à sujeira, das cinzas em terreno destruído, diferente das demais rainhas, nascidas em berço de ouro ou em absoluta assepsia. Essa antinomia flagrante cria uma dimensão de possibilidades completamente novas, pois sugere que, dadas tais contraposições visuais esclarecidas, todo o resto também poderá vir a ser diferente.

O dragão guincha, a partir de seu ombro como se fosse seu porta-voz. A voz dela, agora, é a voz dos dragões (e vice-versa, indistintamente), como ela anunciara convicta na noite anterior (aqueles que tentarem machuca-los – ao seu povo - morrerão gritando/ardendo em chamas). Os guinchos, à moda do choro dos nascituros, anuncia também esse próprio nascimento: e nascimento é, necessariamente, novidade. Portanto, do ponto de vista de personagem e narrativa – e também de toda a trama da novela – é necessariamente um novo medieval que efetivamente se descortina, consciente, consistente e necessariamente obediente às suas novas próprias regras. A resolução da cena – o nascimento dos dragões – é, ao mesmo tempo, resolução de toda a temporada e criadora dos parâmetros iniciais que nortearão os próximos acontecimentos (sem cenas de próximos capítulos).

Postos em sequencia, a leitura do medievalismo modernista, a análise do medievalismo pós-modernista e perspectiva estética do neomedievalismo, o que se percebe, entre outras coisas, é que, no momento em que um parece perder força, isto é, começar a parecer que se perde no próprio discurso, o outro assume o lugar daquele e constrói um novo discurso, que passa a ser o mais consistente, o mais condizente e, sobretudo, o mais atraente.

---

<sup>98</sup> (Valem ressalvas feitas na nota 15) “A **fênix**, **fênice** <sup>(português brasileiro)</sup> ou **fénix** <sup>(português europeu)</sup> (em grego clássico: φοῖνιξ) é um pássaro da mitologia grega que, quando morria, entrava em autocombustão e, passado algum tempo, ressurgia das próprias cinzas. [...] No final de cada ciclo de vida, a fénix emulava-se numa pira funerária. A longa vida da fénix e o seu dramático renascimento das próprias cinzas transformaram-na em símbolo da imortalidade e do renascimento espiritual. Os gregos parecem ter-se baseado em Bennu, da mitologia egípcia, representado na forma de uma ave acinzentada semelhante à garça, hoje extinta, que outrora habitou o Egito. Cumprido o ciclo de vida do Bennu, ele voaria a Heliópolis, pousaria sobre a pira do deus Rá, atearia fogo ao seu ninho e deixar-se-ia consumir pelas chamas, para no final renascer das cinzas.” Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%AAAnix> Acessada em 20 de nov. 2018.

Esta parece ser a mola central do medievalismo em *Game of Thrones* — e queremos dizer que é basicamente nisso que consiste o **medievismo** do show. Onde a identificação racionalista de um medieval já demasiado recorrente ou arquetípico (e que era convincente) começa a soar como chavão, aparece agora uma nova interpretação do medieval que adota uma postura mais contemporânea e alguns princípios dos estudos culturais, pulverizados por algumas personagens. Quando esta pulverização impregna em demasia a conduta dessas mesmas personagens, e diálogos ou comportamentos parecem obedecer a discursos ou abordagens acadêmicas, roteiro e direção dão uma guinada em direção ao fantástico (mas nunca mergulham definitivamente no gênero).

Auxilia tal procedimento o fato de serem vários os reinos e mundos – alguns mais isolados, outros, mais compartilhados -, o que permite que tais dosagens sejam diferentes em função de suas situações geográficas, sem que, com isso contribuam para uma desagregação ou esfacelamento do todo, como uma espécie de perda de identidade da obra. O pacto ficcional que estabelecemos é responsável por isso; a produção altamente cuidadosa, responsável por boa parte, também (pelo que nos seduz por opulência e refino); e a maestria da condução de narrativa e roteiro, com esse intuito, completam o circuito, mantendo o show coeso e, principalmente, medieval.

O **medievismo** de GOT, como adiantamos no Capítulo 2, encontra-se, portanto, não em uma característica ou conjunto/arranjo de características, mas na alternância, na dialética na substituição quase automática, no jogo entre os diversos medievalismos que ali se encontram, e, ainda, e talvez principalmente, nos medievalismos que queremos ver. Entretanto, e por uma questão também de cuidado de seus criadores e produtores, procura não extrapolar os princípios que esses mesmos medievalismos exploram e pelos quais são conhecidos. Dessa forma, ele não inova. Ele não pode inovar. Ele não é outra coisa, senão o que já existe a respeito do tema e como ele é abordado e explorado nas mídias e, principalmente, na mídia em que ele é veiculado, por mais que ele flerte com outras mídias (o RPG e as digitais, por exemplo). Esse é um aspecto importante (o da limitação de exploração de possibilidades), e que vamos observar na nossa análise de “Sonoridades”, no próximo capítulo, e que será discutido pelos próprios autores, conforme veremos no capítulo subsequente.



**Figura 13:** *Bath Scene*. Entrada na banheira

**Fonte:** *Game of Thrones*. Episódio 1: “Winter is coming”

## 4. SONORIDADES (A questão dos sons: paisagens e leitmotivs)

### 4.1. “A Golden Crown”

Em um primeiro momento, é importante esclarecer o título deste subcapítulo. “A Golden Crown” é o sexto episódio de *Game of Thrones*, série de televisão de drama de fantasia americana criada por David Benioff e D. B. Weiss. É uma adaptação de “A Song of Ice and Fire”, a série de novelas de fantasia de George R. R. Martin, e foi filmado em Belfast e em outros lugares no Reino Unido, Canadá, Croácia, Islândia, Malta, Marrocos, Espanha e Estados Unidos. A série estreou na HBO nos Estados Unidos em 17 de abril de 2011 e sua sétima temporada terminou em 27 de agosto de 2017. A série terminará com sua oitava temporada estreando em 2018 ou 2019.

O trecho que nos interessa inicia-se com um corte abrupto, do *close up* para um *dolly-in*<sup>99</sup>; o choque se dá menos pelo contraste entre as cenas do que pelo volume, alto e impactante, como se abrissem as portas de uma discoteca. Surgimos como espectadores dentro da cena. Segue-se o movimento da câmera subjetiva<sup>100</sup> seguindo as costas de um serviçal apressado. A paisagem sonora<sup>101</sup> é de tambores e palmas e vozes:

---

<sup>99</sup> *Close-up* é um tipo de plano muito utilizado no audiovisual, normalmente, um enquadramento fechado que mostra a personagem em primeiro plano. *Dolly-in*, por sua vez, é outro anglicismo que vem da palavra *dolly*, uma espécie de tripé com rodinhas utilizado em audiovisual; *dolly-in* seria o resultado de um plano obtido através desse aparelho. Para maiores informações: Cf.: AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

<sup>100</sup> Vale aqui fazer ver a diferença entre câmera subjetiva e câmera diegética, pelas possibilidades de associação com os mesmos termos no âmbito dos sons e do fundo musical. A primeira é a que simula a visão testemunhal (limitada, portanto) do que se passa na cena. Portanto, a câmera sobre trilhos, à altura média de uma pessoa adulta faz crer ao espectador que ele possa estar inserido dentro da ação, como simulação e estímulo emocional. A Câmera diegética, por sua vez implica saber que a própria câmera existe em cena e está a registrar o que se vê. Como consequência o que se vê é menos a cena em sua totalidade do que somente o registro – ou recorte – que ela é capaz de fazer. Conforme Rodrigo Carreiro, “A câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do subgênero em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagens e sons. Na tradição narrativa do cinema ficcional, este aparato costuma ter o dom da ubiquidade: o cineasta é capaz de narrar a progressão dramática do enredo a partir de múltiplos pontos de vista, tanto objetivos quanto subjetivos, de acordo com os desejos e necessidades da instância narradora” (CARREIRO: 2013, p.6).

<sup>101</sup> PAISAGEM SONORA é entendido como o conjunto de sons produzidos em um determinado local e suas características acústicas específicas. Trata-se da mescla de sons produzidos pela natureza e pela ocupação humana que são características de uma determinada região geograficamente delimitada. Murray Schaffer cunhou o termo, inicialmente, como um campo de estudo acústico. Entretanto, acabou iniciando um movimento que pretendia desmobilizar a dominação pela percepção visual dos estudos culturais e sociais, ressaltando a importância da constituição sonora dos lugares. Em nosso estudo, utilizaremos a expressão de forma a designar tanto a composição e interpenetração de sonoridades musicais e não musicais quanto os casos em que se destacam as sonoridades não musicais (ruídos ambientes) fazendo a

os ruídos de festa, clamores, algazarra e gritos femininos e guturais. Por um corredor escuro, avançamos em velocidade constante, como o do serviçal, e começamos a adivinhar a parte central da grande tenda. O imaginário do espectador oscila entre as tendas mouras a um palacete mongol, enquanto dois serviçais abrem espaço à nossa frente, de forma teatral, para a visão em ângulo plano cobrindo em 180° as laterais e o centro de todo o cenário: uma fogueira icônica, menos ritualística que festiva, na frente da qual se cruzam silhuetas femininas seminuas, em um caos sonoro. Sons de sandálias arrastadas na areia e palmas atravessam o ritmo das percussões em cena; instrumentos percussivos, aparentemente tablas, caracterizam o ritmo aleatório, ora sincopados, ora em contratempos. Os gritos eufóricos e ferozes, em idioma indígena, fazem o papel dos instrumentos melódicos em uma sinfonia ritualística e xamânica.

Os personagens são apresentados em entrecortes: Khal Drogo, o monarca, em aparece em um relance, como um figurante; outras mulheres, bailando sexualmente; Daenerys, a rainha, descontraída e rindo, pela primeira vez; os instrumentos percussivos sobressaem de forma exagerada; Viserys, o irmão da rainha, entra alcoolizado e não consegue romper a hipnose do ambiente, cujas sonoridades cedem espaço para a fala de um príncipe incrivelmente pálido. O fundo sonoro cessa quando ele desembainha a espada. Só ouvimos o som do estalar da fogueira, com característica diegética. Os planos, em cortes sucessivos, flagram expressões das personagens espectadoras; a falta de um fio melódico ou instrumento cria no ambiente um clima de total imprevisibilidade dramática. O nobre protetor da rainha, como indefectível cavaleiro medieval, tenta, em vão, dissuadi-lo. A crise dramática parece acontecer quando Viserys caminha em direção a sua irmã, apontando para o seu ventre a ponta da espada.

Surge sutil, antecipando o trágico, um som grave e pesado que, tanto poderia vir das cordas de um contrabaixo na sua tessitura mais rascante e grave, quanto de um registro de órgão. É o trono que está em jogo. A tensão está no fundo de um som monocordicamente grave, e as cordas médias subitamente se tornam nítidas. A música parece conquistar autonomia com uma pequena modulação<sup>102</sup> e um súbito retorno ao

---

distinção, conforme o caso. Vale a leitura do original. Cf.: SCHAFFER, R. Murray. *A Afinação do mundo*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

<sup>102</sup> Modulação (ou transposição) é um processo usado para modificar a tonalidade de um trecho musical ou de uma parte da música. O termo é *modulação* devido ao próprio significado da palavra: Diferente da transposição (que pode consistir em mudar o tom de uma música inteira) a modulação opera normalmente

tom inicial, no corte do close de uma Daenerys aparentemente frágil e conciliadora, para o plano americano de um monarca caricaturalmente bruto.

Entretanto, a linguagem tribal de Khal Drogo soa estranhamente suave e ponderada, como instrumento em tessitura média. Traduzindo-se para o agressor que ele finalmente iria ter sua tão desejada coroa, ouve-se um arpejo harmônico dedilhado em tom maior, como gotejar de alegria, que se realiza na expressão aliviada do irmão de Daenerys. Música, fala e comportamentos estabelecem um diálogo como se fossem elementos de uma mesma orquestra.

O príncipe abaixa sua espada, os tons mais graves diminuem sua intensidade e as cordas modulam um arpejo definido tocado de forma tensa; dão sustentação ao arranjo estabelecido entre o nobre aristocrata e o rei bruto, mas deixam uma desconfiança e uma expectativa por contrastarem (parecem acordes menores – que dão sensação de tristeza) com uma incredulidade alegre e frágil do irmão. Em um segundo tudo muda. Ele é dominado, tem o braço quebrado (‘ouve-se’ a fratura) e o linguajar, agora gutural e rascante, do Khal, que ordena que se derretam várias peças de ouro em uma caldeira de sopa. São ouvidas cordas em tons graves e médios e, eventualmente, longas arcadas em um tom mais agudo. As notas parecem aleatórias dentro da escala, criando toda a tensão e indefinição da cena. Quando o metal derretido é derramado sobre sua cabeça, a música não compete com os gritos de dor excruciante e os sons de chiados da carne. Antes, se complementam: os berros ocupam o espaço da tessitura média e os agudos sugerem a formação do metal tilintante da coroa sobre o crânio descarnado. A música cessa e o grotesco da cena é acompanhado de pouco ruídos ambientes. Há um eco metálico, um estalar de fogueira e o impacto da cabeça do príncipe no chão como um sino oco. O clímax se dá no silêncio.

Daenerys afirma, seca e desumana, que seu irmão não era, afinal, um descendente dos dragões. Seu decreto é confirmado pelo ataque curto e quase surdo de uma percussão aparentemente de grande volume, sonoro e físico, seguido de *blackout* e

---

em trechos curtos, retornando logo ao tema e tons originais. Quando não mais retorna à tonalidade inicial, podemos dizer que houve uma transposição. De toda forma, o tema permanece identificável pela similaridade melódica. Para detalhes Cf.: GUEST, Ian *Harmonia: Método Prático*. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Lumiar.

silêncio absoluto. Entram, então, os créditos e a música tema da série, indicando, dessa forma, mudança paradigmática fundamental não só para esta personagem quanto, possivelmente para todo o enredo subsequente.

Todo este núcleo narrativo, com apresentação, desenvolvimento, clímax e desenlace, e que fizemos questão de descrever nos possíveis detalhes com sons e música, ocupa somente três minutos do final do episódio. Trazem sintetizadas as principais características do tratamento musical e sonoro de *Game of Thrones*. São como um ‘microcosmos’ dos recursos e estratégias utilizadas.

Tanto as questões do imaginário medieval (com suas referências rústicas), quanto ao imaginário cinematográfico (a pompa orquestral, que lhe confere importância e credibilidade) são precisamente sublinhados com uma atuação objetiva. O uso de instrumentos automaticamente reconhecíveis junto aos de timbres exóticos atuam tanto diegética quanto extradiegeticamente a atingir os efeitos desejados de reconhecimento e identificação pelo estranhamento. Os ruídos compõem a paisagem rítmica e os instrumentos atuam como ruídos símbolo e ruídos metáfora na chocante cena da ‘coroação’. Tudo aparece com precisão de intensidade com notável perícia. Provocam tal empatia que um espectador imerso na narrativa poderia julgar não haver acompanhamento musical algum, áudio e vídeo perfeitamente misturados. Tomamos a personagem de Daenerys não só por sua força e pela nitidez e dos contornos, mas, principalmente, por sua rápida evolução na temporada.

As definições de Marcel Martin são importantes para caracterizar os vários tipos de sons não musicais presentes em uma obra audiovisual, e tão importantes quando à estrutura musical de uma trilha. Tais proposições aparentam uma complexidade da origem e das funções sonoras. Em um primeiro momento, propõe a observação de ruídos naturais e ruídos humanos, subdividindo esse último em ruídos mecânicos, palavras-ruído e música-ruído, que ele denomina como música diegética. Essa seria a origem e as suas funções se estendem para símbolo e metáfora. O primeiro diz respeito a um contraponto comparativo entre som e imagem e o segundo, por sua vez, torna-se a expressão de um valor mais amplo e profundo através do uso do som<sup>103</sup>.

---

<sup>103</sup> Nesse sentido, cf.: MARTIN, Marcel. *A linguagem audiovisual*. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

Para dar o tratamento analítico e descritivo<sup>104</sup> nítido e adequado escolhemos dividir as questões de interesse em quatro momentos ou partes. Neste primeiro instante apresentamos um esboço analítico representativo de nossas hipóteses. No seguinte, falamos da importância do “imaginário”, para a ocorrência do fenômeno empático, e como isso se dá pela identificação e, principalmente, pela diferença. Como justificativa, veremos como o comportamento de personagens é amparado por composições e temas que tentam trabalhar dentro destes ambientes e figurações, com instrumentos tradicionais e o apelo a timbres exóticos ou diferenciados. Em um momento posterior, abordaremos as estratégias mais recorrentes, em termos de sonoridade e as possibilidades de singularidades ou outras ocorrências. Em nossa análise específica, trazemos, na última parte, o caso Daenerys, seus padrões e singularidades, seu tratamento e sua evolução, junto às reconfigurações da personagem. Nas considerações finais recapitularemos as hipóteses preliminares e as elaboradas no decorrer de nossa escrita.

#### 4.2. Empatia, expectativa e imaginação

É muito interessante observar a reação da plateia ao *Game of Thrones Live Concert Experience*<sup>105</sup>. Sem a necessidade de uma análise sociológica, mas simplesmente para destacar as reações mais óbvias e caricaturais. Como em quaisquer megaproduções, o apelo é o icônico sejam personagens-ídolos, objetos ou sonoridades; tudo amplificado e bem destacado. Após dois minutos de tensão atonal (WISNIK, 1989)

---

<sup>104</sup> Nossas pesquisas analíticas (bibliográfica) envolvem o estudo e avaliação de informações disponíveis na tentativa de explicar o contexto de um fenômeno. No caso, a aplicação e efeito do tratamento musical, tomando por base os conceitos e procedimentos já estabelecidos (diegese, timbres, instrumentos e outros recursos). Aqui, é de caráter revisional e para aplicação à pesquisa descritiva da espécie de Estudo de Caso. Estudos de caso procuram apenas apresentar um quadro detalhado de um fenômeno para facilitar a sua compreensão, constituindo um passo inicial ou uma base de dados para pesquisas comparativas. No caso, um estudo de caso interpretativo, utiliza-se a descrição, mas o enfoque principal é interpretar os dados num esforço para classificar e contextualizar a informação. Para entendimento das especificidades e métodos, ver os seguintes autores: LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Atlas, 1987.

<sup>105</sup> Turnê de concertos da série *Game of Thrones* com o compositor e maestro Ramin Djawadi. O concerto – uma megaprodução – é apresentado em vários palcos e com um palco principal (etapa King's Landing), e apresentou Djawadi como maestro da orquestra e do coro. Do outro lado do palco (Winterfell stage) há outro coro e mais solistas. Entre esses palcos, quatro palcos menores, cada um deles chamado de ‘locações’ do mundo dos *Game of Thrones*. Também uma plataforma entre os dois palcos principais serve ora de locação ora de espaço para performances ou transições. Espetáculo tanto visual – icônico – quanto musical. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zMDPf1PQNpM&t=456s>. Acessado em 15 de julho de 2017.

e simulação de som de tempestade surgem, simultaneamente, trono - objeto físico, de um elevador, no chão do palco central -, tema principal com a orquestra e a cena de abertura tradicional de GOT, no telão. Posteriormente, aparecem as personagens, afinal gerando gritos histéricos e adolescentes, principalmente para o excelente Peter Dinklage (que faz o papel do anão Lannister). O imaginário é lançado pela criação literária e musical, mais do que pelos livros de história.

O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos ‘realidade’ e ‘racionalidade’ são seus produtos. (CASTORIADIS, 1982, p.13)

Porque o imaginário não é só individual, é da sociedade, e funciona e existe nas interações dos grupos sociais. Ela muda e transforma ao mesmo tempo a realidade que imagina e a imagem que faz de si mesma. O papel que determinado ator interpreta dentro de uma sociedade historicamente determinada não é só uma, mas várias, transitando por várias significações imaginárias criadas pelas instituições e pelas artes que as discutem ou as criam.

Tais significações imaginárias sociais são, por exemplo: espíritos, deuses, Deus; polis, cidadão, nação, Estado, partido; mercadoria, dinheiro, capital, taxas de juros; tabu, virtude, pecado, etc. Mas também: homem, mulher, criança, tais como são especificados em uma sociedade dada (CASTORIADIS, 1987, p. 39)

Por isso que, para o espectador, castelos, espadas, capas, armaduras, cavaleiros, lordes/barões (pequenos reis de seus próprios feudos), tudo aparece no perfeito ordenamento de uma sociedade feudal estabilizada. As ruas internas do castelo Stark são sem calçamento, o que nos permite o correto distanciamento histórico. Não se está, decerto, na renascença, pois ela aparece, nos livros estudantis como um tempo de riqueza e de opulência das artes. Os homens convivem com os bichos (porcos, cachorros e cavalos) dentro dos muros da cidadela. É rústico e antigo e de um tempo indeterminado. As cenas do casal real à beira do lago remetem a uma época ainda mais antiga, de um idílico indeterminado, pois o bucólico e o pastoril são características que podem ser encontradas tanto entre os árcades (séc. XVII), quanto entre os gregos. Esta

única cena singular é quase um aquário, isolado de um entorno que se quer real, mas ao mesmo tempo, atemporal. Não há nomes históricos, só plausíveis, Starks, Lannisters, Baratheons, Greyjoys, Arryns, Tullys, Targaryens, de sonoridade e referências nórdicas, invocando tanto as navegações, quanto o lendário. E os “nomes” (famílias/casas) seduzem e nos inserem em um pacto ficcional com lordes e duques atemporais, com sotaques britânicos estilizados que nos remetem a qualquer palco shakespeariano.

Entretanto, eles copulam com natural e explícita violência. Matam friamente crianças, sem estardalhaço. Falam claramente de suas intenções maquiavélicas de poder a todo custo. Desprezam os mitos dos dragões, e não há religião à vista (os ‘deuses antigos’ estão quase no esquecimento). Eis as diferenças: o que não se vê todo dia, tão explícito, nem no cinema, que dirá na televisão. Mas isso seria gratuidade, não sucesso (nem escândalo). O que sustenta a engrenagem é o fato de que tudo isso vai equilibrado: a fala é correta e encomendada, como nos livros de literatura (ou nos filmes antigos); na apresentação imaculada dos figurinos clean (os trajes dos Starks não são salpicados de sua própria lama); na referência arquitetônica das amplitudes góticas dos palácios catedrais sem santos ou teologias; no comportamento racional superior das classes aristocráticas em contraponto à plebe embrutecida e adoradora de seus amos. A dificuldade com que o compositor se depara é justamente lidar, musical e sonoramente com esse equilíbrio entre imaginários e singularidades.

Experimentar com a menor margem de risco possível talvez seja a melhor abordagem inicialmente. O maestro Ramin Djawadi, em entrevista ao *NPR Music*, nos fala das orientações e de alguns limites impostos pela produção (por exemplo, a “no-flute rule”)<sup>106</sup>. Apostemos, pois, nessa tese guarda-chuva: cautela e exercício. Em suma, equilíbrio e progressão. Nada de intensidades gratuitas – a música nunca há de extrapolar a cena. Os sons metafóricos se transformam em ruídos símbolos que se

---

<sup>106</sup> Segundo o compositor, em acordo com a produção, ficou estabelecido que não seriam utilizadas flautas (pelo menos as tradicionais), sendo criada a curiosa “lei da não-flauta”, como decisão específica e orientação geral de não se seguir os padrões mais usais: “There was a no-flute rule! Just because, stylistically, it was something that we felt was used in the genre before, and we wanted our score to be different”. Para a entrevista com Ramin Djawadi na íntegra Cf.: em MUSIC INTERVIEWS. National Public Radio. Inc. [US]. Disponível em <https://www.npr.org/2017/02/14/515023088/game-of-thrones-composer-ramin-djawadi-on-melodies-that-stick>. Acessado em 20 de julho de 2017.

diluem nos sons criados pelo (para o) ambiente. A percussão o simula, mas é logo substituída pelo tropel de uma cavalaria, por exemplo, como na ou na perseguição ao desertor, com a percussão cedendo imperceptivelmente ao trote dos cavalos. E é também o caso da cena de abertura, com cordas/sopros confundindo-se com uivos de vento ou lobos.

O que importa é criar a identificação. Isso leva, também, à exclusão de determinados instrumentos, pelos mais diversos motivos. O piano, instrumento clássico, romântico, de salões e de orquestras não deverá ser utilizado, por conta da imagem que suscita e das referências tradicionais. Da mesma forma, a flauta, que remete às alegrias ou às tristezas pastoris, por ter sido muito utilizado em filmes do gênero, deve ser eliminada (à exceção da flauta *Duduk* – que é um caso à parte, por se tratar de instrumento exótico, para os ouvidos ocidentais, e estar associado à dureza dos Dothraki). Instrumentos cuja sonoridade é muito característica levam à criação de paisagens sonoras que recriam o entorno – por exemplo, o cravo, que invoca os salões rococós dos fins do século XVII.<sup>107</sup>

Neste jogo de identificação e diferenças, é preciso dar atenção ao uso não discreto e intencional de instrumentos exóticos. O exótico tem um apelo específico pelo fato de ser ao mesmo tempo desconhecido, mas reconhecido como estranho, diferente, estrangeiro. Ainda que seu timbre fosse completamente desconhecido, poderia, ainda, ser reconhecido dentro da trama, se visto dentro da cena. Assim, são utilizados tambores japoneses (*Taiko*) e flautas armênias (*Duduk*),<sup>108</sup> para caracterizar os exércitos dos

---

<sup>107</sup> Observe-se, análogo ao cravo, o caso do violão. O violão remete às festas ciganas, às serenatas, e, em última e primeira instâncias, remetem à imagem deles mesmos, como se fosse impossível ouvir um violão, sem imediatamente imaginá-lo. “Os sons do violão preenchem um ambiente, quaisquer que sejam eles, dado o grande volume de sua sonoridade sua característica harmônica e penetrante” (MONTEIRO: 2016) – características que se aplicam (com um pouco menos de volume sonoro e maior estridência - altura) ao saltério (dulcimer ou análogo). O violão tem também uma característica análoga a do CRAVO, ambos “estão mais próximos da reconstituição de um cenário” (MONTEIRO: 2016). Portanto, pode-se dizer que colocar um violão de fundo, implica fazer a pessoa saber que tem alguém tocando um violão. O violão tem a função semântica de se reconhecer que se está tocando um violão, ou seja, sua sonoridade é indissociável da recuperação memorialística e imagética do instrumento, causando necessariamente uma interferência na imaginação da cena que chega quase a ser diegética.

<sup>108</sup> São várias as referências na Internet sobre os instrumentos Taiko e Duduk dito “étnicos”, isto é, entendidos como não ocidentais (universalizados dentro da cultura musical ocidental). Seguem algumas indicações de links para melhor entendimento. Tambores – percussões – Taiko, disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Taiko>; e flauta armênia Duduk: disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Duduk>. Ambos acessados em 20 de julho de 2017. **(Valem ressalvas feitas na nota 15)**

senhores dos cavalos (uma possível alusão aos Hunos ou aos mongóis). As flautas retas (ou flautas-doces, dependendo da etimologia e do lugar onde é incidente) têm quase nenhuma ressonância de harmônicos, o que não parece acontecer com a flauta Duduk que parece ‘chorar’, devido às microtonalidades; já os tambores *Taiko* englobam uma variedade tão grande de timbres, performances, usos e afinações que importa, ao clima de GOT, serem reconhecíveis apenas como tambores de marcação marcial e de timbre diferenciado dos instrumentos de percussão tradicionais de folclore ou música ocidental.

Já o tema central exigia um tratamento mais tradicional. Trata-se de uma orquestra convencional, onde todos os instrumentos trazem, pelo conjunto e ‘massa’ sonora, a pompa e o *glamour* necessários a uma série que se pretende sofisticada e para um público que a quer como tal. Portanto, há a necessidade de volume, solenidade e sofisticação que somente uma orquestra pode oferecer. Uma vez satisfeita essa ânsia de usufruir de produtos de qualidade (é uma série ‘rica’), resta o problema da identificação pela diferença. Já desaparecem pianos, outros demasiado ‘clássicos’ e sopros tradicionais da mitologia medieval cinematográfica. Também não são sentidos os metais e trompas de caráter épico, comumente vistos/ouvidos em cenas em que arautos anunciam a chegada de uma personalidade importante aos castelos ou indicam a passagem de um Senhor ou do próprio Rei.

A empatia vai ser criada, agora, pelo instrumento que tem a maior proximidade com a da voz humana: o violoncelo (MONTEIRO: *O Corpo do Som – Trajetória e Simbologia dos Instrumentos de Música*, 2016).<sup>109</sup> Além disso, o *cello* possui graves e a gravidade necessários para caracterizar todo o teor sombrio em que a série irá descambar em seus dramas pendulares. A alternância entre o tom maior e o tom menor logo no início da composição já indicam literal e musicalmente o ‘tom’ de toda a série.<sup>110</sup>

Esta é a mágica, de triagem, exclusão e seleção de timbres e identificação. O som médio-grave do instrumento e seu timbre rústico quase faz com que possam ser vistos

---

<sup>109</sup> O livro “Timbres: o corpo do som – trajetória e simbologia dos instrumentos musicais”, de Mauricio Monteiro encontra-se no prelo para uma possível publicação somente on-line, devido à quantidade e tamanho das imagens e ilustrações.

<sup>110</sup> Para um pequeno esboço do processo de composição, escolha de instrumentos e inspiração vale conferir a entrevista cedida pelo compositor à HBO, intitulado “*Inside the Game of Thrones: A story in score*” e disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=rSMO4pHe3HE>.

— na imaginação — o roçar do arco contra a corda grossa e áspera. E isso se destaca sobre um fundo pasteurizado da orquestra tradicional. É esse vetor de ‘realidade’ que se ressalta do e pelo instrumento que nos aproxima da beleza de uma harmonia ascendente e descendente e criam o enlace empático. Feita esta captura, e a recorrência do tema em todas as aberturas e créditos de encerramento, associada à simplicidade melódica, pronto: o espectador pode reconhecê-la a qualquer momento. Todas as demais citações e inferências ao mesmo tema podem ser tratadas com os instrumentos aplicados aos demais dramas e/ou personagens. Quando aparece, sabemos que se trata de uma chamada à narrativa central. Uma chamada ao início e, portanto, ao centro da trama criam o reconhecimento empático.<sup>111</sup>

A guisa de comparação, vale à pena fazer a audição (e em vídeo) de outros arranjos, especialmente aqueles que se utilizam efetiva e largamente de instrumentos não ocidentais para base e solo. Um deles se destaca pela beleza e, principalmente, pela diferença do efeito, como a performance dos músicos do Quirguistão.<sup>112</sup> São pelo menos oito músicos, e o instrumento inicial, com a caixa acústica aberta é uma mistura triste e bela de corda de tripa com metal grave e opaco. Os instrumentos de percussão lembram tambores rituais com platinelas que parecem ser feitas de areia. E, visto, é apenas um bongô de couro simples. A mescla de imagem (figurinos e formas) com efeito sonoro parece quase psicodélico. Agora, experimente apenas ouvir, sem o espetáculo visual de figurinos e o exótico dos instrumentos. Não é a mesma impressão. Efeito é eficiência – na conjuntura audiovisual.

---

<sup>111</sup> Para se saber quais instrumentos utilizados no tema de abertura vale a consulta ao vídeo criado pelo Chikki Studios, simulando e apresentando através do teclado todas as harmonias e melodias da composição: *Game of Thrones | Keyboard Cover | Chikki Studios*. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2&v=3\\_58N-3MQ3A](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=3_58N-3MQ3A) . Acessado em 25 de julho de 2017.

<sup>112</sup> Para assistir os MÚSICOS DO QUIRGUISTÃO interpretando o tema principal de *Game of Thrones*: consultar site Global Voices (Ásia e Cultura), disponível no seguinte link (acessado em 20/07/2018): <https://pt.globalvoices.org/2016/05/17/musicos-do-quirguistao-apresentam-poderosa-interpretacao-do-tema-de-abertura-de-game-of-thrones/>

### **4.3.Extradiegético por excelência e homodiegético por consequência.**

Em seu trabalho *A dimensão sonora da Linguagem audiovisual*, Angel Rodriguez faz crítica às considerações de Michel Chion sobre o som ser um valor “agregado” à cena visual (RODRIGUEZ, 2006). Se este critério é tomado ao pé da letra, os efeitos sonoros (trilhas e composições incluídos) seriam, na evolução histórica e do tratamento tradicional, um complemento ou mero reforço ao que já se passaria por compreendido dentro da cena visual, objetivamente. Vejamos como e se isso se dá na maioria (senão em todos) os casos de GOT, e vejamos se o caso singular de Daenerys pode nos dar uma ideia de tratamento diferenciado ou até de uma transgressão.

Iniciemos por uma personagem tipificada: o bardo. No Episódio Dez, sendo coagido pela polícia real para apresentar pessoalmente ao rei sua mais nova criação musical nas tavernas locais, o desafortunado cantador reproduz uma peça curiosa, satírica e debochada. O cenário é a sala do trono, com acústica de catedral, e as notas do saltério são dedilhadas em sons metálicos quase celestiais. A execução é arpejada, a voz do intérprete é carregada de emoção (e afinada) e a harmonia ecoa nas paredes do castelo enquanto os ouvintes parecem nem respirar. Não se pode acreditar (não há indícios) que se trata do início de uma cena trágica (ele terá a língua ou os dedos arrancados). Se fosse assim, poderíamos dizer que se trata de uma cena esquizofrênica, ou, em termos técnicos, de uma heterodiegese. Mas não é o caso.

É um dos únicos casos efetivos de música diegética. Os demais se resumem aos das festas – da chegada do rei à casa dos Starks ou das confusões dos seguidores do Kha, em que as músicas não são propriamente temas ou trilhas (melodias definidas). São, basicamente, sons produzidos no ambiente. Primariamente tambores e instrumentos percussivos. Também as vozes, depois cantos e palmas e outros ritmos causados involuntariamente ou desordenadamente pelos participantes.

Todo o resto de GOT é estritamente extradiegético. Não só pelo próprio processo composicional, mas pela necessidade de não interferência e a não intromissão de um agente externo que poderia quebrar o encantamento da total imersão do espectador na ficção e na simpatia (ou antipatia) pelas personagens. Roteiro e direção carregam todas as características inerentes às séries e novelas televisivas, mas,

simultaneamente, a moral da história torna fundamental que haja sangue, traição e a crueza do imaginário que se tem da História dentro de um “realismo” almejado. A dramaticidade é crua e não romântica. A morte é objetiva, e não um melodrama onde se arrastam indefinidamente os discursos ante o carrasco. Uma música e uma sonoridade que amplificassem ou colocassem em demasiada evidência algo que já é dramático.

Dá uma cautela excessiva, uma ausência quase sensível de melodias explícitas, acordes ou temas marcantes, nos primeiros episódios: as cordas e o uivo do vento; os temas do *Night Watchers* e o plano das neves ameaçadoras do frio do Norte; os tambores e os cascos de cavalo, na perseguição do desertor, na estrada do rei, nos cavaleiros de Drogo; qualquer som externo surgido em *fade in* ou diluído na cena, como introdução ou criando uma tensão sempre prevista, sempre necessária. O tema principal ocorre sempre que (e some quando) é necessário sinalizar um acontecimento crucial para o enredo, porém, discreto nas modulações ou escondido pelos timbres e instrumentos característicos das personagens em questão. É tudo sempre muito específico e dentro de um nível de intensidade bem sutil, quase “invisível”.

O caráter homodiegético – ou empático – do tratamento dos demais dramas e personagens é quase uma decorrência dessa escolha. Listamos, aqui, temas, personagens e a ocorrência nos episódios para que o próprio leitor o verifique, tomando por princípio de análise e leitura (audição): a preferência pelo *fade in*; a música nunca se tornar mais intenso ou audível que os ruídos ambientes; sempre que possível misturar os timbres com os sons da cena; não preencher totalmente o drama e deixar os vazios e silêncios como estratégias de tensão; a identificação através de instrumentos e modulações, mas nunca como destaque.

Assim é que a trilha "North of the Wall" soa equilibrada quando os três homens dos *Night's Watch* encontram os “caminhantes brancos” (white walkers) na parte norte da Muralha no episódio *Winter is Coming*, e também no episódio *The Pointy End*, durante a queima dos cadáveres. O tema da casa Stark, “Goodbye Brother”, ocorre tanto no episódio *The Kingsroad*, quando Jon Snow se despede de seu meio-irmão inconsciente, quanto também no episódio *Baelor*, ouvido durante os créditos. “The Wall” é o tema dos *Night's Watch*, os homens da muralha, e pode ser ouvido, frio e lúgubre, no episódio *Lord Snow*, quando Jon chega ao cume da muralha. Também quando os recrutas do *Night's Watch* têm nomeadas suas funções e Jon é enviado para

os trabalhos braçais de atribuições de serviçais, em *You Win or You Die*. Novamente, em *Fire and Blood*, a trilha é incisiva nos esforços de Grenn, Pyp e Sam para trazer Jon de volta, recitando o juramento do *Night's Watch*. A intensidade crescente de “Black of Hair” (talvez a única em que haja um exagero melodramático) quando Ned deduz, lendo os livros de registro, que Joffrey Baratheon não é, na verdade, filho do rei Robert Baratheon. A falsa ducilidade do frágil tirano e jovem hipócrita Joffrey, pedindo perdão a Sansa – com “You'll Be Queen One Day” ao fundo – e oferecendo-lhe um colar e dando-lhe um beijo. A luta sob “Small Pack of Wolves” entre o leão Lennister e o lobo Stark em *The Wolf and the Lion*, em total submissão aos ruídos da batalha. E (por que não?) a triste alegria cigana de “The Pointy End”, já indicando sua curta duração, na primeira lição de espada de Arya, com seu mestre dançarino, no episódio *Lord Snow*.

Não havendo necessidade de explorar as demais trilhas dedicadas aos outros personagens, pois se reafirmam os procedimentos e efeitos, vamos a uma possibilidade extraordinária: a de que compositor e produção quiseram em dois ou três momentos tentar arriscar uma experiência anempática, ou heterodiegética. A primeira delas ocorre no silêncio que se dá alguns segundos antes da decapitação de Ned (penúltimo episódio). É o único caso, em toda a temporada, em que nenhum, mas absolutamente nenhum som é ouvido. Cessam os ruídos do povo, de pássaros, do mar, natureza, cidade, tudo. O silêncio é absoluto. É palpável, concreto e incomodativo. Este silêncio pode tanto ter um significado como ser simplesmente um artifício simples para a tensão. Dado o contexto de toda a temporada de não se fazer valerem os sons por si mesmos, isto passa a ser entendido não como um recado da direção, porém é atribuído à própria personagem. O silêncio é informação; o silêncio é solene (SCHAFFER, 2003). Mas aqui, pelo tratamento aplicado a todos os demais casos antes desse, assumimos que se trata de algo inerente à cena, portanto, a um distúrbio da própria personagem. Stark fecha os ouvidos para o mundo. O silêncio funciona de forma efetiva e eficientemente trágica e empática, mas é concebido subjetivamente como um efeito diegético.

Outro caso em que o silêncio assume presença palpável é quando Samsa é obrigada a olhar para a cabeça do pai, empalada; ela, ao voltar seus olhos (a câmera subjetiva) para a rua, vários metros abaixo, parece fazer cessar, como um maestro, o tema de fundo, fazendo com que os ruídos pareçam a trilha musical de um assassinato inevitável (empurrar para a morte o recém assumido sanguinário reizinho Joffrey). A câmera subjetiva, então, aliada ao silêncio, tem tanta força que parece assumir a

responsabilidade pela suspensão da tensão. Porém, tudo está tão bem integrado (áudio e imagem) que quase não se percebe sua presença, nem o quase silêncio.

#### **4.4.O caso Daenerys: de Drogo a draco**

O episódio é o primeiro, *Winter is coming*; e é, também, a primeira aparição de Daenerys Targaryen, mirando com olhar perdido o que se intui que seja alguma imensidão mais interior do que real. A música da cena anterior se mescla com a do corte para o enquadramento de uma janela, uma mulher de costas em plano americano, com uma paisagem agreste, e novo corte para a personagem, frontal, em plano próximo da personagem. Sua variedade de tons alvos, a brancura de pele, cabelos e figurino são provável símbolo de pureza, inocência e virgindade, que irão contrastar violentamente com as ‘provações’ dos episódios seguintes. O tema, que parece vir mesclado com o da cena anterior é “A Golden Crown”, de Viserys Targaryen (o irmão), e se mistura perfeitamente com o do ambiente, criando uma empatia perfeita, associada à expressão de total desamparo da personagem.

Este sentimento vago se explica pela trama. Eles se encontram na propriedade de Magister Illyrio Mopatis. Ele e seu irmão negociaram um acordo para ela se casar com Khal Drogo dos Dothraki. Viserys a deu para Drogo em troca de um exército de quarenta mil homens dos Khalasar, os quais ele planeja usar em sua invasão de Westeros. Sua irmã não tem escolha. Ela é acariciada pelo irmão, que a despe como se avaliasse uma mercadoria. (conforme analisado no capítulo anterior). Até esse momento, Daenerys não possui personalidade, assim como não possui tema sonoro. Parece um anjo de fumaça, quase sem materialidade, sem desejos e sem vontades. Há um harpejo que se sobressai sobre um fundo melódico suave toda vez que uma fala do irmão é proferida, dando um tom de ambiguidade e contraste entre o que ele diz e suas intenções, como age, ali, e a troca do corpo da irmã pelo trono. Daenerys, com o tema emprestado e a personalidade indefinida, caminha nua em direção à banheira de água fervente, como se encaminhasse para um sacrifício. Há contraste entre a beleza do arranjo (agora com a melodia definida) e o sujo ‘negócio’ em andamento, mas não chega a caracterizar heterodiegese, pois se cria profunda empatia com a cena simbólica de sacrifício.

Ainda neste episódio ocorre o primeiro encontro entre a ‘princesa prometida’ e o misterioso e bronco Khal, que surge embalado pela percussão característica que acompanha esta personagem. Estas percussões permanecem durante toda a cena de casamento e festividade (também ouvidas na cena de *A Golden Crown*, analisada no início deste capítulo), em simulação de ambiente tribal e hipnose xamânica, sempre acompanhada pela paisagem sonora da multidão em gritos de celebração e caos de multidão. Daenerys aceita uma variedade de presentes e recebe três ovos de dragão de Magister Illyrio, que lhe diz que foram transformados em pedra pela passagem do tempo. Sor Jorah Mormont, um cavaleiro de Westeros, traz livros sobre os “Sete Reinos” e oferece a Viserys seu serviço. Ela recebe um belo cavalo branco (mais tarde chamado Silver) de Drogo. A escala melódica lembra a escala árabe (remetendo possivelmente a uma impressão de mistério e sensualidade, paralelamente). Na noite de casamento, Daenerys comporta-se como se em um estupro consentido. E, embora subjugada e se explicita o contraste de tamanho entre o marido e a noiva, o tema mágico, misterioso continua não suscitando violência ou maldade.

No segundo episódio, temas e acompanhamentos parecem destacar mais a si mesmos do que dar força às cenas. É, por exemplo, o *leitmotiv* rítmico e de timbres não ocidentais de Khal, imposto a Daenerys. Ao fim da cena de marcha dos Dothraki, com os ruídos-metáfora, e as percussões sempre se mesclando aos ruídos símbolo do trotar dos cavalos, temos o mesmo expediente para o ‘trotar’ sobre Daenerys na cópula usual e bronca. O som dos tambores aumenta em intensidade e tempo, junto com velocidade e intensidade do próprio Khal, ao fundo, um uso sutil de cordas, abafado pelo ritmo, parece simbolizar as submersas personalidades e a vontade da esposa. Neste mesmo episódio temos o encontro entre Daenerys e sua serva, Doreah, ‘treinada’ nas casas de lazer de Lys, sobre como melhor agradar os homens. É aí que aparece o tema da personagem, nascido ainda da subserviência, mas que irá se transformar em domínio e manipulação. Novamente, a escala que lembram o sistema sonoro dos povos árabes, misteriosa e lenta, como um aprendizado do corpo e do sexo (imaginário das tendas árabes, nos filmes tradicionais). Quando o mesmo expediente é aplicado ao uso das novas ‘técnicas’ na prática, com o próprio Khal, iniciam-se também os tambores tribais em um evidente simbolismo de entrosamento. Os instrumentos falam entre si, assim como dialogam com os corpos. A palavra ‘diálogo’ pode ser estendida também e literalmente à língua, pois Daenerys também começa a aprender a língua dos Dothraki.

No terceiro episódio Viserys tenta reassumir o controle sobre a irmã. Na cena, que se inicia com a entrada de timbres de instrumentos de sopro não ocidentais de sopro ela é defendida por seus homens, e ela implora que o poupem, sob o olhar encorajador de Sor Jorah Mormont. O fundo musical retorna, porém bem menos audível, e se percebe a presença de cordas tornando o ambiente sombrio, antecipando o futuro de Viserys, que é humilhado sendo obrigado a andar todo o resto do percurso. Toda a música é até aqui claramente participativa, estimulando e realçando dramas, comportamentos e personagens. Daenerys descobre que está grávida do filho de Drogo e seguramente prediz que ela será um filho homem, para aprovação de Drogo. A melodia recorrente (que sugerem a escala árabe) sustenta e amplia a fala de Daenerys, que noticia a vinda da criança. A gravidez parece não só manter, porém reforçar a ligação entre eles.

No Episódio Quatro, as recorrências sonoras resumem-se aos efeitos rítmicos e na ampliação dos pequenos dramas. No episódio seis a presença da instrumentação continua a ser participativa, sem novidades ou personalidades. Têm efeito dramático diferenciado quando Daenerys recoloca os ovos no fogo, sem se queimar, pois tocam de forma cada vez mais espaçada. Há a possibilidade de um instrumento de sopro em notas também esparsas com a nítida finalidade de caracterizar o clima de mistério. Em cena subsequente, Daenerys come o coração cru de um garanhão diante dos olhos das Dosh Khaleen, as mulheres sábias de Dothraki. Elas cantam em cena sem instrumentos de acompanhamento, e ao morder o coração são quase indiscerníveis algumas notas espaçadas. Ela nomeia seu filho nascido Rhaego, em homenagem ao seu irmão morto, Rhaegar Targaryen. As Dosh profetizam que o filho de Daenerys será o garanhão que monta o mundo, o "Khal dos Khals", que unirá o Dothraki em uma única horda que invadirá todas as terras do mundo. A celebração, entretanto, privilegia em termos musicais e sonoros, o clã e o reinado, não a personalidade submissa de Daenerys. Cânticos estão em cena e os instrumentos vão aparecendo de forma ainda muito sutil.

Nos episódios sete, oito e nove temos a força rítmica, tribal, marcial e de timbres não ocidentais das percussões, que já se tornaram, por si sós, tema e quase são mais proeminentes que a própria presença da personagem Khal. Assim, a tentativa de assassinato (episódio Sete) de Drogo inverte sua decisão, e ela jura que irá liderar suas forças através do Mar Estreito e aproveitar os sete reinos em sangue e fogo. Enquanto

discursa com raiva, os tambores crescem e anunciam o clima de batalha junto aos os gritos dos Dothraki.

No oitavo episódio, o mesmo expediente de intensidade progressiva é utilizado. Um dos cavaleiros de Drogo, Mago, desafia-o para o combate. Drogo facilmente o mata, tambores exaltam sua força ao arrancar a língua de Mago. Entretanto, foi ferido. E, por fatalidade premeditada, vai ser tratada por uma das feiticeiras (magas) da tribo que ele recentemente devastara.

No Episódio Nove, tambores e sopros abrem a cena de plano geral na apresentação de dos Dothraki. Quando vai para o plano fechado e para as falas, a música para instantaneamente, como um ‘break’ que é sentido de forma artificial (quase heterodiegético: inusitado). O exército Khalasar marcha para o sul até a borda de uma grande terra desolada, mas as feridas de Drogo fazem com que ele caia de seu cavalo, um grave sinal de fraqueza entre os Dothraki.

O enredo do Episódio Dez é composto de vários fatos importantes. De acordo com Mirri Maz Duur, a feiticeira ‘contratada’, a criança é nascida deformada, com pele corajosa em couro, asas e um estômago cheio de vermes. Duur salva a vida de Drogo, mas o deixa em estado vegetativo. Duur admite que ela fez isso deliberadamente, em vingança, pelo saque de sua aldeia. O ritual que salvou Drogo tirou o poder de imortalidade do filho de Daenerys, causando sua morte e a aparência monstruosa de sua criança. Daenerys está visivelmente perturbada e, talvez, se sinta culpada por tudo. Ela é forçada a aceitar que ele irá ficar em estado vegetativo, e sufoca-o com um travesseiro em uma inversão de gênero com Otelo de Shakespeare. O ambiente é de terrível tristeza e desolação. Extradiegética, e de forma muito clara, há a presença de cordas e um timbre semelhante ao de um oboé. Há, também, a percussão tradicional simbolizando a partida de Drogo.

Quase em seguida, passamos para a cena de construção da pira funerária para seu corpo. A mesma estratégia de misturar ruídos simbólicos com metafóricos é utilizada aqui, no sopro do vento e possíveis vozes perdidas nesse mesmo sopro. O clima de tristeza cede, portanto, para o de mistério. Isso é reforçado pela presença de objetos icônicos da magia – os ovos de dragão. Daenerys coloca os ovos sobre a mesma pira e, ao mesmo tempo, amarra Duur a um dos pilares, para ser queimada viva, como

clara e simples vingança. Sor Jorah tenta persuadi-la, em vão, a não ficar ao lado do corpo do marido, pois certamente será também reduzida a cinzas. Ao se iniciarem as primeiras labaredas estalando, ouvimos a marcha dos tambores. A bruxa começa a cantar e imediatamente a gritar. Daenerys faz um breve incisivo discurso. Ela diz que os Khalasar são livres para ir, mas, se eles ficarem com ela, ela irá levá-los a um grande destino e, então, entra naquele grande labirinto em chamas.

Na manhã seguinte, revela-se que ela sobreviveu, e três dragões recém-nascidos se apegam ao seu corpo, os três primeiros dragões do mundo em um século e meio. Ser Jorah e os restantes dos Dothraki caem de joelhos, proclamando Daenerys sua rainha e líder. Todo o fundo musical entra em um crescendo misturando o tema em escala árabe, e vozes que simulam, mas não o são, um canto, apresentando-se como lamentos atonais. É um tema que, parece, não ter sido, até então, ouvido. Apresentam, de forma clara e contextualizada, o renascer (de fênix, mitologicamente) de Daenerys, a rainha dos dragões. A música aumenta de intensidade junto com o rugido dos dragões e, subitamente, há uma mescla com o tema de abertura de GOT, dando a impressão (ou, melhor, a certeza) de que ela agora fará parte de outros mundos e histórias, e que ela é destinada a conquistar o trono.

#### **4.5.O tema Daenerys: um medievismo limitado**

O acompanhamento sonoro-musical de Daenerys obedece a um *crescendo*, não só em intensidade, mas em complexidade. Preenche e intensifica o crescimento em intensidade dramática e também da complexidade da personagem, mas estritamente dentro da narrativa e em função das tramas do enredo. Não se descolam da estratégia de composição de GOT, qual seja a extradiegese empática por excelência, sutil, e nunca extrapolando os limites (volume) sonoros da própria cena. O caso de Daenerys mostra como uma personagem singular e de evolução tão radical pode ser tratada musicalmente de forma singular, mas nunca extrapolando os recursos que se têm usualmente disponíveis e o mundo em que ela foi concebida.

O vazio existencial da personalidade da princesa prometida é preenchida inicialmente pelo tema do irmão e pelo contraste com o caos rítmico dos Dothraki com suas simulações percussivas de compassos de guerra, trotar de cavalos e o próprio

batimento do coração, acelerando em função das situações de duelos e rituais de passagem. É o contraste entre o mundo exótico e bárbaro e o conforto da civilização: Daenerys está dividida da mesma forma.

É o mesmo jogo de contrastes conciliatórios que permite que os jogos de poder, a quase pornografia, as verdades cruas, os incestos, os assassinatos premeditados (ou não) convivam com os lugares-comuns dos trajes medievais imaculados, os castelos góticos, os personagens e reinos do imaginário tradicional, os diálogos teatrais, a previsibilidade do caráter e das personalidades. Uma dialética fácil em que o imaginário vulgar serve de acolhimento para um imaginário exótico e ambos se fortalecem a cada suspense de fim de episódio.

O próprio tema concebido para Daenerys, *Love in the Eyes*, parece servir menos para a personagem e mais para a cena, em si, e do despertar para a sexualidade. Essa cena, também, por si só serve para os mais diversos arquétipos, como o amor verdadeiro, o amor fingido, o amor homossexual, temas que interessam ao marketing das séries atuais. Importa dizer que este tema (embora preparado para ela e para esta cena) tem o mesmo peso, para a personagem, que os demais temas que não foram preparados para ela. Ela é uma espécie de espectadora, que aprecia, combina, usufrui de trilha musical que lhe é dada ou obrigada, sem nunca se obrigar a definir para si um papel definitivo.

Mesmo a cena final, que aponta para o renascimento da era dos dragões, criando novas possibilidades de encaminhamento, não só da narrativa, mas do próprio estilo e linguagem utilizadas (novos imaginários, portanto) é, do ponto de vista musical (o que nos interessa neste capítulo), uma fusão dos recursos utilizados, sem transbordamentos. Retornar ao tema principal da série, embora soe como clímax, é simples fechamento de um ciclo, que aponta para um novo começo e não o intercurso de uma nova modalidade de tratamento musical.

Daenerys, com sua característica de vítima e de rainha (potencial) funciona, na verdade, como coringa. A partir dessa atuação é possível para o compositor fazer exercícios sutis de combinações e de aplicação de trilhas e sonoridades. Entretanto, não extrapola nunca as condições tradicionais da composição musical de GOT: o jogo

dialético entre a identificação e o exótico, o empático e os timbres já esperados tanto pelo *marketing* quanto pelas várias camadas e expectativas da imaginação popular.

## 5. AUTORIA E CRIAÇÃO: UM JOGO DE MEDIEVISMOS (G.O.M.)

### 5.1.O Jogo dos especialistas

Segundo Martin Livingston,<sup>113</sup> dizer que se é especialista em Idade Média é uma simpática forma de entabular conversação com estranhos, já que – conforme atestam amigos – a maioria das pessoas é interessada, senão fascinada, a respeito do período medieval e eventualmente têm uma série de questões ou dúvidas a respeito do assunto. Dada a efervescência pop do tema (por causa da extraordinária popularidade da série televisiva baseada na obra de George R. R. Martin), a pergunta mais recorrente é o quão efetivamente medieval é *Game of Thrones*. De acordo com o pesquisador:

Não surpreende que a resposta dependa do que você acha que significa que algo seja “medieval”. Afinal, apesar do fato de que o rótulo seja tão frequentemente aplicado à série, nem os episódios de televisão nem os livros nos quais eles são baseados são na verdade passados em nossa Idade Média do mundo real - e não apenas porque Westeros e os dragões não são reais [...] No entanto, acho que o rótulo "medieval" não está nem um pouco errado (LIVINGSTON: 2015).  
114

Ele sugere, para que se entenda sua perspectiva, que se faça outro tipo de pergunta: qual seu filme favorito. Dá o seu próprio exemplo, por *Coração de Cavaleiro* (Brian Helgeland's: *A Knight's Tale*, 2001). Desde as cenas de abertura, as referências cinematográficas, de vestuário, musicais e de comportamento são uma colcha de retalhos de diversas culturas (de diversas épocas) que não pertencem ao período medieval. Entretanto, atuam em ressonância no conjunto. Tome-se de passagem, a cena de dança, que pode ser caracterizada como totalmente “não medieval”, pelo que perpassa o que se espera que seja uma dança medieval, com “instrumentos simples, movimentos lentos, uma total falta de paixão, [transformando-se em] uma celebração

---

<sup>113</sup> LIVINGSTON, Michael. “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018.

<sup>114</sup> Idem: “The answer depends, not surprisingly, on what you think it means for something to be “medieval.” After all, despite the fact that the label is so often applied to the series, neither the television episodes nor the books they are based upon are actually set in our real-world Middle Ages—and not just because Westeros and dragons aren’t real [...]. Nevertheless, I think that the “medieval” label isn’t the least bit wrong.”

alegre de exuberância juvenil, enquanto a turma dança ao som de ‘Golden Years’, de David Bowie”<sup>115</sup>. E, entretanto dá-lhe a impressão de ser “uma das coisas mais medievais”<sup>116</sup> que ele já viu. Em uma pergunta retórica, o autor, de certa forma, expõe uma das principais características do neomedieval, que é a verossimilhança como garantia estrutural e de coerência interna:

Como isso é possível? Porque, assim como a obra de arte dos pré-rafaelitas, a música de Wagner ou a arquitetura do Castelo da Cinderela, da Disney, o filme captura certos elementos medievais muito reais e históricos [...] E os recria em uma inteiramente nova, inteiramente original visão do período, que, portanto, fala mais diretamente para com o nosso. Essa cena de dança é tão maravilhosa porque usa os motivos e os meios da Idade Média, porém os integra às expectativas de nosso mundo moderno. Em outras palavras, a dança captura o verdadeiro espírito da dança medieval por não nos apresentar uma legítima dança medieval. (LIVINGSTON: 2015)<sup>117</sup>

A mesma performance nos é oferecida, no filme, nos créditos de abertura, com uma cena de justa que não corresponde aos torneios medievais, senão às nossas expectativas do que e como seriam esses torneios, e algumas liberdades criativas e concessões à contemporaneidade (como os movimentos de “hola” da plateia e a bêbados sem camisa). O pesquisador entende que o filme não nos oferece uma verdade indefectível ou historicamente verificável, porém uma familiaridade que nos contenta e às nossas expectativas. Essa seria “exatamente” a estratégia de George Martin, autor das novelas que deram origem à série televisiva, naquilo que caberia melhor a classificação de fantasia histórica. Sua influência e referências nos relatos históricos seriam tacitamente reconhecidas já que nos acostumamos à ideia de que o autor procede a leituras e pesquisas históricas para compor seus trabalhos:

---

<sup>115</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018. “Simple instruments, slow movements, an utter lack of passion—to a joyous celebration of youthful exuberance as the gang boogies to the tune of David Bowie’s ‘Golden Years.’”

<sup>116</sup> Idem: “one of the most medieval things”.

<sup>117</sup> Idem: “How is that possible? Because like the artwork of the pre-Raphaelites, the music of Wagner, or the architecture of Disney’s Cinderella Castle, the film grabs certain very real, very historical medieval elements (including Geoffrey Chaucer!) and then re-imagines them into an entirely new, entirely original vision of the period, one that thereby speaks more directly to our own. That dance scene is so marvelous because it uses the motifs and milieu of the Middle Ages, but it welds them to the expectations of our modern world. In other words, the dance captures the true spirit of the medieval dance by not giving us a true medieval dance”.

Martin é, segundo os depoimentos, um leitor voraz da História, e essa amplitude de conhecimento permeia suas páginas e, a partir delas, a tela da televisão. Costuma-se dizer que suas rivalidades dinásticas estão enraizadas na Guerra das Rosas (1455-1487), quando milhares de homens e mulheres morreram no confronto brutal entre as Casas de Lancaster e York, enquanto cada um buscava o trono da Inglaterra. Mas não é tão simples quanto uma equação matemática: Martin Starks e Baratheons não se igualam aos Yorks históricos, e seus Lannisters não são iguais a Lancasters (apesar de certa familiaridade ortográfica). Martin não se envolve em associações diretas entre o mundo real e o seu mundo fictício. Assim, enquanto o Robert I Baratheon, de Martin, tem várias semelhanças impressionantes com o primeiro rei York, Edward IV (1442-1483), sua esposa, Cersei Lannister é ao mesmo tempo inspirada na esposa de Edward, Elizabeth Woodville, e em uma de suas amantes Jane Shore. (LIVINGSTON: 2015)<sup>118</sup>.

Entretanto, observa que nem todas as fontes em MARTIN são medievais, tampouco se utiliza de recursos estritamente históricos para estruturar sua narrativa ou justificar comportamentos de suas personagens. A influência da tecnologia do período moderno é visível em seus textos, haja vista que as ferramentas e utensílios utilizados muitas vezes parecem mais avançados do que aquela usada no período medieval (é de se fazer notar o uso de telescópios, em um período supostamente datado séculos antes de Galileu). Talvez o quesito “Fantasia” – enquanto gênero – não seja a justificativa para esse tipo de liberdade, já que se trata de operacionalizar certos procedimentos e efetivar o funcionamento de certas engrenagens sociais, que dependem da existência dessa tecnologia, ou mesmo do funcionamento da narrativa. Na mesma esfera do trato social, observa-se que o trânsito de comerciantes e o tráfego de produtos atinge uma esfera mais globalizada do que aquela registrada pela opacidade e sedentarismo do período efetivamente feudal, em que as relações e trânsitos eram mais opacos, senão totalmente estanques. É de se observar também, que o medievalismo dos produtores, extrapola o

---

<sup>118</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018. “Martin is, by all reports, a voracious reader of history, and that breadth of knowledge permeates his pages and, from them, the television screen. It’s often said that his dynastic rivalries are rooted in the Wars of the Roses (1455-1487), when thousands of men and women died in the brutal clash between the Houses of Lancaster and York as each sought the throne of England. But it’s hardly as simple as a math equation: Martin’s Starks and Baratheons don’t equal the historical Yorks, and his Lannisters don’t equal Lancasters (despite a certain orthographic familiarity). Martin doesn’t engage in one-to-one associations between the real world and his fictional one. So while Martin’s Robert I Baratheon has a number of striking similarities with the first Yorkist king, Edward IV (1442-1483)—his wife Cersei Lannister is at once modeled on Edward’s wife, Elizabeth Woodville, and on one of his mistresses, Jane Shore”.

medievalismo mais estrito – historicamente falando – quando, por conta dos efeitos cênicos recriam-se exércitos de centenas de milhares de soldados organizados em campos de batalha. Assim é que o autor de *A Song of Ice and Fire* pode ter “plantado” sua semente criativa na idade média, porém espraia as condições de medievalismo às possibilidades de reconstrução do mesmo:

A visão do autor cresceu muito, muito mais forte do que isso. As vastas terras de Martin (juntamente com o filme de Helgeland [Coração de Cavaleiro] e os outros exemplos dados acima) são, na verdade, o que chamamos de “medievalismo”, onde uma obra mais moderna olha para trás e refaz elementos particulares da Idade Média em uma nova construção imaginativa (LIVINGSTON, 2015)<sup>119</sup>.

Entendendo-se que o “medievalismo” de LIVINGSTON queira expressar essa capacidade criativa do escritor e sua Liberdade quase irrestrita, cumpre afinar aqui o nosso **medievismo** justamente com o compromisso de se colocar como traço distintivo o jogo dialético do que se deseja medieval (ou aquilo que é predefinido como tal) e funcionar como árbitro desse jogo. Portanto, se para o ensaísta, o “medievalismo” se afirma pela criação para além do que pretende seja o medieval, em brilhantes cores, o que entendemos por **medievismo** passaria a ser justamente a resistência a essa extrapolação, o traço mais complexo e indefinido que serve de e à caricatura, aquilo que resiste como realmente medieval em contraste com o que se sabe ser a criação ficcional e que aponta justamente para o mistério de onde emerge a elucidação em tons claros e distintos. Para LIVINGSTON, o escritor age como um colecionador de “Melhores Momentos”.

[Toma] os pedaços mais suculentos do mundo medieval, aprimoraram-nos em alta definição, acrescentaram algumas novas trilhas e então os incorporaram por meio de sua própria criatividade a um mundo pseudo-medieval que - porque é o que queremos ver, o que

---

<sup>119</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018. “[...] it is hardly confined to that space. The author’s vision has grown much bigger, much bolder than that. Martin’s expansive lands (along with Helgeland’s film and the other examples given above) are, in point of fact, what we call “medievalism,” where a more modern work looks back upon and refashions particular elements of the Middle Ages into a new imaginative construction.”.

queremos imaginar - é de certo modo mais "medieval" do que a coisa real. (LIVINGSTON, 2015)<sup>120</sup>

Dessa forma, LIVINGSTON caminha no sentido de uma necessidade de identificação, de uma empatia, de um pacto ficcional em que compete tanto a autor como a espectador preencherem as lacunas de uma narrativa (supostamente com respaldo histórico) com suas próprias expectativas (no caso da construção narrativa – as continências e desígnios das personagens e suas vicissitudes) e com os contextos do mundo contemporâneo. Veremos que LARRINGTON, Carolyne, há de discordar (mais adiante) dessa perspectiva, e vamos aventar a possibilidade, adiantá-la, de que a desidentificação, por sua vez, possa ser justamente o aspecto mais sedutor de um **medievismo** que vai de encontro um medievalismo previsto ou antecipado (o próprio MARTIN vai fazer menção a isso). Se o processo de empatia cai bem para a apreciação do efeito estético das novelas televisivas em geral, assim como dos romances (ambos de grande aceitação por um grande público), não necessariamente se aplica à definição de medievismo pretendida (e nem do medievalismo apontado). Embora desejadas, as incontinências e o aflorar de instintos primitivos e outras atitudes mais toscas, violentas ou rudimentares, não seriam muito práticos no mundo contemporâneo, nem tampouco realizáveis em ambientes civilizados. Ocorram eventual e fugazmente no nível do desejo ou do imaginário, não são sedutoras como projetos de vida ou de satisfação ainda que momentânea. Daí que o medievismo que se quer ver em Martin não corresponde a esse medievalismo que LIVINGSTON vê em seus trabalhos.

[Os medievalismos] podem ser construídos de quem nós fomos, mas eles se tornaram entidades vivas e que falam de quem somos hoje e quem queremos ser amanhã. A Cersei manipuladora pode ter suas raízes nas figuras do nosso passado, mas ela é mais assustadora porque ela é muito familiar ao nosso presente. (LIVINGSTON: 2015).<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018. “The juiciest bits of the medieval world, enhanced them into high definition, added some new tracks, and then subsumed them through his own creativity into a pseudo-medieval world that—because it is what we want to see, what we want to imagine—is in a sense more ‘medieval’ than the real thing”.

<sup>121</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>.

E essa familiaridade é tão patente que chegamos a conhecer as personagens como se participássemos de uma comunhão de desejos, patologias ou comportamentos de nível universal, e a compreensão fosse tácita, tanto por essa própria comunhão quanto pela alteridade, de forma construtiva.

Nós conhecemos todos eles. As obras de Martin cortam o âmago de nossas próprias cosmovisões culturais, políticas e religiosas da maneira que só uma fantasia pode: não é no espelho, afinal, que vemos a verdade de nós mesmos; é nos olhos de estranhos em terras desconhecidas. (LIVINGSTON: 2015).

Entretanto, tomando a imagem do espelho para usar o mesmo conceito de empatia, poderíamos afirmar justamente o contrário (o simétrico, diríamos, para o espelhado): que a identificação está justamente na não identificação e a nossa empatia reside em nos surpreendermos com comportamentos peculiares e inusitados em ambientes e pessoas familiarmente medievais. Aí residiria esse medievismo empático: no jogo dialético entre o que reconhecemos que querem nos fazer entender como o vagamente, o estritamente, o historicamente correto medieval e aquilo que nos surpreenda por ser, aí, sim, verdadeiramente medieval, mas que nunca o saberemos, porquanto sabemos que estamos em um mundo ficcional e aquele outro mundo está irremediavelmente perdido. O medievismo está nesse jogo, nessa tensão, porque, se o espectador quer ser enganado e essa expectativa é uma consciência e não uma inconsciência de autohipnose, ele quer, no fundo, é não ser enganado. Mas como a verdade é inalcançável por definição (e limitação histórica) o *frisson* reside onde somente ele pode existir (como em todo jogo dramático), ou seja, na tensão. Nesse jogo interessa ao espectador tanto saber o que é medieval quanto estabelecer uma relação dialética com aquilo que ele sabe que o autor (criador do show) cria para o seu prazer (do espectador, seu próprio e para a história). E é, portanto, por flunar entre as subjetividades da recepção, que o autor cai em contradição, mal disfarçada em uma pergunta retórica.

---

Acessado em 12 de nov. de 2018.. “[...] might be built of who we have been, but they have become living and breathing entities that speak of who we are today and who we want to be tomorrow. The manipulative Cersei might have her roots in the figures of our past, but she is most frightening because she is all too familiar to our present.”

Então, o quão medieval é *Game of Thrones*? Não muito, felizmente, e ainda assim - como aquelas explosões de lanças em *A Knight's Tale* - é real para a verdade de nossas imaginações e expectativas. E, pelos deuses deste mundo ou daquilo, é essa não realidade que a torna verdadeiramente maravilhosa. (LIVINGSTON: 2018).<sup>122</sup>

Demos ênfase às falas de LIVINGSTON não para só e claramente criticar negativamente suas considerações acerca da empatia de um público e sua relação de ação e reação – mediante expectativas e contextos - para com o “medievalismo” (não muito precisamente definido). Elas foram aqui colocadas com o propósito de servirem de contraponto para a nossa intuição – pouco a pouco, mais afinada – de um medievalismo em GOT e em MARTIN que parece ter menos a ver com um horizonte de expectativas de um público ávido por medievalismos do que uma estrutura narrativa informada por e debitaria da estrutura das novelas e séries televisivas. Se não podemos afirmá-lo de imediato (mesmo porque as relações biografia e obra são relativas e discutíveis, e é o que dizíamos) assumimos provisoriamente a postura cautelosa de LARRINGTON, em seu livro *Winter is coming* (LARRINGTON: 2016),<sup>123</sup> quando nos diz, já em prefácio, que não tem a intenção de perscrutar as fonte do autor do livro, nem, tampouco rastrear as influências diretas sobre os roteiristas David Benniof. Sua perspectiva é respeitosa:

[Pretendo pagar] tributo à notável construção do mundo que os livros e o espetáculo alcançam, criando um mundo (o 'Mundo Conhecido' no jargão dos fãs) que atinge todo tipo de ressonância com a cultura da Europa e da Ásia medievais. (LARRINGTON: 2016).<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018. “So how medieval is *Game of Thrones*? Not very, thankfully, and yet—like those exploding lances in *A Knight’s Tale*—it’s real to the truth of our imaginations and our expectations. And, by the gods of this world or that, it’s this non-reality that makes it truly wonderful”.

<sup>123</sup> LARRINGTON, Caroline. *Winter is Coming*. London, New York: I.B.Tauris, 2016. p. XI. Disponível em [https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=SsKPCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=game+of+thrones+%22medieval+world%22&ots=fyYyV0hOPX&sig=I8eWiNjlvqLp6fdIPKoUCaktZK4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=game%20of%20thrones%20%22medieval%20world%22&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=SsKPCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=game+of+thrones+%22medieval+world%22&ots=fyYyV0hOPX&sig=I8eWiNjlvqLp6fdIPKoUCaktZK4&redir_esc=y#v=onepage&q=game%20of%20thrones%20%22medieval%20world%22&f=false)

<sup>124</sup> LARRINGTON, Caroline. *Winter is Coming*. London, New York: I.B.Tauris, 2016. p. XI. “[...] tribute to the remarkable world-building that the books and the show achieve, creating a world (the ‘Known World’ in fan parlance) which strikes all sorts of resonances with the culture of medieval Europe and Asia”.

E é no mesmo tom de não falsa modéstia, e de historiadora consagrada, que prossegue comentando que o livro, de certa forma, é um resultado de diálogos, ou, de uma forma mais coloquial, o que acontece quando fãs medievalistas de GOT se juntam para discutir “O que Westeros e Essos têm em comum tanto com o mundo medieval histórico quanto com o mundo mais arcanoso e vívido da imaginação medieval: paralelos, reminiscências, estruturas e entendimentos compartilhados” (LARRINGTON: 2016, p. XIII).<sup>125</sup>

Segundo, ainda, a autora, só atualmente torna-se distinta a apreciação entre o livro e o show, de modo a se poder falar em recensões distintas. Entretanto essa distinção não nos afeta necessariamente porque o que aqui distinguimos de MARTIN é justamente o que ele afirma que resiste de sua obra no show, sem embargo de todo o jogo de forças e de traduções que implicam a transformação do texto em audiovisual. O que destacamos e analisamos do autor – ou pelo menos pretendemos depreender de seus depoimentos – é justamente sua perspectiva em relação aos resultados do produto audiovisual em si, a partir do qual ele revela suas intenções originais em relações ao texto, e sua briga (“fight for”, como veremos adiante) pela manutenção de suas essências enquanto narrativa, construção de personagens e criação de mundos ficcionais.

## 5.2.Os Jogos da Autoria

Esses mundos ficcionais que o influenciaram, segundo seu depoimento de 2012<sup>126</sup>, são os mundos fantásticos da ficção científica das séries de televisão dos anos 1950 e 1960. Sua formação de leitor é debitária de da leitura intensiva (concentrada em autor ou gênero) e da leitura extensiva (variada, curiosa e ativa), mas permanente e, até certo ponto, exagerada. Fez jornalismo, pela necessidade de aprender uma profissão, onde aprendeu a cortar ou ter cortados os adjetivos. A pequena experiência como

---

<sup>125</sup> Ibidem, p. XIII.

<sup>126</sup> MARTIN, George. [entrevista]: “GEORGE MARTIN/ MASTER CLASS/ HIGHER LEARNING”. TIFF Bell Lightbox March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. George R.R. Martin joins students and faculty to discuss his celebrated novels' adaptation to the small screen as HBO's Game of Thrones. This Higher Learning event was held on March 13, 2012 at TIFF Bell Lightbox”.

repórter fez com que ele deixasse de ser, ainda que por um pequeno momento, um garoto tímido enfiado nos livros e nos mundos imaginários. Mas a sua influência sempre foi a da ficção científica e a do terror. Sua incursão nos roteiros televisivos e em Hollywood é anterior à emergência meteórica de GOT, datando de 1989, com o show *The Beauty and The Beast*, mas considera-se essencialmente um escritor de livros, e é nesse *métier* que ele assume ter a real liberdade de condução de narrativas e de elaboração de ambientes, atmosferas e cenários efetivamente independentes.

Eu certamente aproveitei meus dez anos em Hollywood. Eu aprendi muito com isso. Foi muito valioso para mim em vários aspectos, não só financeiramente [...] Como escritor, aprendi coisas. Mas eles também eram frustração. Não há dúvida de que, embora trabalhar na televisão e nos filmes requeira um certo temperamento e habilidades que os escritores e escritores de livros não necessariamente precisam ou frequentemente têm. (MARTIN: 2012).<sup>127</sup>

Entretanto – e este é o ponto que nos interessa – o grande problema, segundo o autor, são as políticas. E a questão das políticas, na produção televisiva, pode ser bem diferente do diálogo construtivo. Se ele admite que houve editores que dialogavam e diziam que algo não funcionava - e ele dava ouvido a eles – entretanto é categórico ao afirmar que escrever é simplesmente sentar e trabalhar. O ambiente de produção do audiovisual (especificamente está a tratar da Televisão) favorece um jogo de poderes entre todas as pessoas no estúdio, na rede, os padrões e práticas e os departamentos competentes. Há, ainda, na descrição de MARTIN os atores e diretores e produtores – e, com isso, confessa ser, algumas vezes, muito difícil fazer o bom trabalho, por causa do conflito entre as ideias que aparece e emergem a todo o momento de todas as instâncias. Na sua perspectiva e experiência, o autor – imerso nesse tipo de ambiente - tem que ter uma atitude diferente, não de fazer o bom trabalho, mas segundo ele de “brigar pelo seu trabalho”. E isso não deveria ser um atributo nem inerente tampouco necessário ao

---

<sup>127</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “I certainly enjoyed my ten years in Hollywood. I learned a lot from it. It was very valuable to me in a number of ways not only financially [...] as a writer, I learned things. But they were also frustration. There’s just no doubt that while working in television and films requires a certain temperament and skills that prose writers and book writers doesn’t necessarily need or often have. [16m22s a 17n09s].

escritor; em outras palavras: “certo [tipo de] temperamento que escritores [...] não precisam ter”. (MARTIN: 2012).<sup>128</sup>

Daí a importância de sua experiência inicial com *Beauty and Beast*<sup>129</sup>, de 1987, que deu a ele a experiência que ele viria a utilizar nos próprios livros, posteriormente. Teve que aprender a trabalhar com o *act break* (a cena de impacto ou suspensão que finaliza o ato, antes do intervalo comercial) e a escolher os melhores *cliffhanger* (ver Capítulo 1), que não necessariamente precisam ser um “twist point”, uma nova revelação para a trama ou, mesmo, somente extraordinária ou um pedaço de informação para a construção de um sentido ou um passo para a elucidação de um mistério. Temos, portanto, uma espécie de retroalimentação que explica um pouco da atração de produtores e roteiristas pelo romance (novel) *A Song of Ice And Fire*, haja vista que as estratégias de captura de atenção, de suspensão e encadeamento de nós narrativos decorre não de suas leituras e experiências com a leitura e a escrita de novelas e romances, como se interpenetram da experiência com e assistência de séries televisivas. Seus leitores e seus espectadores (de romances e/ou de séries) compartilham de gosto por e reconhecimento dessas estratégias, tanto em uma mídia quanto em outra, haja vista o contexto histórico cultural contemporâneo em que essas trocas e diálogos são muito mais assíduos. Ele confirma essa troca de experiências e leituras:

A estrutura de *A Song of Ice and Fire*, com seus pontos de vista narrativos e os cortes entre esses pontos de vista, e todos eles terminando com cliffhangers ou pontos de convergência... É uma estrutura que aprendi na televisão. Você não vai ver isso em meus romances anteriores. Trabalhando para a rede de televisão, você tem que ter um bom jeito de encerrar um capítulo ou um ato e, às vezes, é difícil, quando você está projetando a sua história, chegar a essas quebras de ação, mas, você sabe: é por isso que os grandes livros atraem. (MARTIN: 2012).<sup>130</sup>

---

<sup>128</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “Certain temperament that prose writers doesn’t have do have” [este afirmação é dita duas vezes seguida pelo escritor, daí que também a repetimos reforçando o contexto].

<sup>129</sup> *Beauty and the Beast* é uma série televisiva de Fantasia e Drama lançada inicialmente pela CBS em 1987. Seu criador, Ron Koslow's, fez uma atualização do conto de fadas de mesmo nome.

<sup>130</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “...the structure of song of Ice and fire with his viewpoint things and cutting between the viewpoints and al of them ending with cliffhangers or interesting points It’s a structure I learned in television. You wont see it in my earlier novels. Working for

Vale anotar (talvez para uma análise posterior), que espanto não é catarse, surpresa não é tensão e suspensão não é preparação de clímax. Embora tanto o autor e romance quanto o roteirista (e/ou adaptador) de série televisiva se utilize de elementos da arte dramática, sua utilização na estrutura do roteiro e sua realização efetiva no produto audiovisual não ratificam uma prática dramatúrgica nem, tampouco, se registram em arte dramática. São artifícios e estratégias convenientes e partilhadas pelos gêneros em questão, mas que, entretanto, não se confundem, embora possam se alimentar dos mesmos princípios ou lograr objetivos análogos. O diálogo é um exemplo disso. Segundo MARTIN teve grande influência para ele (talvez tanto quanto a exclusão de adjetivos e advérbios pelo professor de jornalismo) ouvir os atores falando o seu próprio texto quando se está *on stage* acompanhando os ensaios:

Eu olho para os meus primeiros roteiros e olho para aqueles discursos de que ocupam uma parte substancial da página [...] Você consegue muito mais legibilidade especialmente para o público contemporâneo se os personagens não estão dando discursos uns aos outros, mas estão tendo mais diálogos em trocas curtas. (MARTIN: 2012).<sup>131</sup>

E essa legibilidade, por depoimento do próprio autor e pelo que podemos inferir do sucesso da série e do livro, decorrem antes da intenção de se ter essa legibilidade e da conseqüente aceitação do público do que da necessidade de dialogar com uma possível tradição do medieval em literatura, História ou audiovisual. Vemos com HUIZINGA, especialmente no seu Primeiro Capítulo – “O teor Violento da Vida” - que não só os atos sociais e os acontecimentos da vida, em sua característica flagrante de distinção vivacidade e traços definidos eram solenes e revestidos de rituais. Religiosos, tradicionais, sociais, todos tinham seu tempo, atenção e discurso. O enorme desvelo,

---

network television you have to have act breaks [e ali ele aprendeu que isso é ] a good way to end an chapter or an act and sometimes it's pretty hard when you are designing your story to come up with those act breaks but you know that's why you get the big books”.

<sup>131</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “I look at my earliest scripts and I look at those long speeches that take up a substantial chunk of the page [...] you get much more readability especially for contemporary audience if the characters aren't giving speeches to each other but are having much shorter back-and-forth kind of dialogue.” [23m10s].

devotamento ou entusiasmo pela fala de pregadores, beatos ou homens de fé nos dão a imagem de um séquito de leitores ávidos e concentrados, necessitados de uma fala estruturada, mais do que carentes pela salvação (embora ambas as instâncias possam se misturar e evidentemente se misturem). Portanto, poderíamos até estar tentados a entender o medievismo de MARTIN, neste caso, como uma dialética com um medievalismo histórico de oratória (discursos e pregações) que nos registra HUIZINGA, tanto quanto uma herança até certo ponto coerente de um medieval audiovisual com monólogos explicativos românticos, mas estacamos prudentemente no depoimento do autor: trata-se de um aprendizado dentro das estratégias da escrita.

Da mesma forma, poderíamos estar tentados a concluir (e, portanto, confundir) certas ações não convencionais das personagens, atitudes violentas ou reações inesperadas com uma nova revelação do medieval ou, como estamos tentando costurar o conceito, um medievismo dialético em que importa revelar novas instâncias do medieval ao contrastar fortemente com o esperado ou tradicional. Entretanto o próprio MARTIN nos conta, através de seu curto relato biográfico, que não tinha sido essa sua intenção específica tampouco seu objetivo. Quando perguntado pelo apresentador do programa<sup>132</sup> se o *Game of Thrones* não é como outros livros com que ele poderia ser comparado ou, mesmo com outros shows, pelo fato de ele quebrar convenções, MARTIN simplesmente responde que “sempre gostou de quebrar convenções”, embora “ame os gêneros”. Ele não é “o tipo de sujeito cujo objetivo é queimar tudo e deitar tudo abaixo com um lança-chamas”. Ele “ama a ficção-científica e ama a fantasia”.<sup>133</sup> Mas vale o registro biográfico que ele nos dá quando conta de suas lembranças de estar com sua mãe [24:50] assistindo no sofá de casa, as séries televisivas da década de 1960 e de sua mãe o tempo todo, para cada fala, cada personagem prevendo suas falas seguintes e suas reações. Isso para todos os seriados. Exceção feita ao *Twilight Zone* (no Brasil, conhecido como *Além da Imaginação*) com seus famosos finais surpresas (*twist end*). A série, quando revisitada e, mesmo, adaptada para os anos 1980 não logrou o mesmo sucesso porque a audiência se tornou mais sofisticada, assim como se tornou cada vez

<sup>132</sup> Cf.: MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March. 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>.

<sup>133</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “I always like to break conventions. I mean I love the genres. I’m not the guy who’s trying to burn everything down with a flamethrower I love science fiction I love fantasy” [24m10s].

mais difícil fabricar finais inesperados que efetivamente funcionem e que sejam efetivamente genuínos (no sentido de pertencerem à história como estrutura e não como algo colocado somente para causar espanto).

A cena que causa esse tipo de espanto e é emblemática é justamente o *plot end* do primeiro episódio da primeira temporada, em que uma criança de dez anos é empurrada do alto de uma torre após testemunhar uma cena de incesto em sexo explícito. Martin se pronuncia a respeito disso explicando que é surpreendente para o público justamente porque o capítulo é escrito do ponto de vista do garoto e é isso que causa a surpresa. Lembrando-nos de que a estratégia narrativa do romance está justamente em distribuir entre os capítulos os focos narrativos, isto é, as personagens (naquele capítulo) principais, porque em torno delas é que giram os acontecimentos, a surpresa decorre do fato de logo no início acontecer algo como se fosse efetivamente matar o narrador. Dentro da perspectiva de surpreender legitimamente, é totalmente coerente. Tanto que o autor arremata afirmando que “**escrevemos o que queremos ler!**”<sup>134</sup> [grifo nosso].

### 5.3.O jogo dos Medievismos

Tal afirmativa estabelece (pelo menos do ponto de vista do autor) uma ausência. E aqui é um ponto em que as intuições parecem convergir para registrar um medieval presente nos imaginários populares tanto quanto nas tradições veladas: a violência. Esta, entretanto, carecia de uma apresentação mais explícita; e é na forma (não na sua essência) e nos moldes não velados em que ela nos é apresentada que parece residir, senão essa novidade, pelo menos o efeito particular de GOT e, respectivamente, de *A Song of Ice and Fire*. A clareza dos traços e a surpreendente descomplicada cotidianidade com que ela transparece parece, a princípio remeter-nos novamente a HUIZINGA, quando acerca das crueldades e à natural aceitação e até prazer do próprio povo em assisti-la, nos revela que

---

<sup>134</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. Acessado em 10 de nov. 2018. “We write what we want to read”.

O que mais nos impressiona [...] é sua brutalidade e malvadez. A tortura e as execuções são contempladas pelos espectadores como as diversões de uma feira. Os cidadãos de Mons compraram um salteador por alto preço para terem a satisfação de o verem esquartejar, ‘com que o povo se divertiu mais do que se um novo corpo santo se tivesse erguido de entre os mortos’. Os habitantes de Bruges, em 1488, durante o cativo de Maximiliano, não se cansaram de ver as torturas infligidas aos magistrados suspeitos de traição num tablado erguido no meio do mercado. Negava-se aos desventurados o golpe de misericórdia, que eles imploravam, para que o povo pudesse continuar a deleitar-se com os seus tormentos. (HUIZINGA: 1978, p. 25).

E essa violência clara, natural e cotidiana deveria ser algo legítimo de se mostrar. Se o autor conseguiu que ela ao menos em cenas específicas estivesse presente (e surpreendesse) foi, entretanto, uma conquista tardia. Compara a série atual com suas primeiras incursões em *The Beauty and The Beast*, quando não podiam mostrar nem sangue nem violência, estabelecendo que “há uma obrigação de apresentar a violência honestamente”. Na citada série da década de 1980 ela era camuflada entre sombras e sugestões quando na verdade “Vincent” (a personagem da “Fera”) estava “matando as pessoas e as eviscerando completamente”<sup>135</sup>, enquanto, paralelamente tratava a base de rosas a sua contraparte.

A vida era tão violenta e tão variada que consentia a mistura do cheiro de sangue com o das rosas. Os homens dessa época oscilavam sempre entre o medo do Inferno e do Céu, e a mais ingênua satisfação entre a crueldade e a ternura, entre o ascetismo áspero e o insensato apego Às delícias do mundo, entre o ódio e a bondade, indo sempre de um extremo ao outro (HUIZINGA: 1978, p. 28).

Entretanto, se a primeira série (por mais que seu título insinue esse contraste) parece carecer de sangue, o segundo, em contrapartida substitui as rosas por qualquer outra forma de simbolismo que parece variar de personagem para personagem, desde um senso de valor cavalheiresco, romântico, até o próprio desejo de vingança. Desse ponto de vista, GOT (ou *A Song of Ice and Fire*) parece convergir para o medievalismo

---

<sup>135</sup> MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>. “[...] there’s an obligation to present violence honestly and to present it as things like this – as the knife in the eye. [...] Vincent was killing people He was ripping people apart” [40m00s].

tradicional e os intuitos que informam as ações mais ousadas tanto nos modernos quanto nos pós-modernos (e perpassam quaisquer neomedievalíssimos, por serem quase argumentos ou *leitmotiv* para as ações e narrativas), porém, aqui temos um acréscimo ou, se assim podemos chamar: uma mistura ou turvação. Esses nobres valores (a “Guerra das Rosas” seria uma associação simbólica e por palavras que não iremos explorar) se confundem não só como jogo de poder mais retilíneo e direto como também com a cobiça mais rasteira e mais básica.

A ambição, por outro lado, nem tem esse caráter simbólico, nem tem aquelas relações com a teologia. É um puro pecado mundano, o impulso da natureza e da carne. No fim da Idade Média, as condições do poder alteraram-se pelo acréscimo da circulação da moeda e o ilimitado campo aberto a quem quer que desejasse satisfazer a sua ambição de amontoar riqueza. Para esta época, a cobiça torna-se o pecado predominante. A riqueza não tinha adquirido ainda a feição impalpável que capitalismo, baseado no crédito, lhe daria mais tarde; o que subjuga a imaginação é ainda o tangível ouro amarelo. O poder da riqueza é direto e primitivo; não é enfraquecido pelo mecanismo de uma automática e invisível acumulação através dos investimentos; a satisfação de ser rico tem fundamento no luxo e na dissipação ou na bruta avareza. (HUIZINGA: 1978, p. 25).

Mas, dentro do ficcional, a indistinção entre o que é valoroso e o que é desculpa, o que são altos princípios e o que é usura, o que é medo e reação e o que é valentia ou coragem. Essas são as nuances indiscerníveis do que vai dentro da psicologia mais íntima da personagem que as cria exatamente fora do padrão da personagem tipo, isso é o que nos remete a uma nova dialética entre o nosso conceito de medievalismo e o medievalismo quase explícito. O medievalismo estaria na cobiça, o medievalismo no conflito com os valores simbólicos; o medievalismo estaria na luta de poder, o medievalismo está na ação singular e na imprevisibilidade da personagem. Essa imprevisibilidade é uma garantia da surpresa, o contorno mais realista e ao mesmo tempo mais inusitado e a profundidade psicológica que garante o status de boa narrativa ao trabalho. O medievalismo de GOT encontra-se nesse jogo entre o instinto básico que caracteriza o “pecado mundano” da cobiça dentro de um panorama histórico medievalista (revisitado), o jogo de poderes no senso enxadrístico e político mais amplo (o que também caracterizaria um medievalismo realista, ou pós-moderno) e o pecado original da cobiça comum a qualquer personagem. E nesse jogo dialógico que existe dentro da construção narrativa, entre as análises de caráter medievalista e nos

confrontos de expectativas de leitura que reside o medievismo de personagens e cenário elaborados na narrativa.

O medievismo de MARTIN (e o que transparece em GOT) está também e sempre nesse escape, por vezes sinuoso, por vezes direto que ele provoca, que ele cria, que arquiteta ante qualquer possibilidade de amarra ou de classificação que (por caracterizar o estilo) redundaria em limitação da possibilidade de criação. Tanto que o próprio jogo de poderes, que tanto se enfatiza como sendo uma das características mais distintivas de GOT acabaria por se tornar ela mesma um limitativo de seu medievismo diferenciado, acabando por reduzi-lo a um livro histórico ou político. Em entrevista a Laura Müller<sup>136</sup>, o autor nos afirma que “sem dragões [seria] é tudo uma questão de quem pode arregimentar os maiores exércitos ou quem pode ganhar o apoio dos poderosos Lordes e da população”<sup>137</sup>. Embora muitas de suas passagens (e, mesmo o mote do jogo de poder, ele próprio) sejam inspiradas em eventos históricos e nos registros remanescentes, ficaria o romance resumido a uma recriação da Guerra das Rosas e em infinitos problemas de sucessão.

Como é sabido, grande parte da história antiga da história medieval é dedicada a essas crises sucessivas. A nação que poderia realmente instituir suas próprias leis. E a sucessão é algo que se aproxima de um processo de maior suavidade, tendia a prosperar. Porque eles não tinham uma guerra quando um rei sucedia o seu pai. Mas sempre havia problemas que não estavam bem claros ou onde eles pensavam: bem, essa pessoa tem uma reivindicação, mas essa pessoa também tem uma reivindicação. Então, com qual reivindicação você concorda? E você vê isso no cenário da história inglesa (MARTIN: 2014)<sup>138</sup>.

---

<sup>136</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018.

<sup>137</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018. “without dragons [The tayrgarion] it’s all a question of who can raise the biggest armies or who can win the support of the powerful Lords and the populace”. [34m32s].

<sup>138</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018. “As you know a large part of ancient history of medieval history is devoted to these succession, ahh, crises the nation that could actually manage to get us its laws. And its succession is something approximating smoothness, tended to flourish because they didn’t have a war a regeneration. When a king succeeded his father. But there were allways issues that weren’t quite clear or where they thought: well, this person has a claim, but this person also has a claim. So which claim do you go with? And you see that in English history landscape.” [35m26s a 36m06s].

No mesmo contraponto com as limitações impostas por um romance histórico propriamente dito, em que preponderassem jogos de poder e jogos políticos, o autor também apela para a grandiosidade para o monumental. A monumentalidade é algo que é permitido na ficção escrita, mas encontra certas dificuldades para a sua realização prática em outros meios. Ainda que com o avanço da computação gráfica e outros facilitadores dos meios audiovisuais, há sempre uma limitação (seja financeira, seja de outros problemas de execução ou produção). A apresentadora Laura Miller frisa esse ponto, lembrando-se de ouvir suas queixas de que na televisão ele não podia trabalhar com escalas, com grandiosidades, enquanto na ficção ele podia fazer tudo tão grande quanto ele quisesse que as coisas fossem monumental. Ao mostrar um dos desenhos do Departamento de Arte (imagem da *Storyboard*) para a muralha – *The Wall* – que realmente é “monumental”, comenta que “é realmente, realmente, grande e muito impressionante”<sup>139</sup> e indaga sobre sua real inspiração:

Bem, foi a Muralha de Adriano, realmente. Em 1981, dez anos antes de eu sequer sonhar em escrever este livro [o ciclo *A song of Ice and Fire*], visitei a Inglaterra pela primeira vez. [...] E chegamos, então, à Muralha de Adriano ou ao que resta dela. E foi em outubro e foi outono e estava ficando escuro e frio e, enfim, chegamos lá no por do sol [...] Subimos no muro [...] Eu olhei e tentei imaginar como deveria ter sido ser um Legionário Romano da Itália ou do norte da África ou do Oriente Próximo, e que havia sido enviado para esse lugar realmente frio na periferia do mundo. E (você sabe) quem saberia o que diabos estaria além daquilo! E você era como o último posto avançado do que eles pensavam ser o mundo civilizado. E, você sabe, eles tinham lendas e crenças e [...] Havia monstros ou demônios lá, dependendo de onde você [legionário] tenha vindo [...] A ideia de um muro defendendo a civilização contra ameaças desconhecidas além [...] Eu queria evocar isso. É claro que, na fantasia, você pega algo real como sua raiz [...], mas você a torna maior e mais cheia de vida. (MARTIN, 2014).<sup>140</sup>

<sup>139</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018 “[...] this is really really big and really impressive”. [36m00s].

<sup>140</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018. “Well it was Adrian’s Wall actually. In 1981 ten years before I even dreamed of writing this book I visited England for the first time. [...] And we came to Hadrian’s Wall or the bit that remains to it. And It was October and it was fall it was getting dark and cold and we arrived about the sunset [...] We climbed the Wall [...] I looked off and I tried to imagine what it was like to be a Roman Legionnaire from Italy or North Africa or the Near East who’d been sent to this really cold place on the edge of the world. And (you know) who knew what the hell was beyond there!? And you were like the last outpost of what they thought was the civilized world. And, you know, they had legends and beliefs and [...] There were monster or demons beyond there, depending on where they came from,

Tanto a tendência à monumentalidade ao exagero quanto à predisposição à fantasia, pelo advento do mítico, isto é, de forma mais concreta, pela criação e concretização do monstro remetem a essa necessidade de liberdade de criação e de movimentação de personagens e narrativa. É a libertação do estrito do gênero. Porquanto não se afirma como narrativa fantástica ou como gênero claramente de fantasia – como Tolkien (será comentado logo adiante) – a utiliza como colorido (que traduzimos como vivacidade) e escape. E essa inserção, ainda que de cunho estratégico para a engenharia narrativa, entretanto talvez seja a que mais cria uma atmosfera medievalista sem estereotipar nem o medieval tampouco a fantasia medieval. A criação da Muralha nos leva a KAPLER e sua descrição da atmosfera medieval no que tange às monstruosidades ao mítico, deformado e sombrio da imaginação medieval:

Por sua natureza e situação no universo, certos lugares estão predestinados a uma função mítica, a uma germinação maravilhosa e surpreendente. Se o lugar em que se encontra é a primeira razão de ser de qualquer coisa, é nele também que reside a explicação para o monstro: esse é literalmente produzido pela terra que o contém. (KAPLER: 1980, p. 31).

São, portanto, os hemisférios, os antípodas, os lugares reais distantes e nunca visitados ou proibidos, justamente, os locais propícios aos monstros, nos limites do mundo civilizado. Assim também os lugares mais frios, altos ou inacessíveis por quaisquer limites, humanos ou naturais:

As montanhas também são lugares onde florescem o mistério e o insólito [...] ninguém pode pisar as neves do cume do Monte Ararat; por uma espécie de prodígio, os animais perseguidos pelos caçadores retrocedem ao chegarem À altura das neves e se entregam espontaneamente /// Uma espécie de barreira magnética protege o cume: a própria natureza se mostra submissa ao caráter sagrado do lugar; o mais elementar e irreprimível reflexo de preservação da vida sofre uma verdadeira revolução (KAPLER: 1980, p. 41-42).

Uma associação imediata ocorre quase que automaticamente com as notícias autobiográficas do autor, quando registra sua formação em ficção e terror. Porém,

---

and [...] The whole idea of a wall defending civilization against unknown threats beyond and [...] I wanted to evoke that. Of course in fantasy you take something real as your root but you make it bigger and more colorful". [36m10 a 37m00].

mesmo que aparentemente superficial, esse paralelismo é válido, não para estabelecer níveis de influência e relações de causa e efeito, porém para assumirmos que se trata de um recurso – e de um repertório; repertório não só estudado, como também em exercício e tirocínio. Na citação a KAPLER, vemos aqui a revolução que transforma até as pessoas em zumbis – a mágica está no lugar. A barreira, que no caso não é magnética, mas uma imensa barreira de pedra, na verdade impede que esse magnetismo venha a invadir as terras normais. Para além da trivialidade, poderíamos citar, a guisa de exemplos (clássico e contemporâneo, respectivamente): *Nas Montanhas da Loucura*, de H. P. Lovecraft<sup>141</sup> (como texto), e o recente *A Grande Muralha* (*The Great Wall: Yimou Zhang* (dir.), 2017), com Matt Damon, que, com argumentos diferentes exploram cenários análogos e o paradigma da monstruosidade desconhecida.

Essa possibilidade de coexistência do mítico e do real sem a predominância do fantástico sobre os temperamentos e valores e as ações efetivamente humanas e mundanas é o que caracteriza efetivamente o medievismo de GOT (e de Martin) aproximando-o muito estreitamente da atmosfera psicológica do medievalismo descrito por KAPLER. Ela reflete não só uma cosmografia, mas um equilíbrio, uma espécie de cosmopolitismo das teorias de mundo, sem que isso afete o que realmente interessa, em GOT, que é a narrativa dos dramas humanos. Assim é nos mundos interligados por Martin quanto, para KAPLER, existe essa pluralidade, tanto existencial quanto interpretativa:

Uma das principais características da cosmografia medieval é a admissão da coexistência de sistemas muito diferentes e a manutenção das teorias mais diversas, sem jamais se proceder a uma tábua rasa que permitiria privilegiar um sistema em relação aos outros. (KAPLER: 1980, p. 14).

E a admissão dessas realidades e a possibilidade de aceitação (quase tácita) do monstro tanto pelas personagens de GOT quanto pela audiência, plateia e leitores de *A Song of Ice and Fire* ocorre porque

---

<sup>141</sup> Publicado em 1936. O livro (conto) *Nas montanhas da loucura* é narrado pelo sobrevivente de uma malfadada expedição a pontos ainda inexplorados no Polo Sul. A história se apresenta sob a forma de um alerta quanto aos perigos de desbravar os recônditos isolados da Terra, que sob a brancura do manto glacial ocultam horrores ancestrais.

O monstro é justificado e aí está seu verdadeiro retalhamento! [...] jamais vencido, o monstro perpetua-se através dos séculos, das civilizações. Se germina melhor em certas épocas do que em outras, e em especial na idade média, talvez isso signifique que nelas é maior a necessidade que se tem dele. Realmente, ele sabe ser útil ao recolher e exprimir tudo o que faz medo; sabe até fazer rir do medo. Em tempos nos quais as ferramentas de conhecimento se mostram frágeis em face da imensidão da tarefa, o monstro se afirma como um ‘símbolo da totalização, de recenseamento completo das possibilidades naturais’<sup>142</sup> (KAPLER: 1980, p. 9).

Fazendo parecer como que se tanto MARTIN como KAPLER pretendessem “restituir ao monstro medieval um pouco da espontaneidade, da presença imediata que outrora constituíram e constituem, ainda hoje, o seu encanto” [KAPLER: p. 9]. Portanto, o monstro em si, em sua generalidade e em sua necessidade de existir é menos medieval do que propriamente desejado por uma plateia (e necessário para as estratégias narrativas) de certa forma universal, nem tão deslocada para uma época de credices e de mitologias, nem tão aproximada de nós que a confundamos com uma plateia atual, afeita ao ficcional, ao fantástico ao pacto com a fantasia. Entretanto, o que MARTIN resgata são duas coisas: primeiro, a existência do monstro, concreta, dentro das possibilidades de crença de cada um. E isso, ele o faz dentro da narrativa – GOT o explora com segurança e sem apelações gráficas. Segundo, ele nos dispõe essa possibilidade de harmonia entre teorias distintas dentro de uma realidade – e é aqui que seu medievismo dialoga de forma coincidente com o medievalismo de KAPLER, porquanto permite que os pontos de vista sobre os monstros (*white walkers*, dragões e outros), suas peculiaridades e até sua negação coexistam dentro de um mesmo plano de existência (não obstante sua atuação concreta, em algumas situações, e sua influência sobre os jogos de poder).

A incidência das monstruosidades não é nova nas recriações medievais e Martin confessa sem nenhum pudor o quanto é devedor das leituras clássicas nesse sentido. Mas, mais do que a fantasia romântica, ele nos aponta a característica fundamental do épico contemporâneo, que é o realismo (criação realista) criado através do detalhamento (o que muito explorado visualmente em GOT). Ele nos diz que todo épico remonta, no final das contas aos

---

<sup>142</sup> A citação de Kapler refere-se a DURAND, G. *Les structures antropologyques de l’imaginaire*.

tempos antigos e ao cotidiano na Odisséia [de Homero] e em A balada de Gilgamesh. Mas Tolkien realmente inventou a fantasia épica moderna em sua forma atual. E uma das coisas que ele fez, que foi extraordinário, foi criar a Terra-Média com tantos detalhes. Se você olhar para alguma fantasia pré-Tolkien, ela estará mais escrita em uma história de contos de fadas. Era uma vez um rei e o rei tinha uma linda filha e havia um Vizir malvado. E eles podem ter nomes, mas você não saberia quem era o pai do rei ou quem era seu avô ou como a dinastia chegou ao poder ou quanto tempo é governado ou quais são os países vizinhos. É tudo dito nesta coisa de conto de fada. Tolkien nos deu todas essas histórias todas essas apêndices e genealogias e tudo foi encaminhado e parecia tão real quanto a Inglaterra ou a França ou a Alemanha. E, desde então, isso se tornou o estilo para a fantasia épica [...] Os leitores de fantasia agora esperam um mundo secundário plenamente realizado [como Tolkien o chamaria] E com certeza foi isso que comecei a criar em Westeros (MARTIN: 2014).<sup>143</sup>

Assim como para Martin (e ele o reconhece), as personagens eram coisas secundárias. Ele era um escritor incomum [“an unusual writer”, 3m45s], linguista, filósofo, tradutor, e criava ambientações e mágicas. Portanto os leitores estavam justamente esperando esse segundo mundo. Segundo o autor de *A Song of Ice and Fire*, mesmo a história em si “era quase secundária” para o criador de *O Senhor dos anéis*<sup>144</sup>. Para Martin, ao contrário, estes são os fundamentais: personagens, tramas e filiações que permitam entender as atuações e comportamentos e, ao mesmo tempo, descrever o mundo que o cerca, em um movimento reflexo. Assim é que “o mundo cresceu junto

<sup>143</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018 “[...] ancient times the daily at the Odissey The Ballad of Gilgamesh. But Tolkien really invented modern epic fantasy in its current form. And one of the things he did that was extraordinary was create middle-earth in such detail. If you look at some pre-Tolkien fantasy its written more in a story of fairy tales. Once upon a time there was a king and the king had a beautiful daughter and there was a evil Vizier and they may have names but you won’t know like who was the king’s father or who was his grandfather or how the dynasty came to power or how long its ruled or what the neighboring countries are... It’s all told in this fairy tailing thing. Tolkien gave us all these histories all these apêndices and genealogies and everything was routed and it seemed as real as England or France or Germany. And since then that’s become the style for epic fantasy [...] Fantasy readers now expect a fully realized secondary world [como Tolkien o chamaria] And so certainly that’s what I set out to creating in Westeros.” [2m00].

<sup>144</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018 “[...] the story was almost secondary to Tolkien”. [3m45s].

com a história e rapidamente [ele descobriu] que os leitores queriam saber mais e mais sobre [aquele] mundo”.<sup>145</sup>

#### 5.4.O Jogo dos textos

Essa questão de necessidade de preenchimento (por parte dos leitores e de suas expectativas) dos espaços vazios deixados pelo texto é patente. Na série televisiva, essa necessidade é projetada para o próximo episódio o que inclusive, garante audiência e continuidade da série. O medievismo de GOT é, portanto, devedora – no nível da influência – da estratégia realista do épico de fantasia e recorre, tanto quanto o autor do texto, à pesquisa histórica para suprir de elementos pertinentes o detalhamento necessário. A expectativa e os anseios da audiência encontram eco nas trocas da rede e são refutadas ou amplificadas a cada episódio, criando uma teia paratextual que se autoalimenta. No caso específico da criação textual, vale anotar que criou uma demanda para a escrita de um novo livro, intitulado *The World of Ice and Fire*<sup>146</sup>, votado exclusivamente para esse detalhamento, e que nos interessa especificamente por explorar o tratamento devotado por Tolkien às influências, às pesquisas históricas e aos meta-textos. O livro narra a genealogia de reis e reinados, e é escrito por dois sábios<sup>147</sup> da Cidadela a partir de fontes secundárias, fontes essas que se baseavam em fontes primárias que infelizmente se perderam. O autor – Martin – destaca na entrevista que Maester Yandell – um dos sábios – sabe que ele deve preencher os vazios com alguma coisa inventada.<sup>148</sup>

---

<sup>145</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> Acessado em agosto de 2018. “[...] the world grew along with the story and I rapidly discovered that the readers want to know more and more about this world.”

<sup>146</sup> *The World of Ice & Fire* é um volume que acompanha a *A Song of Ice and Fire*, provisoriamente conhecido como "livro do mundo". O título completo é *The World of Ice & Fire: The Untold History of Westeros and the Game of Thrones*. O livro foi escrito por George R. R. Martin em colaboração com Elio Garcia e Linda Antonsson. Nos Estados Unidos, o livro foi publicado pela Bantam, no Reino Unido, pela Harper Voyager. O World of Ice & Fire foi lançado em 28 de outubro de 2014.

<sup>147</sup> Sábios, traduzido a partir de “maesters” [20m00s]. George; MILLER, Laura (entr.) 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em 10 de nov. 2018.

<sup>148</sup> MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> Acessado em agosto de 2018.

O material do Mestre Yandell é extraído de fontes precedentes [desenvolvidas a partir de] fontes primárias que existiam na época - registros e memórias que as pessoas escreviam -, exatamente como historiadores de hoje de outras eras trabalharam a partir de fontes que vieram antes deles. (MARTIN: 2014).<sup>149</sup>

Dessa forma, o procedimento dos dois sábios para espelhar ou mimetizar o próprio processo de criação de Martin. Tanto quanto pudemos definir dos medievalismos precedentes, o neomedievalismo (tratado no Capítulo 2 deste trabalho) prevê justamente esse tipo de atitude em prol da coerência e do fluxo narrativo. Entretanto, o que se depreende do medievalismo de Martin é a consciência desse princípio e sua aplicação fortuita e regular (vemos isso em GOT claramente nas consultas aos velhos alfarrábios e livros sagrados e na constante necessidade de entendimento do passado recente por parte das personagens) criando fortuitos meta-textos, indicando que toda história deve ser pesquisada e interpretada, mas também constantemente inventada, se quiser ser compreendida.

Foi divertido para nós brincarmos com toda essa idéia de história e fontes e historiografia, e assim por diante. Porque a verdade é como na história real. Às vezes, há diferentes versões do que realmente aconteceu. Eu amo [...] quando a verdade e a lenda discordam. Eu... [em outras palestras] Meu *Red Wedding* foi baseado, pelo menos em parte, no jantar preto de Scotland [...] É um evento tremendamente colorido, mas se você ler sobre isso... E há uma lenda magnífica sobre como isso aconteceu. E, depois, há algumas contas chatas de historiadores modernos que dizem "oh não, não aconteceu realmente assim". Essas são todas as coisas posteriores que as pessoas inventaram para torná-lo mais dramático. Eu odeio aqueles historiadores posteriores... [risos da plateia] Eles sempre querem doutrinar a diversão de todos [...] (MARTIN: 2014).<sup>150</sup>

---

<sup>149</sup> MARTIN, George (entrevista). "George R. R. Martin: The World of Ice and Fire", entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> Acessado em agosto de 2018 "Maester Yandell material is drawn from preceding sources [desenvolvida a partir de] primary sources that existed at the time – court records and memoirs that people put down letters – just as today's historians or historians of other ages worked from sources that came before them" [20m10s].

<sup>150</sup> MARTIN, George (entrevista). "George R. R. Martin: The World of Ice and Fire", entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> Acessado em agosto de 2018. "It was fun for us to play with this whole idea of history and sources and historiography and so forth. Because the truth is like in real history. Sometimes there are different counts of what actually happened. I love [...] when truth and legend disagree. I... [em outras palestras] My red wedding was based at least in part on the black dinner of Scotland [...] It's a tremendously colorful event but if you read about it there's this great legend about how it happened. And then there's some boring accounts by modern historians who say 'oh no it didn't really happened like

E o que poderia ser somente uma implicância pueril de autor contra acadêmicos encontra – não surpreendentemente – respaldo nas análises de LARRINGTON, que atenta para com essa referência a si mesmo e instrutiva do meta-texto em Martin e defende a autoconsciência histórica e a liberdade da criação ficcional – em paralelo – como altamente construtivas para o entendimento histórico. Esta historiadora (já citada neste trabalho) nos aponta que efetivamente o medievalismo não vem direto até nós. Reforça – em sua fala – que a narrativa histórica não é capaz de trazê-lo até nós, mas a fantasia, sim, através de representações alegóricas. E, dado o caráter fragmentário da história medieval o autor é obrigado a colar blocos intermediários que, esses sim, pertencem a nós.

Parte do que sabemos do medieval [é] através de sua cultura material, existente na forma de fragmentos. E muito [do nosso] interesse pela cultura medieval coexiste com a falta de informações precisas sobre o assunto. De modo que sua imagem é múltipla, fragmentária e visualmente não clara. A maneira pela qual a cultura moderna compreende o medieval e [...] as maneiras pelas quais ela compreende um pouco sobre si mesma e seu presente é moldada pela representação da história medieval desse passado tanto quanto pelas sobrevivências materiais da Idade Média. O medieval agradece em grande parte a J. J. R. Tolkien [haja vista que fizeram com que o medieval se] tornasse um cenário convencional para a fantasia, oferecendo os benefícios da ilusão intertextual e uma suposta familiaridade preexistente com a cultura medieval ou pseudo-medieval. (LARRINGTON: 2017)<sup>151</sup>

E é rapidamente que retomamos – ainda que apenas de relance - a nossa crítica à proposição inicial de LIVINGSTONE sobre a familiaridade com o medieval,

---

that. Those are all later things that people made up to make it more dramatic... I hate those later historians... [risos da plateia] They always want to rule everybody's fun...". [20m50s].

<sup>151</sup> LARRINGTON, Carolyne. "Game of Thrones and New Medievalism". 14<sup>th</sup> April Conference 2017. 20-22.04.2017. Kraków (Pol.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jjNo3Go0Qhg>. KRAKOVIA. Acessado em 10 de nov. 2018. "Quote we know the medieval through its extant material culture in the form of fragment and [pode ser tomado como de] considerable interest in the medieval co-exist for the lack of precise information about it. So that its image is multiple fragmentary and visually unclear. The way in which modern culture understands the medieval and as I shall argue the ways in which it understands quite a bit about itself and its present is verse-shaped by medieval history representation of that past as much as by material survivals from the middle ages. The medieval thanks very largely to J. J. R. Tolkien has become a conventional setting for fantasy offering the benefits of intertextual illusion an assumed pre-existing familiarity with medieval or pseudo medieval culture." [01m06s].

depurando-a com a perspectiva de LARRINGTON, pela qual o medieval em si é intangível, senão a forma como dialogamos com ele, em expectativa e em deposição de nossas próprias experiências.

É claro que é possível escrever fantasia estabelecida em outro lugar no futuro, no ponto em que se torna ficção ou em um período passado diferente [...] [É] uma fantasia de intrusão na qual a magia irrompe em uma realidade plausível histórica [...] O [...] em que a série de livros de George RR Martin, *Song of Ice e fire* é escrita, mais tradicionalmente imaginada como um mundo completo, a diferença da modernidade tem que ser ressaltada. No entanto, o tempo e o espaço dentro dos quais a história é definida não serão totalmente desconhecidos se a tarefa de construção do mundo do autor não for exaustiva. Imagine-se inventando um mundo completo a partir do zero sem construir blocos de nossa própria presença e caminhos e, portanto, as funções medievais são reconhecíveis e estranhas em parte devido à sua sobrevivência fragmentária em nosso próprio mundo e cultura. (LARRINGTON: 2017).<sup>152</sup>

E nem é tanto o medieval em si a preocupação dos produtores, também. Em entrevista dada a Idaho Public Television em 2016<sup>153</sup> os criadores da série televisiva GOT, David Benioff e Dan Weiss confirmam as perspectivas de George R. R. Martin quanto à preocupação explícita com e objetivando a eficiência da narrativa e da consistência das personagens e o seus dramas particulares. Interessante saber, pelos depoimentos, que ambos os produtores, quando chegaram à televisão eram muito novos e que “não tinham experiência em televisão”<sup>154</sup> e com as outras responsabilidades do ofício: “não tinham nenhuma experiência com produção”<sup>155</sup>. Confessam que se eles

---

<sup>152</sup> LARRINGTON, Carolyne. “Game of Thrones and New Medievalism”. 14<sup>th</sup> April Conference 2017. 20-22.04.2017. Kraków (Pol.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jjNo3Go0Qhg>. KRAKOVIA. Acessado em 10 de nov. 2018. “It’s of course possible to write fantasy set elsewhere whether in the future at which point it becomes science fiction or in a different past period [...] [It’s] an intrusion fantasy in which magic erupts into a historical plausible reality [...] The [...] in which George R R Martin’s book series, a *Song of Ice and fire* = is written a more traditionally imagined as a complete world while difference from modernity has to be marked. Yet the time and space within which the story is set will not be totally unfamiliar if the author’s world building task is not to be exhausting. Just imagine making up a complete world from scratch without building blocks of our own presence and paths and thus the medieval functions are both recognizable and strange in part because of its fragmentary survival in our own world and culture [...] [3:46].

<sup>153</sup> CREATING GAME OF THONES .Entrevista com David BENIOFF and Dan WEISS, <https://www.youtube.com/watch?v=SqBsFgeEH-0>. Acessado em julho-outubro de 2018. [Programa televisivo em Idaho (EUA), intitulado “Dialogue”. Publicado pelo canal “Manufacturing Intellect” em 14 de ago. 2017].

<sup>154</sup> Idem [BENIOFF]: “no experience in television and whatsoever” [3m04s]. [destacamos por ênfase]

<sup>155</sup> Idem [BENIOFF]: “no experience in production” [3m17s] [destacamos por ênfase]

tivessem sabido de antemão o tamanho das complicações a serem enfrentadas e o tamanho das responsabilidades, talvez não tivessem aceitado o encargo. Na verdade, o que os motivou foi a excitação em poder ver em audiovisual o livro que tanto os havia entusiasmado (vale lembrar que David Benioff é escritor). E, mais uma vez, reafirmam que o que os chamou a atenção (e pretenderam fazer funcionar também na televisão, com atores) foi ver “pessoas reais, naqueles livros, vivendo um mundo mágico”,<sup>156</sup> e o processo de realização brotou justamente desse processo de imersão nos livros através – quase que exclusivamente – de suas personagens.

Bons personagens é o que me atrai nas boas histórias. Descobrir se são boas pessoas ou não. Não é necessário amá-los como amamos um amigo, mas é preciso senti-los incrivelmente atraentes, e querendo [nós] saber o que vai acontecer com eles. Esse é o tipo de chave para qualquer boa escrita. Essas personagens e, então, assistir com horror enquanto eles se matam uns aos outros<sup>157</sup>.

Emendando com o comentário bem humorado – e apropriado - de que por outro lado agora são os espectadores que assistem horrorizados aos produtores/criadores mantando as personagens, a entrevistadora pontua que causa espécie (para algumas pessoas) a exposição demasiado explícita ou demorada de determinadas cenas de sexo ou de violência. O contraponto de Dan Weiss é categórico, fala por ambos os criadores e encontra eco quase que literal com as palavras do autor, George Martin: “**nós fizemos o filme que nós gostaríamos de assistirn**”<sup>158</sup> [grifo nosso]

---

<sup>156</sup> Idem [BENIOFF]: “real people in those books living a world of magic” [5m17s] [destacamos por ênfase]

<sup>157</sup> Idem [WEISS]: “good characters is what compels me about any good stories ... know whether or not they’re good people. It’s not necessary loving them the way tou love a friend but finding them incredibly compelling us wanting to know what’s going to happen to them. That’s sort of the key to any good writing [...]” [6m15s] “These characters and them watching in horror as he killed them” [6m33s]

<sup>158</sup> CREATING GAME OF THONES .Entrevista com David BENIOFF and Dan WEISS, <https://www.youtube.com/watch?v=SqBsFgeEH-0>, Acessado em julho-outubro de 2018. WEISS: [8m00s]

### 5.5.O Jogo dos depoimentos

Essa voz de autoridade se justifica com o fato de que, para cada pessoa que levanta a voz contra, sabe-se que há dez que nada falaram, mas gostaram. Também se isola na necessidade de concentração para a criação em liberdade dizendo que eles [8:40] não leem mais os comentários ou celeumas sobre o filme. Só quando é uma manchete, um *front page*, ou se trata de um amigo que os avisa que eles não podem deixar de ler. Sua postura é, inclusive, dotada, para além de poética ou processo de criação, de uma postura ética dobre a própria finalidade da obra artística e seus efeitos na sociedade, pois “não retratar um crime indica endosso a esse crime”.<sup>159</sup> Assim, a representação clara ou detalhada, seja como denúncia, para a criação de uma sensação de repúdio ou, simplesmente, para resultado estético ou análise social é uma questão de honestidade artística:

Sanear as representações da violência é mais prejudicial do que representações mais detalhadas de violência que fazem com que você sinta o modo como a violência provavelmente deveria fazer você se sentir, isto é, desconfortável e horrorizado. E nós tentamos não colocá-lo em um desenho animado [porque] não é isso que os livros fizeram, não é sobre o que é a história e isso parece fundamentalmente desonesto. Ter a violência retratada dessa maneira de uma forma menos estilizada<sup>160</sup>

E tal visão da “honestidade” da representação é partilhada pelo cocriador, BENIOFF:

É uma crítica absurda. Se eu voltar a qualquer livro que considero memorável, lide com assuntos violentos [...] as cenas gráficas em Dantes Inferno, as cenas decrépitas da Bíblia. Eles não estão na tela, obviamente, eles foram selecionados outros pacientes, mas só porque eles não estão na tela não significa que eles não estão descrevendo atrocidades inacreditáveis. E este é um mundo muito violento que George retrata neste mundo e nos pareceu fundamentalmente desonesto abordar [de outras formas]. E isso foi parte de nossa proposta inicial para a HBO... Este não é o mundo assexuado de Tolkien, no qual, até onde podemos saber, os hobbits nunca chegaram

---

<sup>159</sup> Idem [WEISS]: “not depicting a crime indicates endorsement [to] that crime”. [09m10s].

<sup>160</sup> Idem [WEISS]: “sanitizing representations of violence is more harmful than more graphic depictions of violence that make you feel the way violence probably should make you feel, which is uncomfortable and horrified. And we tried not to put it in a cartoon cartoony place [because] that’s not what the books did that’s not what history is about and it just seems fundamentally dishonest ... to have violence depicted that way in a more stylized less gritty way”... [09m20s].

próximos a algo vagamente erótico [...] Não são humanos contra Orcs, mas humanos contra seres humanos e fazendo coisas horríveis uns com os outros [...]<sup>161</sup>

Se as representações devem ser “honestas” e são realmente apresentadas na obra audiovisual, conforme atestam espectadores (e é confirmado pela própria entrevistadora e pelos demais entrevistadores, nos depoimentos coligidos e nas repercussões fartamente documentadas na web), seria, talvez, o caso de se perguntar quem é o responsável por essa autoria e autenticidade e por essa transmissão de autenticidade e honestidade das representações. Da mesma forma, seria de se perguntar se essas características de obra e roteiro teriam uma diretriz máxima ou poder discricionário – para além dos jogos de produção e realização da série.

Deve-se notar, no entanto, que o *GoT*, através de sua configuração criativa particular, também complica ainda mais a tarefa de atribuir autoria. Embora pareça existir certo tipo de voz autoral que governa toda a narrativa-mestre ao longo da primeira temporada do programa, não está claro como realmente compreendê-la e, além disso, para quem podemos credenciar essa voz. Podemos atribuir “autoria por responsabilidade” a Weiss e Benioff, os verdadeiros atores, ou é, em vez disso, uma segunda instância, a de George RR Martin, o autor da série de livros original, que tem a palavra final sobre a aparência e a sensação de o show para se certificar de que tudo confirma os padrões estabelecidos por seus romances? (STEINER: 2015, p. 16).<sup>162</sup>

---

<sup>161</sup> CREATING GAME OF THONES .Entrevista com David BENIOFF and Dan WEISS, <https://www.youtube.com/watch?v=SqBsFgeEH-0>, Acessado em julho-outubro de 2018. [BENIOFF]: “Its an absurd criticism. If I go back to any book that I find is memorable that deals with violent subjects [...] the graphic scenes in Dante’s *Inferno*, the decrepit scenes in the Bible. They’re not in the screen obviously they’ve been screened other patients but just because they’re not on the screen doesn’t mean they’re not describing unbelievable atrocities. And this is a very violent world that George depicts in this world and it felt fundamentally dishonest to us to approach [in other ways] And that was part of our initial pitch to HBO ... this is not a Tolkien’s sexless world where as far as we know the hobbits have never once contemplated anything erotic. [...] Its not humans against Orcs, but humans against humans and doing horrible things to each other” [09m49s] *Creating Game of Thrones*, entrevista com David Benioff and Dan Weiss, <https://www.youtube.com/watch?v=SqBsFgeEH-0>, Acessado em julho-outubro de 2018.

<sup>162</sup> STEINER, Tobias. Author discourse: the construction of authorship in quality TV, and the game of thrones. Series volume i, nº 2, winter 2015: 181-192. INTERNATIONAL JOURNAL OF TV SERIAL NARRATIVES. DOI 10.6092/ issn.2421-454X/5903. ISSN 2421-454X. (p.16). “It has to be noted, though, that *GoT*, through its particular creative setup, also further complicates the task of attributing authorship. Although there seems to exist a certain kind of authorial voice that governs all of the master-narrative over the course of the show’s first season, it is not quite clear how to actually grasp it and, furthermore, to whom we might accredit this voice to. Can we attribute ‘authorship by responsibility’ to Weiss and Benioff, the actual showrunners, or is it rather a second instance, that of George R. R. Martin, the author of the original book series, who has the final word on the look and feel of the show to make sure that everything confirms to the standards set by his novels?”.

Entretanto, como nos aponta o próprio ensaísta Tobias STEINER, a resposta nos leva a uma alavanca sem fulcro, de busca de causas subjetivas, e não de resultados mensuráveis, tornando uma questão sobre a autoria uma questão menor ou dispensável.

Pode-se argumentar que o material original de Martin foi escrito de uma maneira que tem uma qualidade distintamente televisual - sua apresentação em capítulos dirigidos por personagens, cada um dos quais apresenta um protagonista diferente a fim de construir arcos narrativos maiores, chamadas para serialização. O discurso em torno do processo de adaptação - que incluiu o ato de reimaginar e alterar as linhas do livro de Benioff e Weiss, mas que teve que ser sancionado por Martin no processo final - destacou a dificuldade particular de uma atribuição de autoria em um nível textual para uma das partes envolvidas (STEINER: 2015, p. 17).<sup>163</sup>

Temos que observar que as entrevistas disponíveis foram dadas tendo em vista um grande público, o que implica, de imediato, uma simplificação, por parte tanto de entrevistador quanto entrevistados, na apresentação das ideias, uma generalização dos conceitos e uma linguagem muito mais descomplicada e menos especializada. Mesmo os depoimentos dados por George R. R. Martin a estudantes de ou aspirantes à faculdade de cinema ele é obrigado, muitas vezes, a reduções biográficas, seja por orientação do próprio entrevistador ou por apetercer mais às curiosidades e por – dentro do senso comum – parecer implicar uma relação direta entre experiência pessoal e criação. Entretanto, mesmo essas reduções e simplificações tiveram, nos momentos que destacamos informações pertinentes e de interesse para as quais dirigimos nossa atenção.

O que temos observado em GOT, de George R.R. Martin e seus roteiristas, David Benioff e Dan Weiss, é um débito muito maior à ficção e ao horror do que ao medieval. O resultado de sua criação é, em paralelo, mas não em contraste, a junção entre o realismo e a fantasia. É a fantasia que permite a identificação alegórica com as

---

<sup>163</sup> STEINER, Tobias. Author discourse: the construction of authorship in quality TV, and the game of thrones. Series volume i, nº 2, winter 2015: 181-192. , p. 17: “One might argue that Martin’s source material was written in a way that has a distinctively televisual quality to it – its presentation in character-driven chapters, each of which features a different protagonist in order to build up larger story-arcs, calls for serialization. The discourse around the adaptation process – which included the act of re-imagining and altering the book’s story-lines by Benioff and Weiss, but then had to be sanctioned by Martin in the final process – highlight the particular difficulty of an attribution of authorship on a textual level to one of the parties involved.”

representações do medieval, e é o realismo que choca e surpreende e por isso: pela sedução criam a identificação com aquilo que se quereria ver realmente visto, embora não se queira ver.

Portanto, o medieval, em Martin e Benioff/Weiss, é, na maior parte das vezes, secundário. E suas aparições são totalmente representações híbridas ou, por outra, mescladas entre o que se quer ver como medieval pelo que se julga ser uma referência histórica, entre aquilo que engendra bem o filme e aquilo que se quer identificar como representativo (o medieval que vem a até nós, digamos assim, ao estilo de Larrington). Assim, procurar o medieval (no nosso caso – o medievismo), em GOT é buscar por algo que está lá somente em partes e como suporte, como pano de fundo e erupção eventual, como mote, cenário e atmosfera, mas não como substância efetiva da série.

Desde que, o medieval é assumido como estrutura secundária, mas não irrelevante (muito pelo contrário), o nosso medievismo emerge como a dialética entre esse medievalismo e a articulação das principais, e o que se constata na narrativa, no jogo das personagens, na adaptação dos criadores da série, no marketing e as interferências de produção e de fãs e na resistência do próprio Martin é na verdade um JOGO DE MEDIEVAIS ou **GAME of MEDIEVALS**, que podemos chamar de **GoM**, por paralelismo a GoT (o destaque justifica-se por se tratar do título do capítulo)

Este Game of Medievals é inerente à própria condição de criação da obra audiovisual da forma, no momento e dentro das responsabilidades atribuídas, e, sem prejuízo do entendimento de suas relações e trocas, poderia ser distribuído em uma multipartição de jogo de autorias, desde os intertextos que influenciaram a criação, passando pela própria estrutura do texto, o processo de escrita do roteiro, e o público, em suas recepções e reações mais diversas.

Entenda-se que, para efeito de análise do audiovisual, esta última instância não é tão abstrata assim, nem tampouco implica uma pressão menor ante a uma possível irreduzibilidade do autor do texto e de uma estratégia de marketing que prevê os gostos do público. A instância do espectador, isto é, o público em si é a própria pré-condição de sucesso da novela e do show. Isto é, são o ambiente de recepção pré-existente sem o qual não teria havido a explosão e o sucesso de ambas as mídias com suas narrativas e suas construções do medieval, isto é, com seus medievismos.

Pode parecer que se deseja esvaziar o medieval, e suas representações, diante do texto, mas não se trata disso, senão de aquilatar o real efeito e tensão que ele exerce dentro da construção da narrativa e nos resultados obtidos: parece, em quase todas as instâncias, ser menos importante do que qualquer outro fator diante do qual ele se apresenta. A violência explícita, por exemplo, existe menos por explorar uma violência que efetivamente exista no mundo medieval do que propriamente pela possibilidade de se exprimir uma violência que todos querem ver, mas simultaneamente a temem, e temem, portanto, vê-la apresentada como tal. É menos a violência que nos é descrita nas análises de Huizinga, das representações mais realistas do mundo medieval, do que propriamente as violências que supostamente devem existir no nosso mundo real, ainda que veladas pelo processo civilizatório ou pela omissão midiática.

Nosso medievismo permanece, portanto na dialética entre personagens, narrativas e atmosferas e as classificações já estabelecidas para os demais medievais, a serem depreendidas pontualmente, a cada cena. No próximo capítulo iremos verificar essa dialética no que toca à música, trilha sonora e sonoridades, na primeira temporada em GOT.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Seriam despiciendas (e até mesmo inapropriadas) quaisquer tentativas de se detectar ou inferir realismo (no sentido de realidade efetiva ou descrição acurada), rigor no tratamento de fatos históricos ou autenticidade quando se trata da análise de literatura de fantasia ou de ficção audiovisual. Ambas as criações (literária e audiovisual) são essencialmente de fundo especulativo, senão quase anárquicas, por natureza autoral. No caso da ficção sobre o medieval, especificamente o nosso caso em análise, não haveria qualquer pretensão de autores ou da produção representar como a efetiva Idade Média ocorreu concretamente, senão pegar emprestado e passar adiante esse sabor de Idade Média, essa experimentação subjetiva de uma época, que só o trabalho de ficção poderia efetivamente proporcionar. Mesmo porque não haveria como emular uma verdadeira e concreta Idade Media, por impossibilidade física e, mesmo, por definição<sup>164</sup>. Esta não seria uma muralha intransponível apenas para “The Dark Ages”, mas para qualquer “Era” ou período histórico. Keith Jeinins, citado por Shiloh Carroll, ratifica essa trágica condição historiográfica afirmando que o passado é “inacessível, simplesmente em virtude do fato de que ele já não existe”<sup>165</sup>. E explica essa assertiva – em forma de máxima – da seguinte forma:

Os historiadores, por natureza, criam narrativa e significado na maneira como curam e catalogam o passado; há sempre algum tipo de agenda programática, no entanto subconsciente, em retratar os acontecimentos do passado e escrevê-los na história. Jenkins explica que os historiadores criam histórias, mas as pessoas não vivem histórias, e, assim, os historiadores “dão ao passado uma série imaginária de estruturas e coerências narrativas que nunca tiveram”. Mesmo trabalhando com fontes primárias da época que se estuda, [ela tem] suas armadilhas. Michael Oakeshott afirmou que mesmo os registros escritos durante o período em questão devem ser tratados como secundários, porque “um registro é uma *res gesta* e seu enunciado autêntico nada mais é do que o desempenho que constitui.” Como Ortenberg, ele afirma que a autenticidade para o passado não existe, porque “não há nada que possa ser apropriadamente chamado de evidência 'direta' de um passado que não tenha sobrevivido.” Assim, recriando a Idade Média (ou qualquer período histórico) de uma forma que poderia ser chamada “Realista”, “autêntico” ou “preciso” é impossível. Em vez disso, o que é criado é a ideia do que

<sup>164</sup> CARROLL, Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle. (Locais do Kindle 290-294)

<sup>165</sup> Ibidem, p. 303: “the past itself is “inaccessible simply by virtue of it no longer existing.” (NOTA 46) (Locais do Kindle 303-305).

era a Idade Média, com base na exposição do passado ao passado, filtrada por historiadores, sejam contemporâneos ou da época, e intermediários medievalistas. (SHILOH: 2018, 305-317).<sup>166</sup>

Há, entretanto, uma insistência do próprio autor em reclamar para sua criação ficcional essas marcas de autenticidade. Redunda em um curioso paradoxo (uma contradição em termos), pois pleitear a liberdade de criação a partir de e além dos gêneros tradicionais de criação ficcional e, simultaneamente, trazer para si a carga não só do realístico (uma ficção pode ser realista e não tratar de fatos da realidade), mas da acuidade histórica, soa como uma assunção que pode ser refutada apenas pelos seus próprios argumentos internos, sem que precisemos recorrer a contextos ou à análise da qualquer peça em pauta. Mas vemos que sua preocupação em ratificar tal afirmação tem outros objetivos, para além da própria estrutura e realização do trabalho, qual seja alimentar essa ficção de realidade na imaginação de seus leitores, tanto quanto ele mesmo teve sua imaginação alimentada pelos graus de realismo/realidade que faltavam aos seriados e livros aos quais ele assistia e lia, no seu percurso e formação, como leitor e escritor. É uma estratégia de duplo e coordenado impacto. A consciência de que se trata de uma criação efetivamente ‘literária’ cria, para o leitor/espectador, uma empatia calcada na liberdade de absorção da narrativa e de cumplicidade com personagens. A presunção de idoneidade histórica permite, paralelamente, uma assunção de fidelidade, ou seja, de confiabilidade no profissional que guia pela mão esse leitor por esse reino recriado, porquanto somente através da ficção ele pode ser acessado e somente através desse profissional competente ele pode ser navegado sem riscos de divagações ou imponderabilidades. Portanto, a ficção para-textual criada para *A Song of Ice and Fire*

---

<sup>166</sup>CARROLL, Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle. 2018. (Locais do Kindle 305-317). “Historians by nature create narrative and meaning in the way they curate and catalogue the past; there is always some sort of agenda, however subconscious, in portraying the events of the past and writing them into history. Jenkins explains that historians create stories, but people do not live stories, and thus historians “give [the past] an imaginary series of narrative structures and coherences it never actually had.” [NOTA 47] Even working with primary sources from the era one is studying has its pitfalls; Michael Oakeshott has claimed that even records written during the period in question must be treated as secondary, because “a record is a *res gesta* and its authentic utterance is nothing but the performance it constitutes.” [NOTA 48] Like Ortenberg, he claims that authenticity with regards to the past does not exist, because “there is nothing that may be properly called ‘direct’ evidence of a past that has not survived.” [NOTA 49] Thus, recreating the Middle Ages (or any historical period) in a way that could be called “realistic,” “authentic,” or “accurate,” is impossible. Rather, what is created is one’s idea of what the Middle Ages were, based on one’s exposure to the past as filtered through historians, whether contemporary or from the era, and medievalist intermediaries

(leia-se *Game of Thrones*), o mito digital de que se trata de uma recriação fiel ao cotidiano medieval histórico é tão importante para a imersão e para o pacto ficcional entre audiência e show quanto à própria narrativa e os resultados do produto audiovisual adaptado. Poderia se chamar isso de “marketing”, porém esse tratamento de elementos textuais e extratextuais escapa ao escopo deste trabalho. Interessa-nos pelo o que ele revela de expectativas acerca do “medieval” e que, no processo de análise, se investem os conceitos e atributos que influenciam a própria análise. E é precisamente nesse ponto que o termo que colocamos em destaque, o “medievismo”, ele emerge, por implicar por definição uma suspensão de credulidade e estabelecer-se justamente como opção às dialéticas simples do acurado *versus* o não acurado, do neomedieval *versus* o neomedieval personalizado (singular do tratamento dado por G. Martin ao seu texto), da ficção *versus* a fantasia histórica.

Assim é que, para os leitores/audiência, o medievalismo aparece como uma nota de fundo na recriação audiovisual (e é reforçado pelo autor, que tem influência externa sobre essas leituras), mas realiza-se para nós como um medievismo porquanto se esclarece apenas como uma necessidade de expectativa e um mostruário de possibilidades, mas não como um traço característico da narrativa ou das personagens. Segundo Helen Young, citada por Shiloh Carrol, entre os fãs há dissonâncias, mas a esteira comum, tanto para leitores ocasionais quanto para obcecados é: a relação afetiva incontestável seja com texto, audiovisual ou produtos da franquia<sup>167</sup> (e seus derivados digitais) e uma conexão emotiva quase que automática não só com seus elementos, mas com tudo que diz respeito à temática. Aquela pesquisadora aponta para o fato de existir essa consciência do paradoxo, entendendo que “o mundo que Martin criou é ficcional, e ainda assim é importante para eles que esse mundo seja ‘autêntico’ ou tão somente como ‘a Idade Média real’”. Ela ainda observa que “há um desejo muito forte entre leitores do gênero de fantasia [...] de imaginar mundos que reflitam as realidades da Idade Média” e que “o fato [incontestável] de que um mundo de fantasia seja, por

---

<sup>167</sup> CARROLL, Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones* Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018. (Locais do Kindle 317 - 332).

definição, não passível de fidelidade histórica, não esmorece, entretanto, o afã [ou demanda] por uma autenticidade histórica” (SHILOH: 2018, 337-).<sup>168</sup>

E esta será encontrada onde quer que o pacto entre autor e leitor, produção e audiência estabeleçam que ela deva estar. O medievismo em GOT aparece, portanto não descrição de aspectos ou inerências do medieval, mas onde o acordo tácito estabeleça que ele deva estar. Se os criadores (em consonância com autor) estabelecerem que as cenas de sexo quase explícito ou a violência quase gratuita são o tom de uma verdadeira Idade Média, leitores e espectadores irão alicerça-las em seu imaginário não só como imagens concretas em representação textual ou visual, mas as estabelecer como modelo de uma realidade que existe para aquém do livro, nas fontes históricas onde supostamente autor e produtor foram buscá-las.

O mesmo raciocínio procede para a criação ficcional propriamente dita, no rastro tanto do repertório das séries televisivas quanto no lastro do gênero fantasia e/ou de romances históricos. Estabelece-se não só o pacto de fidelidade pela sinergia empática como, também, uma presunção de singularidade (pois uma assumida originalidade afetaria modéstia), mesmo no tratamento e, igualmente, no produto audiovisual. Autor e criadores dialogam com um público culturalmente formado por temática, conceitos e repertório abordados.

Martin está ciente de que muitos de seus leitores vêm para o seu trabalho a partir dos romances de fantasia dos imitadores de Tolkien com sua *Ren Faire Middle Ages*. Ele, portanto, cria situações e personagens para mostrar que seus livros não seguirão os tropos e estrutura das fantasias com os quais esses leitores possam estar acostumados. O desprezo de Martin pela Idade Média da Disney vem em *A Song of Ice e Fire*, ao rejeitar vários tropos do medieval, medievalista e neomedieval. Embora o desejo de Martin de superar os arquétipos românticos da fantasia neomedievalista possa ser compreendido, sua insistência em que seu retrato da Idade Média se conforma a uma realidade histórica objetiva em vez de representar outra interpretação (neo) medievalista pode ser problemática. Essa insistência não apenas sugere que existe uma realidade histórica objetiva, mas também implica que suas escolhas narrativas e arcos de caráter não se baseiam em seu próprio ponto de vista e compreensão

---

<sup>168</sup> CARROLL, Shiloh. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018. (Locais do Kindle 337-347). “[...] they understand that the world Martin has created is fictional, and yet it is important to them that the world is “authentic,” or just like the “real” Middle Ages. She claims that “there is a very strong desire amongst fantasy fans [...] for imagined worlds to reflect historical realities of the Middle Ages,” adding that “[t]he point that a fantasy world is, by definition, not historically accurate, however, does not derail the demand for historical authenticity.”

da história ou da humanidade, mas em uma verdade externa e inevitável que valida seu tratamento das mulheres, das pessoas de cor e de pessoas com sexualidades não pautadas pela norma. Mais uma vez, é importante lembrar que os romances representam um mundo inventado, que tem semelhanças com a cultura e a história da nossa Idade Média, mas cuja cultura e personagens são inteiramente construídos pelo autor. Apesar das freqüentes alegações de Martin de que ele está tentando mostrar [o teor de] a Idade Média como ele "realmente" foi, e sua insistência de que a fantasia não dá margem para um escritor "colocar o que quiser". *A Song of Ice and Fire* não é ficção histórica<sup>169</sup>. (SHILOH: 2018, 388 402).

E nem pretende sê-lo. Mas quase pretende afirmar-se como algo mais; e esse algo mais é que torna o jogo de medievalismos mais importante do que quaisquer medievalismos: e o que define nosso medievalismo. Shiloh Carroll estabelece essa dialética, primeiramente, entre o medievalismo e o neomedievalismo na ficção contemporânea de Martin, porquanto sua influência inicial é de história medieval e de romances de fantasia e/ou medievais, mas ele toma as liberdades que são, mais que permitidas, necessárias a um escritor de ficção. No que diz respeito aos criadores/produtores, essa dialética é fátua, haja vista que, embora se pretenda medievalista, não são estes propriamente scholars (aproveitam-se da dissensão entre historiadores acerca da ‘realidade’ dessa Idade Média); e nem se pode afirmar que seja neomedieval, pois sua projeção ficcional dá-se em função das estratégias da série televisiva e da responsividade efetiva do show decorrente do diálogo constante com a receptividade da audiência e das mídias. Insistindo na “autenticidade” para explicar (e justificar) as questões mais controversas ou de maior apelo midiático, ou invocando “a

---

<sup>169</sup> CARROLL, Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018. (Locais do Kindle 388-402). “Martin is aware that many of his readers come to his work from the fantasy novels of Tolkien imitators with their “Ren Faire Middle Ages.” He therefore sets up situations and characters to show that his books will not follow the tropes and structure of the fantasies to which he believes those readers may be accustomed. Martin’s disdain for the “Disney” Middle Ages comes through in *A Song of Ice and Fire* as he rejects several tropes of the medieval, medievalist, and neomedieval. While Martin’s desire to move past the Romantic archetypes of neomedievalist fantasy can be understood, his insistence that his portrayal of the Middle Ages conforms to an objective historical reality rather than representing another (neo)medievalist interpretation can be problematic. Not only does this insistence suggest that an objective historical reality exists, it also implies that his narrative choices and character arcs are based not on his own viewpoint and understanding of history or humanity, but on an external, inevitable truth that validates his treatment of women, people of color, and those with non-normative sexualities. Once again, it is important to remember that the novels represent an invented world, one that bears similarities to the culture and history of our Middle Ages, but whose culture and characters are entirely constructed by the author. Despite Martin’s frequent claims that he is attempting to show the Middle Ages as they “really” were, and his insistence that fantasy does not give a writer leeway to ‘put in whatever you want’ *A Song of Ice and Fire* is not historical fiction.”

imensa quantidade de pesquisa histórica que sustenta tudo aquilo que é mostrado na tela”.<sup>170</sup> É tudo verdade, mas tomam-se certas liberdades; e tal postura é possível porque eles não tratam de nenhum evento histórico preciso ou, mesmo, identificável, que pudesse servir de contraponto ou de base de referência. Nem tamanha responsabilidade é prevista ou desejada, pois, como é dito nas entrevistas, no final das contas, trata-se apenas de uma série televisiva.

Não pretendemos, ao finalizar com esse recorte, diminuir ou esvaziar os teores do medieval (moderno, neo- ou pós-) de *Game of Thrones*; nem seria possível descaracterizar sua importância enquanto fenômeno midiático e ficcional, tanto na instância literária quanto audiovisual. Mas, ao instituímos o termo **medievismo** o fizemos por entender que ele pode ser utilizado como ferramenta de detecção de tendências, ou, mesmo, balizamento dos conceitos empregados na análise. Da mesma forma poderia deixar mais explícitos certos jogos (de poder) entre análises pré-existentes e a complexidade não aparente de suas dialéticas. Instar o quão medieval seria, ou o como ser medieval em, GOT (em função ou não de seu texto original *A Song of Ice and Fire*) é menos importante do que verificar como se dão essas inclinações para classificá-lo e as forças motoras dessas apropriações, sejam de cunho acadêmico, emotivo, analítico ou somente de fruição. No jogo de medievismos, entram em cena todos os atores envolvidos em uma participação que alterna entre o poder, o político, a publicidade e o nem tão próprio nem tão aleatório prazer da criação.

---

<sup>170</sup> CARROLL, Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018. (Locais do Kindle 457-463). “[...] invoke the copious amounts of ‘historical research’ that underpins what appears on the screen.”.

## BIBLIOGRAFIA

- ABDALA JUNIOR, Roberto. *O cinema é outra história: considerações sobre o emprego de filmes nas aulas de história*. CAMPINAS (SP): UNICAMP, 8º Encontro Perspectivas do Ensino de História, 2012. Acesso para Download, em 04/2018: <http://ojs.fe.unicamp.br/index.php/FEH/article/download/4773/3742>.
- ABELLÁN, José. *Música en el cine: análisis y tipologías*. /s.e./ 12 febrero, 2014,
- AGUIAR, Vitor Manuel Teoria da Literatura. Martins fontes 1976.
- AMIM, Mônica. *A Idade Média: um Tempo de Fazer Cristão* REVISTA COMPARARTE, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun. 2017.
- AMORA, Antonio Soares. História da Literatura. São Paulo, Cultrix, 1965
- AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas (S.P.): Papyrus, 2003.
- AUMONT, Jacques et. al. *A estética do filme*. Campinas: Papyrus, 1995.
- AZEVEDO, Aluísio. O Cortiço. Acessado em 28 nov. 2018. Disponível em [http://download.uol.com.br/vestibular2/obras\\_literarias/ocortico\\_aluisioazevedo.pdf](http://download.uol.com.br/vestibular2/obras_literarias/ocortico_aluisioazevedo.pdf).
- BAKHTIN, M.M. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 2002.
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.
- BARREIRA JÚNIOR, Edilson Baltazar A MORTE NO IMAGINÁRIO COLETIVO MEDIEVAL: O OLHAR CONTEMPORÂNEO DE INGMAR BERGMAN NO FILME O SÉTIMO SELO1 Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza (FAMETRO) Escola Superior da Magistratura do Estado do Ceará (ESMEC). Trabalho apresentado na 29ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 3 e 6 de agosto de 2014, Natal/RN.
- BATISTA, André. *Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais*. Universidade Federal de Minas Gerais Escola de Música Minas Gerais – Brasil Fevereiro de 2007.
- BENTES, IVANA *House M.D.: o monitoramento da vida, do crime e da doença na era da sua visualidade técnica*1 Trabalho apresentado no NP Audiovisual no IX. Encontro dos Grupos/ Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação
- BIA BRAUNE. *Rixa (2007). Almanaque da TV*. [S.l.]: Ediouro Publicações. 228 páginas. 9788500020704

- BLANCO, Pablo Sotuyo. *A potencialidade narrativa de uma “construção” sonoro-musical*. Programa de Pós-graduação em Música. Escola de Música. Universidade Federal da Bahia
- BOUCOURECHLIEV, Andre. *Linguagem Musical*. Lisboa: Edições 70, 2003
- BREWER, D. S. “Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages?” In. *Studies in Medievalism XIX*, Edited by Karl Fugelso, Cambridge, 2010 (página 37).
- BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia*. São Paulo: Martin Claret, 2014.
- BURCH, Noël. *Praxis no Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1973
- BURKE, Peter. O que é história cultural?. Tradução Sérgio Goes de Paula. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BURT, Richard. Getting Schmedieval: Of Manuscript and Film Prologues, Paratexts, and Parodies, 2007 19:2, 217-242, DOI: 10.1179/175330707X212840. To link to this article: <https://doi.org/10.1179/175330707X212840> ou Published online: 18 Jul. 2013. <https://doi.org/10.1179/175330707X212840> Exemplaria, 19:2, 217-242, DOI: 10.1179/175330707X212840.
- CARPEUAX, Oto Maria. História da Literatura Universal. Edições do Senado Federal [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/528992/000826279\\_Historia\\_Literatura\\_Ocidental\\_vol.I.pdf?sequence=1](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/528992/000826279_Historia_Literatura_Ocidental_vol.I.pdf?sequence=1)
- CARRASCO, Ney. *Syghkronos. A Formação poética Musical do Cinema*; São Paulo: Via Lettera; Fapesp, 2003.
- CARREIRO, Rodrigo *A câmara diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror*. 2013 | v. 40 | nº 40 | significação | 224. Acessado em dez. de 2017: <http://www.journals.usp.br/significacao/article/download/71682/74798>.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- CARROLL, Shiloh. Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones (Locais do Kindle 305-310). (Locais do Kindle 310-316). (Locais do Kindle 316-317). Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle
- CARVALHO, Francismar. Alex Lopes de \* O CONCEITO DE REPRESENTAÇÕES COLETIVAS SEGUNDO ROGER CHARTIER Diálogos, DHI/PPH/UEM, v. 9, n. 1, p. 143-165, 2005
- CASTORIADIS, Cornelius, *A Instituição Imaginária da Sociedade*, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CASTORIADIS, Cornelius. *As Encruzilhadas do Labirinto/2. Os Domínios do Homem*. Tradução por José Oscar de Almeida Marques. Rio, Paz e Terra, 1987.

- CHARTIER, Roger (Org.). *Práticas da leitura*. Rio de Janeiro: Estação Liberdade, 2001.
- CHARTIER, Roger. *A história Cultural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- CHARTIER, Roger. *A História Cultural: Entre Práticas e Representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.
- CHARTIER, ROGER. A História Hoje: dúvidas, desafios, propostas. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, n.13, 1990, p.108;
- CHARTIER, Roger. O Mundo como Representação Revista das revistas Estudos Avançados Print version ISSN 0103-4014 On-line version ISSN 1806-9592 Estud. av. vol.5 no.11 São Paulo Jan./Apr. 1991 ([http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141991000100010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141991000100010))
- CHARTIER, Roger. O Mundo como Representação\* Revista das revistas Estudos Avançados 11(5) 1991. Texto publicado com permissão da revista *Annales* (NOV-DEZ. 1989, Nº 6, pp. 1505- 1520).
- CHARTIER, Roger. *História Cultural – Entre práticas e representações*. Lisboa/Rio de Janeiro: Difel/Bertrand Brasil, 1990.
- CHARTIER, ROGER. O mundo como representação. In: *Estudos Avançados*, Rio de Janeiro, n.11(5), 1991.
- CHARTIER, ROGER. O mundo como representação. In: *Estudos Avançados*, Rio de Janeiro, n.11(5), 1991.
- CHEPP, Bruno, MASI, Guilherme, PEREIRA, Nilton Mullet. *O Potencial Pedagógico da Idade Média Imaginada*. Revista do Lhiste, Porto Alegre, num.3, vol.2, jul/dez. 2015.
- CHION, Michel. *Audio-vision. Sound On Screen*. NEW YORK : Columbia university Press, 1994.
- CREATING GAME OF THONES. Entrevista com David Benioff and Dan Weiss, <https://www.youtube.com/watch?v=SqBsFgeEH-0>, Acessado em julho-outubro de 2018.
- DARNTON, Robert. *O grande massacre dos gatos*. 2 ed., Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Disponível em (<https://www.dicio.com.br/estereotipo/>). Acessado em set. 2017.
- ECO, Umberto (org.). *História da Beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2010
- ECO, Umberto “Introdução À Idade Média”. In.: ECO, Umberto (org.). *A idade Média. Bárbaros, Cristãos e muçulmanos*. Encyclomedia Publishers s.r.l., Milão e Publicações Dom Quixote: 2010.

- E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS. Carlos Ceia (verbetes “verossimilhança”). Disponível em <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/verossimilhanca/>. Acessado em 24 nov. 2018
- EMRICH, Ana Rita Oliari. PEREIRA, Eliton P. R. ROCHA, Ana Maria de Moraes. *Música absoluta: “músicas que se expressam por si mesmas*. IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino: 2011.
- FALCON, Francisco J.C. História das ideias. In: CARDOSO, S.F; VAINFAS, R. (org.). Domínios da história. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1997, p.91-94.
- FELDHUES, Paulo Raphael, AGUIAR, Antônio Barros de Aguiar. *História e cinema: representações do negro no filme “Ganga Zumba” – 1963*. MÉTIS: história & cultura [s.d.] [s.l.]
- FLANAGAN, Martin. *Bakhtin and film*. Disponível em (acessado em 20 de setembro de 2004) <http://www.shef.ac.uk/uni/academic/AC/bakh/flanagan.html> .
- FUGUELSON, Karl (editor) *Studies in Medievalism*. XIX: defining neomedievalism(s) I. Cambridge: D. S. Brewer, 2010
- FUGUELSON, Karl (editor) *Studies in Medievalism*. XX: defining neomedievalism(s) II. Cambridge: D. S. Brewer, 2010
- GAME OF THRONES LIVE CONCERT EXPERIENCE. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zMDPf1PQNpM&t=456s>. Acessado em 15 de julho de 2017.
- GUEST, Ian *Harmonia: Método Prático*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Lumiar; CHEDIAK, 2006.
- HALL, Stuart. *Identidades Culturais na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997..
- HAUSER, Arnold. História social da arte e da literatura. Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HUIZINGA, Johan. *O Outono da Idade Média*. Cosac Nahif, 2010.
- HUIZINGA, Johan. *O Declínio da Idade Média*. São Paulo: Verbo: Editora da Universidade de São Paulo, 1978.
- INSIDE THE GAME OF THRONES: A STORY IN SCORE. Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=rSMO4pHe3HE>. Acessado em set. 2017
- KAPLER, C. *Monstros, demônios e encantamentos no fim da Idade Média*. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

- KLAGSBRUNN, Marta, RESENDE, Beatriz. *A telenovela no Rio de Janeiro 1950-1963*. [s.l.]: CIEC Escola de Comunicação UFRJ. 1991.
- LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Atlas, 1987.
- LARRINGTON, Carolyne. “Game of Thrones and New Medievalism”. 14<sup>th</sup> April Conference 2017. 20-22.04.2017. Kraków (Pol.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jjNo3Go0Qhg>. **KRAKOVIA**. Acessado em 10 de nov. 2018.
- LARRINGTON, Caroline. *Winter is Coming*. (Introdução) London, New York: I.B.Tauris, 2016. p. XI. Disponível em [https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=SsKPCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=game+of+thrones+%22medieval+world%22&ots=fyYyV0hOPX&sig=I8eWiNjlvqLp6fdIPKoUCaktZK4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=game%20of%20thrones%20%22medieval%20world%22&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=SsKPCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=game+of+thrones+%22medieval+world%22&ots=fyYyV0hOPX&sig=I8eWiNjlvqLp6fdIPKoUCaktZK4&redir_esc=y#v=onepage&q=game%20of%20thrones%20%22medieval%20world%22&f=false)
- LEGOFF, Jacques. *Por uma nova concepção da idade média*. Lisboa: Estampa, 1993.
- LIMA, Junio Cesar Rodrigues. Roger Chartier, o universo simbólico e a escrita da história. **NEArco**, REVISTA ELETRÔNICA DA ANTIGUIDADE. Acesso para download em 04/2018: <http://www.neauerj.com/Nearco/arquivos/numero8/13.pdf>. [s.d.].
- LIMA, Luiz Costa. *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- LINDLEY, Arthur. *Once, Present, and Future Kings: Kingdom of Heaven and the Multitemporality of Medieval Film*. Acessado em 05/05/2018 em: [https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230603561\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230603561_2)
- LIVINGSTON, Michael . “Getting Medieval on George R. R. Martin”. Thu Jul 16, 2015 9:00 am. Thot.com. Disponível em <https://www.tor.com/2015/07/16/getting-medieval-on-george-r-r-martin/>. Acessado em 12 de nov. de 2018
- MACHADO, Jorge (org.). *Vocabulário básico do roteirista*. <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acessado em 20/11/2017
- MAKOWIECKY, SANDRA *Representação: a palavra, a ideia, a coisa*. in: Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas. Universidade Federal de Santa Catarina. Nº 57, dez. de 2003.
- MARTIN, George R. R. *George R. R. Martin: The World of Ice and Fire*, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>. Acessado em agosto de 2018.
- MARTINHO, Dulce *Joana d’Arc, uma Antígona medieval e um mito (pós-) moderno?*. Universidade de Aveiro/Escola Básica 3/secundária de Oliveira de

- Frades. *Hispanística XX*, ISSN 0765-5681, N.º. 15, 1997 (Ejemplar dedicado a: Le Spectacle au XXème Siècle), págs. 331-340 Acessado em 30/04/2018: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3609206> (S.D.)
- MARTIN, George. TIFF Bell Lightbox. March 13, 2012. Acessado em 10 de nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>.
- MASSAUD MOISES *A Criação Literária*. São Paulo: Cultrix, 1994.
- MARTIN, George (entrevista). “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire”, entrevista cedida a Laura Miller, October 26, 2014 at 92nd Street Y. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> Acessado em agosto de 2018.
- MARTINS, Priscila. *O cinema como meio narrativo: uma aproximação ao herói épico medieval na versão cinematográfica El Cid do cineasta Anthony Mann*. Congresso Ibero-americano de las Lenguas en la Educación y en la Cultura / IV Congreso Leer Salamanca, España, 5 al 7 de septiembre de 2012. (Universidade Federal de Alfenas Unifal/ MG)
- MATSUNO, Carla Kaori, JOANILHO, André Luiz (Orientador). *Entre práticas e representações: os folhetins nos anos sessenta*. [s.d.] [s.l.].
- MÁXIMO, João. *A música do Cinema: os 100 primeiros anos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- MÁXIMO, João. *A música do Cinema: os cem primeiros anos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003
- METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- METZ, Christian. *O Significante Imaginário. Psicanálise e Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980
- MEYER, Marlyse. *Folhetim: uma história*. SP: Companhia das Letras, 1996.
- MONTEIRO, Maurício. *Musicologia e Cinema: Simultaneidades*. Revista Mídia e Cotidiano Artigo Número 9. Agosto 2016.
- MONTEIRO, Mauricio. *Timbres: O Corpo do Som – Trajetória e Simbologia dos Instrumentos de Música*. (no prelo) Tabela de Timbres para as aulas de Trilha Sonora da Universidade Anhembi Morumbi (2016)
- MORIN, Edgar. *O cinema e o homem imaginário*. Lisboa: Moraes Editores, 1970.
- MUSIC INTERVIEWS. National Public Radio. Inc. [US]. Disponível em <https://www.npr.org/2017/02/14/515023088/game-of-thrones-composer-ramin-djawadi-on-melodies-that-stick>. Acessado em 20 de julho de 2017.
- MÚSICOS DO QUIRGUISTÃO INTERPRETANDO O TEMA PRINCIPAL DE *GAME OF THRONES*: Disponível em <https://pt.globalvoices.org/2016/05/17/musicos-do-quirguistao-apresentam-poderosa-interpretacao-do-tema-de-abertura-de-game-of->

- thrones/. Acesso em 20/07/2018. MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- NAE, Andrei. *Remediating Pornography in Game of Thrones: Where Sex and Memory Intertwine*. [Inter]sections No. 18 (2015): 17-44
- OLIVEIRA, Arilson. *O filme O nome da rosa: entre flores secretas e risos em chamas*. USP SIGNIFICAÇÃO REVISTA DE CULTURA AUDIOVISUAL. 2013 | v. 40 | nº 40 | significação | 173
- OLIVEIRA, Beatriz Dos Santos; FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix. *A Idade Média no Cinema: uma (Re)Visão do Imaginário Ocidental* *Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun 2017.
- OLIVEIRA, Beatriz dos Santos; FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix. *A idade média no cinema: uma (re)visão do imaginário. (Occidental middle ages in cinema: a (re)view of the occidental imaginary)* *Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun., 2017. (p. 142)
- OLIVEIRA, Juliano de. *A significação da Música no cinema*. (Tese de Doutorado. Departamento de Música da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo). São Paulo: USP. 2017
- OTA e UCHOA, Francisco. "Jornal da ABI (362) - A Cronologia dos Quadrinhos - Parte 2 «Zorro - Brasil»". *Inducks*. (janeiro de 2011).
- OTTATI, Rafael Delgado Gomes, FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix *Somos Bárbaros, Guerreiros, Magos e Feiticeiros: A Idade Média Revisitada nos Games* *Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun., 2017.
- PENKALA, Ana Paula. PEREIRA, Lucas Pessoa Pereira. EBERSOL, Isadora. *Arquétipos complexos de gênero em Game of Thrones: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe*. *PARALELO 31*. edição 02 • julho de 2014. issn: 2358-2529.
- PESAVENTO, Sandra Jathay. *História e História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. [ na BCE: 930.85 P472h 2. ed.]
- PINHEIRO, Alexandre Coelho. *Construção de uma memória silenciada: representações da ditadura militar (1964-1985) no cinema brasileiro Aspectos Teóricos e Metodológicos*. ANPUH – XXV Simpósio Nacional de história - Fortaleza, 2009.
- PIRES, Orlando. *Manual de Teoria e Técnica Literária*. Editora Presença, 1981.
- PRIETO, Teresa Fraile. *Funciones de la música en el cine* (Extracto del trabajo de grado *Introducción a la música en el cine: apuntes para el estudio de sus teorías y funciones*. Dirigido por Matilde Olarte. Defendido en la Univerisdad de Salamanca: julio de 2004).
- REDE CANAIS: <https://www.redecanais.gratis/>. Acessado em set.2017

- REUTER, Yves. *A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração* (tradução Mario Pontes). Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.
- RIBEIRO, Guilherme de Lima. *Música, Diálogos e Efeitos Sonoros: O Papel Narrativo da Trilha Sonora no Trailer Fílmico*. Porto Alegre (R.S.). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social. Departamento de Comunicação, 2011.
- RODRIGUES, Toni «Faleceu o quadrinhista clássico brasileiro Gutemberg Monteiro». *Universo HQ* (14 de dezembro de 2012 [s.d.] [s.l.]).
- RODRIGUES, Toni, GUSMAN, Sidney «HQ nacional de luto: morreram Naumim Aizen e Edmundo Rodrigues». *Universo HQ*. (13 de setembro de 2012).
- RODRIGUEZ, Angel. *A dimensão sonora da Linguagem audiovisual*. Trad.: Rosangela Dantas. São Paulo: Editora Senac, 2006
- ROSSINI, Miriam de Souza. *O cinema da busca: Discursos sobre identidades culturais no cinema brasileiro dos anos 90*. Porto Alegre: Revista FAMECOS UNISINOS. nº 27, agosto 2005.
- SANTAELLA, Lúcia *O que é Semiótica*. 4ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1986.
- SANTOS, Marcelo Moreira. *Cinema e semiótica: a construção sónica do discurso cinematográfico*. UNISINOS: revista Fronteiras – estudos midiáticos 13(1): 11-19, janeiro/abril 2011
- SANTOS, Marcia de Souza. *A ditadura ontem nas telas de hoje: representações do regime militar no cinema brasileiro contemporâneo*. Brasília (DF): Unb. Dissertação de Mestrado (Instituto de Ciências Humanas), 2009.
- SCHAFFER, R. Murray. *A Afinação do mundo*. São Paulo: Editora Unesp, 2003
- SENRA, Flavio Pereira, OTTATI, Rafael. *Música Medieval Contemporânea?. Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun 2017.
- SHILOH, Carroll. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Boydell & Brewer Group Ltd. Edição do Kindle, 2018.
- SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.
- SILVA, Renan Cardoso Pinho da. A Representação do Imaginário Medieval nas Obras de *Epic Fantasy*: o Caso de *As Crônicas De Gelo e Fogo*. Revista ComparArte, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun 2017.
- SOARES, Carmen Becerra. La figura mítica de Iope de Aguirre en las versiones de W. Herzog y C. Saura. *Universitè de Vigo. HISP. XX - 15 – 1997 Acessado (baixado) em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3609206.pdf>*.

- SOARES, Marcelle Pacheco, MOREIRA, Lilian Fontes *A Mudança na Narrativa das Séries de TV: uma Análise de Arrested Development na Netflix*. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ Trabalho apresentado ao GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação [Intercom, 2017]
- STAM, Robert. *Bakhtin: da Teoria Literária à Cultura de Massa*. São Paulo, Ática, 1992
- STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Papirus: Campinas (S.P.), 2003
- STEINER, Tobias. Author discourse: the construction of authorship in quality TV, and the game of thrones. Series volume i, nº 2, winter 2015: 181-192. INTERNATIONAL JOURNAL OF TV SERIAL NARRATIVES. DOI 10.6092/ issn.2421-454X/5903. ISSN 2421-454X [p.16]
- STRAVINSKI, Igor. *Poética Musical (em 6 lições)*. Trad.: Luiz Paulo Horta. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- SUAREZ, Carmen Becerra. *La figura mítica de Lope de Aguirre em las versiones de W. Herzog y C. Saura*. Acessado em 10/05/2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3609206>.
- URBANARTS. Disponível em [www.urbanarts.com.br](http://www.urbanarts.com.br). Acessado em nov. 2018.
- UTZ, Richard. “A Moveable Feast: Repositionings of “The medieval” in Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism.” (Preface) In.: ROBINSON, Carol L. CLEMENTS, Pamela, *Neo-medievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*. /s.d./. Edwin Mellen. Pr., 2012
- VAZ, Maria do Céu. *Literatura, música e cinema: linguagens em “inter-ação” na obra “O Invasor”, de Marçal Aquino e Beto Brant*. Revista de estudos de literatura, cultura e alteridade – Igarapé. Rev. Igarapé, Porto Velho (RO), v.4, n.1, p. 98-108, set./dez., 2014.
- VOCABULÁRIO BÁSICO DO ROTEIRISTA. MACHADO, Jorge (org.). <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acessado em 20/11/2017.
- WIKIPEDIA. <https://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%AAAnix> Vários acessos. 2017-2018.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o Sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.