

OS MITOS DA IDADE MÉDIA EM GAME OF THRONES

THE MYTHS OF MEDIEVAL AGE IN GAME OF THRONES

Guilherme Oliveira Claudino⁹⁵
Bruno Marconi da Costa⁹⁶
Ygor Klain Belchior⁹⁷

Artigo recebido em 01 de novembro de 2022
Artigo aceito em 08 de dezembro de 2022

Resumo: Nos últimos anos, a História Pública tornou-se um importante tema estudado pelos medievalistas. Especialistas começaram a olhar para outras fontes sobre esse passado, como as produções audiovisuais. Neste artigo, analisamos os mitos da Idade Média em Game of Thrones, com base no estudo de Regine Pernoud, objetivando compreender em que medida esse mito está presente na série. Nossa hipótese é que o mito da Idade Média está presente em muitos momentos, principalmente na apresentação das cidades como chiqueiros.

Palavra-chave: *Game of Thrones*. Mito da Idade Média. História Pública.

Abstract: In recent years, Public History has become an important subject studied by medievalists. Specialists began to study other sources about this past, such as audiovisual productions. The aim of this article is to

⁹⁵ Graduando no curso de licenciatura em História pela UEMG-Campanha. Pesquisador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e História da Arte (LEPHAMA). Bolsista PAPq-UEMG. Orientado pelo Prof. Dr. Ygor Klain Belchior e pelo Prof. Dr. Bruno Marconi da Costa. E-mail: guilherme.2093303@discente.uemg.br. <https://orcid.org/0000-0003-0838-2042>

⁹⁶ Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em História Comparada (PPGHC/UFRJ) desde 2018 (Bolsista CAPES). Atualmente integra o corpo docente da Universidade do Vale do Paraíba (UNIVAP) e ocupa a posição de vice-líder o Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e da Arte (LEPHAMA). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8699-2415>

⁹⁷ Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo. Professor de História Antiga e História Medieval na Universidade do Estado de Minas Gerais. Coordenador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e da Arte (LEPHAMA). Bolsista de produtividade PQ-UEMG. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6690-6396>

analyze the myths of the Middle Ages in Game of Thrones, based on the studies of Regine Pernoud, to understand how this myth is present in the TV Series. Our hypothesis is that the myth of the Middle Ages is present in many moments, mainly in the representation of cities as pigsties.

Keyword: Game of Thrones. Medieval Myth. Public History.

Introdução

Este artigo é o resultado de duas bolsas concedidas pela Universidade o Estado de Minas Gerais, uma de iniciação científica (PAPq), outra de produtividade docente (PQ-UEMG). Como objetivo, pretendemos analisar os mitos da Idade Média em Game of Thrones. Para tanto, observaremos as ambientações urbanas de *King's Landing* (Porto Real), mais especificamente o bairro Baixada das Pulgas, para além de *Winterfell*, buscando apontar como certos preconceitos acerca das cidades medievais estão contidos na série. Para tanto, nosso aparato teórico será o da História Pública.

Nossa opção justifica-se pela emergência das discussões sobre os usos do passado nas produções que chegam ao público com maior facilidade e familiaridade, como as séries de televisão. Assim, entendemos a História Pública como:

“[...] uma possibilidade não apenas de conservação e divulgação da história, mas de construção de um conhecimento pluridisciplinar atento aos processos sociais, às suas mudanças e tensões. Num esforço colaborativo, ela pode valorizar o passado para além da academia; pode democratizar a história sem perder a seriedade ou o poder de análise. [...] um ato de ‘abrir portas e não de construir muros’, nas palavras de Benjamin Filene” (ALMEIDA; ROVAL, 2011. p. 7).

Percebemos, a partir disso, a capacidade de disseminação de conhecimento histórico na esfera do entretenimento. Por isso, temos como objetivo demonstrar que é possível discutir temas históricos a partir do nosso objeto de pesquisa. E no que tange o conhecimento que elas trazem sobre a Idade Média, este precisa ser abordado pelos

historiadores, uma vez que levam a audiência a acreditar que a Idade Média foi apenas o “resultado da decadência e da corrupção do legado antigo (instituições, cultura, costumes etc.), da depressão econômica”, isto é, “uma época marcada pela violência sem limites, por perseguições [...], por guerras incessantes, pela penúria, pela fome e também a peste” (SILVA, 2021, p.8).

No campo da História Pública, atualmente, os medievalistas se utilizam de dois conceitos, o de reminiscências medievais e o de Neomedievalismo, os quais empregaremos neste trabalho.

Falaremos sobre esses conceitos. De acordo com Macedo (2009), as reminiscências medievais são “formas de apropriação dos vestígios do que um dia pertenceu ao Medieval, alterados e/ou transformados com o passar do tempo”(MACEDO; MONGELLI, 2009, p. 15). Já, Neomedievalismo, por sua vez, é definido por Marques como:

“[...] um simulacro da Idade Média [...] que, embora tenha uma ligação ao período medieval, está mais associado à criação de novos mundos com características medievais, sem qualquer preocupação com a fidelidade histórica, representando uma realidade que nunca existiu” (MARQUES, 2020, p. 85).

Entendemos que o resgate das reminiscências medievais pelas mídias está em constante contato com o Neomedievalismo, uma vez que esse resgate é feito por meio do interesse do grande público em uma Idade Média imaginária, isto é, mitológica. Em outras palavras, uma longa Idade das Trevas.

A série Game of Thrones

Game of Thrones foi uma das séries mais assistidas no mundo. Ela foi a série dramática com a maior transmissão simultânea ao redor do mundo, com 2.2 milhões de espectadores em seu primeiro episódio e

chegando a 19.3 milhões em seu último episódio, somente nos EUA.⁹⁸ A produção da HBO é baseada na série de livros *A Song of Ice and Fire*, de George R. R. Martin, e foi adaptada para as telas por David Benioff e D. B. Weiss.⁹⁹ A primeira temporada da série estreou em 17 de abril de 2011 e a oitava e última temporada estreou em 14 de abril de 2019, terminando em 19 de maio de 2019.¹⁰⁰

Mas o que a série tem a ver com a Idade Média? Segundo Gwendal Fossois:

“Ele [George R. R. Martin] criou um cenário romanesco inspirado livremente em nosso fecundo

imaginário, estimulado pela cartografia histórica. O próprio autor admite ter recorrido a *Senhor dos anéis*, buscando, ao mesmo tempo, construir um mundo um pouco mais realista. Com menos criaturas fantasiadas, é claro, mas ainda ancorado num universo medieval provável, comparável à Inglaterra que, no fim da Idade Média, sofria com os espasmos causados pela Guerra dos Cem Anos. E esse não é o único elemento que recorre à história ocidental. Os dothrakis lembram claramente os exércitos mongóis. As cidades livres e Valíria remetem às cidades gregas e ao Império Romano, e a Baía dos Escravos muito deve à Pérsia antiga e à Mesopotâmia. Sem contar que há também o Casamento Vermelho, inspirado diretamente na sangrenta história da Grã-Bretanha” (FOSSOIS, 2019, p.12,13).

Como uma das séries mais famosas dos últimos tempos e que traz em seu enredo reminiscência do passado medieval, podemos afirmar que é uma das grandes responsáveis por apresentar ao público uma imagem mitológica da Idade Média.

O mito da Idade Média

De acordo com Pernoud (1997), “o mito da Idade Média” é uma visão construída pelos homens do Renascimento, a qual observa o

⁹⁸ <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-115670/> (Acesso em 03/12/2020)

⁹⁹ <https://web.archive.org/web/20110711090742/http://www.georgerrmartin.com/archive07.html#01-18> (Acesso em 03/12/2020)

¹⁰⁰ <https://ew.com/tv/2017/06/02/game-of-thrones-prequel-final-season-interview/> (Acesso em 03/12/2020)

período sob a ótica de “idade das trevas”. Não há, segundo a autora, “um dia em que [o medievalista] não ouça alguma reflexão no gênero: ‘Nós já não estamos na Idade Média’, ou ‘Isto é o regresso à Idade Média’, ou ‘É uma mentalidade medieval’” (PERNOUD, 1997, p. 5). E os grandes culpados por isso, de acordo com Pernoud, são os professores de História. Em suas aulas, os docentes sempre focam nos momentos ruins do período, esquecendo das grandes transformações positivas. Em suas palavras: “a Idade Média significa sempre: época de ignorância, de embrutecimento, de subdesenvolvimento generalizado, muito embora tenha sido a única época de subdesenvolvimento durante a qual se construíram catedrais!” (*Idem*, p. 13).

Dentro dessa visão mitológica, a Idade Média, sempre quando é mencionada em alguma produção, carrega consigo características universais, tais como cavaleiros, reis, guerras, feudo, reinos cruzados, fome, peste e sujeira. Um grande culpado pela reprodução do “mito da Idade Média” talvez não tenha sido mencionado nos textos de Pernoud, devido à temporalidade em que ela escreveu, um momento em que a mídia ainda não era grande objeto de crítica por parte dos historiadores. Essa preocupação veio à tona nas últimas décadas, momento em que a pesquisa histórica percebeu que muitas dessas “representações e de imagens em perpétuo movimento, amplamente difundidas na sociedade, de geração em geração”, são o resultado do contato do público com as produções audiovisuais.

Dito isso, passaremos a apresentação das características que compõem esse mito, segundo Pernoud, a saber “desajeitados e inábeis”; “grosseiros e ignorantes”; “indolentes e bárbaros”; “rãs e homens”; “A mulher sem alma”; e “O índice acusador”.

Em seu capítulo “**desajeitados e inábeis**”, a autora discute a construção imagética do sujeito medieval como sendo retratado sempre

como desajeitado e inábil. De acordo com ela, “Tinha-se a ideia preconcebida de que o escultor gótico desejara esculpir uma estátua clássica, e que, se não o fizera, era porque não tinha sabido” (PERNOUD, 1989, p. 22). Na série, notamos esse mito no momento em que Winterfell ou a Baixada das Pulgas são representados por meio de cenários ambientados com construções de pedra e madeira, sem nenhum requinte, acabamento ou cores.

No capítulo “**grosseiros e ignorantes**”, Pernoud perpassa pela incapacidade de reproduzir a arte antiga. No decorrer da série, podemos notar que, seja em Winterfell ou em King’s Landing, a produção artística quase inexistente. O único saber compartilhado pelas pessoas comuns é o manufactureiro, que se resume a produção de bens materiais de cunho bélico, isto é, são armas e armaduras. O representante na série desse “artesão grosseiro” é o filho do Rei Robert Baratheon, Gendry Baratheon, o qual aparece trabalhando como ferreiro habilidoso em *King’s Landing*. Por outro lado, os sujeitos que têm acesso ao saber são os grão-mestres, os quais, como se fossem monges medievais, buscam os centros de conhecimento para se formar, podendo, depois, servir aos senhores como fontes de saber.

No capítulo “**indolência e barbaria**”, a autora discute a efemeridade das relações de poder durante o período medieval. De acordo com ela, o povo comum não aceitava ordens passadas por seus superiores, por isso agiam como indolentes e bárbaros, evitando seguir as

regras da vivência em sociedade. Nesse sentido, o povo Westerosi é representado como uma população indolente e bárbara que não aceita a imposição das ordens de um rei.

No capítulo **“rãs e homens”**, Pernoud perpassa pela mentalidade de que o povo medieval era completamente passivo, inerte e que vivia somente em prol do seu senhor. Nesse sentido, as populações de Westeros e de Kings's Landing são retratadas em situação de dependência para com os seus monarcas, necessitando deles para que vivam e sejam protegidas.

No capítulo **“a mulher sem alma”**, a historiadora discorre sobre o fato da construção dessa imagem da mulher medieval sendo retratada como detratora das instituições. Na série, as figuras das rainhas Cersei Lannister e Daenerys Targaryen sempre aparecem como sendo incapazes de ocuparem os postos de governança, sendo representadas como loucas e tiranas.

Por fim, no capítulo **“o index acusador”**, Pernoud busca desconstruir a ideia de que os medievais detinham uma religião punitiva e persecutória. Nesse sentido, a **“fé dos sete”**, uma religião de Westeros é apresentada como uma **“Fé militante”**, a qual, por muitas vezes, provocou a morte e o sequestro daqueles contrários ao seu culto. Em outros casos, é apresentada como uma fé altamente punitiva, com graves consequências aos desobedientes.

A Cidade dos Porcos

Visto esses aspectos importantes na ambientação da série, podemos afirmar que todos os aspectos que compõem o **“mito da Idade Média”** se fazem presentes. E, a nosso ver, produzem a sensação de que a série se passa em um período é de trevas.

Assim, nossa atenção recairá na análise daquilo que chamamos de **“A cidade dos porcos”**, isto é, como o **“mito da Idade Média”** aparece na apresentação das cidades de Westeros, mais especificamente *Winterfell* e *King's Landing*.

Tais cidades são exibidas em uma completa desorganização, como chiqueiros, muito menos desenvolvidas que os castelos dos grandes senhores. E isso é o que chamamos de cidades de porcos, ou seja, ambientes com condições de vivência sub-humanas, com habitações precárias e cheias de pessoas sujas.

Começaremos com Porto Real, um dos ambientes chaves para a trama de George R. R. Martin. Porto Real é uma cidade que cresceu exponencialmente com a chegada dos refugiados de guerras, local escolhido por aqueles que buscavam um local para viver, que não fosse um campo escasso de suprimentos.

Empregando a análise de Pernoud, podemos apontar, em primeiro lugar, algumas evidências de grosseria e ignorância. Na série, observamos que as construções aparecem fabricadas majoritariamente de pedra e madeira.



Imagem 01. As ruas de Porto Real. Temporada 8- Episódio 5(min 41-04)

Nessa imagem, é possível perceber que a ruas estão circundadas por prédios rústicos, construídos por arquitetos inábeis e sem conhecimento de arte. Afinal, são todos de pedra e de madeira. Não há

acabamento nas paredes e as cores quase não existem, é tudo cinza, fruto das trevas. Com isso, a construção do mito é cada vez mais reforçada no imaginário dos expectadores.

Outro exemplo, da utilização do “mito da Idade Média” é perceptível quando focamos a nossa atenção nos bairros periféricos da cidade, a chamada baixada das pulgas.



Imagem 02. A baixada das pulgas. Temporada 5: Episódio 3 - minuto 45:51

Notamos na ambientação da Baixada a “grosseria e ignorância” dos homens medievais, incapazes de construir ambientes habitáveis e com algum requinte. É perceptível também a utilização de uma baixa luminosidade, reafirmando a incapacidade em planejar seus aposentos para aproveitar a luz do dia. Ao fundo, podemos perceber pessoa vivendo em condições sub-humanas. Elas estão sentadas no chão coberto por lama e com seus pertences dispostos neste ambiente completamente sujo. A percepção é de homens medievais viviam, assim, em cidades que pareciam chiqueiros.

Passando agora para o ambiente de Winterfell, no Reino do Norte, podemos afirmar que as mesmas questões que nos remetem ao diálogo entre a série e o “Mito da Idade Média” podem ser apontadas. O cenário dessa cidade é muito menos elaborado do que o da anterior, uma vez que quase não apresenta construções de pedra, para além dos aposentos da nobreza e dos muros de proteção. O foco nesse ambiente é nas edificações de palha e de madeira, cerceando ruas cobertas pela lama e pela sujeira dos animais.



Imagem 03. Winterfell. Temporada 1: Episódio 2 - tempo 19:27.

De uma forma geral, podemos perceber nas análises das duas cidades da série *Game of Thrones*, Porto Real e Winterfell, que “o mito da Idade Média” aparece na forma em que os cenários foram construídos, como que elaborados por arquitetos “desajeitados e inábeis”, os quais usavam apenas pedra e madeira. Para além da estética das construções da série, outros elementos, como janelas de madeira, armas a serem exibidas, lama, pobreza e muita sujeira reforçam a ideia de que as cidades medievais eram locais insalubres para a vida humana, para além dos ambientes da nobreza.

Por fim, sabemos que a intenção de uma produção audiovisual, muitas vezes, não é ser um relato fiel do passado, e sim encantar e divertir o seu público. E *Game of Thrones* deve ser entendida dessa maneira. Aliás, é sempre bom ressaltar que a série não é e nem se propõe a ser uma narrativa do passado. Porém, é preciso dizer que tem como plano de fundo um certo contexto medieval, um medievo imaginado. E pensando em alcançar esse medievo imaginado, se apropriou de aspectos da Idade Média, afim de criar uma história fantasiosa baseada em “reminiscências medievais”, as quais são caracterizadas como “formas de apropriação dos vestígios do que um dia pertenceu ao Medievo, alterados e/ou transformados com o passar do tempo” (In: MACEDO; MONGELLI, 2009, p. 15).

Essa apropriação, por sua vez, foi realizada dentro daquilo que Pernoud chamou de o “mito da Idade Média”, uma vez que foi feita a partir da noção de que esse período era um período de trevas, onde até mesmo as cidades seriam chiqueiros.

Considerações finais

Iniciamos este artigo com uma problemática: em que medida o “mito da Idade Média” está presente na série *Game of Thrones*? E buscando responder a nossa hipótese principal, a saber a de que ele está presente em muitos momentos da série, passamos à apresentação do contexto acadêmico que nos motivou a este estudo.

Pudemos perceber, nesse primeiro estudo, que, atualmente, os medievalistas passaram a se preocupar com o estudo da História Pública, buscando avaliar criticamente como as reminiscências desse passado são utilizadas em produções audiovisuais para criar uma espécie de medievo imaginado.

Esse medievo imaginado é importante porque é apresentado a um público amplo que prontamente relaciona o período medieval ao que foi apresentado nos filmes e nas séries. E, em muitas produções, o “mito da Idade Média” se faz presente.

Uma presença constante que chamou a nossa atenção quando tivemos contato com a série *game of Thrones*, principalmente porque ela alcançou uma audiência recorde, alcançando muitas pessoas, as quais tiveram contato com esse mito.

Assim, passamos ao estudo do que é o “mito da Idade Média”, de acordo com Pernoud, a partir da exposição das características que compõem esse mito, a saber “*desajeitados e inábeis*”, “*grosseiros e ignorantes*”, “*indolência e barbaria*”, “*rãs e homens*”, “*a mulher sem alma*” e, por fim, “*o index acusador*”. Feito isso, constatamos que todas as qualificações “mitológicas” de que a Idade Média fantasiada em *Game of Thrones* é de um período de trevas estão presentes na série em muitos momentos.

Por fim, olhamos com atenção para as cidades e percebemos que são apresentadas como ambientes construídos por “desajeitados e inábeis”, sendo habitadas por homens “grosseiros e ignorantes”, isto é, um ambiente muito próximo a um chiqueiro.

Fonte.

GAME of Thrones [Seriado]. Direção: Alan Taylor, Alex Graves, Mark Mylod e Jeremy Podeswa. Produção: George R. R. Martin e David Benioff. Estados Unidos: HBO, 2011. 8 DVDs (16 horas), son., color.

Referências bibliográficas.

ALMEIDA, J. R. DE; ROVAI, M. G. DE O. (EDS.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

BARROS, J. D. A. Delineamentos para uma compreensão da cidade medieval. **Alétheia Revista de Estudos sobre Antiguidade e Medievo**, v. 1, n. 1, 2013.

FERRO, M. **História Contemporânea y Cine**. 1. ed. Barcelona: Ariel, 1995.

FOSSOIS, G. **A mitologia em Game of Thrones**. Tradução: Caroline Micaelia. São Paulo: Planeta, 2019.

LE GOFF, J. **A civilização do Ocidente Medieval**. Tradução: Monica Stahel. Petrópolis: Editora Vozes, 2016.

LE GOFF, J. **O apogeu da cidade medieval**. Tradução: Antônio de Padua Danesi. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

LE GOFF, J. Cidade. **Dicionário analítico do Ocidente medieval**. São Paulo: Editora Unesp: [s.n.].

MACEDO, J. R.; MONGELLI, L. M. (EDS.). **A Idade Média no Cinema**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

MARQUES, S. DA S. **Ecos da Idade Média em A Song of Ice and Fire de George R.R. Martin**. Tese de Doutorado—Lisboa: Universidade de Lisboa: Faculdade de Letras, 2020.

PERNOUD, R. **O mito da Idade Média**. Sintra: Europa América, 1989.