

# DA IDADE MÉDIA À TELA MODERNA: O ENTRETENIMENTO MEDIEVAL REPRESENTADO EM *HOUSE OF THE DRAGON*

Dr. Eduardo Medeiros<sup>1</sup>

Esp. Vinícius Barreto Machado<sup>2</sup>

## RESUMO

No âmbito das pesquisas voltadas à História da Igreja Medieval, tendo em vista a presença notória do entretenimento na estrutura social contemporânea, manifestou-se a necessidade de investigar componentes fantásticos e históricos retratados em produções cinematográficas que evocam o universo medieval. Esta investigação concentra-se na apreciação de um episódio específico da primeira temporada da série *House of the Dragon*, lançada em 2022, examinando os detalhes e sentidos que conformam essa jornada medieval reinterpretada para o público atual. Pretende-se evidenciar de que modo a representação do lazer medieval, reelaborada nos dias de hoje, pode oferecer perspectivas relevantes para a compreensão do passado e de sua permanência na cultura contemporânea. Uma atenção particular é dedicada às disputas e torneios, retratados no episódio analisado, por serem compreendidos como expressões emblemáticas do imaginário medieval, ainda que reconstituídos sob a ótica da fantasia narrativa. De forma abrangente, conclui-se que a produção, ainda que incorra em excessos por meio de cenas explícitas destinadas a prender o interesse da audiência, consegue transmitir com eficácia aspectos do cenário de diversão medieval, contribuindo também para a difusão deste campo de estudos.

**Palavras-chave:** Entretenimento Medieval; Representação Fantástica Histórica; Torneios e Disputas.

## ABSTRACT

In the domain of research on the History of the Medieval Church, and given the clear utility of entertainment in the modern social complex, it is important to briefly research both fantastic and historical aspects as they are embodied in films representing the medieval world. This study examines a specific episode taken from the first season of *House of the Dragon* (2022), emphasizing the details and meanings which characterize and reconstruct this medieval staged navigation for a contemporary audience. It aims to showcase how representations of medieval leisure, even under a contemporary guise, offer understanding of the past, its original limitations, and why it continues to be culturally relevant today. This study highlights contests and tournaments, especially highlighted by the particular episode under discussion, as an illustrative exclamation to embody representations of medieval dramatic imagination, by inducing, constrained fantasy. Overall, this study finds that the series, although it sometimes conflicts with extravagant (i.e., disgusting) scenes to try hook the viewer's interest, it ultimately succeeds in broadening representation of important aspects of medieval entertainment in order to meaningfully contribute to expanding the broader study of this domain.

**Keywords:** Medieval Entertainment; Historical Fantasy Representation; Tournaments and Jousts.

---

<sup>1</sup> Professor Doutor em História pela UFPR, Pós-graduação em Teologia Bíblica pela Universidade Mackenzie, Bacharelado e Licenciatura em História pela UFPR, Bacharelado em Teologia – FATIN. E-mail: [parabolasgeek@gmail.com](mailto:parabolasgeek@gmail.com)

<sup>2</sup> Especialista em Teologia pelo Centro de Pós-Graduação Andrew Jumper (CPAJ). Graduado em Engenharia Civil pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Betânia - FATEBE. Contato: [vinibmac@gmail.com](mailto:vinibmac@gmail.com)

## 1. INTRODUÇÃO

A demanda por aprofundar-se no estudo de elementos fantásticos e históricos em filmes e séries em contextos medievais surge do importante papel que o entretenimento ocupa na sociedade contemporânea. Este estudo, portanto, volta-se para uma série televisiva de destaque que conduz os espectadores a uma jornada medieval, marcada pela paisagem típica da Idade Média projetada em nossas telas atuais, a fim de proporcionar tanto diversão quanto reflexão histórica.

A série em questão é *House of the Dragon*, traduzida em português como *Game of Thrones: A Casa do Dragão*. Lançada em 2022, a produção constitui-se em um repositório abundante de elementos que evocam um período notavelmente semelhante à comunidade medieval inglesa, repleto de castelos, intrigas e (neste caso) dragões. Cada episódio tem aproximadamente uma hora de duração, sendo a temporada composta por 10 episódios, que oferecem narrativas ricas e envolventes. Este estudo examina um momento da trama de seu primeiro episódio, explorando os detalhes e significados que marcam essa experiência de viagem medieval reimaginada para o público contemporâneo.

*House of the Dragon* enquadra-se na categoria de drama e fantasia medieval, oferecendo ao público uma abundância de intrigas, personagens interessantes e um vasto apelo estético visual. A série é fruto da direção de dois cineastas, Ryan Condal e Miguel Sapochnik, e de uma adaptação de Fogo e Sangue, obra de George R. R. Martin, reconhecida por sua significativa contribuição à literatura fantástica. O elenco, com nomes como Paddy Considine, Matt Smith, Olivia Cooke, Emma D'Arcy e Steve Toussaint, dá vida aos personagens que compõem essa jornada épica.

No que diz respeito às críticas e ao valor de produção, conforme observado pelo Rotten Tomatoes (2022), a série não chega a oferecer o mesmo grau de provocação que *Game of Thrones*, mas convence o público por meio de uma narrativa fortemente marcada por ação e mistério, que constrói a expectativa para cada novo episódio. O investimento financeiro na produção também merece destaque: cerca de 20 milhões de dólares por episódio, evidenciando o compromisso dos produtores em retratar com precisão elementos do mundo e da

história medieval na tela. Ademais, não pode ser ignorado o enorme sucesso alcançado, com uma audiência de 9,986 milhões de telespectadores em sua estreia. Esses números sublinham o impacto cultural e a relevância desta série na sociedade atual.

Neste contexto, convida-se o leitor a adentrar nessa jornada de exploração da série *House of the Dragon*, desvendando os elementos medievais de entretenimento presentes nela que a tornam uma obra digna de análise crítica e histórica. Ao fazê-lo, busca-se lançar luz sobre como esta representação cinematográfica do lazer medieval, em especial, sua manifestação por meio das disputas ou torneios, pode fornecer insights valiosos sobre a compreensão do passado e suas influências na cultura contemporânea.

## **2. SINOPSE E CONTEXTO DA OBRA**

Em sua sinopse oficial, localizada no aclamado website Internet Movie Database (IMDb), a série televisiva *House of the Dragon* é descrita como: “Uma guerra de sucessão interna dentro da Casa Targaryen no auge de seu poder, 172 anos antes do nascimento de Daenerys Targaryen.” (IMDb, 2022). Apesar de concisa, esta sinopse traz consigo tanto a principal temática da série – drama familiar em torno de violenta ganância pelo trono – quanto refere-se à uma das principais personagens de *Game of Thrones*, obra da qual a série em questão é derivada.

A conexão da série com a Idade Média se dá não somente por seus elementos fantásticos característicos da época, como dragões, bravos cavaleiros e castelos magníficos, mas por seu embasamento em um ponto específico da história medieval. Segundo o próprio autor, George R. R. Martin, a série se baseia em um período chamado Anarquia, uma guerra civil de sucessão inglesa, ocorrida entre 1138 e 1153, que teve seu estopim na tentativa frustrada do Rei Henrique I de coroar sua filha, a Imperatriz Matilde, como sua sucessora, na ausência de herdeiros homens (BROCKELL, 2022).

Sobre o episódio analisado, a sinopse encontrada é: “Viserys organiza um torneio para comemorar o nascimento de seu segundo filho. Rhaenyra recebe seu tio Daemon de volta à Fortaleza Vermelha.” (IMDb, op.cit.). Essa descrição é de suma importância para este trabalho e justifica a escolha do episódio em questão,

tendo em vista o tópico selecionado como objeto de estudo e suas relações com a celebração e a violência medievais.

### **3. ABORDAGEM TELEVISIVA DO ENTRETENIMENTO MEDIEVAL**

As séries televisivas baseadas nos livros de George R. R. Martin são bastante conhecidas pela forma explícita que se utiliza para representar, tanto os momentos de lazer e entretenimento, lícitos ou não, quanto os momentos de violência e brutalidade, tão amenizados em outras mídias. Banquetes de dias de duração, frequentados pela nobreza, e regados a muito vinho, dança, música e outras apresentações artísticas, ou até mesmo caçadas épicas em nome do Rei, são cenas bastante comuns na série. Além disso, também são frequentes cenas do entretenimento plebeu, com ruas saturadas de pessoas, com artistas para todos os lados, bares, casas noturnas, apostadores, etc.

A parte do primeiro episódio de *House of the Dragon* que chamou a atenção para este trabalho, no entanto, se deu no torneio, ou mais especificamente, na disputa (como visto anteriormente), celebrado em virtude do esperado nascimento de um herdeiro ao Trono de Ferro. A cena, que se inicia no momento 25'11" e se estende por aproximadamente 15 minutos, mostra em paralelo como o entretenimento do povo muitas vezes é utilizado pelos círculos mais altos da sociedade (neste caso, realeza) como uma "cortina de fumaça" para problemas maiores, como um rei doente, um príncipe arreado e rebelde, e uma tragédia no parto do herdeiro real.

Entre os elementos presentes na cena que fazem analogia às disputas medievais, estão: uma plateia formada quase exclusivamente de pessoas muito bem vestidas, apontando a elitização do evento; família real presente, apontando a aprovação e celebração do evento por parte de todo o reino, e honrando os participantes através de um discurso real; a representação de famílias nobres através de escudos erguidos pelos cavaleiros; uma arena construída para aproximar o público das demonstrações de habilidades dos cavaleiros; apostas não-oficiais; violência explícita sendo aplaudida pela audiência; nobres demonstrando habilidades nas disputas, apesar de não terem experiência verdadeira de batalha.

Possivelmente, a precisão na tentativa de expor certos elementos graficamente se deu em razão da evolução dos estudos acerca de torneios medievais, com embasamento em:

...análises acadêmicas mais recentes que consideram os contextos sociais, políticos e culturais desses eventos. Inicialmente vistos apenas como substitutos da guerra, os torneios passaram a ser compreendidos pela ótica da cavalaria e do espetáculo... refletindo sua importância não apenas como competições marciais, mas também como fenômenos sociais e culturais complexos. (MULLINAX, 2024, p. 15).

Esta também não é a primeira vez que obras televisivas relacionadas ao autor supracitado retratam disputas e torneios. Em *Game of Thrones*, torneios similares já haviam sido apresentados (e.g. Torneio da Mão, Torneio do Rei Joffrey) e as ênfases principais também se ativeram à celebração da violência e à demonstração de nobreza e “honra”. Esta experiência do autor e dos produtores da série se evidencia na busca por fidelidade a tais eventos facilmente percebida pelos seus espectadores.

É interessante destacar que este cuidado histórico, ainda que editado para uma versão mais fantasiosa da realidade, tem apresentado frutos na própria academia. Conforme Waxman (2017), as obras de George R.R. Martin, especialmente por meio de suas adaptações televisivas, têm gerado grande atração nos jovens por cursos e pesquisas na área de estudos medievais, fomentando matrículas e a criação de mais disciplinas ao servir de porta de entrada para um interesse acadêmico mais profundo que tenta conectar ficção à realidade. Além disso, ainda deu visibilidade a temas outrora negligenciados na área, tais como debates sobre diversidade, violência, o papel da mulher e da religião no estado.

#### **4. CONTEXTO HISTÓRICO DO ENTRETENIMENTO MEDIEVAL**

Muitas são as representações fantasiosas das formas de entretenimento na Idade Média, em especial, as relacionadas com a nobreza. Grandiosos torneios, caçadas de animais fantásticos, banquetes memoráveis, estes são alguns dos elementos frequentemente adaptados por obras cinematográficas. E, guardadas as devidas proporções, as representações não se distanciam de parte daquilo que era realizado como lazer e comemoração de datas especiais.

Albrecht Classen (2019, p.7), ao citar a tradução do clássico *Ivain*, escrito por Chrétien de Troyes em meados do Século XII, destaca as maneiras com que a companhia do Rei Arthur, tanto os mais honrosos, quanto os de maior má fama, aproveitava seus momentos festivos. São listadas: paqueras, cuidados estéticos, danças e cantos, exercícios de salto e corridas, músicas com instrumentos de cordas, prática de arco e flecha, e a declaração de contos de amor e aventuras heróicas. Cartwright corrobora, dando destaque para o aspecto hierárquico da sociedade medieval também quanto ao lazer:

Graças à sua posição privilegiada na vida e ao trabalho dos camponeses em suas propriedades, os nobres em um castelo medieval inglês dispunham de muitas horas de lazer, que podiam ser gastas comendo, bebendo, dançando, jogando jogos como xadrez ou lendo histórias românticas de bravura. Outras formas de passar o tempo e impressionar os pares incluíam caçar na floresta local ou no parque de cervos, praticar falcoaria, participar de juntas, fazer bordado, compor poesia, tocar música e assistir a acrobatas, malabaristas e bobos da corte profissionais (CARTWRIGHT, 2018).

Em determinadas ocasiões, usualmente planejadas pelos círculos mais altos da sociedade, torneios e disputas entre cavaleiros eram realizados para saciar a fome de entretenimento, principalmente da aristocracia, por mais que os grupos sociais mais baixos também se aproveitavam dos eventos, seja com o comércio, seja como espectadores, quando possível. Estes torneios davam aos nobres cavaleiros a oportunidade de demonstrarem suas perícias em montaria e sua coragem ao empunharem armas uns contra os outros (ainda que frequentemente apenas como encenação) (ibid.). Contudo, não se limitavam à famosa 'disputa' entre cavaleiros com lanças, como demonstrado na série em questão. Este era apenas um dentre variados estilos de competição:

...é adequado usar o termo "torneio" quando se refere às competições cavaleirescas em geral. O termo significa não apenas, de fato, um jogo militar, mas também os eventos festivos que o acompanhavam (banquetes, encontros cerimoniais etc.). Assim, o torneio é um termo geral: ele abrange diferentes tipos de competições cavaleirescas (MERENIUK, 2022, p. 129).

Esta discussão acerca de terminologia só salienta o caráter recente do estudo destes eventos, usualmente chamados torneios. Conforme destaca Mullinax:

A historiografia dos torneios medievais começou com ilustrações e crônicas contemporâneas, evoluiu pela romantização da era renascentista, experimentou um renascimento das fantasias românticas no século XIX, passou por um escrutínio científico no início do século XX, enfrentou

críticas ideológicas no final do século XX sob lentes marxistas e antimarxistas e, agora, nos estudos contemporâneos, é analisada por seu impacto multifacetado na sociedade medieval, com foco em questões específicas como hierarquia social, rituais culturais e as implicações econômicas desses eventos (MULLINAX, 2024, p. 2).

Os torneios eram, de forma geral, lutas encenadas por grandes quantidades de cavaleiros em uma área bastante ampla. Já as disputas, se tratavam de combates individuais, geralmente com o uso de cavalos, em um espaço muito mais contido. E ambos são considerados fenômenos históricos importantes na manutenção da estrutura social da Idade Média. (CROUCH, 2006, p. 1).

As disputas, por poderem ser observadas mais de perto pela audiência e servirem melhor de palco para as habilidades dos cavaleiros envolvidos, acabaram se tornando mais populares e adquirindo maior importância do começo do século XIII em diante, de acordo com Murray (2020, p.2), sendo reconhecidas como grandes promotores de fama e honra em meio à aristocracia medieval.

## **5. IMPRESSÕES DA IGREJA MEDIEVAL**

Há ainda uma ênfase interessante a ser destacada. Apesar de muito comum, especialmente em círculos mais altos da nobreza, o entretenimento medieval, em especial aquele expresso em torneios e disputas, aparentemente não era bem quisto para a liderança cristã da época. Mereniuk defende esta ideia:

As primeiras crônicas do clero frequentemente condenavam os torneios, pois a Igreja era uma das principais rivais dessas competições. Jacques de Vitry (1170–1240) foi um famoso teólogo e pregador. Ele também defendia a posição da Igreja e era um ferrenho opositor dos torneios. Em particular, considerava os torneios como a fonte dos sete pecados capitais (MERENIUK, 2022, p. 129).

De acordo com Logan (2002, p.136), a Igreja Cristã do Século XII proibiu os torneios, e se negou a dar um funeral cristão adequado a todos aqueles que morriam durante os torneios e disputas. Isto é confirmado ao serem observados documentos eclesiásticos da época. Nota-se uma resistência enfática acerca de tais eventos, ou pelo menos rígida o suficiente para merecer um cânone próprio no Segundo Concílio de Latrão, em 1139:

Condenamos absolutamente aquelas detestáveis justas ou torneios em que os cavaleiros, geralmente por acordo mútuo, se reúnem e, para exibirem sua força e ousadia, se lançam imprudentemente em combates que frequentemente causam a morte de homens e põem em perigo suas almas. Se alguém que participe dessas práticas vier a morrer, embora a penitência e o Viático não lhe sejam negados caso os solicite, será, no entanto, privado de sepultamento cristão (SCHROEDER, 1937)

Observa-se, portanto, que embora amplamente aceitos e ovacionados pela população, tais manifestações de lazer, em especial pela carga de violência que carregavam, eram duramente criticadas e condenadas pelo clero medieval. O que possivelmente ganhava ainda mais tração ao combinar-se com a espiritualidade altamente monástica da época.

## **5. CONCLUSÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA**

*Game of Thrones: A Casa do Dragão* é uma série que, apesar de trazer elementos fantasiosos como dragões e magia, tem uma boa parte de seu orçamento dedicada à contextualização histórica com o período em que se propõe representar – Idade Média, Inglaterra do Século XII. Desde a indumentária e hábitos alimentares, até costumes culturais e relações de poder, os elementos representados fazem uma analogia bem próxima aos registros do período em questão, e reproduzem sem muito eufemismo, a realidade violenta e insalubre da época.

No que se refere ao entretenimento como um todo, a série, que se propõe a atingir um público mais adulto, explicita comportamentos comuns para a época, por mais que não louváveis. Em meio a cenas de banquetes e celebrações públicas, também são evidenciados padrões de embriaguez e sexualidade descritos como impróprios pela conduta cristã e reprovados mesmo no período medieval. Ainda assim, essa é uma representação mais fiel do que muitas outras obras, que acabam romantizando e até tornando aparentemente contemporâneos elementos da prática medieval comum, na tentativa de suavizar algumas realidades que hoje seriam tratadas com repugnância.

Sobre a representação dos torneios e disputas, a série também faz um bom trabalho em trazer elementos comuns à época medieval, afastando-se da visão fantasiosa com que os cavaleiros são vistos nos contos de aventura, todos plenamente bravos, bondosos e nobres. No episódio analisado, vê-se nuances de

ganância, busca por poder, corrupção, e até mesmo desejos de vingança, mesmo em meio à um torneio de celebração. Além disso, problemas sociais como desigualdade de classes, a violência e a política de “pão e circo”, também se destacam nas cenas, trazendo camadas de interpretação ainda mais interessantes para a obra.

Faz-se menção ainda que, embora a série não se proponha a representar o histórico do cristianismo, ela ainda traz em seu enredo contrapontos e críticas à religião em diversos momentos. Contudo, apesar de historicamente demonstrado que a igreja cristã se opunha a exibições violentas de entretenimento, *House of the Dragon* parece omitir este aspecto mais religioso de torneios e disputas.

Em termos gerais, conclui-se que a obra, embora peque em seus exageros com cenas explícitas objetivadas no interesse de seus espectadores, traduz muito bem para os nossos dias o cenário medieval do entretenimento, além de ter um impacto real e verificado na divulgação desta área de estudos. Desde os momentos mais ordinários como festas nas ruas e banquetes da nobreza, até eventos grandiosos, como torneios e disputas, a representação atém-se a um contexto bastante similar aos registros do Século XII, embora, entre uma cena e outra, apareçam alguns dragões no horizonte.

## REFERÊNCIAS

BROCKELL, G. **‘House of the Dragon’ is based on this real medieval civil war.** The Washington Post, 2022. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/history/2022/09/04/house-dragon-anarchy-england/>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

CARTWRIGHT, M. **Leisure in an English Medieval Castle.** World History Encyclopedia, 2018. Disponível em: <<https://www.worldhistory.org/article/1232/leisure-in-an-english-medieval-castle/>>. Acesso em: 28 de set. de 2022.

CLASSEN, A. **Pleasure and Leisure from the Middle Ages to the Early Nineteenth Century.** *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age*, n. 1, p.01-160. Berlim/Boston: CPI Books GmbH, 2019.

SCHROEDER, H.J. **Disciplinary Decrees of the General Councils:** text, translation and commentary. St. Louis: B. Herder, 1937. In: INTERNET MEDIEVAL SOURCEBOOK. Editor: Paul Halsall. Disponível em: <<https://sourcebooks.fordham.edu/basis/lateran2.asp>>. Acesso em: 25 set. 2025.

CROUCH, D. **Tournament**, v. 4, ed. 2. Londres: Hambledon and Continuum, 2006.

IMDb. House of The Dragon (TV Series). **IMDb**, Webpage. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt11198330/>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

LOGAN, F. D. **A History of the Church in the Middle Ages**, ed. 1. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2002.

MERENIUK, K. Knight's Tournaments in England and France from the 11th to the 14th Century: the problems of sources and terminological aspects. **Średniowiecze Polskie i Powszechne**, v.14, p.126–148, Lviv: Krypiakievych Institute of Ukrainian Studies of NAS of Ukraine, 2022.

MULLINAX, M. L. Historiography of the Medieval Tournament: How the Study of Jousting Reflects Medieval Studies. **Bound Away: the liberty journal of history**, v.7. n.3, Lynchburg: Liberty University, 2024

MURRAY, A. V. et al. **The Medieval Tournament as Spectacle: Tourneys, Jousts and Pas D'Armes, 1100-1600**, ed. 1. Woodbridge: The Boydell Press, 2020.

ROTTEN TOMATOES. House of The Dragon: Season 1, Episode 1. **Rotten Tomatoes**, Webpage. Disponível em: <[https://www.rottentomatoes.com/tv/house\\_of\\_the\\_dragon/s01/e01](https://www.rottentomatoes.com/tv/house_of_the_dragon/s01/e01)>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

WAXMAN, O. B. **Game of Thrones Is Even Changing How Scholars Study the Real Middle Ages**. TIME, 14 jul. 2017. Disponível em: <<https://time.com/4837351/game-of-thrones-real-medieval-history>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.