

O potencial pedagógico da Idade Média Imaginada

Por Bruno Chepp¹, Guilherme Masi² e Nilton Mullet Pereira³

Resumo

A suposição de que o que se convencionou chamar de Idade Média imaginada não tem qualquer potencial pedagógico é uma premissa que a argumentação presente neste texto quer desconstruir, ao abordar dois modos de expressão muito comuns nos tempos atuais, a música e as séries televisivas.

Sem dúvida, é preciso considerar que há uma Idade Média contada na escola que remonta, ainda hoje, uma leitura iluminista e preconceituosa em relação ao medieval, apresentando-o como uma época de caos e trevas.

Por outro lado, verifica-se uma verdadeira obsessão por uma Idade Média imaginada, um medieval que se nutre da fantasia e da aventura. Diferente daquele medieval escolar, essa Idade Média imaginada, que é representada por *Game of Thrones* e *Iron Maiden*, encanta, aguça a imaginação e, quem sabe, permite a produção conceitual.

O que pretendemos pensar é justamente o encontro dessas duas Idades Médias: uma que torna o conhecimento tão árido e mecânico, longe tanto das possibilidades de imaginação dos estudantes, quanto da pesquisa histórica sobre o medieval; e outra que, ao afirmar uma realidade inexistente, senão na imaginação, reforça uma visão mística e mágica sobre o período. Esse encontro vale-se da seriedade da pesquisa histórica e do conhecimento da realidade medieval, sem deixar de se valer do jogo e da fabulação da música e da imagem em movimento, na tarefa da construção dos conceitos nas aulas de história.

Palavras-chaves: Idade Média, Ensino de História, Imaginário

¹ E-mail: bruno.chepp@hotmail.com

² E-mail: guilhermenpm@gmail.com

³ E-mail: niltonmp.pead@gmail.com

Abstract

The assumption that what is conventionally called imagined Middle Ages does not have any pedagogical potential is a premise that the argument presents in this paper wants to deconstruct approaching two common modes of expression in recent times, the music and the television series.

Undoubtedly, one must consider that there is a Middle Ages taught in school today that dates back an Enlightened and prejudiced reading in relation to the medieval past, presenting it as a time of chaos and darkness.

On the other hand, there is a real obsession with an imagined Middle Ages, a medieval past fed by fantasy and adventure. Unlike that medieval past taught in school, this imagined Middle Ages, represented by *Game of Thrones* and *Iron Maiden*, delights, excites the imagination and, who knows, allows the production of concepts.

What we intend to think is precisely the meeting of these two Middle Ages: one that makes knowledge too arid and mechanical, far both the imagination possibilities of the students and the historical research about the medieval past; other that, in asserting a nonexistent reality, but in imagination, enhances a mystical and magical view of the period. This encounter draws on the seriousness of historical research and the medieval reality knowledge, without forget the importance of the game and the fable in the process of build concepts in History classes.

Keywords: Middle Ages, Teaching History, the Imaginary

Dos muitos medievos

A suposição de que o que se convencionou chamar de Idade Média imaginada não tem qualquer potencial pedagógico é uma premissa que a argumentação presente neste texto quer desconstruir, ao abordar dois modos de expressão muito comuns nos tempos atuais e que fazem fortes referências à Idade Média, à música e às séries televisivas.

Indubitavelmente, é preciso considerar que há uma Idade Média contada na escola, que remonta ainda hoje, uma leitura iluminista e preconceituosa em relação ao medieval. Essa Idade Média escolar consiste ainda em uma espécie de folclore: época de caos e trevas, na qual ainda não se haviam formado nações e os homens europeus viviam num estado de sono profundo, desde a decadência do Império Romano e a derrocada do mundo clássico. Esse modo de olhar para a Idade Média inicia a ser construído no Renascimento, época na qual, supunham os pensadores novecentistas, teria ocorrido o início do amadurecimento das nações. O mundo medieval se tornou, então, o lugar da “infância das nações”, que apenas teriam ingressado na idade adulta com o Renascimento. Ainda se ensina Idade Média na escola supondo uma rígida divisão causada pela Renascença, de um período sem ciência e de intensa religiosidade, para um período de renascimento científico, filosófico e de racionalidade. Essa divisão é consolidada pelas atividades pedagógicas que, via de regra, solicitam as diferenças entre a Idade Média e a Idade Moderna, entre o Teocentrismo e o Antropocentrismo.

Ao mesmo tempo, verifica-se uma verdadeira obsessão por uma Idade Média imaginada, um medieval que se nutre da fantasia e da aventura. Trata-se da Idade Média do cinema, das séries televisivas, das músicas e dos jogos. Nela não se apresentam preconceitos, mas se reforça a ideia de uma Idade Média que é puro “faz-de-conta”, que pouco tem a ver com a pesquisa histórica. Mas, diferentemente daquele medieval escolar, essa Idade Média imaginada que é representada por *Game of Thrones* e *Iron Maiden*, encanta e seduz, aguça a imaginação; e, quem sabe, pode permitir a produção conceitual.

Desenham-se, então, dois mundos aparentemente distantes: por um lado, o mundo da Idade Média escolar, um conjunto limitado de representações que formam um discurso coerente e acessível às novas gerações, sob o estatuto e a legitimação da ciência histórica, mas que é, igualmente, também distante desta, uma vez que a pesquisa histórica sobre o medieval é bem pouco próxima do que se en-

sina sobre o período nos bancos escolares. A Idade Média da cultura escolar forma um conjunto de noções cristalizadas sobre esse período, que se prolongam desde muito tempo e que faz parte de uma visão que renascentistas e iluministas construíram sobre a civilização medieval. Na Idade Média escolar pouco se fala do fantástico, do fabuloso, da magia e da fantasia – como veremos naquela “outra Idade Média” – o que observamos é uma leitura recheada de generalizações e de preconceitos construídos a partir do olhar contemporâneo sobre o medievo. Por outro lado, temos uma Idade Média fantasiada, que

alimenta a noção de um medievo povoado pela magia, pela fábula e pelas gloriosas aventuras dos cavaleiros. Nesta sociedade consumista, a civilização medieval tem funcionado “como um repositório de temas míticos, românticos, bélicos e propriamente imaginários”. Então, esta “outra Idade Média” é “mitificada e é divulgada por uma massiva produção literária e cinematográfica que não possui outra vinculação senão com a arte (PEREIRA & GIACOMONI, 2008, P. 77-78).

O que pretendemos pensar é justamente sobre o encontro dessas duas Idades Médias: uma que torna o conhecimento tão seco e árido, distante tanto das possibilidades de imaginação dos estudantes, quanto da pesquisa histórica sobre o medievo, afastando uma compreensão conceitual da Idade Média; outra que, ao afirmar uma realidade histórica inexistente, senão na imaginação, reforça uma visão mítica, mística e mágica do medievo. Esse encontro quer se valer da seriedade da pesquisa histórica e do conhecimento da realidade medieval, sem deixar de se valer do jogo e da fabulação da música e da imagem em movimento, na tarefa da construção dos conceitos nas aulas de história.

Dos conceitos e da sala de aula de História

O que está presente numa sala de aula de história vai muito além de classes, quadro, alunos e professor. Uma infinidade de experiências e sensações habitam e extrapolam o limite físico das paredes da escola. A calma imposta por conteúdos regulares é varrida pela tempestade que é o aprender. Este ambiente imprevisível é tragado para *mares nunca dantes navegados*, cheios de possibilidades e potencialidades, habitados por personagens monstruosos e maravilhosos que só a ficção de uma aula de história pode fazer emergir das profundezas do passado.

A criação de conceitos em uma aula de história tem lugar justamente onde ainda não há conceitos formados, num espaço no qual a experiência do uso do conceito histórico ainda não existe. Esse lugar é um não-lugar, de matérias conceituais não formadas, ele é mesmo um espaço pré-conceitual. E é por isso que o modelo de definir os conceitos históricos esperando uma memorização por parte dos estudantes não tem sucesso no campo do ensino. A aprendizagem do conceito se dá pela própria experiência do uso do conceito, no âmbito da sala de aula. Ali criação e uso não se distinguem.

Sabemos que a aula de história na escola básica, trabalha no nível da compreensão do presente pela vista ao passado, mas essa é apenas uma parte do que faz o historiador e do que pode o ensino de História, a constituição de uma consciência histórica. O que pretendemos é que, ao invés de apenas limitar o passado pela leitura do presente e pela expectativa do futuro, o ensino de História possa ser um lócus de exposição do aluno diante de um passado que é ilimitado em possibilidades de leitura e, sobretudo, de experiências.

A aprendizagem do conceito ultrapassa o nível da sua definição e sua aprendizagem aponta para duas direções do tempo: um tempo no qual o conceito ainda não é formado, quando um encontro permite uma saída extemporânea e faz um convite a um mergulho no fundo do campo das singularidades pré-individuais, para dali criar novas linhas, novos conceitos, novas atualizações. Tratando-se, portanto, de um mergulho no puro movimento intensivo da criação, por isto a despersonalização e o despreendimento; o outro tempo é o da operação, quando o conceito, uma vez formado, se torna parte do espírito daquele que aprende e ele se torna um indivíduo capaz de operar com os conceitos, apontando para o futuro e para a criação de novos modos de vida, bem como novas leituras do mundo. Mas, ao mesmo tempo, disposto a sempre se voltar ao movimento, numa disposição contínua a desprender-se de si (PEREIRA & GIACOMONI, 2013, P. 16).

Nesse sentido, pensamos que a aprendizagem do conceito e a possibilidade de novas experiências com o passado, possam ser auxiliadas pela exposição do aluno às numerosas alternativas de representação e “(re)encenação” do passado, através de estratégias e de formas de expressão como a música ou as séries de televisão. Essas duas formas de expressão jogam o estudante para um mundo pré-conceitual e lhes proporciona uma experiência nua do passado. Ao inserir-se no mundo de *Game of Thrones* o estudante se liberta dos limites do seu presente, colocando-se aberto a novas experiências e novas formas conceituais.

Ora, o que se quer é justamente essa abertura, tão difícil de ser conseguida com o uso imediato de um texto didático ou de uma explicação do professor. Essa abertura não pode ser confundida com uma aprendizagem incorreta e inadequada que levaria o aluno a aceitar uma Idade Média fantasiada, mas é a força imaginativa dessa inserção de um mundo medieval fantasiado e inexistente na pesquisa histórica, o que pode permitir o aluno a pular do *Caos* a novas formas de conhecimento sobre a Idade Média. Ele poderá saber fazer a distinção entre o que é fantasia e o que é realidade histórica, mas igualmente saberá reconhecer as representações que os povos criam sobre si mesmos e sobre os outros, e que estas podem ser transformadas em aprendizagens históricas.

A seguir passamos a tratar mais especificamente de duas formas de expressão que promovem a aprendizagem do conceito, elas estão no encontro entre uma Idade Média imaginada e uma Idade Média escolar. O objetivo é apresentar a potencialidade pedagógica, ou seja, a aprendizagem conceitual que cada um pode oferecer à aula de história.

Entre o “fenômeno da serialidade” e “a cultura das séries”

Quem jamais dedicou preciosos momentos de sua tarde ou noite aos capítulos finais das intrigantes e dramáticas tramas novelísticas? Qual criança (ou mesmo adulto) não se emocionou ao assistir a trágica cena da morte de Mufasa, pai do pequenino Simba, em *O Rei Leão*? Que leitor, ao folhear as páginas de um romance policial ou de uma fantasia épica, não nutriu a menor empatia por certos personagens? Que jovem nunca aguardou ansiosamente a estreia, nos cinemas, de uma película romântica, cômica ou heroica? Nas últimas duas décadas, pelo menos, com os sucessos de *E.R.* (drama médico exibido, originalmente, pela *NBC*), de *Friends* (aclamada *sitcom* apresentada pela *NBC*) e de *Lost* (produção dramática e de ficção científica transmitida pela *ABC*), as telenovelas (na América Latina, especialmente), o cinema e a literatura (em suas mais variadas formas e gêneros) vêm, assimetricamente, compartilhando espaços e audiência com outras modalidades de narrativas capituladas: as programações televisuais seriadas.

Em um contexto de alargamento das possibilidades de produção e formas de consumo audiovisuais, essas nar-

rativas direcionadas às massas espectadoras ou, cada vez mais, a uma plateia específica (ora extrapolando os limites do real, ora decompondo e remontando a realidade) capturam a atenção e o apreço do público: no Novo México, um modesto professor de química e pai de família, ressentido e mal remunerado, ao se negar curvar ao fatalismo de uma doença terminal comuta-se, ao lado de um ex-aluno, em um exímio produtor de metanfetamina, um anti-herói ovacionado pelo telespectador; na Geórgia, um honesto policial, após recuperar-se de um grave ferimento, acorda em uma Terra apocalíptica, repleta de zumbis e homens vis, onde a barbárie e a civilização coexistem desarmonicamente; na Califórnia, dois geniais físicos dividem muito mais que um apartamento, compartilhando amizades e situações cômicas. Dos Estados Unidos para o mundo, Walter White (de *BreakingBad*), Rick Grimes (de *The WalkingDead*), Sheldon e Leonard (de *The Big Bang Theory*) – por que não “coleções de sensações intensivas” (MACHADO, 2009, p. 210)? – cativaram milhões de fãs. Esse potencial internacional, assumido por essas produções, é um sintoma do fenômeno da “serialidade” (MACHADO, 2000) e um indicador da existência (em constante processo de consolidação) de uma “cultura das séries” (SILVA, 2014).

A serialidade, às vezes presentes nas telenovelas, é a marca estrutural dessas produções televisuais. Ela corresponde à exibição fracionada e, por vezes, não contínua da unidade sintática visual, ou seja, do sintagma visual: “no caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentados em dias diferentes e subdivididos, por sua vez, por *breaks*” (MACHADO, 2000, p. 83). A ampliação da circulação, da audiência e das formas de difusão dessas produções e, mesmo, desse modelo estrutural, atrelada às pressões industriais e aos derivativos comerciais (produtos ou subprodutos das séries) compreende o que aqui se denomina de “fenômeno da serialidade”.

Em um cenário marcado pelo desenvolvimento tecnológico, pela sofisticação das formas midiáticas e pela progressiva virtualização de espaços de interação e sociabilidade, giram em torno dessas programações televisuais seriadas um conjunto de criações (desde ficções e espaços organizados por fãs, a novas produções e artigos com valores mercadológicos) resultantes de seu sucesso e de seu impacto junto ao público. Para além desse interminável inventário de derivações que delas emana, essas programações (repletas de valores e dotadas de imensas cargas culturais e ideológicas) apresentam um potencial pedagógico, um efeito psicológico e social (momentâneo ou não) que acompanha ou se traduz em transformações comportamen-

tais (ditam moda, estilos e expressões linguísticas) e em formas, por vezes distorcidas, de compreender o outro e o mundo. Emerge, assim, como um desdobramento do “fenômeno da serialidade”, uma “cultura das séries”.

Marcel Vieira Barreto Silva propõe a centralidade de três elementos ou condições medulares relativas à existência e à manutenção de uma “cultura das séries”. A saber, a forma, o contexto e o consumo: “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”(SILVA, 2014, p. 241).

À “forma”, correspondem um estilo e uma linguagem característica, um enredo, os tipos e os cânones narrativos, as suas adaptações e as suas remodelações. Machado sustenta a existência de três modelos básicos de narrativas seriadas (MACHADO, 2000, p. 84): o primeiro, caracterizado pela repetição de um padrão ou protótipo, em que os episódios ou capítulos conformam uma história única com começo, meio e fim; o segundo, caracterizado pela quase inexistência de linearidade e pela variabilidade de atores, de cenários e de enredos, em que apenas o estilo e/ou a temática conferem unidade à série; e, por último, o modelo clássico, caracterizado pela existência ou predomínio de narrativas que se desenvolvem de modo linear ao longo dos episódios.

Ao “contexto tecnológico”, correspondem as formas de ampliação, divulgação e difusão dessas programações seriadas. Tal processo acelerou-se com os adventos da rede mundial de computadores, de tecnologias digitais e de serviços especializados na oferta de materiais televisivos via internet. Ainda mais importante, o aprimoramento tecnológico permite a criação de estratégias que instigam o espectador/consumidor a participar, comentar e divulgar o programa nos espaços virtuais, como “a presença da *‘hashtag’* da série no canto da tela (do computador ou da televisão), ou mesmo através da participação de membros da equipe e dos atores comentando com os seguidores no *Twitter* sobre o desenrolar da narrativa” (SILVA, 2014, p. 246).

Ao “consumo”, finalmente, correspondem as emergentes e intrincadas relações espectatoriais “gestadas no seio das comunidades de fãs, através de trocas simbólicas e materiais entre si, dos fãs para as emissoras e das emissoras para os fãs” (SILVA, 2014, p. 248). Trata-se, por conseguinte, do ponto central dessa “cultura das séries”.

Fenômenos e expressões culturais, as séries televisivas vêm desempenhando (tais como outros produtos televisuais clássicos, como as produções cinematográficas, o fazem há quase um século) um importante papel pedagógico. Essas programações têm o potencial de semear e difun-

dir signos junto ao espectador; de orientar e refletir a maneira como os indivíduos e populações veem si próprios e aquilo que lhe é exterior; de ilustrar e reproduzir cenas, lugares, eventos e épocas.

Game of Thrones e a “outra” Idade Média

Atravessadas pela inquieta curiosidade do homem e por sua necessidade de situar-se no tempo em que vive (PEREIRA, 2014), as narrativas recriam, a mercê da imaginação, o passado, dão forma e vida ao desconhecido e ao morto, fabulam os fatos. Mais que qualquer outro momento da história humana, o medievo desperta um profundo e genuíno interesse. Povoam o imaginário popular uma porção significativa de gravuras e ideias acerca da Idade Média. São fantasias, representações e juízos diversos construídos e reconstruídos ao longo dos tempos, reproduzidos na escola e ilustrados em produções culturais. Entre quatro paredes, na sala de aula, éramos, e ainda somos, ensinados a observar o medievo com o tom crítico de um ilustre homem do “século das luzes”. Muitos livros didáticos, sobretudo os mais obsoletos, discorrem acerca deste período de modo depreciativo, ao ponto de reduzi-lo à vitória da barbárie e ao fim da civilização; apresentando, a partir desse ponto de vista enviesado, a “queda” do Império Romano de Ocidente como o anúncio de uma era obscura, uma lacuna temporal que apenas separara o magnífico mundo greco-romano do esplendoroso “Renascimento” científico e cultural dos séculos XIV, XV e XVI. Quase mil anos da história europeia, logo, resumir-se-iam ao predomínio de

uma economia subsistência, uma sociedade regulada pela dependência e pela fidelidade a formas de quase escravidão, uma técnica bloqueada, uma elaboração cultural repetitiva e reduzida, um tipo de relações internacionais rarefeitas e inseguras, porém marcadas também por migrações de povos, por conflitos de etnias, por explosões de pauperismo (CAMBI, 1999, p. 141).

A esta tradicional imagem do medievo, contrapõem-se representações idealizadas ou quiméricas veiculadas em obras literárias, películas, animações, jogos, músicas, propagandas comerciais e, claro, programações televisuais seriadas. Ora sublinhando os lugares-comuns do período, ora adicionando elementos fantásticos e anacrônicos, tais produções reinventam imagens sobre o passado medieval.

Em *Merlin*, série exibida originalmente pela *BBC One*, revela-se a fantástica trajetória de descobertas e aprendizado de um jovem mago, e futuro conselheiro do Rei Arthur, no Reino de Albion. Com temática semelhante, *Camelot*, série coproduzida pelos canais *Starz* e *TV GK*, retrata os primeiros ensaios de um jovem e intrépido Arthur, o herdeiro de uma linhagem real. Já, *Vikings*, série criada por Michael Hirst para o *HistoryChannel*, traz à tela a Escandinávia da Alta Idade Média, apresentando os feitos do lendário Ragnar Lothbrok, herói nórdico que crê ser descendente do deus Odin.

De todas essas ficções televisivas que versam sobre o medieval, uma tornou-se, recentemente, fenômeno internacional: a adaptação televisiva de “*As Crônicas de Gelo e Fogo*” (de George R. R. Martin), criada por David Benioff e Daniel B. Weiss e produzida pela *HBO*, um sucesso entre o público e a crítica especializada, apresenta ao telespectador um mundo de reis e rainhas, príncipes e princesas, cavaleiros e cavaleiras, senhores e vassallos, usurpadores e renegados. Fornecendo cores e rostos às palavras de Martin, a série recria um mundo fantástico e violento que, embora repleto de fenômenos e seres sobrenaturais, revoca aspectos das esferas políticas, econômicas, sociais e culturais do passado medieval. Na trama, após uma década de verão, um inverno rigoroso e duradouro ameaça trazer um futuro repleto de sombras e incertezas. Enquanto isso, alianças, conspirações, traições e rivalidades marcam um interminável jogo político e a emocionante disputa pelo Trono de Ferro, o símbolo do poder absoluto:

Quando Eddard Stark, lorde do castelo de Winterfell, aceita a prestigiada posição de Mão do Rei oferecida pelo velho amigo, o rei Robert Baratheon, não desconfia que sua vida está prestes a ruir em sucessivas tragédias. Sabe-se que Lorde Stark aceitou a proposta porque desconfia que o dono anterior do título fora envenenado pela manipuladora rainha (Cersei Lannister). E sua intenção é proteger o rei. Mas ter como inimigos os Lannister pode ser fatal [...]. Agora, sozinho na corte, Eddard percebe que não só o rei está em apuros, mas também ele e toda a sua família (MARTIN, 2010, contracapa).

Suficientemente fiel à obra literária, a série, em sua primeira temporada, apresenta o perigoso caminho que a “Mão do Rei” percorre em busca de verdades, desvendando ao telespectador amores e segredos fraternos, intrigas e ressentimentos ancestrais, eventos misteriosos e obras de magia e de fé. Se fizéssemos – com a devida dose de pretensão – nossas as palavras dos *Targaryens* e dos *Tullys* diríamos que “fogo”, “sangue”, “família”, “dever” e “honra” conduzem essa fantasia épica ao sucesso. Também. O êxito

dessa rentável adaptação deve-se a uma narrativa sofisticada, à apresentação e à representação de personagens complexos e bem desenvolvidos e a um roteiro, aparentemente, livre de clichês – “forma”; deve-se, a partir da digitalização e da virtualização das programações seriadas, à ampliação das possibilidades e modalidades de aquisição, consumo e interação – “contexto tecnológico”; deve-se, em virtude dos seus sucessos técnicos, estilísticos, propagandísticos e artísticos da obra, à emergência de grupos e comunidades virtuais – “consumo”. Sem exageros, poderíamos creditar uma pitada de seu sucesso junto aos milhões de espectadores à temática medieval: do medieval, *Game of Thrones* traz bárbaros, traz suseranos e vassallos, traz cavaleiros e até dragões.

O próprio autor da saga literária, George R. R. Martin, já revelou inspirar-se no “universo medieval” para escrever suas tramas. Aspectos do medieval são representados nos episódios de *Game of Thrones*. Dentre as múltiplas conexões, relações e referências, destacam-se, na série de televisão e nos livros: a “organização” e os “modos de vida” dos povos bárbaros; a discutível “inexistência” de poder centralizado (em tese, ainda que exista um rei – ou uma pretensa rainha – ocupando o Trono de Ferro, cada senhor de *Westeros* detém o poder e a possibilidade de regulamentar, em seus domínios, as esferas políticas, econômicas e sociais); as relações de suserania e vassalagem; a ética, as relações e o espírito cavaleiresco; aspectos referentes às ordens religiosas e militares (elementos presentes, por exemplo, na composição da Patrulha da Noite) e questões cotidianas e culturais da vida privada (gênero, sexualidade, família, amor, costumes e tradições).

A produção da *HBO* apresenta, assim, um “outro medieval”, um medieval que habita o imaginário das sociedades ocidentais, que se opõe a tradicional representação da realidade medieval ainda difundida nas salas de aula. Como produto cultural, a série gera símbolos, desperta interesses e reflete visões de mundo, representa acontecimentos e reencena épocas. Tem, enfim, um potencial pedagógico. Mas o que pode, então, oferecer ao ensino de história? O fabuloso, o mágico e o fantástico: isso é o que *Game of Thrones* oferta à Idade Média da cultura escolar, tão “repleta de generalizações e preconceitos construídos a partir do olhar contemporâneo sobre o medieval” (PEREIRA & GIACOMONI, 2008, p. 79).

Game of Thrones na sala de aula de História – *Winter is Coming*

A sala de aula de história é um espaço de vivência, experimentação e construção. É um espaço de encontros e desencontros, de esperanças e imprevistos. Nesse ambiente, composto por diversos atores (todos protagonistas, todos antagonistas), onde todo e qualquer plano previamente traçado está sujeito a uma complexa teia de interações, possibilidades e potencialidades, a ficção e a fabulação tornam possíveis o passado, o passado medieval.

A fim de abordar e problematizar os conceitos de “feudo”, “senhor feudal”, “feudalismo”, “suserano” e “vassalo” (e discutir questões como “laços de fidelidade” e “relações de vassalagem”) planejamos uma aula de história com o tema “a sociedade na ordem na feudal”, para a qual selecionamos o episódio “*Winter is Coming*”, primeiro episódio da temporada inicial de *Game of Thrones*. Neste episódio, Eddard Stark, “Lorde de *Winterfell*”, recebe a visita do rei e de sua família – amigo e vassalo do rei Robert, Stark é convencido a aceitar um posto junto ao monarca, o cargo de conselheiro, a “Mão do Rei”.

Noutra proposta de aula, objetivando-se estudar as relações de vassalagem e as implicações/obrigações que delas decorrem, compreendendo os processos de formação e estruturação do feudalismo no ocidente europeu, bem como as suas principais características, utilizamos um breve trecho do primeiro episódio da segunda temporada, “*The North Remembers*”. Na cena, Bran, um dos filhos mais novos de Eddard Stark, desempenha suas funções como “Lorde de *Winterfell*”. Como todos os Stark, o jovem Bran enfrenta, em sua tenra jornada, escuridão e infortúnios inimagináveis. Ávido pela história, pelos castelos e pelas épicas fantasias, o garoto vê seus sonhos e brincadeiras pueris reduzirem-se a pó quando seu pai, Eddard Stark, é condenado à morte e decapitado em Porto Real (sede da realeza) e seu irmão mais velho, Robb Stark, parte em busca de vingança e justiça. Caem, então, sobre os seus imaturos ombros o peso de comandar *Winterfell* e as obrigações advindas com o título de “Senhor do Norte”.

No curto excerto selecionado (entre os minutos 10 e 12 do episódio), Bran, executando desgostosamente seus deveres senhoriais, recebe, os vassalos de seu falecido pai: homens que, pela força de seu juramento, concederam apoio à causa de Robb. Auxiliado pelo *Meistre Luwin* (um velho conselheiro, sábio, curador, cientista e chefe dos correios de *Winterfell*), o garoto ouve e atende às solicitações

e súplicas de seus vassallos, desaprovando sua tangível insatisfação com a luta travada por seu irmão: explícita ou implicitamente, estão presentes, nesses diálogos, as responsabilidades do jovem suserano e dos velhos vassallos.

Esse medievo místico e mágico apresentado pela ficção televisiva aguça a curiosidade e instiga a capacidade imaginativa do estudante. Tal como o faz a imagem em movimento, a música, enquanto expressão cultural, reflete e difunde signos e símbolos; ilustra e reencena locais, acontecimentos e eras. Desse modo, o som característico e enfático do *Heavy Metal*, como veremos a seguir, faz vibrar o passado medieval, despertando divindades pagãs, guerreiros, elfos e dragões.

O Heavy Metal – “*When the power chords come crashing down*”

O fato de que os coloridos anos 1960 deram luz ao *Heavy Metal* pode ser um pouco surpreendente. Enquanto grande parte da música “*pop*” falava da ensolarada São Francisco e de Paz e Amor, e Sinos, e Cores, e Flores, a realidade de outros lugares era bem diferente. Birmingham, na Inglaterra, ainda se recuperava dos devastadores bombardeios sofridos na 2ª Guerra Mundial e, as memórias daqueles anos sombrios ainda faziam arder feridas pouco cicatrizadas da fedorenta e enfumaçada cidade industrial. É nesse ambiente de fábricas e de indústrias pesadas, que ressoam os primeiros acordes distorcidos que marcam nas orelhas de quem escuta *Black Sabbath*. Da ponta dos dedos parcialmente amputados do operário inglês Anthony Frank “Tony” Iommi, vibraram acordes tri tonais, que foram, literalmente, banidos na Era Medieval por ter sido considerado fato de invocação do demônio – “*The Devil’s Third*” –, para dar forma a um novo gênero musical, o *Heavy Metal*.

Gestado desde o fim da década de 1960 e início dos anos 1970, é só na década de 1980 que acontece o “boom” do *Heavy Metal*. Empunhando suas guitarras como num brado, bandas como *Judas Priest*, *Motörhead*, *Iron Maiden*, *Saxon* e inúmeras outras, destoaram do rock’n’roll ao endurecer seus sons e reduzir os elementos do *Blues*, colocando andamentos cada vez mais rápidos. A “*New Wave Of British Heavy Metal*” rompe de vez a semente plantada pelos monstros sagrados do *Black Sabbath*, *Deep Purple* e *Led Zeppelin*.

Hoje, o Heavy Metal é um dos gêneros musicais mais bem consolidados e difundidos no mundo, tendo in-

fluenciado um quase incalculável número de subgêneros: *Thrash Metal*, *Death Metal*, *Black Metal*, *Power Metal*, *Doom Metal*, *Gothic Metal*, *Folk Metal* e *Viking Metal*, são só alguns dos inúmeros subgêneros do Metal, que variam tanto em estilo quanto em temática, seguindo as mais diversas vertentes. As bandas dedicam suas poesias desde o próprio *Heavy Metal* e seus virtuosos “*powerchords*”, a pilotar pelo universo sobre cilindros em chamas. Ou a cantar sagas épicas de bravos guerreiros, ou sobre mundos fantásticos, repletos de vales verdes onde habitam elfos e voam dragões, ou pela glória de derrotar o “*Black Lord*”, ou ainda sobre demônios de um inferno terreno e a marcha de almas em sofrimento. Sejam quais forem as suas vertentes, o *Heavy Metal* excita e inspira milhões de fãs no mundo inteiro.

As temáticas do Heavy Metal analisadas por Deena Weinstein (1991, p. 18) em seus estudos sobre este gênero musical destacam uma tendência a prazeres dionisíacos, por um lado, e ao caos, por outro. A hipermasculinidade, as imagens em excesso de guerreiros heroicos são, frequentemente, encontradas nas letras de *Heavy Metal* desde o seu surgimento. Outra tendência destacada pela autora, em relação aos conteúdos das bandas, é o engajamento com temas como liberdade, aventuras, guerras, história, histórias de fantasia, dentre inúmeras outras.

O Heavy Metal e a Idade Média – “*The gods made Heavy Metal*”

Um popular subgênero do *Heavy Metal* é o já citado *Folk Metal*, que consiste numa vertente onde se mesclam estilos mais tradicionais do gênero a elementos de alguma espécie de música popular ou folclórica. Aos ritmos e melodias feitos com os instrumentos usuais do *Heavy Metal* agregam-se instrumentos folclóricos como gaita-de-foles, violino, flautas, harpa, ocarinas, dentre outros. A sonoridade também remete à música folclórica, com linhas vocais, arranjos típicos e letras que tratam de temas ligados à mitologia de culturas celta, eslava, escandinava, védica.

Outro subgênero do *Heavy Metal* com influências da cultura e da mitologia nórdica é o *Viking Metal*. Nas músicas há menções à Era Viking e ao Paganismo Nórdico.

co. Expressam em suas letras as crenças pagãs e as sagas vikings, como também o fazem em relação à parte artístico-visual das bandas (vestimentas, elmos, espadas, machados). Este estilo originou-se no final dos anos de 1980 nos países escandinavos, sendo a banda sueca *Bathory*, uma das pioneiras. O estilo desenvolve-se e ganha força nos anos de 1990, com o surgimento de bandas como *Enslaved*, *Amon Amarth*, *Eluveitie*, *Týr* e *Ensiferum* entre outras, que combinam a temática Viking com um som folclórico “do Norte”. O *Viking Metal*, em matéria de conteúdo, centra-se na Era Viking, na mitologia nórdica antiga e nas religiões e cultos pré-cristãos. Estas bandas tendem a adotar e a reinterpretar sagas e histórias de heróis, tomadas principalmente a partir dos *Eddas*. Apropriando-se de maneira romântica da imagem heroica de guerreiros, bem como de cenas da vida cotidiana da cultura Viking. Paisagens nórdicas também são muito utilizadas, especialmente em videocliques e nas capas dos álbuns.

O *Viking Metal* é uma vertente relativamente jovem dentro do mundo do *Heavy Metal*, sendo difícil definir precisamente este subgênero. A música resultou da simbiose de gêneros como o *Black e Death Metal* com os mencionados ritmos e instrumentos do folclore escandinavo. Além disso, é muito ligado a outro subgênero, o *Pagan Metal*, que canta principalmente sobre religiões pagãs e pré-cristãs, e encontra-se num contexto muito mais amplo, onde não só a antiga mitologia nórdica é narrada, mas também mitos celtas e história, contos de fadas e outros elementos do folclore.

Imke von Helden identifica duas abordagens para a temática Viking, presentes no *Viking Metal*: uma, preocupa-se principalmente em cultivar a imagem de força e barbárie extremamente romantizadas apresentando um toque escapista. Na outra abordagem há uma ênfase em ser “historicamente correto”, assumindo a mitologia nórdica antiga como o único foco de suas letras e identidade. A leitura que o estilo faz da antiga mitologia nórdica está estreitamente relacionada com o património histórico-cultural escandinavo, em especial o de culturas pré-cristãs. Ao considerar os conteúdos das letras, com frequente alusão à antiga mitologia nórdica, a autora identifica um culto romântico e uma imagem escapista, criada pelo estilo. As sagas são recontadas e reinterpretadas, muitas vezes até citadas literalmente nas canções.

A fascinação pelo folclore e tradições nórdicas, bem como pelas religiões pré-cristãs são temas recorrentes no *Heavy Metal*, e especialmente em canções de *Viking Metal*, mas outro aspecto muito importante em termos de letras é o retrato da natureza do Norte, cantado pelas bandas a fim de recriar uma atmosfera de “natureza selvagem”. Os antigos povos escandinavos tinham uma forte ligação com a

natureza, o que acaba sendo tragado pelo *Viking Metal*. Frequentemente os *ffjords* das costas aparecem nos vídeos-clips das bandas, juntamente com artistas (geralmente os próprios músicos das bandas) vestidos com armaduras e munidos de espadas. Ao fundo projeta-se o mar e à deriva um barco Viking.

Um expoente do estilo é a banda sueca *Amon Amarth*. Fundada em Estocolmo, em 1992, a banda é atualmente uma das principais representantes do *Death Metal* europeu. Os membros da banda colocam muita ênfase à imagem Viking, atribuindo a Era Viking suas raízes ancestrais. Ao adaptarem histórias, como a famosa saga sobre a perda do *Mjölfnir* – martelo de Thor – a reescrevem partindo de outras perspectivas, chegando até mesmo a fazer adições à trama. A imagem bárbara na aparência e comportamento, são outros meios importantes de sua autorrepresentação. A imagem de homens fortes, guerreiros que defendem suas casas e famílias, e que lutam bravamente são amplamente destacados. A maioria das bandas tenta transmitir uma visão de um passado glorioso, que na maior parte dos casos, não tem muito em comum com fatos históricos. O foco principal da maioria das bandas escandinavas de *Viking e Pagan Metal* são suas próprias raízes culturais e podem ser distinguidas por suas diferentes abordagens da mitologia nórdica. Por um lado, existem bandas como *Enslaved* e *Týr*, que adotam uma perspectiva “crítica e bem-informada da história” e até mesmo estudam o assunto na universidade. Por outro lado, existem bandas como *Amon Amarth*, que utilizam a mitologia nórdica como um meio de agradar os fãs de metal em todo o mundo.

A Idade Média é hoje um produto consumido por milhões de brasileiros e, cada vez mais, o medieval ganha destaque nos cenários midiáticos. Ocupando espaços televisivos, nos seriados e filmes; é evocado para ambientar jogos de tabuleiro e computador; ou ainda narrado em obras literárias sobre “Terras Médias” por autores como Tolkien, Martin e Cornwell. A Idade Média que habita o imaginário popular não é só aquela, fruto das aulas de história ou dos livros didáticos. Também, as canções de *Heavy Metal* que abordam o medieval alimentam-se num diagrama de poder, que regulamenta o que é dito, que define e estabelece subjetividades, ou seja, num “dispositivo de medievalidade”. E mais, ajuda a moldá-lo, reforçando suas estruturas. Ao apropriar-se do medieval, envolvendo-o num sudário de acordes mágicos, o Metal entoa-o como um símbolo nostálgico, associado a um grande passado das nações, uma verdadeira metáfora de uma glória a ser reconstituída. Mais além, o *Heavy Metal* ajuda a criar aquela “outra” Idade Média, povoada por magia, pela fábula e pelas gloriosas aventuras dos cavaleiros. Trata-se, de uma Idade Média glorificada, (re)encenada, fantástica, uma

Idade Média presente no Imaginário. O Metal, a partir de então, vai reconfigurando-se daquilo que ajudou a criar, projetando-se em novas canções; ressignificando, influenciando, enfim, ensinando.

O historiador Jaques LeGoff, propõe que se aborde o tema do Imaginário não somente através dos mitos em seus contextos originais, ou seja, em fontes literárias e iconográficas, ou na recepção deles nas várias sociedades e tempos do medievo (LE GOFF, 1994). Destaca-se a importância da permanência destes mitos para o imaginário do Ocidente contemporâneo, ressurgindo na literatura, quadrinhos, artes plásticas, desenhos animados, videocliques, cinema, e, como aqui destacamos, na música e nas séries televisivas. Desta forma, as representações do medievo feitas por estas diferentes mídias, estão ligadas a um pressuposto de abstração, que por sua vez está contido no Imaginário, ou seja, dentro de um campo que ocupa “uma parte da tradução não reprodutora, não simplesmente transposta em imagem do espírito, mas criadora, poética no sentido etimológico da palavra” (LE GOFF, 1994, p. 11). Para cantar ou encenar as glórias de um cavaleiro, recorre-se à arte, à poesia, à fabulação. Mas imaginário é mais que representação, que Le Goff acredita ser apenas ato intelectual, vai para o campo da “fantasia – no sentido forte da palavra – arrasta o imaginário para lá da representação” (LE GOFF, 1994, p. 12).

Assim como a literatura e a arte, o Metal imbuído com símbolos e ideologias os seus “mundos medievais”, o que habita o imaginário das bandas, e dos fãs de *Heavy Metal* vai além de mero produto cultural. De tal forma que o imaginário acaba por desempenhar um papel importante na construção do *Heavy Metal*. O universo do Metal vende representações do medievo, produz imagens, cria épocas e cotidianos, reivindica modos de vida, enfim, ensina uma Idade Média fabulosa e mágica, porém repleta de estereótipos.

Música, leitura e escrita nas aulas de História – “Now you all know, the bard’s and their songs”

No que tange aos estudos históricos acadêmicos do século XX, o medievo foi tema caro em sua releitura. Partindo de novas abordagens teórico-metodológicas, especialmente as produzidas pelos historiadores medievalistas, como Marc Bloch, Jacques Le Goff e George Duby que proporcionaram novas abordagens e ressignificações para

um período histórico que, desde a Renascença, *a priori*, teve sua importância menosprezada e estereotipada. Para o senso comum, que facilmente pode ser constatado ainda hoje, a época está vinculada a um período obscuro e misterioso da história do homem: a “Idade das Trevas e seus mil anos de escuridão”. Esta ideia de Idade Média conhecida não existiu de fato, sendo apenas produção e reprodução de mitos e representações que se relacionam com esta época. Contudo, a ideia de uma Idade Média obscurantista, fabulosa e mitificada ainda persiste e permanece amplamente difundida na cultura popular.

A partir de trabalhos de historiadores, especialmente os ligados à escola dos Annales e da Nova História, entre outros, que a compreensão sobre o medievo no século XX se transformou e foi repensada. Dentre as várias contribuições que este grupo de historiadores somou a disciplina histórica, destacam-se as novas metodologias de trabalho aplicadas em fontes conhecidas e a expansão do conceito de documento histórico. Sendo assim não é novidade afirmar que o ensino de história incorpora o uso de fontes como recurso didático. Os documentos são, há muito tempo, utilizados nas salas de aula, mas, muitas vezes,

instrumentalizados como apêndices ou meio recreativo, e não somente se apropriam de bases historiográficas tradicionais; alguns deles tornaram-se objetos de estudos, demonstrando-se veículos viáveis para serem instrumentos da História. Contudo, outros ficam à margem destas discussões, e nem mesmo podemos ainda considerar efetivamente como fontes, mas que termina por adentrar nos territórios do nosso saber, produzindo um tipo de conhecimento o qual por muitas vezes fechamos os olhos (PEREIRA, 2010).

Ao levantarmos o problema da leitura e escrita na sala de aula de história, direcionamos nossos esforços à análise de diferentes práticas de ler e escrever possíveis numa salas de aula de história. Desta forma, creditamos às experiências com música uma verdadeira possibilidade de se transformar a chamada “aula tradicional”. Sendo assim, o planejamento que segue pretende expor uma aula que valorize a utilização de música, como recurso didático para as aulas de história, tendo como base a já apresentada Idade Média presente no *Heavy Metal*.

Não raro, professores usam música cujos conteúdos remetem a uma história recente. Quem nunca teve uma aula sobre os anos de chumbo, embalada por Chico, Gil, Caetano ou Vandrê? Ou um rico debate ritmado pelo samba de Adoniran e sua Saudosa Maloca, ou por um xote de Gonzaga? A música, juntamente com a sua expressão e sua ideologia, são frutos do relacionamento entre o homem e a

sociedade em que este vive. Desta forma, sua reação cria grupos de afinidades, originando movimentos sociais e culturais que devem ser contemplados nas discussões das aulas de História. Via de regra, este recurso é utilizado na sala de aula da escola básica como documento histórico para retratar o pensamento de compositores e músicos, seus engajamentos políticos, perspectivas de vida, ou ainda como foi feita, os significados atribuídos nas diferentes épocas, suas resiliências, influências e transformações. Como material didático, as músicas destacam-se por suas características estimulantes e motivadoras, a que se compreende ser um facilitador para as aulas.

o ato de ouvir música já faz parte dos seus momentos de diversão, de lazer, mas, trabalha-la em sala de aula requer mais atenção, visto que se constitui então como uma “ação intelectual”, existe uma enorme diferença entre ouvir música e pensar música [...] um aspecto fundamental na relação com estudo da História, da música e do processo de aprendizagem é a articulação entre o texto e o contexto para não ocasionar a redução da análise histórica (SILVA & MENDES, 2012).

Não tratamos a música como tão somente uma manifestação artística, e, tampouco, como um material didático simplesmente ilustrativo de representações sociais, políticas e culturais. Com base naquela apropriação que o *Heavy Metal* faz de elementos do medievo, facilmente identificável nas músicas selecionadas, projetamos uma aula na qual o aluno produza um texto com base no “mundo” criado pelas canções. Esta atividade propõe abrir espaço para que o aluno experimente e crie as possibilidades do “e se” com a história. Ao imergir no mundo asgardiano de *Amon Amarth* poderia ele dar forma aos poderosos trovões das marteladas de Thor? Ou daria passos à dança macabra, ao som de *Iron Maiden*? Criando e dando forma a mundos tão reais quanto o limite da imaginação, o aluno entrará em contato com os signos emitidos por aquelas músicas, vai ambientar-se num mundo medieval existente na fabulação e na poesia musical, vai entrar em contato com aquela “outra” Idade Média.

A banda alemã *Grave Digger* dedica o álbum “*Knight of the Cross*” a contar a história dos Cavaleiros Templários desde os tempos do nascimento da Ordem em 1119, ao longo dos anos de sua glória, e, finalmente, a sua queda em 1312. A primeira canção descreve a Primeira Cruzada organizada no Ocidente após vitórias muçulmanas na Ásia Menor sobre as forças enfraquecimento do Império Bizantino (“*Deus LoVult*”, “*Knight of the Cross*”). As músicas subsequentes mencionam a fundação dos Cavaleiros Templários pelo cavaleiro francês Hugues de Payens em

1119, após o estabelecimento do Reino de Jerusalém (“Monksof War”), os embates contra os exércitos de Saladino e Nizari seita dos Hashashim (“HeroesOfThis Time”, “FanaticAssassins”). O álbum fala ainda da Terceira Cruzada liderada por Ricardo I de Inglaterra e Filipe Augusto de França (“Lionheart”) e do mito dos Templários, guardiões do Santo Graal (“KeeperOf The HolyGrail”). As próximas quatro canções falam do fim trágico da Ordem dos Templários, da fuga de alguns ex-cavaleiros Templários na Escócia (“Over theSea”), e a execução de ordem último Grão-Mestre Jacques de Molay, em 1314, que foi acreditado para amaldiçoar o rei e o papa ao ser queimada vivo, tendo ambos, supostamente morrido devido esta maldição (“The Curse of Jacques”). A última música trata do suposto engajamento de ex-Cavaleiros Templários na Batalha de Bannockburn, a qual a Escócia adquire independência do julgo Inglês (“The BattleofBannockburn”).

Outra banda que dedica sua poesia a temas relacionados ao medievo é o *Iron Maiden*, desta banda selecionamos duas músicas, a dizer “Dance OfDeath” e “Montségur”. A primeira, inspirada no filme “The Seventh Seal” (O Sétimo Selo), do diretor sueco Ingmar Bergman. Por sua vez, Montségur trata sobre os cátaros, um povo herege que viveu no Languedoc (Sul da França) nos séculos X e XI. Acusados de heresia, foram executados pela inquisição.

Da banda *Manowar*, a música “Sons ofOdin” narra fatos sobre os “bersekers” e seus métodos de combate. Nesta canção, o narrador entoa orgulhoso, suas memórias das batalhas que travou. Na linha: “Killersofmen/ofwarriorsfriend” indica o pressuposto histórico de que Berserkers eram contratados por Reis ou *Jarls* para apoiar suas campanhas. A lealdade aos companheiros de luta também é importante para o narrador (“sworntoavengeourfallenbrothers”), além de pensamentos que oscilam entre reflexão e orgulho sobre seus atos e que serão julgados por Odin no dia de sua morte e sua ida a Valhalla. Em “The FateoftheNorns”, *Amon Amarth* gorja sobre a morte de um filho como um chamado de Odin (“The daytoanswer Oden'scall”), a pira funerária num barco em chamas e a caminhada através dos portões de *Helheim*.

Em termos de planejamento de aulas, uma proposta na qual o aluno se aproprie daquele cenário criado pelo *Heavy Metal*, extraindo dali a ambientação criada pela poesia, identificando as incontáveis projeções de medievo. Entendendo por cenário tudo que está contido na poesia musicada (letra e melodia), onde se passa a história, quais são os seres vivos dentro dele, a época e o tema. A ambientação é a visão que esse cenário carrega, ou seja, como vivem os seres dentro desse cenário, quais suas crenças e culturas, como é o mundo que retratado e como são imagi-

nados os lugares em que estão ali musicados, e ainda como a melodia projeta-se e enfatiza a letra.

A aprendizagem conceitual em uma aula de História se dá, justamente, na cesura, no intervalo criado pelo tempo da aula e pelo tempo da imaginação. Nesse sentido, tanto a série televisiva, quanto a música, permitem um mergulho radical no tempo, no pré-discursivo e no pré-individual, que desloca o estudante do lugar-espço do conceito definido para o tempo onde o conceito ainda não está constituído, ensejando um contato com o processo mesmo de criação conceitual. Eis, portanto, o papel dessa Idade Média imaginada na escola: não se trata de uma entrega à fantasia de um medievo estranho à pesquisa histórica, mas de uma tentativa, através da imaginação, de recriar os conceitos históricos que permitem uma leitura histórica da Idade Média.

Referências Bibliográficas

CAMBI, Franco. **História da Pedagogia**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

DAVID, C. M. **Pedagogia Cidadã: Cadernos de Formação: Ensino de História**. São Paulo: Unesp, Pró-Reitoria de graduação, Faculdade de História, Direito e Serviço Social – Campus Franca, 2006.

LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Estampa, 1994.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MARTIN, George R. R. **As Crônicas de Gelo e Fogo: A Guerra dos Tronos (Livro um)**. São Paulo: Leya, 2010.

PEREIRA, Lara Rodrigues; SILVA, Crisitane Berta da. **Como utilizar o cinema na sala de aula?** Notas a respeito das prescrições para o ensino de história. Passo Fundo: Espaço Pedagógico/UPF, volume 21, nº 2, jul./dez. 2014.

PEREIRA, Nilton M.; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Flertando com o Caos: os jogos no ensino de História**. In: Marcello Paniz Giacomoni; Nilton Mullet Pereira. (Org.). **Jogos e Ensino de História**. 01ed. Porto Alegre: Editora Evangraf, 2013, v. 01, pp. 09-23.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Possíveis Passados: representações da Idade Média no ensino de História.** Porto Alegre: Zouk, 2008.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. **RPG e história: o descobrimento do Brasil.** João Pessoa: [s.n.], 2010. Orientador: Raimundo Barroso Cordeiro Junior. Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCHLA.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade.** Galáxia (São Paulo) [online]. 2014, vol.14, n.27, pp. 241-252.

SILVA, Emiliane Maria Holanda da; MENDES Márcia Cristiane Ferreira. **A música como suporte pedagógico na disciplina de história na escola estadual professor Paulo Pinheiro de Viveiros.** IX Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas: “História, Sociedade e Educação no Brasil” – Universidade Federal da Paraíba – João Pessoa – 31/07 a 03/08/2012 – Anais Eletrônicos.

WEINSTEIN, Deena. **Heavy Metal. A Cultural Sociology:** Lexington, New York, 1991.

VON HALDEN, *Imke.* **A Furore Normannorum, Libera Nos Domine!** A Short History of Going Berserk in Scandinavian Literature and Heavy Metal: Albert Ludwigs University in Freiburg, Germany.