Horizontes Históricos.

NEOMEDIEVALISMOS NA CULTURA POP: A REPRESENTAÇÃO DA IDADE MÉDIA EM SÉRIES CONTEMPORÂNEAS

NEOMEDIEVALISMS IN POP CULTURE: THE REPRESENTATION OF THE MIDDLE AGES IN CONTEMPORARY SERIES

Temistocles Farias Neto[1]

Resumo: Este artigo analisa a representação da Idade Média nas séries *Game of Thrones e The Witcher*, destacando como essas produções incorporam elementos medievais, criando um neomedievalismo que reflete questões contemporâneas. Através dessas narrativas, a pesquisa investiga como aspectos como poder, moralidade e gênero são retratados, influenciando a percepção coletiva do passado. O estudo também discute as implicações culturais dessas representações na sociedade atual, buscando compreender como a mídia popular utiliza o passado para tratar de questões atuais, reforçando estereótipos ou propondo novas interpretações.

Palavras chave: Cultura pop; Neomedievalismo; Representação histórica.

Abstract : This article analyzes the representation of the Middle Ages in the series Game of Thrones and The Witcher, highlighting how these productions incorporate medieval elements, creating a neomedievalism that reflects contemporary issues. Through these narratives, the study investigates how aspects such as power, morality, and gender are portrayed, influencing the collective perception of the past. The research also discusses the cultural implications of these representations in today's society, seeking to understand how popular media uses the past to address current issues, reinforcing stereotypes or proposing new interpretations.

Keywords: Historical representation; Neomedievalism; Popular culture;

[1] Licenciado em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Sergipe e Artes Visuais pela Faveni – Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/7871999105316460. ORCID: https://orcid.org/0009-0006-0808-6293. E-mail: temistoclesfariasn@gmail.com

INTRODUÇÃO

O interesse contemporâneo por narrativas ambientadas na Idade Média tem ganhado destaque na cultura pop, especialmente por meio de produções televisivas e cinematográficas. Séries como *Game of Thrones* (HBO) e *The Witcher* (Netflix) alcançaram projeção global ao ambientarem suas tramas em universos que evocam estruturas sociais, políticas e simbólicas associadas ao imaginário medieval. Essas obras não se limitam à reconstituição histórica, mas propõem recriações ficcionais impregnadas de valores e debates contemporâneos. Dentro desse contexto, emerge o conceito de neomedievalismo, entendido como a reapresentação da Idade Média sob novas roupagens, com frequência desconectada da precisão historiográfica, mas rica em significados culturais e simbólicos (ECO, 1986; COSTA, 2007; MATTHEWS, 2015).

A reinterpretação do período medieval por meios audiovisuais suscita questões relevantes sobre como o passado é apropriado no presente e quais representações dele se consolidam no imaginário social. Considerando-se que essas séries alcançam grande audiência e influência, uma questão central se impõe: de que forma *Game of Thrones* e *The Witcher* representam elementos da Idade Média, e em que medida essas representações contribuem para a construção de um neomedievalismo contemporâneo? A investigação dessa problemática envolve refletir sobre as motivações, implicações e limites das narrativas que se apropriam do passado como recurso ficcional e simbólico.

O objetivo geral deste artigo é analisar como *Game of Thrones* e *The Witcher* mobilizam elementos medievais em suas narrativas, contribuindo para o debate sobre neomedievalismos na cultura pop. Como objetivos específicos, busca-se: identificar os principais traços do imaginário medieval presentes nas duas séries, discutir como essas representações dialogam com questões contemporâneas, como poder, moralidade e gênero e examinar o papel dessas narrativas na formação de uma memória cultural coletiva sobre a Idade Média.

A relevância desta pesquisa reside na necessidade de compreender como o passado é reconfigurado na mídia contemporânea e como isso afeta a percepção coletiva sobre períodos históricos específicos. Analisar o neomedievalismo nas séries em questão contribui para os estudos interdisciplinares entre História, Comunicação, Estudos Culturais e Literatura. Além disso, permite identificar como o entretenimento pode reforçar estereótipos ou abrir caminhos para releituras críticas do passado. Ao trazer a Idade Média para o centro de debates atuais, essas obras influenciam tanto o consumo cultural quanto a formação de discursos sociais e políticos contemporâneos (YOUNG; TANKE, 2015; GAUTHIER; ARNER, 2021).

Este estudo se apoia em autores como Umberto Eco (1986), Ricardo da Costa (2007), David Matthews (2015), Helen Young e E. Tanke (2015), e Jacques Le Goff (1990), que oferecem fundamentos teóricos sobre medievalismo e cultura pop. O artigo está estruturado em quatro seções: na primeira, apresenta-se o referencial teórico sobre neomedievalismo; na segunda, contextualizam-se as séries *Game of Thrones* e *The Witcher*; na terceira, analisa-se como cada

obra representa a Idade Média e os sentidos derivados dessas representações; por fim, a última seção reúne as considerações finais, destacando os principais achados da pesquisa e indicando caminhos para estudos futuros.

1. NEOMEDIEVALISMO E O IMAGINÁRIO DA IDADE MÉDIA NA CULTURA POP

A visão tradicional da Idade Média como um período homogêneo, obscuro e marcado pela irracionalidade foi forjada ao longo dos séculos, especialmente a partir da modernidade, quando se estabeleceu um contraste entre o "medieval" e o "civilizado". Essa percepção foi profundamente influenciada pela ruptura com os valores iluministas e o avanço das ideias renascentistas, que procuravam se distanciar do que viam como uma era de trevas. No entanto, longe de ser uma simples construção historiográfica, a Idade Média se consolidou como um campo simbólico, sendo continuamente reutilizada por diferentes expressões culturais e ideológicas ao longo do tempo (MATTHEWS, 2015; LE GOFF, 1990).

Neste contexto, surge o conceito de medievalismo, que se refere ao conjunto de representações modernas sobre o período medieval, muitas vezes filtradas e ressignificadas conforme os valores, ideologias e interesses do presente. O medievalismo, portanto, não é apenas uma apropriação do passado histórico, mas uma maneira de refletir sobre questões contemporâneas, como identidade, poder, religião e ordem social, utilizando símbolos e narrativas que evocam a Idade Média. De acordo com o historiador francês Jacques LE GOFF (1990), essas representações podem ser tanto utópicas quanto distópicas, oferecendo uma visão idealizada ou distorcida do período medieval.

O neomedievalismo, desdobramento contemporâneo do medievalismo, traz uma atualização significativa nesse processo, destacando-se como uma categoria que remete ao uso estético, político e simbólico da Idade Média no cenário atual. Como aponta o estudioso Ricardo da Costa (2007), o neomedievalismo está intimamente ligado a uma "nova feudalização", que se manifesta em diversas esferas da sociedade moderna, incluindo as relações internacionais, as dinâmicas sociais fragmentadas e, principalmente, nas narrativas midiáticas. Essas narrativas contemporâneas frequentemente utilizam os símbolos, os arquétipos e as estruturas da Idade Média para construir ficções que tratam dos dilemas e conflitos da atualidade, como desigualdade, luta pelo poder, crise política e moralidade. Assim, o neomedievalismo não busca uma reconstituição fidedigna do passado, mas uma releitura criativa e anacrônica, que recontextualiza temas e figuras medievais para refletir as questões e valores contemporâneos (COSTA, 2007; WEISL, 2003).

Umberto Eco (1986), ao abordar o fenômeno do medievalismo, identifica uma ampla gama de formas de apropriação do período medieval, que vão desde o medievalismo idealizado, com suas visões de cavaleiros e castelos, até versões mais grotescas e caricaturais. Essa pluralidade de leituras e representações do medievalismo demonstra a plasticidade do imaginário medieval, que pode ser mobilizado de maneira a reforçar discursos conservadores ou a propor visões utópicas

ou distópicas. Essa flexibilidade é notável nas produções culturais contemporâneas, especialmente nas séries de fantasia épica, que buscam evocar um mundo medieval, com castelos imponentes, ordens cavaleirescas, lutas pelo poder e sistemas de governo inspirados no feudalismo. Elementos que, embora resgatem o passado histórico, funcionam como metáforas poderosas para discutir questões urgentes da sociedade moderna, como a luta pelo poder político, as tensões sociais e as disputas de identidade (YOUNG; TANKE, 2015).

Essas representações, no entanto, não buscam se aproximar de uma fidelidade histórica. Ao contrário, elas se distanciam cada vez mais de um compromisso com a acuracidade dos fatos históricos e se aproximam de uma lógica de consumo cultural, na qual o medieval se torna um código narrativo e estético facilmente reconhecível, acessível ao público em geral. De acordo com MATTHEWS (2015), a popularidade do neomedievalismo na cultura popular se deve à sua capacidade de mesclar nostalgia, exotismo e crítica social em uma linguagem visual imediata e cativante. Nesse sentido, as representações da Idade Média se tornam tanto uma fantasia escapista quanto uma plataforma para comentários sociais e políticos.

Ao mesmo tempo, autores como GAUTHIER e ARNER (2021) argumentam que o uso simbólico da Idade Média nas produções contemporâneas pode tanto reforçar estereótipos como perpetuar mitos sobre a opressão medieval, quanto provocar reflexões profundas sobre as estruturas de poder, a luta contra a opressão e as formas de resistência. Nesse aspecto, o neomedievalismo pode ser visto não apenas como uma forma de escapismo, mas também como um espaço de crítica e análise das sociedades contemporâneas.

Portanto, a análise do neomedievalismo e da apropriação do imaginário medieval nas produções culturais contemporâneas implica em compreender como os elementos da Idade Média são atualizados nas narrativas atuais. Nas séries de TV, como *Game of Thrones* e *The Witcher*, por exemplo, observa-se não apenas a presença de uma estética medievalizada, mas a construção de universos narrativos que atualizam temas como guerra, política, religião, gênero e identidade. Essas produções conferem à Idade Média uma nova centralidade simbólica, em que as disputas pelo poder, as questões sociais e as dinâmicas de resistência são discutidas e representadas por meio de uma linguagem visual e narrativa que dialoga com as inquietações socioculturais do mundo contemporâneo.

2. AS SÉRIES *GAME OF THRONES* E *THE WITCHER*: ENTRE A FANTASIA E A RECRIAÇÃO HISTÓRICA

As séries *Game of Thrones* (2011–2019), produzida pela HBO, e *The Witcher* (2019), da Netflix, emergiram como marcos globais na consolidação do gênero de fantasia épica na televisão. Ambas adaptadas de obras literárias (*As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, e *The Witcher*, de Andrzej Sapkowski) essas produções se destacam por suas ambientações complexas, que, embora fictícias, são profundamente influenciadas por estruturas políticas, sociais e culturais

associadas à Idade Média europeia. Seu apelo visual, com castelos, espadas, batalhas épicas e hierarquias feudais, invoca de imediato o imaginário medieval, mesmo que filtrado por convenções modernas e narrativas ficcionais.

Game of Thrones se passa no continente fictício de Westeros, um lugar marcado pela fragmentação política, com uma complexa teia de casas nobres e disputas dinásticas. A série, que se estende por várias temporadas, foca na luta pelo poder entre famílias, reinos e facções, explorando temas como traição, lealdade, violência e legitimidade política. Embora envolva um mundo fictício, a construção de Westeros remete fortemente a um modelo medieval europeu, onde o poder está centrado em estruturas feudais e dinásticas. A série se caracteriza por um tom sombrio e realista, frequentemente associado ao conceito de medievalismo sombrio ou dark medievalism (GAUTHIER; ARNER, 2021), no qual a realidade da Idade Média é retratada de forma crua, marcada pela corrupção, decadência, guerra e caos. Essa representação distorce qualquer tentativa de reconstrução histórica precisa, mas é extremamente eficaz ao funcionar como uma metáfora das complexas dinâmicas políticas e sociais do mundo contemporâneo, como a luta pelo poder, a manipulação política e as tensões entre diferentes grupos sociais e culturais.

Através de personagens complexos e uma trama densa, *Game of Thrones* não se contenta em simplesmente narrar uma história medieval fictícia. Ela reinterpreta questões como a fragilidade da legitimidade política, as intrincadas relações entre religião e poder, e as disputas territoriais. A figura do trono de ferro, que simboliza o poder supremo, se torna o centro de um embate feroz entre facções rivais, refletindo tanto as disputas do passado medieval quanto as tensões políticas que permeiam o mundo moderno, como as crises de identidade nacional e as lutas por hegemonia política.

The Witcher, por outro lado, embora compartilhe com *Game of Thrones* o uso de uma estética medievalizada, adota um enfoque diferente ao enfatizar a fantasia mágica e as lendas mitológicas. A história gira em torno de Geralt de Rívia, um caçador de monstros, e sua jornada através de um mundo repleto de seres fantásticos, feitiçaria, e dilemas morais. Embora a série envolva criaturas míticas e magia, ela ainda mantém um forte vínculo com elementos medievais, como a estrutura de reinos em conflito, ordens guerreiras, e relações de vassalagem. A série, no entanto, destaca-se pela sua exploração de dilemas éticos, especialmente em relação a preconceitos, conflitos raciais e a constante luta entre civilização e barbárie. A ideia de que o "herói" está à margem da sociedade e deve interagir com diferentes mundos — humano e não humano — expõe uma crítica social profunda, refletindo as tensões contemporâneas relacionadas à identidade, exclusão social e preconceito.

Em ambos os casos, o uso do medievalismo está imerso em uma lógica de consumo cultural globalizado, onde os aspectos mais impactantes e narrativamente convenientes da Idade Média são ressignificados para atender às expectativas de uma audiência ampla e diversificada. Ao integrar símbolos icônicos como castelos, espadas, escudos e cavaleiros, essas séries não buscam

reconstituir a realidade histórica, mas utilizam a estética medieval como uma linguagem visual imediata e universal, acessível a qualquer espectador. Como aponta MATTHEWS (2015), esses elementos funcionam como códigos culturais amplamente reconhecíveis, que não exigem explicações detalhadas para serem entendidos. Castelos e espadas, por exemplo, se tornam sinônimos de fantasia, honra, brutalidade e poder, criando uma atmosfera envolvente e emocionante para o público.

No entanto, o que distingue *Game of Thrones* e *The Witcher* de outras produções medievais é a maneira como essas narrativas não se limitam a recriar a Idade Média, mas sim a "reconstroem" e a "reformulam" para refletir as tensões e os dilemas do mundo moderno. Ambas as séries exploram, por meio de suas tramas complexas e personagens multifacetados, questões que são profundamente relevantes para o público contemporâneo, como as disputas de poder, as crises de identidade, as dinâmicas de gênero e as desigualdades sociais. Esse fenômeno de reinterpretação do medieval é um exemplo claro do neomedievalismo, conceito que implica uma adaptação do imaginário medieval para fins contemporâneos, projetando uma "nova Idade Média" que serve não para reproduzir o passado, mas para refletir as angústias do presente.

Essas narrativas, embora embasadas em uma estética medieval, não se limitam a replicar o passado, mas utilizam o cenário medieval como um ponto de partida para discussões sobre questões sociais e políticas atuais. Em *Game of Thrones*, as disputas pelo trono, a manipulação política e as complexas relações de poder refletem as dinâmicas modernas de governança, corrupção e desigualdade. Da mesma forma, em *The Witcher*, o protagonismo do herói solitário e os conflitos entre diferentes raças e facções ecoam debates contemporâneos sobre identidade, preconceito e a luta por justiça. Ao revisitar o medieval, essas séries não buscam uma recriação fiel, mas uma reinterpretação crítica, na qual os dilemas do presente são projetados através das lentes do passado, tornando o neomedievalismo um meio eficaz de explorar as complexidades do mundo contemporâneo.

Por fim, tanto *Game of Thrones* quanto *The Witcher* se inserem em um panorama de produções culturais que não apenas se apropriam da estética medieval, mas a reconfiguram para criar novas narrativas que dialogam com as inquietações sociopolíticas contemporâneas. Através de suas representações da guerra, da política, da moralidade, da religião e da identidade, essas séries não só evocam o medievalismo, mas criam novas versões do passado que espelham o presente de maneira crítica e reflexiva. Nesse sentido, essas produções exemplificam como o neomedievalismo, longe de ser uma simples nostalgia, atua como um campo fértil para a reinterpretação das questões sociais e culturais de nosso tempo.

3. ELEMENTOS MEDIEVAIS REINTERPRETADOS

As produções audiovisuais contemporâneas que evocam a Idade Média operam com um conjunto de elementos simbólicos que, embora inspirados em aspectos históricos, são

sistematicamente reinterpretados para dialogar com questões, valores e estéticas contemporâneas. *Game of Thrones* e *The Witcher* exemplificam esse movimento ao transpor para universos ficcionais estruturas políticas, imaginários bélicos, sistemas de crença, relações de gênero e recursos estéticos que evocam um passado medieval idealizado, sombrio ou fantástico. A seguir, são destacados alguns desses elementos e suas reconfigurações nas séries analisadas.

A organização social em ambas as séries remete diretamente ao modelo feudal, com reinos fragmentados, linhagens nobres e alianças políticas instáveis. Em *Game of Thrones*, essa fragmentação se reflete na constante disputa pelo Trono de Ferro, símbolo máximo da soberania de Westeros. As Casas Nobres operam como unidades políticas autônomas, regidas por códigos de honra e estratégias de poder que refletem, ainda que ficticiamente, o sistema feudal europeu (Gauthier; Arner, 2021). Já em *The Witcher*, embora o enredo se concentre mais na trajetória individual do protagonista, o continente é igualmente marcado por conflitos territoriais, nobrezas decadentes e uma lógica de domínio militar que reforça a ambientação medievalizada.

A estrutura de poder e a organização social em *Game of Thrones* e *The Witcher* compartilham uma base comum no modelo feudal, refletindo uma visão fragmentada e hierárquica da sociedade medieval. Em *Game of Thrones*, a luta pelo Trono de Ferro simboliza a incessante busca pela supremacia e o controle de Westeros, com as Casas Nobres desempenhando papéis de soberania regional, alinhadas com as dinâmicas de poder feudal, onde a lealdade, a honra e a traição moldam as relações políticas. Em *The Witcher*, o foco na jornada do herói não impede a presença de uma estrutura feudalizada, com reinos e territórios em conflito, além de nobrezas decadentes que alimentam as disputas por poder. No campo bélico, ambas as séries evidenciam a guerra como uma constante, sendo ela não só um reflexo das tensões dinásticas e territoriais, mas também um espetáculo narrativo. *Game of Thrones* nos oferece batalhas épicas e violência explícita, enquanto *The Witcher* insere suas lutas em um cenário mágico, mas igualmente marcado pela iconografia medieval de cavaleiros, espadas e armaduras. Assim, o medievalismo nas duas produções não apenas remete à realidade histórica, mas se reinventa, utilizando o contexto bélico como um dispositivo narrativo fundamental para a construção das tramas e para a expressão das complexas relações de poder.

O universo bélico das duas séries é um dos aspectos mais visíveis da sua estética medieval. *Game of Thrones* enfatiza as guerras dinásticas, os cercos a castelos e a presença constante de cavaleiros e mercenários, com cenas que remetem ao realismo brutal da guerra medieval — inclusive com representações gráficas de violência, decapitações e execuções públicas. *The Witcher*, embora inserido no campo da fantasia mágica, também se apropria dessa iconografia bélica, destacando armaduras, espadas e batalhas campais que evocam a tradição cavaleiresca. MATTHEWS (2015) argumenta que esse tipo de representação transforma a guerra medieval em espetáculo, legitimando-a como forma de resolução de conflitos dentro do código narrativo da fantasia.

A presença de elementos sobrenaturais é central para o neomedievalismo, pois permite à ficção operar com símbolos arcaicos e universais. Em *Game of Thrones*, dragões, caminhantes brancos e profecias messiânicas são fundamentais para o enredo, funcionando como metáforas do destino, da ameaça global e da esperança de renovação. *The Witcher*, por sua vez, apresenta um mundo povoado por monstros, feiticeiras e ordens místicas, nos quais o sobrenatural é tratado com uma naturalidade própria da tradição medieval fantástica. Essas figuras também retomam a influência das religiões politeístas e monoteístas, cujos sistemas de fé e rituais são reinventados para enriquecer a mitologia interna de cada universo (ECO, 1986; WEISL, 2003).

Ainda que baseadas em estruturas patriarcais típicas do período medieval, ambas as séries propõem releituras críticas dos papéis de gênero. Em *Game of Thrones*, personagens como Daenerys Targaryen, Arya Stark e Brienne de Tarth rompem com estereótipos femininos passivos, assumindo funções de liderança, guerra e autonomia política. A série também explora, com complexidade variável, temas como sexualidade, violência de gênero e orientação sexual. *The Witcher*, embora menos explícita em algumas abordagens, também apresenta personagens femininas poderosas, como Yennefer e Ciri, que desafiam o determinismo social e biológico imposto às mulheres. Essas releituras indicam um esforço das produções em alinhar o medievalismo com debates contemporâneos sobre identidade, empoderamento e diversidade (YOUNG; TANKE, 2015).

O aspecto visual é talvez o mais imediato e reconhecível entre os elementos neomedievais. Os figurinos das séries são cuidadosamente elaborados para evocar vestimentas medievais estilizadas, combinando autenticidade visual com liberdade criativa. Castelos monumentais, tavernas rústicas, florestas encantadas e aldeias camponesas compõem cenários que, embora idealizados, oferecem ao público uma sensação de imersão histórica. A linguagem usada, seja nas expressões arcaicas, seja na formalidade dos diálogos nobres, também contribui para criar um "clima medieval", ainda que altamente estilizado e distante das fontes históricas. MATTHEWS (2015) e LE GOFF (1990) apontam que esse tipo de estetização é típico do medievalismo pop, no qual a aparência do passado é mais importante que sua precisão factual.

4. NEOMEDIEVALISMO E O IMAGINÁRIO COLETIVO ATUAL

A presença contínua da Idade Média no imaginário contemporâneo não pode ser reduzida a uma mera curiosidade histórica, mas está intimamente ligada à sua capacidade de atuar como um espelho simbólico das ansiedades, esperanças e tensões do presente. O fenômeno do neomedievalismo, ao reelaborar e adaptar elementos medievais em contextos modernos, não apenas molda a percepção popular sobre o passado, mas também se converte em uma ferramenta discursiva poderosa para a articulação de valores, críticas sociais e reflexões políticas na cultura pop. Séries como *Game of Thrones* e *The Witcher* são exemplos paradigmáticos desse processo,

pois utilizam o medievalismo para criar representações de mundos fictícios que abordam questões profundamente conectadas com o contexto contemporâneo.

No mundo moderno, a maneira como o público compreende e idealiza a Idade Média é amplamente mediada por representações ficcionais. A televisão, o cinema, os jogos e os romances de fantasia desempenham um papel central na formação de uma "memória coletiva" sobre esse período histórico, muitas vezes distorcida por anacronismos e mitificações que pouco têm a ver com as complexidades históricas reais da Idade Média. Como apontam MATTHEWS (2015) e ECO (1986), a “Idade Média da imaginação” funciona como uma reconstrução que serve mais às necessidades narrativas e estéticas do presente do que a um compromisso com a veracidade histórica. Nesse sentido, a Idade Média popular se apresenta como um campo de batalha simbólico, onde as imagens de castelos, espadas, reis e dragões se tornam ícones que transcendem o tempo e o espaço, moldando a visão de um passado idealizado que, muitas vezes, ignora as complexidades sociais, políticas e culturais do período.

A atração contemporânea pela Idade Média também se relaciona a movimentos sociais e políticos que utilizam suas imagens para promover ideais conservadores ou reacionários. Elementos típicos da Idade Média, como a ordem hierárquica, a autoridade monárquica, a homogeneidade religiosa e a virilidade guerreira, são frequentemente recuperados em discursos nacionalistas ou tradicionalistas, tanto no âmbito da ficção quanto fora dela (COSTA, 2007). Essas imagens medievais, ao serem retratadas em produções culturais populares, funcionam como uma forma de nostalgia, evocando um período percebido como mais simples, mais ordenado e mais puro, em contraste com a complexidade do mundo moderno. Esse tipo de escapismo, por sua vez, pode ser atraente, oferecendo alívio às incertezas e inseguranças da vida contemporânea, mas também pode reforçar mitos sobre a pureza e a ordem social que desconsideram a diversidade e as contradições históricas do passado.

Por outro lado, o neomedievalismo contemporâneo também oferece um espaço de contestação e crítica. Produções como *Game of Thrones* e *The Witcher* utilizam elementos medievais para explorar e problematizar questões como desigualdade social, autoritarismo, violência institucional, racismo e misoginia. Mesmo que esses elementos sejam ambientados em mundos fictícios, as questões que levantam estão profundamente conectadas aos dilemas contemporâneos. *Game of Thrones*, por exemplo, constrói narrativas complexas sobre luta pelo poder, manipulação política, legitimidade governamental e crise democrática, temas que ressoam diretamente com os debates atuais sobre o declínio das instituições democráticas e o aumento do autoritarismo em várias partes do mundo. Da mesma forma, *The Witcher* aborda questões de preconceito racial, opressão de minorias e o papel das mulheres numa sociedade dominada por normas patriarcais e tradicionais. Esses dilemas, disfarçados sob a fantasia, tornam-se mais eficazes em comunicar críticas sociais, pois se distanciam da censura direta e se aproximam de um

nível simbólico, permitindo um diálogo com o inconsciente coletivo e uma reflexão sobre as estruturas de poder do mundo moderno (YOUNG; TANKE, 2015).

Nesse contexto, o medievalismo contemporâneo revela-se, muitas vezes, ambíguo: enquanto pode reforçar ideais conservadores e retrógrados sobre o passado, também cria um espaço fértil para a contestação e o questionamento das estruturas de poder existentes. A utilização da Idade Média na cultura pop, longe de ser neutra ou apenas estética, é um reflexo da batalha contínua por sentidos, identidades e valores na sociedade atual. O que essas produções oferecem ao público não é apenas uma visão escapista de um passado idealizado, mas uma reinterpretação do medievalismo que reflete e responde aos dilemas sociais, políticos e culturais do presente.

Por fim, é importante reconhecer que o neomedievalismo na cultura pop não serve apenas como um repositório de imagens nostálgicas ou conservadoras, mas como um campo dinâmico onde questões contemporâneas podem ser analisadas, debatidas e representadas de forma simbólica. A maneira como a Idade Média é mobilizada nessas narrativas reflete a continuidade de um imaginário coletivo que continua a moldar e influenciar as percepções de nossa própria realidade, ao mesmo tempo em que oferece uma lente através da qual podemos refletir sobre as estruturas de poder, as desigualdades e as tensões do mundo moderno.

CONCLUSÃO

O estudo das representações da Idade Média nas séries *Game of Thrones* e *The Witcher* revela como o neomedievalismo se configura como um fenômeno central na cultura pop contemporânea. As duas produções analisadas demonstram que a Idade Média, longe de ser apenas um objeto de nostalgia ou reconstrução histórica, serve como uma ferramenta poderosa para a elaboração de narrativas que abordam questões contemporâneas, como poder, moralidade, gênero e conflitos sociais. A reinterpretação da Idade Média nestas séries, embora anacrônica, reflete tanto os anseios quanto as tensões do presente, consolidando a medievalização como um meio de discutir e representar dilemas sociais atuais.

As obras de fantasia épica não buscam reconstruir a Idade Média de forma fiel, mas utilizam seus símbolos, estruturas sociais e estéticas para criar mundos que, embora fictícios, dialogam diretamente com o imaginário coletivo contemporâneo. A exploração da luta pelo poder, das dinâmicas de gênero e das questões de identidade nas séries reforça a ideia de que o neomedievalismo é, essencialmente, um reflexo das inquietações modernas, possibilitando uma reconfiguração do passado que não apenas entretém, mas também provoca reflexão crítica sobre o presente.

Este estudo enfatiza a relevância do neomedievalismo como um campo fértil para a análise das relações entre cultura popular, história e os valores sociopolíticos em jogo. A apropriação da Idade Média nas produções midiáticas contemporâneas, como *Game of Thrones* e *The Witcher*,

não é uma simples escapismo, mas sim um espaço de disputa simbólica, onde ideologias são reforçadas ou contestadas, e novas narrativas sobre identidade, poder e justiça são construídas.

Para pesquisas futuras, seria interessante aprofundar a análise comparativa entre o neomedievalismo em diferentes contextos culturais, explorando como essas narrativas são apropriadas em outras regiões do mundo, além de investigar o impacto dessas representações na formação da memória histórica coletiva das sociedades contemporâneas. A continuidade da reflexão sobre o uso da Idade Média na mídia pode contribuir para uma compreensão mais crítica e plural dos processos de construção de sentido na cultura pop global.

REFERÊNCIAS

BARROS, José D'Assunção**. A construção social da Idade Média.** Petrópolis: Vozes, 2013.

COSTA, Ricardo da. Neomedievalismo: o novo mundo feudal da modernidade. **Revista Topoi,** Rio de Janeiro, v. 8, n. 15, 2007. Disponível em: https://revistatopoi.org/. Acesso em: 19 abril 2025.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRA, Jônatas A. Neomedievalismo e imaginário social: jogos eletrônicos e a reconfiguração do medieval. **História & Perspectivas,** Uberlândia, v. 33, n. 64, p. 1-25, 2020. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/historiaperspectivas. Acesso em: 05 abril 2025.

GAUTHIER, David J.; ARNER, Lynn. (Org.). **Fantasy and Medievalism in Game of Thrones.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.

LE GOFF, Jacques. **Por uma outra Idade Média: tempo, trabalho e cultura no Ocidente.** Lisboa: Estampa, 1990.

MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History.** Cambridge: D.S. Brewer, 2015.

WEISL, Angela Jane. **The Persistence of Medievalism: Narrative Adventures in Contemporary Culture**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

YOUNG, Helen; TANKE, E. (Org.). **The Middle Ages in Popular Culture: Medievalism and Genre.** Amherst: Cambria Press, 2015.