



UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO – FAED
CURSO DE GEOGRAFIA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS
DAS GEOGRAFIAS IMAGINÁRIAS NA
SÉRIE TELEVISIVA GAME OF THRONES**

SUSANA RAMOS DA SILVA BARBOSA

FLORIANÓPOLIS, 2018

SUSANA RAMOS DA SILVA BARBOSA

**AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DAS
GEOGRAFIAS IMAGINÁRIAS NA
SÉRIE TELEVISIVA GAME OF THRONES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Geografia do Centro de Ciência Humanas e da Educação, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciada em Geografia.

Orientadora: Ana Maria Hoepers Preve

Florianópolis, SC

2018

SUSANA RAMOS DA SILVA BARBOSA

**AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DAS GEOGRAFIAS IMAGINÁRIAS NA
SÉRIE TELEVISIVA GAME OF THRONES**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Geografia, no curso de Geografia do Centro de Ciências Humanas e da Educação / FAED, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

Banca examinadora

Orientadora:

Professora Doutora Ana Maria Hoepers Preve
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro:

Professora Doutora Ana Paula Nunes Chaves
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro:

Professor Mestre Ricardo Devides Oliveira
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

FLORIANÓPOLIS, 26/06/2018

AGRADECIMENTOS

“Sozinho, completamente sozinho. Ninguém, mas ninguém, pode conquistar algo no mundo sozinho.” Maya Angelou

Agradeço em primeiro lugar à minha mãe, Ana Lúcia, e a meu pai, José Carlos, por me mostrarem desde pequena que os estudos serão sempre o melhor caminho. Vocês são meus maiores exemplos.

A meus irmãos, Renata e Alexandre. Renata, pela parceria imensurável e por fazer parte de vários dos melhores momentos da minha vida. Alexandre, pelo grande futuro que te espera.

À professora Ana Preve, que me incentivou e acreditou na minha pesquisa desde o início e pelos ensinamentos no PIBID. Se um dia eu for metade da pessoa que você é, já estarei feliz.

Aos professores da banca, Ricardo e Ana Paula, por terem aceitado esse convite e contribuírem para o que essa pesquisa se tornou hoje.

A todos os professores da graduação em Geografia.

À UDESC, por ter proporcionado a melhor experiência da minha vida com um intercâmbio.

À Cecília, minha amiga querida, por ter me apresentado a série que mudou a minha vida.

Aos participantes das oficinas, pelas suas falas, suas produções e suas diversas contribuições. Sem vocês essa pesquisa não existiria.

Ao Leonardo, por ter me ajudado a fazer os materiais para as oficinas.

A meus colegas e amigos de graduação: Natalia, pela grande amizade, por me ajudar sempre, pelos momentos de chorar de rir, de loucura e de sufoco, levarei sua amizade para a vida. Wesley, pelos momentos de amparo e por ser um amigo que sei que posso contar para tudo. Julia, pela amizade de mais de oito anos. Gabriela, pelo nosso amor às séries e pelas idas ao bar. Augusto, pela parceria nos trabalhos. Willian, pelas dicas e experiências de viagem trocadas. Francyyelly, João Paulo, Haryana, Gabriel, pelos bate-papos e saídas de campo.

À Camila, pela grande amizade e me inspirar a sempre ver o melhor nas pessoas.

Aos amigos que compartilharam o amor de Game of Thrones comigo: Enya, Stefany, Daniel, Karime, Karine, Viviane, Marina, Yasmim.

A David Benioff e Dan B. Weiss, por terem criado a série Game of Thrones.

E por fim, mas não menos importante, a George R. R. Martin, por ter dado vida a um dos melhores universos imaginários.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso em Geografia busca proporcionar potencialidades à educação geográfica por meio do uso da série televisiva *Game of Thrones*. Para fazer conexões entre a série e a educação geográfica, o trabalho se utiliza de pesquisas bibliográficas e impressões da autora sobre as geografias da série. A pesquisa compõe inicialmente uma abordagem dos estudos do imaginário e suas relações com a geografia no âmbito cinematográfico. Em seguida, aponta as geografias imaginárias que se perpetuam na série e quais são as suas influências para um estudo geográfico. Após, retrata três oficinas pedagógicas realizadas nas universidades UFSC e UDESC, ambas na cidade Florianópolis/SC. As oficinas utilizaram as séries como ferramenta fundamental para sua realização e a cartografia como método para construção de narrativas imaginárias a partir de frames da série, visando emergir novos saberes e conhecimentos acerca da educação geográfica. A realização das oficinas em geografia foi importante na medida em que deu espaço para a experiência dos participantes, aproximando-os de uma problematização do tema a partir de suas vivências.

Palavras-chave: Geografia Imaginária. *Game of Thrones*. Oficinas de educação em Geografia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 - A Floresta Assombrada das Terras de Sempre Inverno..... | 45 |
| Figura 2 - As terras do Norte: Castelo de Winterfell | 46 |
| Figura 3 - As Ilhas de Ferro: O Castelo de Pyke..... | 47 |
| Figura 4 - O Castelo de Correrio (<i>Riverrun</i>) | 48 |
| Figura 5- O Castelo Ninho da Águia..... | 49 |
| Figura 6- As Terras Ocidentais: O Rochedo Casterly | 51 |
| Figura 7- As Terras da Coroa: a cidade de Porto Real (<i>King's Landing</i>) | 51 |
| Figura 8- O Jardins de Água em Dorne..... | 52 |
| Figura 9 - O Castelo de Pedra do Dragão..... | 53 |
| Figura 10 - Braavos, uma das Cidades Livres de Essos | 54 |
| Figura 11- As dez regiões de Westeros | 55 |
| Figura 12 - Os quatro continentes do mundo conhecido..... | 56 |
| Figura 13 - Azure Window em Malta como local de filmagem para a 1 ^o temporada..... | 59 |
| Figura 14 – Mdina como cenário de um dos portões de Porto Real..... | 60 |
| Figura 15 - Frame da abertura de Game of Thrones | 62 |
| Figura 16 - Cersei Lannister, a rainha dos Sete Reinos..... | 63 |
| Figura 17 - Daenerys Targaryen retornando à Pedra do Dragão..... | 65 |
| Figura 18 - O quadro com as principais famílias dos Sete Reinos e os personagens dos episódios assistidos | 74 |
| Figura 19 - Cartolina disposta em cima das mesas e materiais de produção..... | 75 |
| Figura 20 - Moçambique | 82 |
| Figura 21- Vale da Euforia..... | 83 |
| Figura 22 - A crônica do Bico e da Garra | 87 |
| Figura 23 - Montanhas Verdes | 89 |
| Figura 24 – Mapa de Westeros com post-its | 93 |
| Figura 25 - De Patcharas | 94 |
| Figura 26 - O Chalé do Vale | 95 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|--------|--|
| FAED | Centro de Ciências Humanas e da Educação |
| GOT | Game of Thrones |
| IFSC | Instituto Federal de Santa Catarina |
| UDESC | Universidade do Estado de Santa Catarina |
| UFSC | Universidade Federal de Santa Catarina |
| UNESCO | Organização para a Educação, a Ciência e a Cultura das Nações Unidas |

GLOSSÁRIO¹ DE GAME OF THRONES

Alguns termos usados na escrita desse trabalho pertencem exclusivamente ao mundo de *Game of Thrones*. Com base no site Wiki Game of Thrones², elaborei um pequeno glossário a fim de facilitar o entendimento do leitor.

Ândalos: Etnia de pessoas que invadiram Westeros seis mil anos antes dos eventos da série.

Aço valiriano: Liga mágica feita em Valíria e usada para produzir armamentos de qualidade incomparável.

Baía de água negra: Extenso corpo d'água no litoral leste de Westeros.

Baía dos homens de ferro: Grande baía que fica no flanco oeste de Westeros.

Caminhantes brancos: Antiga raça de criaturas de gelo humanoides vinda do extremo norte de Westeros. Sua característica mais notável são seus grandes olhos azuis. Possuem força sobre-humana e a habilidade de ressuscitar os mortos como seus agentes, que então se tornam conhecidos como criaturas.

Deus afogado: Divindade adorada nas Ilhas de Ferro.

Dothraki: Guerreiros nômades de Essos. Possuem cultura e idioma próprios.

Fé dos sete: Principal religião dos Sete Reinos. A fé sustenta que há um deus com sete faces ou aspectos: o Pai, a Mãe, o Guerreiro, a Virgem, o Ferreiro, a Senhora e o Estranho. Cada aspecto representa uma parte da vida ou existência.

GOT: Sigla para Game of Thrones. Muito utilizada pelos fãs porque é um modo mais rápido de se referir à série.

¹ Optou-se por apresentar o glossário ao início do trabalho por considerá-lo necessário para a leitura do segundo capítulo/episódio (1x02).

² Wiki Game of Thrones é a wikipedia da série e dos livros. Criada e mantida por fãs, possui 1590 artigos. Disponível em: http://pt-br.gameofthrones.wikia.com/wiki/Wiki_Game_of_Thrones.

Língua comum: Língua falada ao longo de Westeros. Seu nome completo é “Língua Comum dos Andalos” embora geralmente seja chamada de Língua Comum ou somente “comum”. Nos livros e na série, é equivalente ao inglês.

Mar do poente: Mar a oeste de Westeros.

Muralha: Fortificação colossal que se estende por mais de quinhentos quilômetros. É o limite do território de Westeros ao norte, protegendo o continente dos selvagens e de possíveis ameaças de criaturas inumanas. Foi construída há cerca de oito mil anos antes da história presente da série, por meio de magia e meios mundanos.

Mundo conhecido: É o mundo de Game of Thrones. Não possui um nome geral ou oficial.

Patrulha da noite (Night’s watch): Ordem militar composta por renegados do reino que protege a Muralha.

Primeiros homens: Habitantes humanos originários de Westeros. Governaram durante milênios antes de os Andalos invadirem o continente.

Rei-para-lá-da-muralha: título dado a Mance Rayder, homem que conseguiu unir todos os clãs do Povo Livre.

Sete reinos: O continente de Westeros é dividido em sete grandes reinos governados pelo rei que ocupa o Trono de Ferro, sendo eles: o Norte, o Vale, as Terras Ocidentais, as Terras Fluviais e insulares, as terras da Tempestade, a Campina e Dorne.

Trono de sal: também conhecido como Cadeira de Pedra do Mar, é o trono ancestral das Ilhas de Ferro, usado como assento do Rei das Ilhas de Ferro.

Valíria: Antiga capital de um grande império, mas agora cidade em ruína em Essos.

Valiriano e Alto Valiriano: Valiriano ou Baixo Valiriano é o idioma mais falado em Essos. Possui muitas variações, sendo uma delas conhecida como Alto Valiriano.

Westeros, Essos, Sothoryos e Ulthos: Os quatro continentes do mundo conhecido.

SUMÁRIO

| | |
|--|--------------------------------------|
| GLOSSÁRIO DE GAME OF THRONES | 9 |
| 1x00 SNEAK PEEK: PONTAPÉS INICIAIS DA PESQUISA | 14 |
| MEMORIAL – APRESENTAÇÃO DOS MEUS ENCONTROS COM AS SÉRIES | 15 |
| INTRODUÇÃO – NOVOS ROTEIROS PARA UMA PESQUISA | 18 |
| MATERIAIS E MÉTODOS | 21 |
| DIVISÃO DO TRABALHO | 22 |
| Recomendações básicas para o leitor | 23 |
| MAS, AFINAL, O QUE SÃO SÉRIES? | 23 |
| 1x01 NOÇÕES ACERCA DO IMAGINÁRIO: O QUE SE PENSAR SOBRE UMA GEOGRAFIA INVENTADA? | 25 |
| ALGUMAS CONCEPÇÕES DO IMAGINÁRIO | 26 |
| OS ENCONTROS DO IMAGINÁRIO COM A GEOGRAFIA | 31 |
| Espaço | Erro! Indicador não definido. |
| Paisagem | Erro! Indicador não definido. |
| 1x02 (GEO)GRAFIAS DO UNIVERSO GELO E FOGO | 41 |
| O AUTOR POR TRÁS DA OBRA | 42 |
| ADENTRANDO O UNIVERSO DA SÉRIE | 44 |
| O jogo dos tronos | 57 |
| AS GEOGRAFIAS DE SÉRIE DO MUNDO CONHECIDO | 57 |
| Bem-vindos às Terras dos Sete Reinos | 58 |
| Valar morghulis, valar dohaeris | 61 |
| O lar | 64 |
| 1x03 A POTÊNCIA DAS SÉRIES NA CONSTRUÇÃO DE SABERES: EFEITOS DA MÍDIA E OFICINAS NA EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA | 66 |
| SÉRIES: UM FENÔMENO MUDIÁTICO | 67 |
| O CENÁRIO DAS DIFERENTES LINGUAGENS NA GEOGRAFIA | 69 |
| UTILIZAÇÃO DO CINEMA EM SALA DE AULA | 71 |
| A LINGUAGEM SÉRIE NA PRODUÇÃO DE OFICINAS | 72 |
| Momento I - Inventividades e interpretações: influências do imaginário | 73 |
| Momento II - Produções (d)e saberes: pistas para novas geografias | 75 |
| RELATOS E REGISTROS DAS OFICINAS | 77 |
| Oficina I: “Todos os homens devem morrer, mas nós não somos homens” | 77 |
| Oficina II: Coisas sem forma que tomam forma | 85 |
| Oficina III: É possível saber a distância entre os reinos? | 90 |

| | |
|--|-----|
| 1x04 E CHEGAMOS À SEASON FINALE | 97 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS DA PRIMEIRA TEMPORADA | 98 |
| O QUE ESPERAR DAS PRÓXIMAS TEMPORADAS?..... | 101 |
| REFERÊNCIAS | 104 |
| ANEXOS | 108 |

1x00

***SNEAK PEEK*³: PONTAPÉS INICIAIS DA PESQUISA**

³ No vocabulário das séries, a expressão significa “prévia”, uma “amostra” de como será a série.

MEMORIAL – APRESENTAÇÃO DOS MEUS ENCONTROS COM AS SÉRIES

Desde pequena sou fã das coisas que passavam na “tela”, seja na televisão, no cinema, seja no meu próprio computador. Primeiro, eram as novelas, depois os programas adolescentes e enfim chegaram as séries de televisão. Essa minha atração por seriados televisivos começou há uns seis ou sete anos atrás quando “achei” esse novo mundo e não saí de lá desde então.

Digo que esse novo mundo é um alternativo necessário a nossa realidade. Ele nos permite escapar, nem que seja provisoriamente dos problemas e dilemas. Muitos talvez vejam nisso como um entorpecimento, mas para mim e para tantos outros é quase uma paz de espírito. Quando seus olhos se focam na tela e você se isola de todos os barulhos externos, na meia luz do seu quarto, é como se você se teletransportasse para aquele *lugar* onde a história acontece, como uma viagem sem sair do lugar.

Visto que a minha paixão pelas séries permeou (e permeia) grande parte da minha vida, escolho essa pequena parte do meu trabalho para contar algumas das minhas trajetórias através delas e como elas se atravessaram pelas minhas escolhas de trabalhos acadêmicos.

Durante os meus quatro anos na universidade, descobri que a Geografia forma cidadãos com uma melhor compreensão do mundo, e que, por ser a ciência que estuda o mundo, permite criar inúmeras conexões com qualquer assunto.

Os professores de Educação me fizeram perceber que o modo de ensinar e de aprender não é somente um, e que eu, como aluna em aprendizagem constante, devo experimentar novas formas de fazer Geografia (digo “fazer Geografia” porque ela está sempre em mudança, refazendo o mundo e sendo refeita por ele). Dos meus inúmeros trabalhos e leituras durante toda minha graduação, os que mais permaneceram frescos na memória foram aqueles que mais me “tocaram” de alguma forma (seja ela boa ou ruim).

Foi na disciplina de Metodologia do Ensino de Geografia⁴ que tive a oportunidade de realizar o primeiro trabalho que relacionava séries televisivas com a Geografia. A professora nos pediu que em um trabalho realizássemos a conexão do ensino de Geografia com algo que gostamos de fazer, e foi aí que surgiu “As Séries e o Mundo Geográfico Por Trás Delas”. Confesso que me senti muito empolgada com esse trabalho, como se não fosse um sacrifício fazê-lo. Era, na verdade, algo muito leve para mim: não me sentia obrigada a terminar rápido nem a escrever o máximo que conseguisse. As ideias saíam facilmente da minha cabeça

⁴ A disciplina de Metodologia do Ensino de Geografia é oferecida no 4º semestre do curso de licenciatura em Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e foi ministrada pela professora Ana Maria H. Preve em 2015/2.

diretamente para o papel, a ponto de eu ter conseguido escrever nove páginas num dia. E esse foi o primeiro momento em que senti os meus dois mundos se encontrando: movimente a geografia no meu mundo e, ao mesmo tempo, movimentava o mundo das séries em mim.

O trabalho foi realizado em trio, e escolhemos duas séries para abordar: *Game of Thrones*⁵ e *Once Upon a Time*⁶. Por ser uma das minhas séries preferidas, *Game of Thrones* foi minha sugestão, e fiquei responsável por escrever sobre ela. Posso dizer que foi aí o ponto de partida da minha jornada rumo a este presente trabalho.

Resumimos a história, analisamos os aspectos físicos e humanos, narramos um episódio inteiro e elaboramos planos de aula para a Geografia do Ensino Médio. Um dos planos de aula continha um exercício de perguntas e respostas discursivas que abordavam questões climáticas, sociais e disputas de territórios.

Um semestre depois, Na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Geografia I⁷, tive a ocasião de utilizar as atividades desse plano de aula em sala de aula. Os estudantes do segundo ano do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) que a fizeram, responderam com entusiasmo as questões abordadas. O professor Márcio Moreira⁸, regente da turma, permaneceu em sala para auxiliar a mim e a minha dupla desde que fosse necessário. Ao final nos disse que os estudantes se empenharam em responder as questões (tirando dúvidas com ele e conosco, não deixando nenhuma questão em branco), o que queria dizer que tinham gostado da atividade proposta.

Nesse caso, a atividade foi conduzida de uma maneira criativa, explorando a interpretação geográfica dos estudantes com relação ao episódio. Mas, me aprofundando nos estudos sobre diferentes linguagens, descobri que as séries também podem ser trabalhadas de outro ângulo: como produtoras de geografias. Elas criam um mundo imaginário com suas próprias peculiaridades: o tempo cronológico ou histórico, os cenários, a trama dos personagens etc.

O último trabalho que fiz sobre *Game of Thrones* anterior a este foi na disciplina de Geografia Cultural⁹. Tivemos que escrever um artigo sobre um tema de nossa escolha e relacioná-lo com a matéria. O dito trabalho foi feito através de um questionário composto de

⁵ Ano de exibição da primeira temporada: 2011, direção de David Benioff e Daniel B. Weiss. Emissora: HBO.

⁶ Ano de exibição da primeira temporada: 2011, direção de Adam Horowitz e Edward Kitsis. Emissora: ABC.

⁷ A disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Geografia I é oferecida no 5º semestre do curso de licenciatura em Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e foi ministrada pela professora Ana Paula N. Fontes em 2016/1.

⁸ Professor de geografia no Instituto Federal de Santa Catarina da turma 714 (7º fase) no ano de 2016.

⁹ A disciplina de Geografia Cultural é oferecida como disciplina optativa no curso de licenciatura em Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e foi ministrada pela professora Ana Paula N. Fontes em 2017/2.

seis questões as quais divulguei no meu *Facebook* para amigos e em um grupo fechado chamado “Game of Thrones Brasil”. O questionário foi respondido por mais de 150 pessoas em menos de três dias, e fui obrigada a “fechar para respostas”. O que me chamou a atenção ao ler os questionários foi que as pessoas viam a geografia na série, mas não sabiam que aquilo poderia ser caracterizado como algo a ser estudado. E acredito que esse pensamento vem sendo determinado pelo nosso hábito de achar que só podemos estudar o que a escola preconiza.

Sempre me perguntei por qual motivo *Game of Thrones* é, atualmente, a série mais assistida no mundo¹⁰. E depois de muita reflexão, pensei em uma possível resposta (não significa que seja essa, mas a meu ver, é uma explicação bem plausível): os seriados em geral são mundos que têm os seus personagens e as suas narrativas. A partir desses dois componentes, a história da série se desenvolve, e cabe aos autores e diretores contar um bom enredo para atrair o público. Mas o que *Game of Thrones* fez, que nenhuma série antes fez tão bem, foi a ambientação dessa história.

Os produtores não só fizeram bons personagens, mas também se preocuparam com o espaço em que eles percorrem sua trajetória, ilustraram o mundo fantasioso do escritor George R. R. Martin, autor da série dos livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” que inspiraram a série; fizeram do próprio cenário um personagem; filmaram em vários países para que a série não descaracterizasse a paisagem do continente fictício de Westeros onde o Norte é tão frio que é rodeado por montanhas de gelo e o Sul é tão quente que é um grande deserto. Existem séries que possuem cenários belíssimos, mas parece que *Game of Thrones* traz consigo uma autenticidade nas paisagens que apresenta, desse modo causando um maior envolvimento dos espectadores, que anseiam em visitar os países que fizeram parte do cenário.

Estes trabalhos feitos anteriormente despertaram coisas em mim. Eles me deram pistas para continuar uma investigação científica nesse caminho. Percebi que poderia estudar os seriados na educação, utilizá-los como forma de pesquisa e também por meio deles pensar novas metodologias. E esses métodos não deveriam ser convencionais, porque afinal, não estamos lidando com um material ou uma linguagem convencional.

Provavelmente, pelo fato das séries terem ganhado mais visibilidade só recentemente, ainda escasseiam as fontes para trabalhos acadêmicos com relação a elas, especialmente voltados para a educação e para a Geografia. De fato, pesquisas que fiz no Google, no Google Acadêmico e outras fontes, não revelaram trabalhos sobre séries televisivas e educação

¹⁰ Segundo a fonte *AdoroCinema*, *Game of Thrones* bate recordes de audiência de todas as séries de televisão. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-112758/>.

geográfica. Isso foi um dos motivos que me encorajaram a adentrar esse tema. Este meu trabalho, ainda que modesto, visa evidenciar o fato de que a Geografia pode ser vista em tudo, tão óbvia que não a percebemos. Como disse Cosgrove (2012, p. 222): “mesmo na manhã de sábado, ainda sou um geógrafo”. Estamos fazendo a geografia no nosso caminhar na rua, nas nossas idas ao mercado e nos nossos momentos de lazer assistindo uma série de TV.

Foi esse meu caminhar geográfico que me trouxe a este tema, com o qual pretendo preencher um pouquinho da lacuna existente nessa área de pesquisa, assim como também unir essa forma de arte à matéria pela qual me graduo nesse momento.

INTRODUÇÃO – NOVOS ROTEIROS PARA UMA PESQUISA

De modo a aproximar-se das relações que uma série televisiva pode produzir no ensino geográfico, deve-se contextualizar quais vertentes de estudos estão envolvidas nesse processo. Para Hiernaux e Lindón (2012, p. 9, tradução nossa) “as imagens sempre fizeram parte da relação do ser humano com o mundo, com o seu entorno e com o meio¹¹”. O imaginário, assim, se constitui a partir das nossas interpretações e vivências de mundo e denota uma subjetividade atrelada ao conceito, permitindo que vários campos da ciência o utilizassem como objeto de estudo.

No campo da ciência geográfica, podemos citar a Geografia Imaginária como vertente que estuda a imagem associada à percepção (SAID, 1990). A geografia surge como plano da dimensão imaginária, e apresenta mundos criados pelos seus sujeitos e suas relações com os espaços.

Hiernaux e Lindón (2012) apontam que além dos imaginários sociais, existem os imaginários espaciais. Como recurso formador de imaginários espaciais, podemos citar o cinema, porque, segundo Barbosa (1999), o meio cinematográfico surgiu para ser exibido às massas, e por meio da reprodução de imagens fílmicas, (re)apresenta um espaço a partir de um sistema de signos.

Ainda de acordo com Barbosa (2004, p. 125), “a imagem fílmica é um ato de criação da narrativa que vai bordando fio a fio os discursos da câmera, da luz, do som, da edição”. Toma-se dois conceitos geográficos como essenciais para a construção de uma narrativa cinematográfica: o espaço (narrativo e geográfico) e a paisagem. O espaço vai costurando os recortes das imagens fílmicas até chegar a algo que faça sentido à história que se deseja

¹¹ Trecho original: Las imágenes siempre han formado parte de la relación del ser humano con el mundo, con su entorno, con el medio.

apresentar. E a paisagem é apresentada pelos elementos antropológicos expostos durante o desenrolar da narrativa.

Acompanhando o crescimento veloz da mídia, o cinema se transformou em uma poderosa tecnologia de informação presente no cotidiano das pessoas. Entre as novelas, documentários, filmes, programas televisivos e outros componentes das mídias visuais, destaca-se aqui neste trabalho os seriados televisivos (ou séries). Realizando uma abordagem geográfica, percebe-se que as séries, no momento em que são reproduzidas pelos espectadores, ultrapassam os limites de seus universos ficcionais e emergem no nosso mundo por meio dos elementos que apresenta, contribuindo para formar percepções do imaginário.

Game of Thrones (GoT), atualmente uma das produções cinematográficas mais conhecidas mundialmente, é inspirada nos livros da coleção “As Crônicas de Gelo e Fogo”, escritos por George R. R. Martin. Situada em um universo ficcional, a série mostra as disputas territoriais de famílias nobres e seus desdobramentos para a conquista do Trono de Ferro. A trama envolve vários pequenos núcleos para contar a história do mundo conhecido, e por meio deles, conhecemos características regionais, os modos de vida dos personagens e suas trajetórias.

O fenômeno da série foi tão grande que repercutiu em: criação de sites e fóruns de discussão para que fãs compartilhassem suas teorias e opiniões acerca da trama; compilação de todos os dados apresentados nos livros e na série em uma *Wikipedia* (Game of Thrones Wiki¹²); elaboração de roteiros de viagem e *tours* que incluíssem os locais de filmagem; produção de *spin-offs*¹³ para os próximos anos.

É importante notar que esse impacto cultural sobre os fãs (e até mesmo sobre aqueles que não assistem, mas sabem da existência da série) não ocorre somente com *Game of Thrones*. Muitas outras produções cinematográficas, como *Star Wars*¹⁴, *Senhor dos Anéis*¹⁵ e *Friends*¹⁶, também tiveram seus universos expandidos pelas ações dos espectadores.

Visando uma maior aproximação com os alunos, o cinema e as novas tecnologias midiáticas estão inseridos também no ambiente escolar, incentivando educadores a desenvolverem novas práticas pedagógicas que utilizassem essas diferentes linguagens. Elas seriam uma alternativa às práticas tradicionais de ensino do quadro e livro didático. Segundo

¹² Disponível em: http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki.

¹³ Séries que se originam de outras séries.

¹⁴ Ano de exibição do primeiro filme da franquia: 1977, direção de George Lucas.

¹⁵ Título original: *Lord of the rings*. Ano de exibição do primeiro filme da trilogia: 2001, direção de Peter Jackson.

¹⁶ Ano de exibição da primeira temporada: 1994, direção de David Crane e Marta Kauffman. Emissora: NBC.

Santos e Chiapetti (2011), recursos alternativos são utilizados na intenção de tornar o ensino mais atrativo para os alunos, relacionando conteúdos com a música, teatro, filmes, poesia etc.

Uma pesquisa feita por Girardi e Oliveira Jr. (2011) revela que os trabalhos de educadores com as diferentes linguagens no ensino de geografia podem ser divididos em dois grandes grupos: os que utilizam a linguagem como comunicação/ensino da forma criativa, usando-a como um “suporte na aquisição de informações” (GIRARDI; OLIVEIRA JR., 2011, p. 2); os que fazem da linguagem uma expressão/produção, como criadora “de conhecimentos e saberes sobre o espaço geográfico” (GIRARDI, OLIVEIRA JR., 2011, p. 4).

Com relação à linguagem do cinema em sala de aula, Fioravante e Ferreira (2016) afirmam que, atualmente, é abordada para discutir processos de apropriação (relação espaço-imagem) e incorporação de significados (dos símbolos e dos sujeitos), mas que os alunos não são incentivados a construírem uma leitura crítica sobre as imagens apresentadas.

O campo para o cinema na educação geográfica é amplo, mas ainda pouco explorado na vertente da expressão/criação como apontam Girardi e Oliveira Jr. (2011). Quanto ao uso das séries nos espaços escolares, podemos afirmar que sua inserção na educação em geografia ainda é insipiente. Nesse sentido, o trabalho com as séries televisivas visa contribuir com o campo da educação geográfica sugerindo possibilidades metodológicas em parceria com abordagens de conteúdo geográfico.

Considerando as questões levantadas, quais são as influências e contribuições da Geografia Imaginária para estudar imagens produzidas por uma série televisiva? De que forma se pode utilizar a linguagem das séries para potencializar os estudos de educação geográfica?

Ao ver as séries como uma tecnologia do imaginário (MAFFESOLI, 2001) e tendo em vista os questionamentos supracitados, o objetivo principal do trabalho é proporcionar potencialidades à educação geográfica por meio do uso da série televisiva *Game of Thrones*. Assim sendo, os objetivos específicos do trabalho se desdobram em:

- Relacionar as atribuições entre os estudos do imaginário e a Geografia no âmbito cinematográfico
- Identificar os encontros da série televisiva *Game of Thrones* com a Geografia
- Desenvolver e aplicar oficinas pedagógicas experimentando as possibilidades de geografias inventadas proporcionadas pela série *Game of Thrones*

O presente trabalho tentará se aproximar de uma metodologia que aborde a linguagem como criadora/produtora de conhecimento geográfico e que faça uma problematização e

análise crítica de um produto midiático (as séries), podendo, futuramente, servir como material de apoio para a elaboração de pesquisas na área do ensino de Geografia.

MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento do trabalho se deu em três grandes eixos, cada qual com seus materiais e métodos. Método, entendido aqui como modo de fazer funcionar a ideia presente em cada um dos eixos. Podemos dizer que esta pesquisa é de cunho qualitativo com base em pesquisa bibliográfica em boa parte dos seus eixos e num segundo momento ela é qualitativa de intervenção, especificamente no eixo das oficinas.

O primeiro eixo foi desenvolvido sob pesquisas bibliográficas feitas em livros impressos e digitais, trabalhos disponíveis em bibliotecas no formato digital e sites de notícias.

O segundo eixo do trabalho foi desenvolvido baseado nos conhecimentos da autora acerca da série *Game of Thrones*, utilizando a *Wikipedia Game of Thrones* como suporte para conferência de informações. Além da apresentação da história da série, há uma parte narrativa de algumas regiões principais do mundo conhecido, estas se encontram demarcadas em itálico.

Já o terceiro eixo utilizou a série *Game of Thrones* como principal material para se realizar uma pesquisa de intervenção por meio de oficinas pedagógicas. Para Barros e Kastrup (2014), o que importa no processo do caminhar da pesquisa são os relatos, “que reúnem tanto informações objetivas quanto impressões que emergem com o campo” (BARROS; KASTRUP, 2014, p. 70). O acompanhamento de processos se baseia no plano da experiência (PASSOS; BARROS, 2014), no qual o investigador se encontra desde o início da pesquisa.

A oficina pedagógica é uma metodologia que permite vivenciar a experiência para enriquecer o processo de construção do conhecimento. Assim, para este trabalho foram realizadas três oficinas pedagógicas em geografia.

A oficina “As Geografias das Terras Imaginárias do Ferro e do Fogo”, com carga horária de quatro horas, foi feita com alunos graduandos e pós-graduandos pertencentes às instituições UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina) e UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina). Intencionalmente, as três vezes em que foi realizada, teve a mesma proposição, porém gerou resultados diferentes, uma vez que cada público de cada oficina carregou opiniões e visões diferentes.

A primeira oficina foi realizada com a turma da terceira fase na disciplina de Práticas Curriculares em Geografia I¹⁷ no dia 03 de abril de 2018, e contava com aproximadamente 25 alunos presentes. A segunda oficina aconteceu na Semana da FAED (Centro de Ciências Humanas e da Educação) no dia 09 de maio de 2018, com 15 participantes inscritos. E por fim, a terceira oficina ocorreu na Semana da Geografia (SemaGEO) na UFSC, com 11 participantes inscritos pertencentes ao curso de Geografia. Todos estes grupos sabiam que ao participarem das oficinas estavam participando e contribuindo com uma pesquisa para um Trabalho de Conclusão de Curso.

Todas as atividades elaboradas durante as oficinas tiveram como objetivo apresentar possibilidades de trabalho com a Geografia Imaginária e *Game of Thrones*. A partir delas, pudemos compreender as relações que os telespectadores estabelecem com a série - compartilhando suas impressões em uma roda de conversa - e desenvolver narrativas imaginárias a partir de *frames* da série - utilizando cartolinas, lápis de cor, canetinhas coloridas e giz de cera.

DIVISÃO DO TRABALHO

Do mesmo modo que se divide uma série televisiva, o trabalho pode ser lido como uma primeira temporada, com três grandes episódios (capítulos), cada qual com seus desdobramentos, que, ao final compõem a pesquisa.

Essa pesquisa tem um final, mas sabemos que o final de uma primeira temporada de série sempre se permite ser alongado, continuado. Dito isso, o trabalho não é uma série completa, é apenas o início dela.

O primeiro capítulo/episódio (1x01)¹⁸: “Noções acerca do imaginário: o que se pensar de uma geografia inventada?” discute os estudos do conceito do imaginário e suas influências, a Geografia Imaginária e a relação da Geografia com o Cinema.

O segundo capítulo/episódio (1x02): “(Geo)Grafias do universo Gelo e Fogo”, se desdobra em conhecer o autor da obra, apresentar principais partes da história de *Game of Thrones* e perceber os encontros entre a Geografia e *Game of Thrones*.

O terceiro capítulo/episódio (1x03): “A potência das séries na construção de saberes: efeitos da mídia e oficinas na educação geográfica”, busca observar a repercussão das séries

¹⁷ Disciplina oferecida para a 3º fase do curso de Geografia Licenciatura da UDESC. No semestre 2018/1 foi ministrada pelo professor Ricardo Devides.

¹⁸ No mundo das séries, lê-se o primeiro número como temporada e o segundo número como episódio.

como fenômenos midiáticos e utilizar a série *Game of Thrones* como ferramenta de linguagem para produzir oficinas metodológicas nas quais se trabalharam a Geografia Imaginária.

Recomendações básicas para o leitor:

- Escolha um lugar confortável para ler. Pode ser na sua cama, no sofá ou mesmo na cadeira de sua escrivaninha.
- Concentra-se com música? Pegue o fone e ponha uma música instrumental. Distrai-se com barulhos? Feche a porta do quarto.
- Prepare um lanche para beliscar ou prepare uma bela xícara de café/chá.
- Se não está familiarizado com a série nem com os livros, não se esqueça de conferir o glossário disponível ao início deste trabalho.

Tudo pronto? Podemos dar o *play*?

MAS, AFINAL, O QUE SÃO SÉRIES?

Séries televisivas ou seriados atualmente são de conhecimento geral. Mas sabemos exatamente as características de um programa classificado como tal? Como diferenciar uma série de uma novela? Animes e desenhos podem ser considerados como série? Mesmo as séries que não passam na televisão e sim em *streams*¹⁹ na internet são consideradas séries? São algumas das perguntas que passam pela cabeça das pessoas, talvez até daquelas que não tenham o hábito de assistir.

Séries são produções audiovisuais divididas em temporadas e estas, em episódios, havendo um número pré-estabelecido de episódios por temporada. Os episódios podem ser lançados semanalmente ou a temporada inteira é disponibilizada no mesmo dia. Igual aos filmes e às novelas, as séries também contam uma história. Podem levar a trama até o fim da temporada, como ocorre na maioria das vezes, ou podem contê-la num único episódio, que seria assim um trabalho completo e autônomo, não conectado com o próximo, como acontece na série *Black Mirror*²⁰. O sucesso de uma série é determinado pela quantidade de espectadores que a assistem, e, diferentemente de uma novela, que possui duração de

¹⁹ Plataformas de transmissão de vídeo.

²⁰ Ano de exibição da primeira temporada: 2011, direção de Charlie Brooker. Emissora: Netflix.

aproximadamente cinco meses e capítulos diários, uma série pode durar anos, desde que obtenha boa audiência.

Do mesmo modo, animes e desenhos também são considerados um tipo de série, pois são exibidos em temporadas e episódios, a única diferença é que consistem de animações feitas em estúdio.

De uns anos pra cá, os *streams online* estão se popularizando. A Netflix, por exemplo, fornece uma plataforma paga que disponibiliza filmes e séries e ultimamente também produz os dois. *House of Cards*²¹, *Stranger Things*²², *Okja*²³, *O Mínimo Para Viver*²⁴ são alguns exemplos famosos de produções da Netflix. Essas séries não são exibidas em canais de televisão, então elas se encaixam na categoria *web series*, mas comumente são chamadas apenas de séries porque seguem a mesma lógica: se a primeira temporada não alcançar uma audiência alta, as chances de renovação são mínimas.

²¹ Ano de exibição da primeira temporada: 2013, direção de Beau Willimon. Emissora: Netflix.

²² Ano de exibição da primeira temporada: 2016, direção de Shawn Levy e Dan Cohen. Emissora: Netflix.

²³ Ano de produção: 2017, direção de Bong Joon-ho.

²⁴ Título original: *To the bone*, 2017, direção de Marti Noxon.

1x01

**NOÇÕES ACERCA DO IMAGINÁRIO: O QUE SE PENSAR SOBRE UMA
GEOGRAFIA INVENTADA?**

ALGUMAS CONCEPÇÕES DO IMAGINÁRIO

Para entender como as séries produzem uma geografia imaginária, é importante se aproximar das teorias formadas acerca do imaginário. Nesta parte estão reunidos alguns pensamentos de filósofos, sociólogos e psicanalistas que têm utilizado de diferentes modos este conceito, bem como os seus desdobramentos. Bachelard, Durand, Maffesoli, Castoriadis, Corbin, Bernis, entre outros, contribuíram com seus estudos para potencializar o significado que o imaginário possui atualmente.

O imaginário está associado com a imagem, a qual, segundo Bernis (1987), está obrigatoriamente conectada com a sensação, uma vez que é a soma das duas que confere o espaço – *o corpo*. A mesma autora (1987) também argumenta que é por meio dos movimentos sensoriais que a imagem é preenchida e objetivada. Hiernaux e Lindón, no livro “Geografias do Imaginário²⁵” (2012), afirmam que experimentar esses processos de perceber e processar mentalmente o mundo ao nosso redor são os que nos permitem formar imaginários do nosso entorno.

Isso me faz refletir sobre nossas memórias. Existem sons e cheiros que ativam sensações de paz ou de inquietação em nossa mente. Tão logo os ouvimos ou sentimos, somos transportados a *lugares* que pareciam perdidos no tempo. As sensações despertam algo em nós, e, com imagens, somos capazes de mapeá-las na história de nossas vidas. “A força da imagem não está nela [mesma], mas no pensamento” (BERNIS, 1987, p. 77).

Em seu livro “A imaginação” (1987), Jeanne Bernis trabalha o conceito ligado à sensação e à ideia. Para a autora (1987), a sensação seria a objetivação da imagem, o seu próprio corpo, no qual a imagem se reproduz. A ideia se utiliza da imagem para formar uma objetivação lógica, servindo como “consciência de relações sem posição de presença” (BERNIS, 1987, p. 36), mas que, somada a imaginação, garante a simulação da presença.

Talvez não seja um nada que caracteriza a estrutura da imagem mas, pelo contrário, uma intenção plena de sentido: a de colocar em face do mundo da percepção e em face do mundo dos conceitos uma realidade que não se encontra, visto que todo o encontro supõe dois termos; e que não se esgota porque escapa à análise. Essa realidade só se constitui por um saber adquirido: é preciso abordá-la com muita ignorância e simplicidade. Está fora da observação objetiva e da construção racional porque precede ambas. Funde o espírito e sua obra numa só pulsação. É mediante todo o psiquismo que a Imaginação exerce sua função. Não é um estado: é a própria existência. (BERNIS, 1987, p. 36)

Bernis ainda estuda a imaginação conectada com múltiplas áreas do pensamento humano: no mito, no jogo, na dança, na invenção poética, no romance, na música, na pintura e

²⁵ Título original: Geografias de lo Imaginario.

no cinema, na ciência, na vida. Em suas opiniões referentes à imaginação e aos jogos, a autora (1987, p. 43) defende a importância do jogo infantil, porque “cria um mundo irreal em que a imaginação desempenha o papel de uma compensação e de uma libertação”. A infância é o período da vida em que mais nos permitimos inventar mundos, reinos e personagens. Estamos em casa, mas ao mesmo tempo, na torre de um castelo num reino encantado. “É uma evasão, tanto quanto uma afirmação de potência, uma espécie de embriaguez ilógica onde o espírito se diverte sem peias, esforçando-se por preservar, enquanto ainda é tempo, a sua própria espontaneidade.” (BERNIS, 1987, p. 44).

Já nos estudos da imaginação ligados ao cinema, a autora (1987, p. 43) afirma que é “como *representação* do real que a imagem desempenhou um primeiro papel no cinema”, reproduzindo cenas do cotidiano, como os passantes na rua. Com a mudança do cinema mudo para o cinema falado, a imagem passou a ser ainda mais expressiva. O personagem representado na tela, com seus gestos e atitudes, fortalecia a relação da imagem associada à palavra.

No campo da psicanálise, o imaginário como objeto de estudo recebeu contribuições de Freud e Lacan. De acordo com Anaz et al. (2014), Freud se refere ao imaginário como um plano dos conteúdos manifestos, ou seja, o considera como algo inconsciente, relacionando-o ao ego. Anaz (2014) cita Lacan, que inspirado nos estudos freudianos, criou a ideia de três categorias, onde o *imaginário* (1) se categoriza como algo a parte do *símbolo* (2) e do *real* (3). Para Anaz et al. (2014), os dois pensadores enfatizavam a presença do *eu*, (um elemento de relação do homem consigo mesmo), ou seja, o imaginário reunia todos os pensamentos sobre o *eu* de um indivíduo. Seria então algo no plano do irreal e do fictício, algo pensado: “o eu, classicamente definido como sede da função da percepção-consciência, ao ser retornado por Lacan, aparece como um objeto próprio ao homem, que tem como particularidade uma relação com o significante.” (LEITE, 2008, s/r, apud ANAZ et al., 2014, p. 2)

Seguindo uma vertente diferente dos escritos freudianos, Bachelard trouxe outra proposta sobre o que o imaginário estaria representando. Basicamente, do ponto de vista de Anaz et al. (2014), Bachelard dividiu a imaginação em duas esferas: uma ligada à causa formal e outra ligada à causa material. A imaginação formal está associada com a formalização lógico-empírica. Encontra-se fundamentada na visão, ou seja, todas as experiências que vivenciamos “alimentam” pensamentos e sonhos do nosso inconsciente.

Já a imaginação material sugere uma resignificação das imagens por meio de devaneios. Esses devaneios seriam desencadeados pelos quatro elementos materiais existentes

no nosso mundo (água, ar, terra e fogo) que possibilitariam ao indivíduo “criar aquilo que não vemos” (BACHELARD, 1996, p. 14).

Bachelard agregou essa ideologia romântica aos seus pensamentos de imaginação poética. “A água imaginária aparecerá para o pensador como o elemento das transações, como o esquema fundamental das misturas. É ela que vai predominar ao compor-se com os outros elementos” (ANAZ et al., 2014, p. 5), a água então *compõe*. O ar “ressignifica sua imaginação material nas imagens do movimento” (ANAZ et al., 2014, p. 5), *vitaliza*. Referente ao elemento terra, “tem como primeira característica uma resistência [...] a resistência da matéria terrestre, pelo contrário, é imediata e constante” (BACHELARD, 2001, p. 8, apud ANAZ et al., 2014, p. 5), nos *atixa*, nos *enrijece*. E o último elemento, o fogo, é aquele visto como “uma espécie de catalisador que ativa um processo” (ANAZ et al., 2014, p. 6), ou seja, ele *catalisa*. A materialidade desses elementos fornece novas possibilidades à imaginação.

Gilbert Durand, numa perspectiva antropológica, realiza um estudo do imaginário a partir de elementos simbólicos. Para Anaz et al. (2014), Durand trabalha com atitudes imaginativas, e essas “resultam na percepção produção e reprodução de símbolos, imagens, mitos e arquétipos pelo ser humano” (ANAZ et al., 2014, p. 6). Em seu livro “O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem” (2004), Durand trata da importância do papel decisivo das imagens, as quais são mensagens aflorando desde o fundo do inconsciente do psiquismo recalcado para o consciente, ou seja, o nosso primeiro pensamento acontece livre e arbitrariamente, mas, logo em seguida, é condicionado de acordo pelas coisas que vivemos.

Para o autor, só existe imaginário individual. E as estruturas e regimes desenhados por ele para o imaginário retratam de que forma o homem tem procurado equilibrar as tensões e pulsões que advém do seu próprio corpo e do mundo. Durand mostra em suas reflexões que a arte é um dos produtos mais reveladores dessas atitudes imaginativas, que realizam a mediação entre o eterno e o temporal e constituem a própria atividade dialética do espírito. (ANAZ et al., 2014, p. 8)

Através das narrativas mitológicas, das religiões e das obras literárias e artísticas, Durand formulou ideias sobre as atitudes imaginativas do ser humano. De acordo com Anaz et al. (2014), o antropólogo dividiu as estruturas imaginárias em dois grandes regimes: o *Regime Diurno* (RD) e o *Regime Noturno* (RN). O RD encarrega-se dos símbolos de potência e heroísmo, “das imagens que buscam vencer a morte e o devir.” (ANAZ et al., 2014, p. 7). Ao Regime Diurno podemos associar às figuras mitológicas dos deuses, os seres imortais e poderosos que combatem o mal que paira sobre os Reinos. Enquanto que o RN seria as trevas, a queda, a “eufemização das imagens ligadas aos temores da morte e da percepção do tempo, que inexoravelmente passa e nos aproxima da finitude” (ANAZ et al., 2014, p. 7). Já no

Regime Noturno, o associamos a todos os monstros/criaturas (não necessariamente humanas) que nos “rodeiam”.

Seguindo a linha de pensamento de Durand, o sociólogo francês Michel Maffesoli agregou outro elemento ao estudo do imaginário: a cultura. Relacionou esses dois conceitos de uma forma curiosa, “a cultura, no sentido antropológico dessa palavra, contém uma parte do imaginário. Mas ela não se reduz ao imaginário. É mais ampla. Da mesma forma, agora pensando em termos filosóficos, o imaginário não se reduz à cultura.” (MAFFESOLI, 2001, p. 75).

Um fato notável é que o autor não conceitua propriamente o imaginário, pois, para ele, é uma “atmosfera [...] algo que envolve e ultrapassa. E esse algo a mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário” (2001, p. 75). Nos debates entre os tipos de imaginário, Maffesoli acredita na existência não somente do imaginário individual, mas também do coletivo. Para o sociólogo (2001), cada pessoa possui o seu imaginário influenciado pela sociedade na qual se encontra inserido, portanto, “é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo ou, ao menos, parte do coletivo.” (MAFFESOLI, 2001, p. 76).

O imaginário certamente possui uma parte que pertence ao individual, ao *eu*, mas que não é formada apenas por ele. Todas as experiências que vivemos, o nosso cotidiano, nossos hábitos e costumes são influenciados pelos lugares que frequentamos, pelas pessoas com quem convivemos e pela nacionalidade a qual pertencemos. Assim sendo, existe um imaginário coletivo e, dentro dele, o individual. E é por esse motivo que Maffesoli se utiliza da cultura em seus estudos, uma vez que o ser humano influencia e é influenciado pelo entorno.

Com relação às imagens, Maffesoli (2001) afirma que são produzidas pelo imaginário, e não o contrário: “a imagem não é o suporte, mas o resultado” (MAFFESOLI, 2001, p. 76). Por que, ao imaginarmos um local que não conhecemos, o primeiro conjunto de imagens que nos vêm à cabeça são os clichês? Porque eles são resultado de uma construção histórica sobre o modo de se pensar o local, construção esta que pode perdurar ou se alterar ao longo do tempo, caso em que novas imagens serão produzidas.

A chegada das tecnologias proporcionou um novo espaço ao imaginário, permitindo que fosse explorado e compartilhado. Atualmente argumenta-se que existem tecnologias e instrumentos de criação do imaginário - cinema, literatura, televisão etc. - e Maffesoli (2001, p. 80) afirma que o imaginário as alimenta e é alimentado por elas, porque “o imaginário, enquanto comunhão, é sempre comunicação”. O autor (2001) acredita que o indivíduo

estabelece uma relação com as imagens dos canais de comunicação e não que seria vulnerável a elas.

Castoriadis, filósofo francês, trabalhou o imaginário relacionado ao plano simbólico. Para Keske (2003), Castoriadis acreditava num *tecido de relações*, onde as múltiplas formas culturais, políticas, econômicas e sociais seriam o produto de uma instituição imaginária.

Falamos de imaginário quando queremos falar de alguma coisa “inventada” - quer se trate de uma invenção “absoluta”, ou de um deslizamento, de um deslocamento de sentido, onde símbolos já disponíveis são investidos de outras significações que não são suas significações “normais” ou “canônicas”. (CASTORIADIS, 1991, p. 154 In: KESKE, 2003, p. 7).

Ainda de acordo com Keske (2003), o simbólico daria o substrato para que o imaginário se sustente, e seria a partir dessa “matriz”, que permeia os níveis de constituição da sociedade, que a dimensão inventada poderia existir.

No entanto, Maffesoli (2001) pensa que essa seria uma concepção rígida do imaginário, pois acreditar que o conceito se refere à *instituição* da sociedade sugere uma relação de estabilidade, enquanto que deveria ser o contrário. “Ora o imaginário, para bem ou para mal, não é apenas um fator de construção ou de fixação de algo. O imaginário é uma sensibilidade, não uma instituição” (MAFFESOLI, 2001, p. 80).

Ainda assim não podemos deixar de lado as contribuições de Castoriadis para os pensamentos a respeito do imaginário. O autor dizia que esse conceito se fazia muito presente nos processos revolucionários, nos quais atuava com força, seja a favor das revoluções, seja contra elas. Até porque, se formos pensar, uma revolução começa sempre com uma ideia. O líder que contesta o regime idealiza um futuro diferente, e essa visão inspira pessoas que o seguirão.

Outro pensador que incluiu o imaginário em seus estudos foi Henri Corbin. Nos dizeres do filósofo, o mundo da imagem

[...] é tão ontologicamente real quanto o mundo dos sentidos e o mundo do intelecto. Esse mundo requer uma faculdade de percepção que pertença a ele, isto é, uma potência imaginativa, uma faculdade com uma função cognitiva, um valor poético que é tão real quanto o sentido da percepção ou a intuição imaginativa ou imaginação cognitiva [...] (CORBIN, 1972, p. 5 In: ANAZ et al., 2014, p. 12)

Corbin propôs o termo *imaginal* ou a expressão *mundus imaginalis*²⁶. De acordo com Anaz et al. (2014), esse termo reúne uma rede de conceitos implicados em ideias, tais como percepção imaginativa, conhecimento imaginativo e consciência imaginativa.

²⁶ A partir dos estudos do místico sufi islâmico Ibn Arabî, Corbin trouxe o termo *mundus imaginalis* baseado no termo árabe *al-mital*.

O *mundus imaginalis* seria como um mundo intermediário - das ideias, das imagens, da “matéria imaterial” -, um lugar com dinâmica própria, localizado entre o sensível e o inteligível (o universo perceptível pelos sentidos e o universo apreensível pela percepção intelectual).

O *mundus imaginalis*, real e não ofensivo descrito por Corbin, nos remete a caminhos que se fazem ao caminhar, isto é, não são espaços objetivos, tampouco públicos. Desse modo, qualquer mapa [que fizemos deles] é provisório e de uso limitado porque a paisagem está constantemente mudando e é sempre única, individual e pessoal. (ANAZ et al., 2014, p. 13)

Desse modo, para o autor, esse mundo intermédio seria um espaço da narrativa pessoal de cada indivíduo, Um espaço seguro para relatos e viagens interiores, no qual a imaginação criativa é livre para “tomar as rédeas”.

É importante salientar, diante dessa discussão, que todos os autores de alguma forma acrescentaram força ao que o imaginário representa hoje. O seu conceito é maleável e passível de vários entendimentos, e por isso pode ser estudado em diversas áreas do conhecimento, inclusive a Geografia.

OS ENCONTROS DO IMAGINÁRIO COM A GEOGRAFIA

Pelo que se percebe nas falas dos autores supracitados, a Geografia sempre esteve implicitamente presente nos estudos do imaginário. Mas foi só em 1978 que o termo *Geografia Imaginária* apareceu. Edward Said escreveu um livro intitulado “O Orientalismo”, no qual sustenta a tese de o Oriente ter sido invenção do Ocidente, com a intenção de mostrar que os estudos ocidentais eram vistos a partir de uma ótica dominante, e acabavam por ditar as suas impressões do Oriente. Segundo Said (1990), geografia imaginária é associada à percepção, o que remete à geografia formada por meio de uma imagem, um som, um vídeo etc. Para o imaginário, a Geografia é o plano de *apresentação* desses *mundos possíveis*²⁷ e dessa forma acaba promovendo a aproximação destes com o mundo dito “real”.

De acordo com Hiernaux e Lindón (2012), a realidade pode ser observada como um todo, porém costumamos separar o “material” do “imaterial”. Então desse modo, a geografia unida aos estudos do imaginário seria uma forma de visibilizar aquilo que já está presente, mas que permaneceu invisibilizado.

²⁷ Criado por Umberto Eco, o conceito de mundos possíveis é trabalhado a partir da lógica modal de cunho matemático sendo caminhos alternativos para se pensar ficções narrativas.

Muitos pesquisadores tendem a utilizar a palavra representação para se referir ao movimento de espacialização da Geografia. Contudo, segundo Oliveira Jr. (2011), o significado por trás desse termo traz consigo um forte apelo de semelhança com o real, ou seja, entende-se que, por representação, se manifesta a realidade, e assim excluímos o fator “humano” da criação (o cartógrafo por trás do mapa, o fotógrafo por trás da foto, o cineasta por trás do filme). Sendo assim, optei por utilizar *apresentação* em lugar de representação. Afinal, a apresentação de um espaço geográfico não precisa obrigatoriamente mostrar a realidade, pode também reinventá-la.

O que podemos ter em vista é que a *apresentação* consegue se dar de formas diferentes, porque está atrelada à realidade de quem quer apresentá-la, ou seja, as associações para retratar um *mundo possível* vão variar com base nas referências da vivência de cada indivíduo. Nesses termos, Eco (2015, s/r) determina que o mundo atual – ao qual nos referimos - é descrito pela multidão de imagens que chegam até nós em forma de uma “enciclopédia maximal e completa”.

Há muito tempo, surgiu a necessidade de apresentar o que se percebia do mundo. A representação (aqui, o conceito é visto pela sua raiz) por vezes buscou mostrar algo que pudesse ser identificado no nosso mundo. Claro que o termo, derivado da tradição iluminista, evoluiu ao longo dos tempos, e os estudiosos perceberam que “as representações não podem ser concebidas como passivas e inertes, uma vez que se constituem de formas e momentos diversos que ganham superposições, alterações e transformações historicamente determinadas” (BARBOSA, 1999, p. 73).

A *apresentação* “é a construção de uma visão de mundo.” (VIEIRA, 2006, p. 5). E agora voltemos a pensar sobre as falas de Jeanne Bernis com relação à imagem e sensação: a sensação - pode-se dizer percepção - confere corpo à imagem, sendo este corpo o *espaço*. O espaço de que estamos tratando aqui é aquele que - marcado e demarcado por percepções - não é sítio, mas lugar. Doreen Massey em seu livro “Pelo Espaço” (2009) argumenta que, ao considerarmos o espaço somente como o solo, o mar e a terra que se estende ao nosso redor, fazemos com que pareça uma superfície plana, quando é tanto uma realidade quanto uma *apresentação*.

Para Massey, “é importante compreender o espaço como a esfera da possibilidade da existência da multiplicidade, no sentido da pluralidade contemporânea, como a esfera na qual distintas trajetórias existem” (2009, p. 29). Percorremos lugares durante nossa vida que de alguma forma nos marcaram. Associamo-nos à rede de estórias entrelaçadas da qual um determinado lugar é feito, e assim, somos um elemento adicionado a esse novo espaço. Mas,

como seres moventes, passamos a integrar esse lugar da mesma forma que ele nos integra e nele construímos o nosso mundo de trajetórias. Mantêmo-lo sempre em construção, uma vez que, segundo Massey (2009), ele se constitui no processo de fazer-se e jamais está acabado.

É esse mundo construído de trajetórias - que influenciam e são influenciadas - pelo espaço que vem a compor o imaginário; o imaginário que ultrapassa o indivíduo; o imaginário que sente a necessidade de ser apresentado ao mundo “real”, para que outros indivíduos possam vê-lo e talvez até incorporá-lo aos seus próprios imaginários. De acordo com Barbosa (1999, p. 73), a *apresentação* “possui um caráter construtivo e autônomo que comporta a percepção/interpretação/reconstrução do objeto e a expressão do sujeito”, e isso viria a servir como ferramenta para o reconhecimento do mundo.

Quando pensamos em meios de *apresentação*, a arte se destaca, porque “possui uma importante dimensão histórica de leitura do espaço socialmente produzido e se traduz como um instrumento de percepção e reconhecimento da realidade” (BARBOSA, 1999, p. 69). Desde sempre, a arte sentiu a necessidade de apresentar em diversas formas os modos de como podemos ver o mundo, “brincando” com as fronteiras de mundos *reais e imaginados*. Estabelecendo uma simples cronologia, podemos dizer que, a literatura nos primórdios, expressava-se nas gravações em rochas, nos desenhos e nas pinturas; mais tarde veio a escrita, e com ela, a literatura. Esta se tornou um ponto chave na arte, já que, usando a palavra, permitia a descrição de mundos fora do plano físico. Os gêneros fictícios e fantasiosos da literatura permitiam ao leitor imaginar outro mundo do como quisessem, servindo como uma válvula de escape da realidade.

A partir da literatura e do teatro, com a ajuda da tecnologia moderna, surgiu o cinema. O impacto da sétima arte e de seus desdobramentos (nos quais se inclui a televisão) na nossa vida e sociedade atual não é desconhecido por ninguém. No início, majoritadamente utilizada para o divertimento, foi aos poucos se aperfeiçoando e ganhando novos significados e passando a fazer parte indissolúvel de nossa vida cotidiana, não só na grande tela, mas também na pequena tela do computador e na menor ainda do celular. Uma das grandes funções da mídia cinematográfica - filmes, documentários e seriados - é poder construir um novo modo de se ver a realidade através das imagens. O cinema confere o espaço (o corpo) à imaginação.

Se considerarmos o que diz Barbosa, “o cinema é uma fábrica de *arquivos* onde as representações do espaço social ganham abrigo, revelando-nos o imaginário social de um período e os usos sociais que engendram as topografias urbanas” (1999, p. 82). Esses arquivos, a que Barbosa se refere podem ser compreendidos como uma série de elementos que

dão força às imagens. Ainda de acordo com o autor (1999), o cinema surgiu para ser exibido às massas. Ele produzia, controlava e distribuía a imagem (fílmica, fabricada) que passou a carregar consigo uma nova significância, resultado da construção cultural de uma sociedade.

Existem dois conceitos geográficos necessários para a construção de narrativa cinematográfica: o espaço e a paisagem.

O que nos interessa neste momento é saber como o as apresentações cinematográficas podem ser entendidas a partir do espaço. Percebemos dois aspectos: o primeiro diz respeito ao espaço apresentado em si (o espaço geográfico), que, em sua essência, ocupa um lugar na realidade concreta, mas que é (re)construído pelas imagens fílmicas; o segundo aspecto refere-se ao espaço narrativo, lugar no qual as “realidades imaginadas” são livres para se reproduzir.

O espaço geográfico é necessário para a construção da narrativa fílmica. Como explica Neves (2010), a câmera - com seus cortes, planos, ângulos, enquadramentos, aparato técnico, possibilidades e efeitos na montagem - não somente o deslocou, mas também passou a recortá-lo, fazendo com que a percepção do espaço se tornasse um processo que “edita, seleciona e significa” (VIEIRA, 2006, p. 9).

Esse espaço geográfico então, de acordo com Braga e Costa tem seu significado “alterado, influenciado e reestruturado pelo cinema” (2013, p. 257) e, somado à linguagem cinematográfica, produz novos discursos que dão novos sentidos a esse mesmo espaço e (re)produz a “verdade” do lugar.

“O cinema também se constitui como espaço narrativo” (BARBOSA, 1999, p. 83), e este cria uma *realidade própria*²⁸ e *única* do cinema - estaria aqui o *mundus imaginalis* de Henri Corbin. Ao vermos um filme ou uma série, fazemos uma leitura da cena mediante os elementos dispostos no espaço narrativo. Dessa forma, esses elementos “potencializam o nosso imaginário e trazem à luz uma matéria inteligível através da qual podemos construir nossos objetos de leitura como unidades e operações significantes.” (BARBOSA, 1999, p. 83).

O espaço narrativo não precisa respeitar uma ordem certa de acontecimentos no espaço-tempo, porque forma-se através dos deslocamentos dos personagens durante o decorrer do filme. E os caminhos e andanças percorridos pelos indivíduos nesse espaço entrecruzam-se, e assim “o espaço narrativo incorpora o trabalho de registro de

²⁸ Pier Paolo Pasolini, um renomado cineasta italiano, afirmava que o cinema se constitui não através de símbolos, mas por meio de uma realidade própria. Fonte: Barbosa, Jorge Luiz. 1999.

acontecimentos e o supera, pois se constitui de invenções, reconstruções, enfim, de representações do espaço social em movimento” (BARBOSA, 1999, p. 83). Poderíamos dizer que o espaço narrativo é como uma descontinuidade no espaço, porque os cenários mudam a partir de um critério estabelecido pela história do filme, que pode ter sido filmado em países diferentes ou até mesmo ter retratado um país que não foi *set* de filmagem.

Já a paisagem sempre esteve associada à visão. Existe no cinema uma limitação do campo de visão, porque a paisagem geográfica ali é apenas aquela que a tela de cinema consegue capturar. No entanto, na opinião de Orueta e Valdés (2009, p.4, tradução nossa), a ação de limitar “ajuda a reforçar a intensidade e importância das imagens ao mesmo tempo em que as organiza²⁹”.

É interessante destacar que as visões da paisagem dadas pelo cinema raramente serão uma cópia perfeita da “realidade” e os espectadores nunca poderão vê-la do mesmo modo que o cinema a exhibe, seja porque são filmadas em lugares inacessíveis, seja porque a linguagem cinematográfica adiciona efeitos especiais a ela. Para Orueta e Valdés (2009), o filme nos transmite imagens geográficas particulares que nos ajudam a criar imaginários territoriais novos e coletivos.

Juntamente com seus elementos, a paisagem veio sofrendo modificações ao longo do tempo. Contudo, sempre despertou sensações em quem a via. Existem *coisas* dentro das paisagens que nos fazem ter uma sensação de bem-estar. Pode ser um elemento simples, como a cor de um ambiente ou um objeto específico, mas são essas *coisas* que geram conforto e uma ligação do indivíduo com a paisagem. Graças ao cinema, no momento de encontro com a paisagem, experimentamos sensações diferenciadas, e estas sensações estão ligadas a outras experiências dadas nelas.

É evidente que o cinema desempenha um papel importante em nossas vidas. De acordo com Maffesoli (2001), o cinema pode ser denominado como uma tecnologia do imaginário, pois atua em níveis que outras artes não conseguiriam trabalhar, e a “técnica é um fator de estimulação imaginal” (MAFFESOLI, 2001, p. 80).

Thierry Joliveau, professor e geógrafo francês, escreveu o trabalho “Conectando Lugares Reais e Imaginários através de Tecnologias Geoespaciais: exemplos de Set-jetting e turismo orientado pela arte” (2009). Nesse texto, argumenta que estamos atualmente experimentando uma conexão entre espaços reais e imaginários, uma fusão dos dois ao invés

²⁹ Trecho original: Helps reinforce the intensity and importance of the images at the same time that it organizes them.

da absorção de um pelo outro, espaços imaginados acabam remodelando e transformando os espaços reais.

O autor (2009) conceitua *set-jetting* como um tipo de turismo que vem crescendo rapidamente. Se traduzirmos literalmente a expressão do inglês, *set* significa cenário, enquanto que *jetting* envolve o ato de viajar, então *set-jetting* seria viajar a locais que foram cenários de filmes, séries e até mesmo livros.

Segundo Joliveau (2009), esse novo turismo começou a se consolidar na primeira metade da década de 2000, quando Dan Brown lançou o *best-seller* que, três anos depois, inspirou o filme de mesmo nome: “*O Código da Vinci*”³⁰. O filme teve cenários em vários países porque consistia na trajetória do personagem Robert Langdom, interpretado pelo ator Tom Hanks. Suas andanças estimularam no espectador a curiosidade de visitar esses lugares. Agências de turismo visionárias aproveitaram essa oportunidade para organizar as “*Da Vinci Code Tours*”, nas quais os turistas seguem os passos do personagem e visitam lugares e monumentos que aparecem no filme.

Apesar de o *set-jetting* estar ganhando mais visibilidade apenas recentemente, há evidências de que, já na década de setenta, ele existia. Em 1974, estreou o filme “007 Contra o Homem com Pistola de Ouro”³¹ - parte da sequência dos filmes de James Bond - e uma das locações acontece na ilha Ko Tapu, Tailândia. Atualmente, é conhecida como a “Ilha de James Bond”, onde também se realizam tours do filme há algum tempo.

Set-jetting tornou-se uma atividade muito lucrativa para o turismo, e neste momento atual é possível citar diversos filmes e séries com *tours* organizadas, como é o caso da saga Senhor dos Anéis, *Game of Thrones*, *Harry Potter*³², *Vikings*³³, *Friends*, *A Inesperada Virtude da Ignorância*³⁴ e *How I Met Your Mother*³⁵ entre outros. Esses filmes e séries de sucessos geralmente retratam locais que montam parte de seus cenários, ou seja, depois que terminavam de servir a seu propósito, eram desmontados. No entanto, os fãs do seriado de TV *Friends* declararam que gostariam de ir aos locais de gravação do programa, mas se sentiriam realizados tomando café no mesmo sofá da cafeteria *Central Perk*, onde os cinco amigos se reuniam. Os *potterheads*³⁶ queriam visitar os estúdios de *Harry Potter*, mas seria mágico

³⁰ Título original: *Da Vinci Code*, 2006, direção de Ron Howard.

³¹ Título original: *The Man With The Golden Gun*, direção de Guy Hamilton.

³² Ano de exibição do primeiro filme da saga: 2001, direção de Chris Columbus.

³³ Ano de exibição da primeira temporada: 2013, direção de Michael Hirst. Emissora: History.

³⁴ Título original: *Birdman*, 2015, direção de Alejandro González Iñárritu.

³⁵ Ano de exibição da primeira temporada: 2005, direção de Carter Bays e Craig Thomas. Emissora: CBS.

³⁶ *Potterhead* é o nome dado aos fãs de *Harry Potter*. O termo criado pelos próprios fãs pode ser traduzido pela expressão “*Harry Potter na cabeça*”, ou seja, os *potterheads* são tão fanáticos que não conseguem pensar em nada além de *Harry Potter*.

(literalmente falando) se existisse uma plataforma na Estação de trens King's Cross, em Londres, situada entre a 9 e a 10, com o número 9 $\frac{3}{4}$. É justamente nesse momento que se dá a fusão entre esses mundos imaginários e os mundos reais.

Com a estreia da série *Game of Thrones*, o *set-jetting* cresceu excessivamente. Por ser famosa mundialmente e possuir locações em mais de oito países, despertou nos fãs o interesse de realizar roteiros³⁷ voltados para as locações da série. Segundo Barifouse (2017), escritor do site da BBC, o número de turistas em Dubrovnik, Croácia, um dos locais de *set* da série, aumentou de 473,9 mil em 2006 para 1,01 milhão no ano de 2017. A cidade não previu a chegada desses turistas extras e agora enfrenta problemas de como gerenciar as visitas a monastérios, palácios e igrejas, tendo a prefeitura estabelecido um número máximo de oito mil pessoas presentes na cidade, número este recomendado pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO).

Além da Croácia, Malta, Irlanda, Espanha e Islândia são outros exemplos de lugares que serviram de locação para a série. Em muitos deles, existem *tours* para os fãs de GoT, que disponibilizam uma experiência única com fatos curiosos e detalhes da produção, vestimentas para os participantes das *tours*, e até mesmo aulas de arco e flecha.

Surgiu uma necessidade de recriar os lugares reais de modo a fazê-los mais parecidos com os lugares da ficção por conta demanda dos espectadores de filmes e séries televisivas. É o que Joliveau chama de “efeito do real”, que consiste na transformação da realidade por influência da ficção, os lugares reais ficam cada vez mais estilizados e parecidos com os ficcionais. Ao mesmo tempo, espaços imaginados transformam a nossa percepção da realidade.

Quando pensamos em metrópoles globais, as primeiras imagens que nos vêm à cabeça provavelmente serão as dos pontos de referência que aparecem na mídia, inclusive nas séries. “Um turista em Nova Iorque, Paris ou Roma não vê o espaço material primeiro. Ele chega com uma visão preconcebida da realidade baseada em uma miríade de referências culturais, literárias e cinematográficas³⁸” (JOLIVEAU, 2009, p. 39, tradução nossa).

Se dá à geografia um sentido de identificação (“a Paris que eu vejo em *Les 400 coups* é a cidade em que fui criado”), de diferença (“morei lá, mas como mudou tanto”), dúvida (“o que o filme mostra não é a Paris que eu conheço”, de um olhar exigente (“os carros na rua não pertencem ao lugar retratado”) ou de um devaneio

³⁷ Se fizermos uma pesquisa rápida no *Google*, podemos encontrar muitos sites/blogs de viagens de fãs da série, que conseguiram achar exatamente o local de determinadas cenas, caso da fã Andrea David, que visitou cinco países de locação da série. Disponível em: <http://www.criatives.com.br/2017/12/fa-viaja-para-encontrar-cenarios-de-game-of-thrones-espalhados-por-diversos-paises/>.

³⁸ Trecho original: A tourist in New York, Paris or Roma does not see at first a material space. He arrives with a preconceived view of the reality based on a myriad of cultural, literary and cinematographic references.

crítico (“o garoto no filme não consegue ver como está sendo mapeado, e até determinado, pelos seus arredores”). (CONLEY, 2007, p. 2, tradução nossa)

A então ficcional plataforma 9 ¾ existe agora “de verdade” na estação King’s Cross - situada exatamente entre a plataforma 9 e 10 - e todos os turistas fãs de *Harry Potter* fazem filas diariamente para poder tirar uma foto lá, porque a dimensão imaginária do lugar não afetou o interesse dos fãs em visitá-los, pelo contrário, trouxe à tona a possibilidade de fazer parte (por mínima que seja) do “universo de *Harry Potter*”.

Foi mencionado anteriormente que o filme cria uma descontinuidade do espaço, no sentido de que a história contada não precisa necessariamente seguir uma sequência de fatos como na realidade. Mas, isso não quer dizer que não exista uma ordem entre os espaços dispostos no filme. O filólogo americano Tom Conley, em seu livro “Cinema Cartográfico³⁹” (2007), discute sobre os encontros da cartografia com o cinema. Para Conley, um filme “pode ser entendido, em amplo senso, como um mapa que traça e coloniza a imaginação do público, é feito para inventar e [...] encoraja seu público a pensar no mundo em conjunto com sua própria articulação de espaço⁴⁰” (2007, p. 1, tradução nossa).

É interessante pensarmos no ponto de vista de “ler” um filme como se fosse um mapa. Até mesmo os territórios imaginados apresentados possuem limites, que, por sua vez, são determinados pelo elemento principal na trama: os personagens - dão vida à rede de histórias e vão se desdobrando em suas razões e impulsos. Segundo Conley (2007), a cartografia fílmica também consiste em situar o espectador no espaço-tempo de onde a história ocorre.

De acordo com Oliveira Jr., “cada lugar onde um personagem está/passa tem um sentido distinto na narrativa, tornando-o um local narrativo, ou seja, onde ocorre algo importante no seu desenvolvimento, na mensagem a ser dada” (2005, p. 30). Wenceslao M. Oliveira Jr traz uma discussão interessante acerca da criação de geografias derivadas do encontro entre nossos universos culturais e as imagens e sons do meio cinematográfico. Aponta como Geografias de Cinema as “construções imaginativas e interpretativas que se dão numa região nebulosa em que os universos culturais das pessoas são sugados para o interior da narrativa fílmica e esta ao interior desses universos culturais” (OLIVEIRA JR., 2005, p. 28).

Em seu trabalho “Cinema e construção cultural do espaço geográfico” (2013), Maria Helena Braga e Vaz da Costa fala sobre as três perspectivas de Jeff Hopkins no contexto da

³⁹ Título original: Cartographic Cinema.

⁴⁰ Trecho original: A film can be understood in a broad sense to be a “map” that plots and colonizes the imagination of the public, it is said to “invent” and [...] encourages its public to think of the world in concert with its own articulation of space.

geografia fílmica: 1) geografia *no* filme: seriam as imagens dos espaços e lugares; 2) geografia *do* filme: seria como esses espaços e lugares foram construídos e então representados pelo filme; 3) geografia *de* filme: seria o modo de como percebemos e interpretamos essas imaginações geográficas.

Nesse sentido, as geografias de cinema, nomeadas por Wenceslao, seriam as combinações dessas três geografias citadas acima. Elas coexistem no meio cinematográfico e vão além dele (o ultrapassam) a partir do momento que movimentam algo nos espectadores. “A ideia das geografias de cinema é a de que somos nós que ‘colocamos’, nas imagens e sons, os sentidos que terão nessa interpretação espacializada das obras cinematográficas.” (OLIVEIRA JR., 2005, p. 28).

Pode-se dizer que todo e qualquer filme ocorre em um espaço - marcado por suas inter-relações e interdependências. Então, a partir do desenvolvimento de um filme em um determinado espaço-tempo, há a construção de um universo ficcional atrelado à realidade e isso permite ao telespectador diversas interpretações desses espaços. Assim, Oliveira Jr. afirma que:

O “encontro” com uma geografia de um filme não é a descoberta daquilo que está por trás de suas imagens e sons [...], mas a de que o conhecimento acerca das coisas se dá não propriamente nelas, mas no encontro entre elas e o que existe entre nós, que as imagens e sons fílmicos “sugam” /mobilizam certas memórias em seu “entendimento”, e ao mesmo tempo que o faz, cria em imagens e sons, memórias do mundo e da existência (2005, p. 29).

Decididamente, cada filme proporciona ao espectador uma geografia. E nós a interpretamos a partir das nossas referências e fazemos associações com o que nos é conhecido. Oliveira Jr. (2005) afirma que a intenção de produzir geografias de cinema é a de pensar e inventar outras interpretações para o mundo, a de permitir olhares diferenciados e diversificados às coisas do mundo. “Uma geografia de cinema, num primeiro momento, tem mais a ver com o movimento que o filme causa em mim do que com a trama ou o conteúdo geográfico que ele contém ou representa” (OLIVEIRA JR., 2005, p. 32).

Este trabalho propõe uma leve adaptação no termo previamente citado por Wenceslao. As geografias de cinema aqui serão denominadas de **geografias de série**. Os seriados são diferentes dos filmes (por mais que os filmes possam vir a ter sequências), uma vez que muitas das histórias das séries foram pensadas para serem continuadas. À medida que os espectadores vão acompanhando a série, se envolvem e entram cada vez mais na história, e por isso as geografias de série persistem em nós por mais tempo que as dos filmes.

É interessante pensar como um filme/série/documentário pode deixar marcas e impressões em nós. Às vezes pode ter relação direta com um momento delicado da nossa vida

peçoal, mas o fato é que alguns filmes e séries nos cativam tanto que sentimos vontade de assistir a eles em um *looping* infinito.

1x02

(GEO)GRAFIAS DO UNIVERSO GELO E FOGO

O AUTOR POR TRÁS DA OBRA

Com o fim de melhor esclarecer a história do seriado, este subcapítulo procura revelar o autor por trás da obra, ou seja, a mente que deu vida a um dos maiores universos imaginários de fantasia medieval. *Game of Thrones* foi inspirada na série de livros chamada “As Crônicas de Gelo e Fogo⁴¹”, escrita por George R. R. Martin (GRRM).

Nascido em Bayonne, estado de Nova Jersey (EUA), em 1948, George veio de uma família simples e de poucos recursos financeiros, na qual seu pai era estivador e sua mãe dona de casa. Em uma entrevista à repórter Grace Dent, no ano de 2012, George declara que, desde os seus cinco anos, já “criava” mundos na sua cabeça. A família não dispunha de nenhum dinheiro para viajar, mas, através dos livros, ele “poderia ir até Marte” (MARTIN, 2012, tradução nossa). Descobriu na literatura uma forma de abertura de mundos e, quando pequeno, costumava se inspirar muito nas histórias em quadrinhos de super-heróis.

Bacharel e Mestre em Jornalismo pela universidade Northwestern em Illinois, George revelou sua preferência em escrever sobre ficção científica e contos fantasiosos. Na década de 80, começou a escrever roteiros para a televisão e dava-se por maravilhado quando via suas histórias “assumirem uma realidade tangível” (MARTIN, 2012, tradução nossa), mas, ao mesmo tempo, sentia-se limitado a escrever somente o que a emissora e o programa lhe pediam.

Em 1991, Martin teve sua primeira inspiração para escrever o que viria a ser o primeiro livro da coleção das Crônicas de Gelo e Fogo. O autor (2012) vislumbrou uma cena em que várias pessoas em vestimentas medievais estavam em redor de uma loba quase morta que tinha acabado de dar luz à sua ninhada. Nesse momento, parou o que estava fazendo e disse a si mesmo: “devo escrever essa história porque ela parece ser importante” (MARTIN, 2012, tradução nossa).

Os livros, bem como a série, consistem em uma trama complexa: existem várias famílias de um núcleo, e existem vários núcleos dentro de um núcleo maior; existem cidades em pequenas regiões, e essas mesmas regiões em um grande continente. Nos dizeres de Martin: “em algum momento eu realmente parei e desenhei um mapa e pensei “Ok, eu sei que é um romance fantasioso e eu preciso desenhar o mundo que está nele”, precisava criar um nome para ele e uma genealogia [...]” (2012, tradução nossa).

O primeiro livro, publicado em 1996, atraiu leitores do mundo inteiro, em especial Elio Garcia Jr. e Linda Antonsson. Os ávidos leitores entraram em contato com George

⁴¹ Título original: A song of Ice and Fire.

trazendo perguntas sobre a “história de fundo” dos personagens. As dúvidas foram tão pertinentes que fizeram com que o autor se preocupasse em escrever não somente sobre o tempo presente da história, mas também sobre tudo o que o antecedeu.

A partir daí, o casal de leitores passou a colaborar com a história de George: organizavam a linha do tempo dos personagens; conferiam se já não tinham sido mortos em livros anteriores; mantinham registros de todo e qualquer nome que constava nos livros. Além disso, também criaram o Westeros.org, um dos primeiros sites para os fãs, com fóruns de discussão sobre as histórias dos livros.

Com cinco livros da coleção já publicados, um em andamento e outro planejado, GRRM recebeu diversas propostas de adaptação das suas obras em filmes, até que os cineastas David Benioff e Daniel B. Weiss vieram com a ideia de transformá-las em uma série televisiva. Essa proposta, já de início, cativou o interesse do autor, porque um filme abordaria a história de uma maneira muito concisa (por mais que fosse mais de um) - deixando de fora partes importantes da narrativa literária que mudariam o curso da história -, mas uma série - disposta de vários episódios - não.

Os dois cineastas levaram a ideia à emissora de TV HBO⁴², que acabou comprando todos os direitos da série. Um crítico de TV [sem nome] disse em uma entrevista⁴³ em 2012 a seguinte frase: “se você lê os livros, é como se eles tivessem sido escritos com a série da HBO em mente, você acompanha um personagem e seus interesses, e então você pisca e aparece um outro [personagem], cena por cena por cena”. O cuidado de manter a série fiel aos livros demandou altos custos de produção; só na primeira temporada, com dez episódios, foram gastos cerca de sessenta milhões de reais⁴⁴.

Com 67 episódios (alguns dirigidos e escritos pelo próprio GRRM) distribuídos em sete temporadas, GoT se encaminha para a última temporada, com previsão de estreia para o ano de 2019.

Um fato curioso é que a história da série ultrapassou cronologicamente a dos livros. O próprio Martin ainda não finalizou o sexto livro, mas, caso não consiga terminá-los por já estar com uma idade avançada, revelou aos diretores da série como será o final.

⁴² Canal de televisão por assinatura norte-americano fundado em 1972 por Charles Dolan.

⁴³ Entrevista feita pelo canal de TV americano Atlantic BroadBand. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MdSPFJcxCNM&t=12s>.

⁴⁴ Dados retirados da mesma entrevista feita pelo canal de TV americano Atlantic BroadBand.

ADENTRANDO O UNIVERSO DA SÉRIE

Se fizermos uma análise do nome da série: *Game of Thrones*, veremos que foi traduzida como “Jogo dos tronos”, mas, um fato curioso, é que “*game*” – em um significado não muito usual – pode ser traduzido como “caça”. De qualquer forma, seja como jogo ou como caça, o nome revela um fato crucial: a história se trata de uma caça pela conquista de tronos e novos territórios. E pensando nesse sentido, talvez essa tradução seja até mais leal ao contexto da série.

Ao conhecer um pouco da história das regiões e das famílias que aparecem nos livros e na série, veremos que cada região possui características específicas e intervém no modo como as famílias vivem e nos seus modos de governo. As principais famílias são “caracterizadas” por animais em seus brasões, então esses simbolismos encontram-se sempre presentes.

Para assimilarmos os movimentos que ela produz as geografias que ela constrói e as influências da quais se apropria, conheceremos o contexto histórico da série de uma forma diferente. De acordo com o produtor e roteirista brasileiro João Moreira Salles (2008), não devemos fazer com que a narração se torne inimiga da narrativa, ou seja, muitas vezes contamos uma história em forma de notícia, provendo informação, e nos esquecemos de transmitir a experiência.

Com base no meu conhecimento da série e com a ajuda do site Wiki Game of Thrones, minha intenção é fornecer a experiência primeiro através da minha visão da história, para depois chegar aos seus fatos. Desse modo, acredito que o leitor terá mais chances de imergir na história e se imaginar dentro dela. É importante lembrar que ao início deste trabalho, há um glossário com alguns termos citados durante a explicação da história.

1. As Terras para lá da Muralha (Terras de Sempre Inverno)

Você sente a neve caindo no seu casaco de pele, o frio é praticamente insuportável, e você está desejando uma xícara de qualquer bebida que possa te esquentar. A paisagem é uma imensidão branca. Não existe um caminho certo na deserta floresta de taiga na qual você se encontra, então só resta seguir em frente. Você está só, mas com a eterna sensação de que algo ou alguém está à espreita, observando você. Será que está realmente só? O vento que bate nas árvores parece que fala com você e alerta “não queira ficar nessas terras quando a

noite cair... Criaturas estranhas se alimentam de renas solitárias perdidas do bando”... Bem-vindo(a) às Terras de Sempre Inverno.

É o Norte do Norte do mundo conhecido de GoT. Nenhuma outra região possui temperaturas tão baixas quanto essas terras. Córregos congelados, florestas de taiga (figura 1) e montanhas cobertas de gelo predominam na paisagem. O povo que lá habita é denominado Povo Livre, ou - como o resto de Westeros gosta de chamá-lo - selvagens. São guerreiros natos, e as leis de Westeros não se aplicam a esse povo. Por anos permaneceram dispersos até que o Rei-Para-Lá-da-Muralha conseguiu unir todos os clãs em vista de um objetivo comum: atravessar a Muralha e escapar das criaturas inumanas chamadas de Caminhantes Brancos.

O conhecimento sobre os Selvagens é limitado, pelo fato de viverem isolados do restante do continente. Os únicos que às vezes entram em contato com eles são os homens da Patrulha da Noite que se arriscam em atravessar o outro lado da Muralha. Os selvagens acreditam na religião dos Velhos Deuses, os deuses da floresta.

Figura 1 - A Floresta Assombrada das Terras de Sempre Inverno



Fonte: https://www.spinchat.com/group/Game_of_Thrones/wiki/Haunted-Forest. Acesso em: 03 maio 2018.

2. O Norte

Você abre os olhos: está em um quarto iluminado por quatro velas dispostas em cada um dos cantos; As paredes são de pedra; a cama é de madeira escura e a janela também. Você se descobre do edredom de pele e se levanta da cama em direção à janela para abri-la. Quando a abre, sente o frio gélido passar pelo rosto, um corvo voa rapidamente rumo ao horizonte, você só distingue três cores na paisagem: o azul do céu, o verde musgo da grama curta e o

marrom das torres do castelo de pedras. É verão? É verão, mas ele está acabando e o inverno está para chegar... Bem-vindo(a) ao Norte do continente de Westeros.

É o maior reino dos Sete Reinos. As terras são frias e úmidas, mas, ao mesmo tempo aquecidas com a bravura dos corações dos nortenhos, onde reinam a lealdade e a honra. Estende-se desde a Muralha, de suas vastas e densas florestas, até o Gargalo com suas planícies temperadas. Na região de Winterfell (figura 2), está a família Stark, governantes e guardiões do Norte desde o tempo dos Primeiros Homens. Suas preocupações vão além de se apoderarem de toda Westeros. Eles temem o retorno do longo e rigoroso inverno - que pode despertar as criaturas inumanas que se encontravam “adormecidas” - porém, se um membro da família está em perigo, eles moverão tudo que esteja ao seu alcance para protegê-lo.

O brasão dos Stark é um lobo gigante e cinza, representando a força, a união e a lealdade da casa (o lobo é fiel à sua alcateia e sempre anda em bando). As crenças religiosas dos Nortenhos em sua maioria se referem aos Deuses Antigos, que, segundo a tradição, estão ocultos nos elementos da natureza.

Figura 2 - As terras do Norte: Castelo de Winterfell



Fonte: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Winterfell>. Acesso em: 03 maio 2018.

3. As Ilhas de Ferro

É um dia nublado, mas mais uma vez, é sempre um dia nublado nessas terras. Você ouve as ondas do mar e sente um cheiro forte de sal. Você está em cima de uma ponte estreita, feita de cordas, que liga duas torres localizadas no alto de uma grande falésia. Tudo o que você avista, além de uma terra infértil e da pequena porção de areia grossa na margem estreita de

uma praia, é o mar tempestuoso e violento ao redor dessa ilha e algumas pequenas porções de terra distantes no alto-mar... Bem-vindo(a) às Ilhas de Ferro.

Situadas no Mar do Poente, na costa oeste de Westeros, as Ilhas de Ferro formam um arquipélago de oito ilhotas espalhadas pela Baía dos Homens de Ferro. A ilha principal que governa todas as demais é a Ilha de Pyke (figura 3), controlada pela família Greyjoy.

Por habitarem uma terra infértil, os “nascidos do ferro” se dedicaram à navegação e possuem a melhor frota de todos os sete reinos. A vida em ilhas sempre tem suas particularidades: os habitantes têm suas próprias leis e seu próprio trono, o Trono de Sal (apesar de respeitarem a ordem do Rei dos Sete Reinos). É um povo temido por muitos, pois seu objetivo principal é invadir e saquear novas terras.

O brasão da casa Greyjoy é uma lula gigante dourada - figura marítima presente no cotidiano da família - e seu lema é “nós não semeamos”, embora a frase “o que está morto não pode morrer, mas volta a erguer-se mais firme e mais forte” seja muito pregada pela família devido às suas crenças no Deus Afogado (considerado impiedoso com seus inimigos).

Figura 3 - As Ilhas de Ferro: O Castelo de Pyke



Fonte: http://www.ign.com/wikis/game-of-thrones/The_Iron_Islands. Acesso em: 03 maio 2018.

4. Terras Fluviais (*Riverlands*)

A primeira coisa que você ouve é o barulho suave da água em um fluxo calmo. Um rio largo e comprido, na maior parte protegido pela densa vegetação às margens. Depois dessa vegetação, campos verdes desenhando formas ondulares no relevo. A neblina é espessa, mas é possível distinguir colinas e montanhas. Você avista um castelo de cor amarelo desgastada

a uma curta distância. Com torres pontiagudas, é protegido em seu entorno pelo mesmo rio, só podendo ser alcançado se a ponte for abaixada na entrada principal. Mas no momento, se encontra levantada. Você não pode ser uma ameaça, caso contrário, nunca adentrará esse velho castelo... Bem-vindo(a) às terras fluviais.

Reino dos rios e das colinas, as Terras Fluviais ficam na porção central do continente de Westeros. Toda a região obedece às ordens da família Tully, que governa do castelo de Correrio (figura 4). A população que lá habita, chamada de povo dos rios, leva uma vida resguardada. São famílias de antigos guerreiros que, no passado, travaram uma guerra sangrenta para retomar suas terras de invasores. Agora cultivam em suas terras férteis e fiscalizam o transporte de homens e produtos pelos seus rios.

O brasão dos Tully é uma grande truta prateada - suas vidas se deram em torno de rios e devido a isso sua culinária, além dos produtos da terra, tem como base os peixes - e seu lema é “Família, Dever, Honra”. A religião praticada majoritariamente em toda a região é a Fé dos Sete [deuses] - a maior religião dos Sete Reinos.

Figura 4 - O Castelo de Correrio (Riverrun)



Fonte: http://www.ign.com/wikis/game-of-thrones/The_Iron_Islands. Acesso em: 03 maio 2018.

5. Vale de Arryn

Visão de uma janela: é o lugar mais alto em que você já esteve. No topo do topo da montanha mais alta - montanha da Lua, eles a chamam assim, porque “é tão alta que você pode tocar a lua” -, uma nuvem passa na mesma altura dos seus olhos. Você desvia o olhar da janela para um grande salão. Altas colunas de mármore mantêm a sua majestuosidade. Os bancos do

salão estão dispostos em forma de círculo e, no centro, há uma porta no chão, como um alçapão. Você se arrisca a chegar mais perto e tenta ver o que há para além daquela porta: um penhasco. Mais de mil pés de altitude. Quem “passa” por aquele vão não cai, voa... Bem-vindo(a) ao Vale de Arryn.

Do ponto de vista geográfico, não podemos analisar um vale como um elemento separado no relevo, pois ele é a porção mais baixa cercada por áreas mais altas. O vale de Arryn é protegido pelas montanhas da Lua, que por sua vez abrigam o Ninho da Águia (figura 5), moradia da família Arryn. O povo dessa região centro-leste de Westeros é descendente dos Ândalos. Protegidos pelos sopés rochosos e por uma densa floresta deserta (e perigosa), os habitantes do vale são orgulhosos de terem herdado dos ancestrais o conhecimento da cavalaria medieval, das armas de ferro forjado e das armaduras.

A casa Arryn ilustra seu brasão com um falcão branco voando em direção a uma lua crescente, e seu lema é “tão alto quanto a honra”. Igual à maior parte do reino, acreditam na Fé dos Sete.

Figura 5- O Castelo Ninho da Águia



Fonte: http://de.gameofthrones.wikia.com/wiki/Datei:105_Hohenehr.jpg. Acesso em 03 maio 2018.

6. Terras Ocidentais e Terras da Coroa

Você está rodeado de construções majestosas e um castelo deslumbrante revestido de ouro, no alto de um grande rochedo. E a cidade, apesar de imponente, parece estar vazia; a sensação é que é uma cidade fantasma. Depois de um dia de viagem pela melhor estrada de

terra que já pisou, com os cavalos mais rápidos que podia encontrar, descobriu onde se achava toda a população invisível: numa cidade com uma fortaleza construída ao seu redor. Você entra por aquilo que aparenta ser o portão principal e se depara com uma multidão. Vieiras estreitas lotadas de passantes, comerciantes, mendigos, prostitutas e prostitutas. Você sente olhares desconfiados em sua direção. Será que acham que você é uma ameaça?... Bem-vindo(a) às Terras Ocidentais e às Terras da Coroa.

Duas regiões fisicamente separadas por mais de mil léguas de distância, mas unidas por uma aliança matrimonial entre as famílias Lannister e Baratheon.

As Terras Ocidentais (figura 6), na costa extremo oeste do continente, apesar das áreas pequenas que ocupam, foram favorecidas com uma bela quantidade de recursos naturais, em especial metais preciosos. Por esse motivo, a família governante da região, os Lannisters, é uma das mais ricas de toda a Westeros. Toda essa riqueza atraiu os olhos de muitas outras casas nobres, e a família financia muitos negócios em várias regiões, inclusive nas Terras da Coroa.

Nas Terras da Coroa fica a capital de Westeros: Porto Real (figura 7). Uma cidade murada às margens da Baía de Água Negra, com um clima agradável e temperado. A minoria rica leva uma vida luxuosa na parte central rodeada de áreas extremamente pobres e decadentes.

É em Porto Real que se encontram o Septo de Baelor – templo de adoração e oração para os Sete - e o Trono de Ferro. Muito mais do que um simples trono, garante o poder sobre todos os Sete Reinos a quem o possuir. Desde que foi criado, é motivo de disputas entre as grandes famílias que sonham um dia conquistá-lo. As manifestações culturais em Porto Real consistem principalmente do teatro - peças paródias sobre a realeza - e da música ao vivo - nos banquetes e bailes. A família Baratheon instalou-se no trono graças a uma rebelião, mas é originária das Terras da Tempestade, mais ao sul de Porto Real.

A casa Lannister possui no seu brasão um leão dourado em um campo carmesim, e seu lema é “Ouça-me rugir”, mas também usam “Um Lannister sempre paga suas dívidas” tanto quanto. Já a casa Baratheon tem, no brasão, um veado preto coroado em um campo dourado, e seu lema é a frase “A nossa é a fúria”. Ambas as famílias acreditam na Fé dos Sete.

Figura 6- As Terras Ocidentais: O Rochedo Casterly



Fonte: <https://www.inverse.com/article/28651-game-of-thrones-season-7-lannister-casterly-rock-new-location>. Acesso em: 03 maio 2018.

Figura 7- As Terras da Coroa: a cidade de Porto Real (*King's Landing*)



Fonte: http://gameofthrones.wikia.com/wiki/King%27s_Landing. Acesso em: 03 maio 2018.

7. Dorne

Você respira fundo, e o ar quente penetra em seus pulmões. Trajando roupas de seda esvoaçante para suportar o calor, seus pés tocam a areia. O céu está limpo, e o sol, escaldante. Depois de caminhar por um tempo, você finalmente chega ao castelo. É um dos mais belos que já viu na vida. A partir da entrada se estende um labirinto de jardins floridos. As cores vibrantes se sobressaem na paisagem: o amarelo dos muros; o verde das folhas; o rosa e azul das flores. Uma borboleta pousa no seu ombro. E você se sente livre... Bem-vindo(a) a Dorne.

Localizada ao sudeste de Westeros, Dorne (figura 8) é uma terra de clima árido, como de um deserto. Os dorneses - população nativa da região - são conhecidos por terem sangue “quente” e grande liberdade sexual. São hábeis com arcos e escudos de metal. Suas táticas de guerra repousam na alta velocidade dos guerreiros e seus cavalos. É o único lugar nos Sete Reinos onde as mulheres possuem os mesmos direitos - de igualdade e de sucessão - que os homens. O governo está nas mãos da família Martell.

O brasão da casa Martell é um sol vermelho perfurado por uma lança amarela em um campo laranja, e o fato de serem/pensarem diferente das outras regiões os torna “insubmissos, não curvados, inquebráveis”, que se tornou o lema da família. No entanto, toda a região de Dorne foi conquistada pela fé militante, e a população em sua maioria acredita na Fé dos Sete.

Figura 8- O Jardins de Água em Dorne



Fonte: http://pt-br.gameofthrones.wikia.com/wiki/Arquivo:Jardins_de_%C3%81gua_em_Dorne.png. Acesso em: 03 maio 2018.

8. Pedra do Dragão (*Dragonstone*)

À beira-mar, numa pequena praia, sem muitas ondas, de areia fria e escura, você contempla o horizonte, meio escondido por trás das pedras rochosas ao fundo. Ao seu lado direito, a praia termina em uma escada com algumas centenas de degraus. Você percebe que os degraus levam a um grande portão de ferro à entrada de um castelo. No centro do portão, duas cabeças de dragão esculpidas em pedra. Uma imponência assustadora e magnífica ao mesmo tempo. O portão se abre; há uma ponte estreita e sinuosa que te porta ao castelo. É

um castelo incomum: seu formato - um leque aberto - e sua cor escura lhe dão um ar “estrangeiro” e peculiar. Uma sensação de grandeza... Bem-vindo(a) à Pedra do Dragão.

Localizada na ilha vulcânica à entrada da Baía de Água Negra, a Pedra do Dragão (figura 9) foi uma terra comandada por várias famílias importantes, ao longo do tempo, mas recentemente voltou a pertencer à família que lhe deu origem: a casa Targaryen. Integrantes remanescentes dessa família – derrotada numa guerra - refugiaram-se no continente de Essos por quase duas décadas. Originários de uma grande linhagem de Valíria - cidade de Essos -, os Targaryen já comandaram os Sete Reinos e são considerados corajosos e conquistadores natos de terras. Além disso, tinham o que nenhuma outra família tinha: dragões. Suas atuações em batalhas eram favorecidas também pelo uso do aço valiriano (o melhor e mais cobiçado aço de todos).

A família Targaryen permaneceu por anos no trono com dragões ao seu lado, e, por isso, seu brasão é composto por um dragão vermelho de três cabeças, e seu lema é “Fogo e sangue” - que é o modo como desejam retomar tudo o que um dia já lhes pertenceu.

Figura 9 - O Castelo de Pedra do Dragão



Fonte: http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Lord_of_Dragonstone. Acesso em: 03 maio 2018.

9. Outras regiões de Westeros – Campina e Terras da Tempestade

O continente de Westeros compreende outras regiões que ainda não foram muito exploradas pela série, como é o caso da região da Campina e das Terras da Tempestade (integram as nove principais regiões de Westeros).

A sudoeste de Westeros está a Campina. É conhecida como um lugar de fertilidade: com suas vastas planícies e campos de cultivo, abastece as partes menos férteis dos Sete Reinos com grãos, frutas, vinhos e gado. A região era governada pela casa Tyrell em Jardim de Cima (capital da região), mas o seu futuro agora é incerto.

Um pouco acima de Dorne, na costa sudoeste de Westeros, estão localizadas as Terras da Tempestade. São assim conhecidas por esse nome pelo fato de receberem as chuvas e as fortes tempestades provenientes do Mar Estreito. Pertenciam a casa Baratheon, mas, do mesmo modo que a Campina, possuem um futuro incerto.

10. Essos - o Oriente

É o maior continente do mundo conhecido e encontra-se ao oriente de Westeros. Compõe-se de nove grandes regiões: Cidades Livres (figura 10), Península Valiriana, Baía dos Dragões, Mar Dothraki, Roine, Lhazar, Deserto Vermelho, Qarth e Asshai.

Em Essos, o comércio é mais importante do que guerras e disputas de terras. Possuem suas próprias moedas locais e, além do idioma da Língua Comum - falada em Westeros -, falam o Dothraki, o Valiriano, o Alto Valiriano, entre outros.

Não existe um poder central nem um rei que comande todo o continente, mesmo porque esse tipo de sistema não funcionaria em Essos. As Cidades Livres, por exemplo, que se estendem de Norte a Sul na costa Oeste do continente, se autogovernam. A maior parte da população descende da região de Valíria, mas, devido às grandes rotas comerciais que cruzam a região, a miscigenação é também considerável.

Figura 10 - Braavos, uma das Cidades Livres de Essos



Fonte: http://gameofthrones.wikia.com/wiki/File:Braavos_5x02.png. Acesso em: 03 maio 2018.

11. Sothoryos e Ulthos

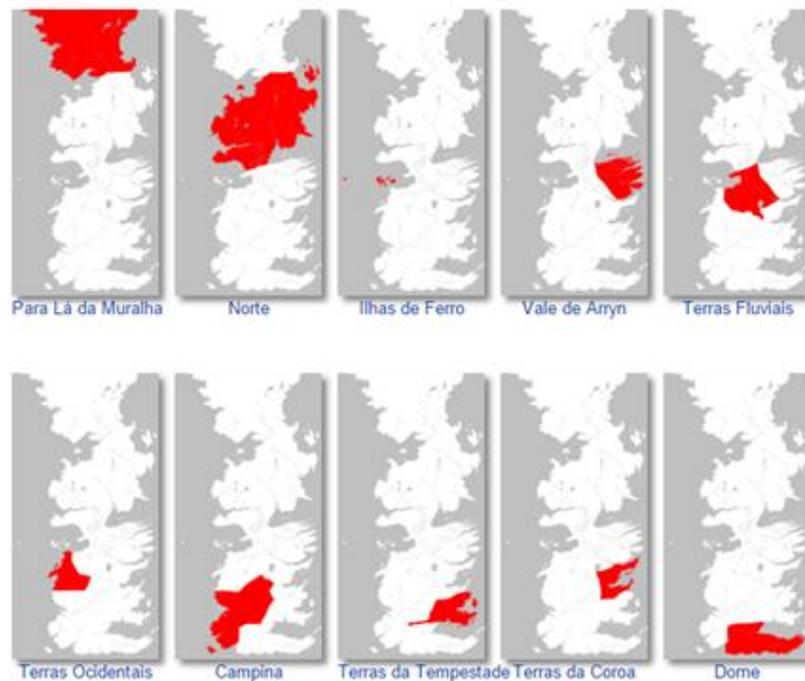
Além de Westeros e Essos - continentes nos quais se passa a história dos livros e da série-, outros dois continentes compõem o mundo conhecido, sobre os quais, contudo, se sabe pouquíssimas informações: Sothoryos e Ulthos.

Sothoryos - situado ao sudeste de Westeros e ao sul de Essos - é um grande continente inexplorado, coberto por florestas repletas de vida selvagem, enquanto que Ulthos - localizado ao leste do mundo conhecido - é uma pequena porção de terra, cuja existência só se conhece através das lendas dos viajantes e exploradores.

12. Os mapas do mundo conhecido

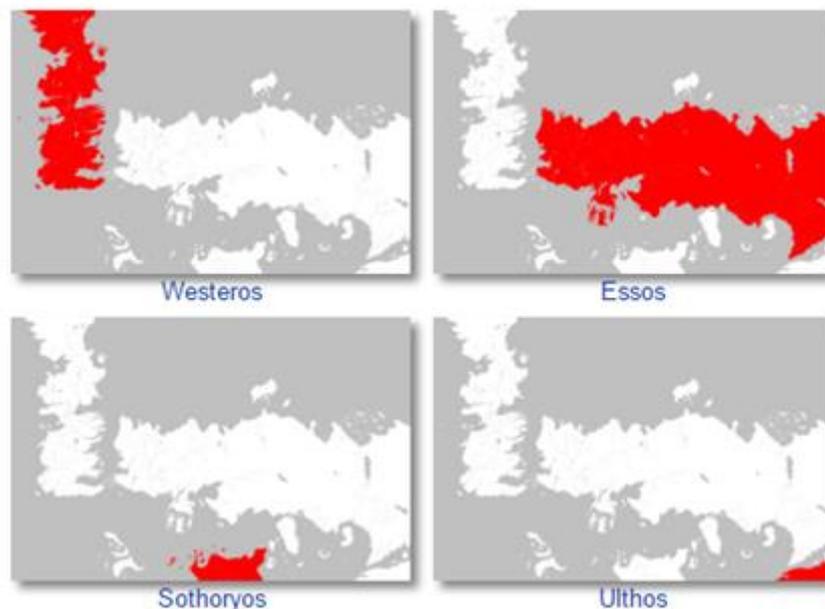
Na figura 11, é possível observar os locais das regiões do continente de Westeros, e na figura 12, vemos a localização dos quatro continentes no mundo conhecido.

Figura 11- As dez regiões de Westeros



Fonte: http://pt-br.gameofthrones.wikia.com/wiki/Wiki_Game_of_Thrones. Acesso em: 03 maio 2018.

Figura 12 - Os quatro continentes do mundo conhecido



Fonte: http://pt-br.gameofthrones.wikia.com/wiki/Wiki_Game_of_Thrones. Acesso em: 03 maio 2018.

13. História do mundo conhecido anterior ao tempo presente da série

As primeiras criaturas que habitaram o mundo conhecido foram os Filhos da Floresta (ou Crianças da Floresta), eram uma raça de baixa estatura, seus rostos se assemelhavam aos de uma criança. Preferiam viver escondidos na profundidade de florestas e viviam por muito tempo.

Os filhos da floresta vivem em paz no Reino de Westeros até os Primeiros Homens chegarem do leste e invadirem o continente. Essa guerra perdurou por séculos até que, por fim, os Primeiros Homens aceitaram em fazer um acordo para dividir as terras e adotar as crenças dos deuses antigos.

O segundo invasor do continente foi o Povo Ândalo. Com muito mais conhecimento sobre táticas de guerra, triunfaram sobre todo o continente, exceto ao Norte. Trouxeram consigo sua própria fé: o Deus de Sete Faces.

As Crianças da Floresta foram desaparecendo, enquanto os Primeiros Homens uniram-se aos Ândalos por meio de alianças de casamento, e inúmeros reinos foram se formando.

Nesse meio tempo, em Essos, Valíria se tornava um império cada vez mais poderoso. Os senhores de Valíria possuíam grande sabedoria, eram feiticeiros e domavam dragões. O fato de crescerem tanto em Essos, fez com que povos “escapassem” da fúria desse império e se refugassem em Westeros, como foi o caso dos Roinares. No entanto, a Condenação se

abateu em Valéria, que se transformou em ruínas do dia para a noite, resumindo-se a discórdias, barbáries e guerras.

Um descendente de Valéria, Aegon Targaryen, conseguiu escapar da destruição e chegou a Westeros com um pequeno exército, sua família e três dragões. Aegon venceu batalha após batalha e foi nomeado de Conquistador. Em cada batalha vencida, reunia as lâminas de ferro de seus inimigos e as derretia, forjando assim o Trono de Ferro, que simbolizou seu domínio sobre os seis reinos de Westeros.

A dinastia Targaryen durou por mais de 300 anos. Durante esse processo, o reino de Dorne foi inserido ao continente e finalmente Westeros foi unida sob um único governante.

O jogo dos tronos

Os personagens são movidos por esse desejo de se empoderar, e alguns farão qualquer coisa para alcançar seus objetivos: deslocamentos indesejados, alianças, traições, guerras, assassinatos de quem for preciso etc.

Por retratar um período relativo à Idade Média, a posição ocupada por um indivíduo na sociedade é de vital importância. Tem desde escravos, camponeses e bastardos – formam a base da pirâmide social – até mestres de armas, sacerdotes e nobres – ocupam o topo da pirâmide.

Nesse mundo tão hierarquizado, há alguns sistemas ou organizações que o mantêm em funcionamento, tais como a Guarda Real, o Banco Monetário de Braavos, o Conselho do Rei, a Patrulha da Noite etc.

O clima e o relevo de Westeros merecem um certo destaque. Ao Norte do continente de Westeros, estão as temperaturas mais baixas já vistas no mundo conhecido. Em consequência disso, sua vegetação se resume a florestas de coníferas e vegetação de taiga, e seu relevo é formado por montanhas cobertas em neve.

Descendo ao extremo Sul do continente, as temperaturas são altas, a vegetação é típica de regiões áridas e o relevo é composto de dunas e desertos.

AS GEOGRAFIAS DE SÉRIE DO MUNDO CONHECIDO

Pela introdução da história da série, vimos que os enredos de *Game of Thrones* acontecem no “mundo conhecido”, o qual possui suas próprias articulações do espaço a partir da disposição das regiões e das sequências em que são exibidas durante os episódios. Esse

espaço narrativo está a “constituir uma outra geografia” (OLIVEIRA JR., 2005, p. 29), a **geografia de série**.

O espaço narrativo cria uma outra geografia e nos faz refletir sobre ela. “*Tenho a impressão de que já vi essa paisagem em algum outro lugar*”, “*Será que esses cenários são tão belos assim na vida real?*” eram questionamentos que me ocorriam com frequência ao assistir alguns episódios. Essa apresentação diferente do espaço, numa dimensão “imaginária”, muitas vezes nos faz buscar associações com o que vemos no nosso mundo, seja porque queremos descobrir esse espaço geográfico escondido na realidade, seja porque somos “tocados” por ele de alguma forma. Essas conexões que fazemos formam as **geografias imaginárias**.

Nesse caso, podemos dizer que as geografias imaginárias, encontradas dentro das geografias de série, propõem a (re)construção do nosso olhar com relação ao espaço conhecido. E o momento em que elas reverberam em nós, somos trazidos para dentro desse novo mundo: gostaríamos de conhecer certas regiões, porque a paisagem é bonita; faríamos parte de tal família, porque nos identificamos com os valores compartilhados; faríamos alianças com outras, porque seus atributos são fortes etc.

Bem-vindos às Terras dos Sete Reinos

O espaço da série evoca um local (de)marcado por histórias e marcas dos personagens que nele habitam. Por conta das imagens filmicas, que estão sempre em movimento, a série consegue espacializar o tempo.

O tempo retratado em *Game of Thrones* é o da Idade Média: a estrutura das cidades passa uma ideia de precariedade; a arquitetura consiste de fortificações, castelos e casas mais simplórias, tudo no mesmo ambiente; os meios de transporte utilizam maciçamente os cavalos (charretes e carruagens); as doenças são mais aparentes, e as mortes, mais cotidianas.

Todos esses aspectos “transferem” os espectadores ao espaço-tempo e provocam a sua imaginação com relação ao período que retratam. E o melhor modo de demonstrar a construção social desse espaço é apresentando paisagens que compreendam essa essência. Por isso, antes de começar a filmagem de uma nova temporada, a equipe de produção realiza estudos para escolher os locais que servirão de cenários. E estes sempre impressionam pela “vividez”. Servem a um propósito maior do que ser apenas pano de fundo, é como se eles próprios fossem também personagens.

Pesquisando no *Google* os “locais de filmagem de *Game of Thrones*”, deparamo-nos com locações em mais de oito países. Algumas das paisagens “frias” eram filmadas na Islândia, e todo o núcleo de Para-lá-da-Muralha se deslocava para realizar as cenas na neve. Para as paisagens “quentes”, Marrocos foi eleito como um dos cenários principais, e assim o núcleo do continente de Essos deveria se dirigir até lá. Tudo isso me fez pensar: “*Não, eles não estamparam as paisagens numa tela verde; ao contrário, foram até os países com as paisagens que queriam e fizeram as cenas*”.

O fato de a série se apropriar desses espaços reais para utilizá-los como cenários faz ter mais vontade de conhecê-los. Seria incrível caminhar pelas vielas de Porto Real (a cidade Dubrovnik, na Croácia), entrar nos castelos de Winterfell (que ficam nas proximidades da cidade de Belfast, na Irlanda do Norte), caminhar pelo deserto como os Dothraki fizeram (trechos do deserto do Saara, perto de Marrocos), ou então apreciar o enorme jardim do castelo de Dorne (Palácio de Alcázar, em Sevilha, Espanha). Parece que tudo isso conferiu um sentido maior à história e mais significado.

Em 2016, tive a oportunidade de viajar a Malta (figuras 13 e 14), um dos países de locação da primeira temporada. Não poderia deixar de fora do meu roteiro os locais da série. O momento em que os visitei foi de puro *insight*: vi com todos os sentidos a conexão entre a realidade e a fantasia, ou como, aparentemente, não havia nada que as separasse.

Figura 13 - Azure Window em Malta como local de filmagem para a 1^o temporada



Fonte da imagem à esquerda: Acervo da autora, 2016. Fonte da imagem à direita: <https://gizmodo.com/the-azure-window-from-game-of-thrones-has-been-swallowe-1793107629>. Acesso em: 13 maio 2018.

Figura 14 – Mdina como cenário de um dos portões de Porto Real.



A cidade de Mdina, em Malta, também serviu para apresentar um dos portões de entrada de Porto Real. Fonte imagem à esquerda: Acervo da autora, 2016. Fonte imagem à direita: <http://www.uziporai.com.br/2016/03/malta-as-locacoes-de-game-of-thrones-mdina-e-rabat-parte-1.html>. Acesso: 13 maio 2018.

Pensamentos como estes me ocorriam quando me encontrava nesses espaços: “*Quanto tempo será que a produção ficou por aqui?*” “*Os atores de que eu gosto já pisaram nesse mesmo chão*” “*Estou me sentindo como se estivesse na série*”. O modo como vi essas paisagens foi (re)significado para mim por causa da série, e ao mesmo tempo elas me teletransportavam para o mundo de GoT.

Assim como nós damos novos sentidos às paisagens, atribuímos um novo valor à imagem do seriado, que no momento em que nos é apresentada, confere sensações e evoca pensamentos por meio dos símbolos imaginários que compõem e constroem as geografias de série. Os lemas, os brasões, as trajetórias dos personagens nas regiões do mundo conhecido, as disputas pelos tronos e reinos, a arquitetura das cidades, entre outros, são exemplos de símbolos que movem geografias no leitor. Por conta disso, se teve a intenção de apresentar o mundo da série como se o leitor fosse um personagem viajando pelo mundo imaginário de GoT.

As imagens midiáticas juntaram-se à narrativa para reforçar a criação do nosso imaginário com relação às paisagens. Na verdade, a presença da tecnologia nas nossas vidas permite que, com apenas um *click*, tenhamos acesso a um imenso acervo de imagens paisagísticas. Muitas delas nos são mostradas repetidamente e se tornam clichês, e ao mesmo tempo, a principal e talvez única referência que temos de certos lugares. Se ouço o nome

“Paris”, quase imediatamente tenho imagens mentais da Torre Eiffel ou do Arco do Triunfo ou do Museu do Louvre. Não só isso, mas, junto com as imagens vêm sensações: a calma da cidade-luz boêmia que parece parada no tempo; os pintores vendendo sua arte às margens do Sena; o ruído das máquinas de cafés etc. - tudo isso construído em grande parte pelas imagens que recebi como referência da mídia (televisão, internet, filmes).

O mesmo acontece com relação às paisagens de *Game of Thrones*. Para mim, a palavra “Winterfell” vem acompanhada de imagens de um local frio, tons cinza, lobos, mas também da família da região (Stark) e sensações de união e bondade. Já a palavra Dorne vem acompanhada de imagens de um local quente, tons claros, sensação de liberdade e bem-estar, porque são impressões que nós fãs acabamos construindo em nosso imaginário com o passar dos episódios e temporadas.

Valar morghulis, valar dohaeris

O título acima está escrito no idioma Alto Valiriano (variação do idioma Valiriano) e pode ser traduzido como “*Todos os homens devem morrer, todos os homens devem servir*”. Essa expressão impressionante ecoa pelo mundo da série e carrega consigo uma grande força ao ser dita. O servir é um dever, e isso já nos revela que os valores morais desse mundo dependem de uma importante divisão social.

O espaço da série também se organiza de acordo com as relações de trabalho. A história desenvolve-se na vivência das famílias mais poderosas dos Sete Reinos, e em muitas cenas, (até se forem analisadas por quem não conhece os desdobramentos da história) se percebem aspectos marcantes de suserania e vassalagem, ou seja, o suserano como o nobre que detém o poder e o vassalo como aquele que auxilia/serve ao nobre. Tal como na Idade Média histórica, a ascensão social não costuma ocorrer em *Game of Thrones*. O personagem, filho de um açougueiro, provavelmente seguirá a profissão do pai, ou talvez possa escolher uma que tenha “valor” semelhante (ferreiro, lavrador, servente). E fica aqui o questionamento: o que é considerada uma profissão de alto valor, não é mesmo?

As principais regiões do mundo conhecido são apresentadas na abertura da série em um mapa 3D (figura 15). Assim, ficam nítidas as divisões regionais, e os territórios sendo construídos com muitas engrenagens e ferro. Além disso, cada região é destacada pelo brasão da família governante. Desse modo, o território é posto como um local construído a partir dessas relações de poder, e o que delimita as fronteiras de cada região dos Sete Reinos além das barreiras físicas, é o alcance do poder que uma família tem.

Figura 15 - Frame da abertura de Game of Thrones



O homem vermelho e amarelo representa o brasão da família Bolton, que se apossou dos territórios do Norte de Westeros. Fonte: <http://www.radiotimes.com/news/2016-06-09/youve-probably-never-noticed-this-really-cool-detail-in-the-game-of-thrones-opening-credits/>. Acesso em: 13 maio 2018.

Em escala menor, existem as relações de poder dentro do núcleo familiar. O patriarcado predomina: o homem detém a autoridade ao passo que as mulheres cuidam da casa e proveem herdeiros. Os filhos herdariam as terras e lutariam em guerras; as filhas deveriam aspirar a bons casamentos e seguir os mesmos passos da mãe. Os filhos bastardos (do pai) não receberiam títulos pelo fato de terem nascido fora do casamento.

No entanto, é interessante observar que, no decorrer da história, algumas limitações sociais começam a ser contestadas. Personagens se questionam sobre o que “pode” e o que “não pode”: a escravidão - considerada um pilar para muitas das cidades que sobrevivem do comércio - passou a ser abolida; os bastardos - que legalmente não tinham direito a nenhuma posição influente de poder - passam a ser “naturalizados”; mulheres começam a governar impérios (figura 16), a ocupar cargos de maior importância que os dos homens e, por fim, a manusear armas.

Figura 16 - Cersei Lannister, a rainha dos Sete Reinos



Atualmente na série, Cersei ocupa o trono de ferro e governa todos os Sete Reinos. Fonte: <http://www.fanpop.com/clubs/cersei-lannister/images/29371373/title/cersei-baratheon-on-iron-throne-photo>. Acesso em: 13 maio 2018

A evolução de alguns personagens repousa na perspectiva de que algum dia possam dominar todos os Sete Reinos, e por isso territórios estratégicos estão em constante disputa e são mais destacados nos episódios.

De modo geral, os personagens são definidos por meio dos símbolos que os rodeiam. Assim, a região da qual o personagem é originário diz muito sobre sua personalidade e seu senso moral. O fato de o Norte de Westeros cultuar os Deuses Antigos e não a Fé dos Sete acarreta uma considerável diferença de valores. O local de adoração dos Deuses Antigos para os nortenhos é no Bosque Sagrado (perto da natureza e dos animais), enquanto que a sede da Fé Militante (o Septo de Baelor) fica localizada no topo de uma colina em Porto Real, possui uma estrutura de mármore e sete torres de cristal e é protegida por guardas.

Também é possível entender alguns personagens com base na família à qual pertencem. O brasão e o lema da casa Lannister (“Ouça-me rugir”) atribuem aos seus integrantes as características de um leão - forte, “rei” da floresta, protetor vigoroso de seus territórios, unido ao bando no abate da caça etc. Os membros dessa família são muito unidos, possuem aliados (mas não amigos) e são vistos como esnobes pelo fato de terem grandes exércitos e grande riqueza. Já o lema da casa Targaryen, “fogo e sangue”, unido a seu brasão de dragão, nos leva a entender que os membros da família são agressivos com quem cruza seu caminho e que não se importariam de derramar “sangue” para conquistar o que desejam.

O lar

Ao longo da trama, o espaço vai se definindo nas trajetórias dos personagens. Eles deixam seus lares e partem para explorar outras regiões. Um mapa interativo⁴⁵, criado por fãs, apresenta os trajetos percorridos por personagens principais de acordo com os capítulos dos livros. Se “brincarmos” um pouco com o mapa, veremos que é assim que personagens de núcleos diferentes acabam se encontrando em determinados pontos de suas trajetórias.

Enquanto ainda não exploraram as terras desconhecidas, os personagens têm seus imaginários alimentados por lendas e mitos sobre o que podem conter essas terras. Só quando, por assim dizer, saem da sua zona de conforto para adentrar um mundo com o qual não estão familiarizados, suas perspectivas mudam.

A personagem adolescente Sansa Stark, antes de deixar sua casa em Winterfell, sonhava em estar em Porto Real e caminhar nos jardins do castelo com o príncipe Joffrey Baratheon. Seu imaginário com relação à Capital era formado por uma ideia de riqueza (não somente no aspecto financeiro) e um final feliz (casada com o futuro rei e com filhos). Já sua irmã mais nova Arya não tinha nenhum interesse em deixar sua terra e partir para a Capital. Não tardou para que Sansa, ao se deparar com uma realidade diferente daquela que imaginava, se arrependesse de ter saído de casa. Porém era tarde demais para simplesmente voltar e era preciso encarar as consequências de sua escolha. Para a personagem, esse foi o primeiro passo rumo à sua maturidade.

Ao contrário de Sansa, que saiu de casa voluntariamente, Daenerys Targaryen e seu irmão Viserys, ainda crianças, foram forçados a deixar Westeros para refugiar-se em Essos. Houve uma rebelião à sua casa e (quase) toda sua família foi morta. Esses personagens, devido às circunstâncias, tomaram rumos imprevistos, mas essas mesmas circunstâncias fizeram o retorno ao lar o seu principal objetivo na vida (figura 17). São diversos os motivos que fazem os personagens saírem do lar, mas parece comum que, ao final da trajetória, queiram voltar aos espaço dos quais sentem fazer parte.

⁴⁵ Disponível em: <https://quartermaester.info/>.

Figura 17 - Daenerys Targaryen retornando à Pedra do Dragão



Fonte: <https://www.flitto.com/content/3456>. Acesso em: 13 maio 2018.

Um dos momentos mais emocionantes do primeiro episódio da sétima temporada foi o retorno de Daenerys a casa. O cinema, assim, surge como um poderoso catalisador de sensações através das cenas, e essa em específico, mostra o quão significante é a volta de um personagem que passou mais da metade da sua vida refugiada em terras estrangeiras. Se nos identificamos com um personagem, provavelmente nos identificaremos com seu lugar de origem, e por meio dessa empatia, estabelecemos relações de topofilia e topofobia até mesmo com lugares que existem somente no mundo narrativo.

A série causou movimentos em mim, e eu precisava entender essas conexões. Mais do que isso, precisava compartilhar com as pessoas e mostrar que era possível vivenciar a Geografia a partir de uma série. E foi nesse momento que surgiu a ideia de fazer oficinas com estudantes de graduação da Geografia.

1x03

A POTÊNCIA DAS SÉRIES NA CONSTRUÇÃO DE SABERES: EFEITOS DA MÍDIA E OFICINAS NA EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA

SÉRIES: UM FENÔMENO MIDIÁTICO

Nos dias de hoje, é raro encontrar pessoas que não tenham contato com nenhum meio de informação e/ou comunicação. Segundo Santaella (2003), com o advento da escrita, a oralidade deixou de ser a única forma de comunicação e o jornal surgiu como a primeira mídia impressa. A cultura de massas começou com a rádio e a televisão, e ultimamente, vivemos no momento da cultura das mídias e da cultura digital, com a internet. Todas as gerações se adaptaram com a introdução dessas novas tecnologias, e o fenômeno da globalização transformou o mundo em uma teia de comunicação com várias redes interligadas.

As novas tecnologias de informação e comunicação, associadas a uma cultura de mídia com base no mercado, fragmentaram, conectaram, convergiram, diversificaram, homogeneizaram, estabilizaram, ampliaram e remodelaram o mundo. Essas mudanças estão reconstruindo a maneira como as pessoas pensam e reestruturando as sociedades, nos níveis local e global (KELLNER e SHARE, 2008, p. 689).

O americano Henry Jenkins escreveu um livro intitulado de “Cultura da convergência” (2009), no qual afirma que a convergência dos meios de comunicação, ocasionada pelas tecnologias midiáticas, representa uma transformação cultural. Os conteúdos dispostos na mídia encontram-se em fragmentos e em diferentes fontes, e, por conseguinte, consumidores são incentivados a procurar novas informações e realizar conexões entre elas.

De acordo com Kellner e Share (2008), todas essas mudanças durante as últimas décadas trouxeram à tona a necessidade de uma educação para a leitura crítica da mídia, e ela consiste em três abordagens principais.

A primeira diz respeito a educar os alunos de modo a protegê-los das informações manipuladas pela mídia. Segundo Kellner e Share (2008), nesse caso, o indivíduo é considerado como indefeso diante das imposições da mídia.

Uma segunda abordagem ao ensino sobre a mídia diz respeito à educação em arte midiática, na qual os alunos aprendem a valorizar as qualidades estéticas da mídia e das artes, explorando sua criatividade em espaços de educação não formais. Todavia, Kellner e Share (2008) notaram que muitas das vezes não ocorre uma análise crítica, e sim uma reprodução das representações hegemônicas. Os autores enfatizam que é necessário uma externalização das opiniões dos alunos com relação aos conteúdos midiáticos.

Por fim, a terceira abordagem, para Kellner e Share (2008), seria um *movimento de alfabetização* midiática, que consiste em uma “série de competências comunicativas,

incluindo as habilidades de *acessar, analisar, avaliar e comunicar*” (KELLNER; SHARE, 2008, p. 700).

Disso, podemos inferir que a *cultura participativa* desempenha um grande papel em meio a essas abordagens de educação para leitura crítica das mídias. O termo é utilizado por Jenkins (2009) para explicar como os consumidores deixaram de ser passivos e começaram a atuar como participantes das próprias mídias que consomem. “O consumo tornou-se um processo coletivo” (JENKINS, 2009, p. 30), a convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais com outros. Assim, a partir do compartilhamento de informações, alguns tópicos sobressaem-se e ditam tendências, enquanto outros são ignorados. Os próprios consumidores detêm o poder de escolha e a publicidade precisa estudar esses consumidores para antecipar o que fará sucesso.

As séries são um produto da mídia visual, e nos dias de hoje é incomum encontrar alguém da geração Y⁴⁶ e da geração Z⁴⁷ que não acompanhe nenhum tipo de série televisiva - até mesmo a geração X⁴⁸ começou a ser captada por esse novo fenômeno. Os seriados não são um produto midiático recente, mas de alguns anos para cá, a produção deles aumentou exponencialmente.

Esse crescimento da produção de seriados provavelmente deve-se ao fato da presença frequente da internet na nossa rotina diária. As séries de televisão começaram a ser exibidas na internet (*webseries*) por meio de *streamings* (plataformas de exibição de vídeo), como a Netflix e a HBO Go. Desse modo, a facilidade de acesso a uma gama de programas de TV e filmes extinguiu o serviço de locadoras, porque as probabilidades de encontrar um filme/série/documentário online (ou para download) são praticamente absolutas.

Uma pesquisa⁴⁹ feita em 2015 pelo *Consumerlab* da empresa Ericsson Media Solutions revelou que os brasileiros assinantes de serviços de *streaming*, como Netflix e HBO Go, passam em média trinta por cento do seu tempo diário assistindo vídeos por demanda, e os adolescentes são a faixa etária mais representativa dessa tendência - o que não é novidade, visto que os *millennials* (geração Z) nasceram imersos nesse mundo “mediado”.

O fato é que a produção e o consumo significativo de séries fez com que educadores analisassem como se dá o aprendizado nesses “espaços” de afinidade e porque as pessoas se

⁴⁶ A geração Y compreende as pessoas que nasceram no início dos anos 80 e início dos anos 90.

⁴⁷ A geração Z, também conhecida como os *millennials*, vai da metade dos anos 90 até o ano de 2010.

⁴⁸ A geração X compreende as pessoas que nasceram no início de 1960 até o fim dos anos 70.

⁴⁹ Disponível em: <http://revistahometheater.uol.com.br/portal/2017/10/11/consumidores-assistem-video-e-tv-30-horas-por-semana/>.

envolvem e se dedicam mais a aprender com a cultura popular do que com livros didáticos. James Paul Gee, professor da Escola de Educação Madison, afirma que:

espaços de afinidade oferecem poderosas oportunidades para o aprendizado porque são sustentados por empreendimentos comuns, criando pontes que unem as diferenças de idade, classe, raça, sexo e nível educacional; porque as pessoas podem participar de diversas formas, de acordo com suas habilidades e interesses. (GEE, 2005. In: JENKINS, 2009, p. 250)

Nesses espaços de afinidade, existe um senso de identificação e proximidade entre as pessoas e o tema apresentado. Ao entrar em contato com as séries, uma produção cultural por meio das imagens, as pessoas têm sua capacidade imaginativa estimulada, e uma atividade de lazer acaba se tornando uma possibilidade de aprendizagem no momento em que passamos a questionar criticamente as mensagens que aparecem nos seriados.

O uso dos seriados vem sendo encontrado com mais frequência nos trabalhos acadêmicos da disciplina de História (conforme mencionado no memorial), e acredito que este trabalho poderá fortalecer o campo da educação geográfica uma vez que, as séries televisivas vêm ocupando o tempo de alunos (arrisco dizer também dos professores) nas horas vagas e também em discussões paralelas em sala de aula. Por conta dessa ocupação, já vale a pena essa investigação.

O CENÁRIO DAS DIFERENTES LINGUAGENS NA GEOGRAFIA

As diferentes linguagens estão presentes nos estudos geográficos há algum tempo. Professores e educadores vêm pensando em maneiras diferentes de dinamizar as aulas para conquistar o interesse dos alunos e “propiciar uma dose de entusiasmo requerida para que o processo de aprender aconteça como uma mistura de todos os sentidos” (SANTOS; CHIAPETTI, 2011, p. 168).

Aprender deve ser um processo de experiência e compartilhamento de saberes, e isso serve tanto para os professores quanto para os estudantes. Segundo Santos e Chiapetti, “aprendizagem é, antes de mais nada, um processo corporal” (2011, p. 168), e a Geografia, como ciência que estuda as relações do homem com o meio, está em toda a parte – não somente em sala de aula. Então, além de aprender, vivenciamos e construímos os conhecimentos geográficos, e no momento em que os estudantes percebem que fazem parte integrante da produção do meio, começam a se interessar pelos conteúdos.

Para que se estabeleça essa relação do estudante com a Geografia, “os saberes escolares tem de dialogar com inúmeras orientações pedagógicas contemporâneas”

(SANTOS; COSTA; KINN, 2010, p. 43). E, atualmente, as diferentes linguagens que utilizam as tecnologias midiáticas como instrumento de aprendizagem, tornaram-se uma potência para o ensino de Geografia.

Gisele Girardi e Wenceslao Machado de Oliveira Jr. escreveram o texto “Diferentes linguagens no ensino de geografia” (2011) com o intuito de apresentar o contexto dos trabalhos de docentes e pesquisadores com relação às diferentes linguagens e enfatizar a necessidade da procura por diferentes linguagens no ensino da Geografia nos ambientes extraescolares.

Girardi e Oliveira Jr. (2011) separaram os trabalhos realizados em dois grandes grupos. No primeiro grupo, seriam os trabalhos que se preocupam com a comunicação/transmissão de algum conhecimento geográfico. E no segundo grupo, seriam os trabalhos que se preocupam com o conhecimento geográfico produzido/construído em cada uma das linguagens utilizadas.

Ainda de acordo com os autores (2011), a linguagem como comunicação (primeiro grupo), era vista como **criativa**. Aqui, estaria atuando como um suporte na aquisição de informações, “por meio de processos de identificação dos elementos, análise, interpretação e reprodução, que, em regra, é a medida para a verificação da aquisição” (GIRARDI e OLIVEIRA JR., 2011, p. 2). Para Girardi e Oliveira Jr. (2011), esse grupo apresenta resultados positivos com relação ao envolvimento dos alunos com o conteúdo, porém,

não há a problematização de qual conhecimento é este que é transmitido, mas sim a busca de melhores caminhos didáticos para se ensinar os conhecimentos já tidos como verdadeiros e necessários para se alcançar um bom conhecimento geográfico do mundo no qual vivemos. (GIRARDI; OLIVEIRA JR., 2011, p. 3)

O eixo de reflexão nesse grupo de trabalhos foi a criatividade, que, por meio das diferentes práticas no ensino de geografia, busca motivar os alunos “na direção da aprendizagem de algo (conceito ou informação)” (GIRARDI e OLIVEIRA JR., 2011, p. 3).

Já a linguagem como expressão/produção (segundo grupo) era vista por Girardi e Oliveira Jr. como **criadora**. Nesse eixo, as linguagens servem não somente como comunicação, mas também como “viabilizadoras de novas produções de mundo” (GIRARDI; OLIVEIRA JR., 2011, p. 4). Conforme Girardi e Oliveira Jr. (2011), o mundo produz linguagens com a mesma frequência que as linguagens produzem o mundo, assim, além de serem elementos do processo, servem também como produtoras/criadoras de conhecimento, “os modos como operam, o que mobilizam, ao que dão língua. Em outras palavras, as

próprias linguagens são tomadas como obras humanas nas quais se pode ou não, se consegue ou não dizer algo” (GIRARDI; OLIVEIRA JR., 2011, p. 4).

O objetivo dos educadores é observar a quais conhecimentos e experiências as diferentes linguagens dão origem. Diferentemente do primeiro grupo, a representação é vista como um “artifício criado numa linguagem para dizer da realidade. A representação, portanto, não reflete o mundo, a realidade, mas sim a linguagem na qual a obra ganhou existência” (GIRARDI e OLIVEIRA, 2011, p. 4).

Em vista disso, nos trabalhos que utilizam a linguagem como criadora, há a problematização dos conhecimentos geográficos produzidos, e como Girardi e Oliveira Jr. (2011) afirmam, é importante que o professor apresente esses universos culturais e discuta a “natureza” desses conhecimentos.

UTILIZAÇÃO DO CINEMA EM SALA DE AULA

O professor e psicólogo Skip Dine Young em seu livro “Psicologia vai ao cinema” (2014), escreveu que desde a década de sessenta o cinema vem sendo utilizado pelos professores como uma ferramenta educacional. De acordo com o autor (2014), o fato de a mídia visual combinar palavras, sons e imagens, permite aos educadores que realizem abordagens diferenciadas.

Visando um modo de investigar como o cinema é abordado em sala de aula, Karina Fioravante e Lohanne Ferreira (2016) reuniram em um artigo algumas aproximações entre o ensino de Geografia e o cinema.

Uma primeira aproximação, segundo Fioravante e Ferreira (2016), teria partido do princípio que os geógrafos viam no cinema uma grande similaridade com a realidade, então as discussões em sala de aula eram pautadas pela premissa de que a câmera apresentava o *real* fielmente. Nesse caso, quanto maior fosse a aproximação com o real, melhor era considerada a *representação*. Os filmes documentários eram utilizados nas aulas de Geografia apenas como exemplos para expor conteúdos estabelecidos já apresentados aos estudantes.

Porém, em um dado momento dos estudos geográficos, ocorreu o que as autoras (2016) chamam de “crise da representação”. Essa “crise” trouxe a problemática de que nada no mundo é fixo ou imutável e de que os filmes deveriam ser questionados. Durante essa segunda aproximação, os documentários foram superados pelos filmes narrativos ficcionais. As imagens fílmicas já não mais copiavam a realidade, mas sim a recriavam com seus próprios sistemas de significações.

Fioravante e Ferreira enunciam que “a possibilidade mais adequada é de pensar as *apresentações*, nesse caso as imagens do cinema, como criadoras de realidades próprias, coerentes em sua própria estrutura narrativa” (2016, p. 225). As autoras (2016) afirmam que os geógrafos aqui, estavam interessados em discutir temáticas como: imposição de ideologias dominantes, negociação de identidades, produção e consumo, *apresentações* de espaços urbanos e naturais etc.

Por fim, outra aproximação da educação geográfica com o cinema, o estuda como meio de comunicação visual, utilizando os filmes para discutir processos de apropriação e incorporação de significados, estereótipos, retóricas e ideologias. Conforme Fioravante e Ferreira (2016) apresentam, grande parte das informações sobre lugares que os estudantes têm antes de ir para a aula são obtidas a partir dos filmes, e por esse motivo, “a inclusão de filmes nos cursos de Geografia deve garantir não somente a expansão temática do conteúdo, mas também, melhorar a análise crítica das mensagens que os meios de comunicação apresentam” (FIORAVANTE e FERREIRA, 2016, p. 227).

A partir dessa última concepção, Fioravante e Ferreira (2016) afirmam que a maior contribuição dos geógrafos foi a ideia de *visualidade*, uma denominadora em comum da Geografia Humana e da Geografia Física. Com a quantidade de imagens disponíveis nos meios de comunicação, estes “podem funcionar como mapas cognitivos ou cartografias sociais de criação de significado e/ou formação identitária” (FIORAVANTE e FERREIRA, 2016, p. 228).

Como análise dessa ideia, Fioravante e Ferreira atestam: “enquanto geógrafos usam cada vez mais os produtos dos meios de comunicação para o ensino de Geografia, os estudantes, em contrapartida, quase sempre não são ensinados a avaliar criticamente o que são essas mídias ou como elas produzem, de fato, significados geográficos” (2016, p. 228).

A LINGUAGEM SÉRIE NA PRODUÇÃO DE OFICINAS

Várias metodologias são empregadas para se chegar à educação geográfica, e uma delas é a oficina pedagógica. Para Paviani e Fontana, oficina “é uma forma de construir conhecimento, com ênfase na ação, sem perder de vista, porém, a base teórica” (2009, p. 78).

Não é somente o resultado final que importa para a oficina, mas também o processo, com questionamentos e participação dos estudantes para a construção de conhecimentos. Desse modo, as oficinas são uma experiência tanto para o oficinairo quanto para os

participantes, porque nesse espaço, todos os olhares se “comunicam” e são importantes para contribuir com opiniões sobre o tema.

Segundo Paviani e Fontana (2009), a realização de uma oficina se baseia no tripé “sentir-pensar-agir” e esses três fatores traçam caminhos pedagógicos que podem trazer novas indagações ao ensino de geografia. “A oficina pedagógica atende, basicamente, a duas finalidades: a) articulação de conceitos, pressupostos e noções com ações concretas, vivenciadas pelo participante ou aprendiz; e b) vivência e execução de tarefas em equipe, isto é, apropriação ou construção coletiva de saberes” (PAVIANI e FONTANA, 2009, p. 78).

Desse modo, a oficina, intitulada de “As Geografias das Terras Imaginárias do Ferro e do Fogo” uniu as discussões da base teórica abordada neste trabalho e teve como objetivo principal apresentar possibilidades de trabalho com a perspectiva da Geografia Imaginária e das Geografias de Série. Temos a série *Game of Thrones* como ferramenta fundamental da oficina e a cartografia como método para a construção de narrativas imaginárias a partir de *frames* da série.

Os outros objetivos da oficina incluíram:

- Compreender as relações estabelecidas quando o espectador entra em contato com GoT
- (Re)conhecer os elementos simbólicos que povoam e constroem o universo da série
- Investigar que geografias a série põe em movimento
- Criar narrativas imaginárias por meio de produções cartográficas
- Destacar a influência e a conexão dos espaços imaginários com os espaços reais

O planejamento da oficina se dividiu em dois grandes momentos: Momento I, que chamei de “Inventividades e interpretações: influências do imaginário”, e o Momento II, que chamei de “Produções (d)e saberes: pistas para novas geografias”.

Momento I - Inventividades e interpretações: influências do imaginário

Na primeira parte da oficina exibo três trechos da série: o primeiro deles é a abertura; o segundo pertence ao terceiro episódio da terceira temporada - 3x03 (11min26s - 24min); e o terceiro, ao oitavo episódio da terceira temporada - 3x08 (3min33s - 15min33seg).

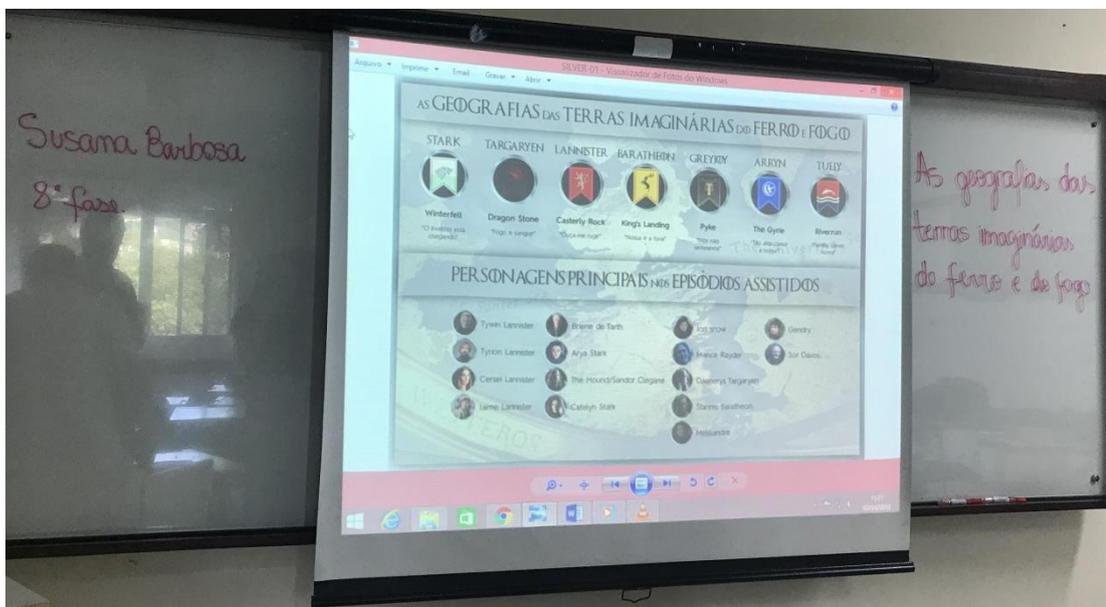
A primeira orientação aos participantes foi apenas que anotassem algo que marcasse/chamasse a sua atenção nos trechos, podendo ser somente de um trecho ou mesmo uma anotação para cada trecho. A intenção era promover um “encontro” das geografias de

série com os participantes. Retomando as ideias de Oliveira Jr., “somos nós que “colocamos” nas imagens e sons os sentidos que terão nessa interpretação espacializada das obras cinematográficas” (2005, p. 28), e cada participante tem seu imaginário condicionado por coisas que vive no seu cotidiano, e por conta disso, foi mobilizado de forma diferente pelas imagens da série.

Em seguida, veio o debate, no qual os participantes deviam compartilhar a experiência desses encontros com as imagens da série (o que mais os marcou). Esse momento exigiu grande preparo da minha parte, visto que poderiam comentar qualquer coisa e eu devia estar pronta para relacioná-las com a Geografia.

Para situar os participantes que não viam a série, separei um tempo para introduzir, de modo simplificado, a sua história. Para auxiliar, trouxe folhas A4 (enroladas como pergaminho) com um mapa de Westeros no verso e um quadro (figura 18) com as principais famílias, suas regiões de origem, seus brasões e lemas e os personagens que apareceram nos trechos exibidos (anexo 1). Com esse material, pode-se observar a espacialização desse mundo imaginário e os símbolos que o formam.

Figura 18 - O quadro com as principais famílias dos Sete Reinos e os personagens dos episódios assistidos



Fonte: Acervo da autora, 2018.

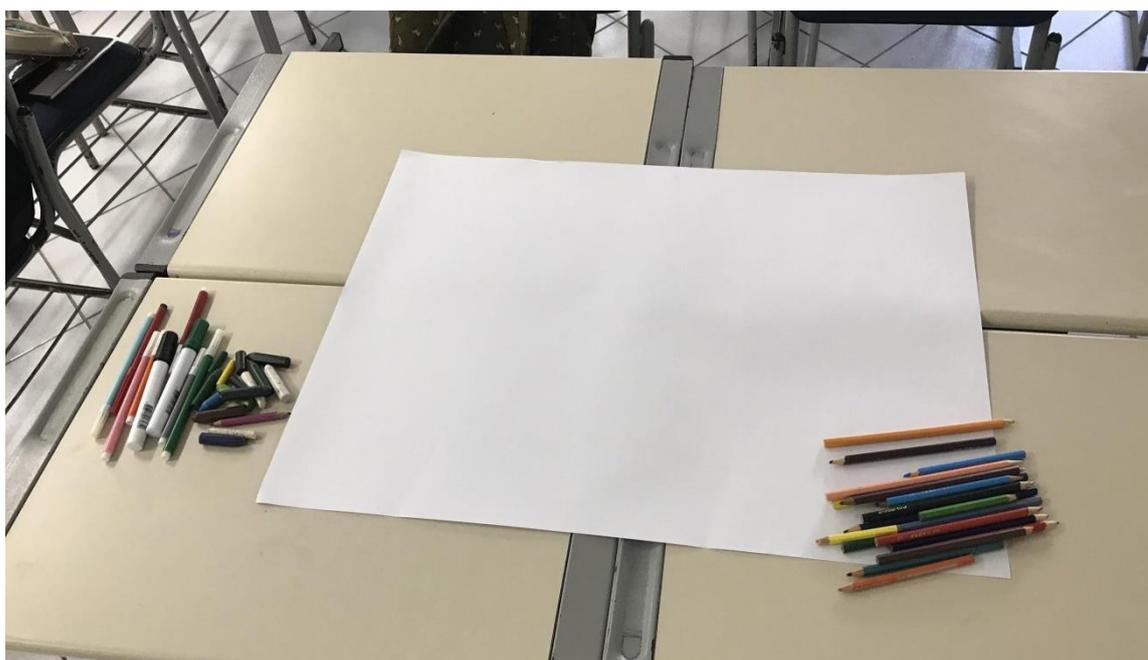
Início com uma apresentação de minha base teórica e, na sequência, mostro a introdução da série. Sobre isso conversei sobre alguns pensadores que estudaram o

imaginário; a geografia imaginária; os conceitos geográficos que são apresentados em obras cinematográficas; o efeito dos espaços ficcionais nos espaços reais; e por fim, as geografias de série.

Momento II - Produções (d)e saberes: pistas para novas geografias

Para o segundo momento da oficina, utilizei cartolinas brancas, canetas hidrográficas, giz de cera e lápis de cor. Os participantes saíram da sala para o intervalo, e quando retornaram, encontraram-na organizada de um modo diverso: cartolinas (figura 19) dispostas em cima de quatro mesas juntas e os materiais de produção ao lado/em cima das cartolinas.

Figura 19 - Cartolina disposta em cima das mesas e materiais de produção ao entorno



Fonte: Acervo da autora, 2018.

A atividade final foi feita em equipes e visou à construção coletiva de saberes para criar uma narrativa, um mundo imaginário. Propus que os participantes apresentassem esses mundos imaginados nas cartolinas em forma de desenho; com palavras; por meio de um mapa, não precisando ser de um modo convencional.

Como não é fácil simplesmente criar uma narrativa e o desdobramento de um mundo por trás dela, orientei esse processo, distribuindo um *frame* da série para cada grupo e forneci algumas orientações:

- Imaginar um lugar de conforto dentro desse *frame*
- Como esse lugar seria descrito? Quais elementos/materiais/objetos seriam utilizados para preencher esse espaço?
- Além desse lugar, existiria um entorno? Existiriam locais em volta? O que esse local “representaria” na narrativa?
- Se existem outros locais, eles teriam relações uns com os outros?

O *frame* unido a essas perguntas serviu para fazer aflorar a imaginação dos participantes. É útil a ideia de as pessoas construírem esse novo mundo a partir do *lugar* de conforto, porque imaginar uma história quando existe algo com que você pode se identificar e se relacionar gera maior possibilidade de invenção. “Colocar” na narrativa elementos que trazem conforto, de alguma maneira cria mecanismos para aflorar saberes e faz aquele mundo imaginário adquirir mais sentido.

Dispondo apenas de uma folha de cartolina, os participantes tiveram que estabelecer limites para os *espaços* que haviam pensado. Povoaram esses locais com elementos e símbolos e, assim, caracterizaram as *paisagens* do mundo imaginado. O *lugar* de conforto aparece em torno de outros *territórios*, que por sua vez estabelecem suas próprias relações. As pessoas, ao se preocuparem com esses fatores, criaram uma narrativa, uma geografia imaginária para esse mundo inventado.

Quando já tinham construído a narrativa, pedi para aos grupos que apresentassem para toda a turma as suas produções. Foi interessante notar que por mais que imaginemos um mundo, sempre utilizaremos referências da nossa realidade, os espaços ficcionais mais uma vez conectando com nossos espaços.

Na penúltima parte da oficina, exibi aos participantes dois sites. O primeiro deles foi um mapa interativo⁵⁰ da coleção de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”. Feito por fãs da série, o mapa permite selecionar personagens do livro e ver suas trajetórias no decorrer dos capítulos. O segundo link foi um link de um blog⁵¹ sobre uma fã de GoT que visitou quase todos os cenários da série, tirou fotos e comparou como os tais eram apresentados na série. A partir desse último link, foi possível citar o efeito do real (JOUVEAU, 2009). A própria reportagem oferece outros links de sites de ingressos para *tours* da série, dentro do contexto do turismo *set-jetting*.

Na última parte da oficina, expliquei como cheguei ao tema, referindo-me a todos os meus trabalhos prévios que contribuíram para a maneira de como pensei a oficina. Apresentei

⁵⁰ Disponível em: <https://quartermaester.info/>.

⁵¹ Disponível em: <http://aosviajantes.com.br/lugares-de-gravacao-de-game-of-thrones/>.

também uma lista de outras cinco séries de TV que podem contribuir para a construção de conhecimentos geográficos: *Black Mirror*, *Vikings*, *Narcos*⁵², *Downton Abbey*⁵³ e *Prison Break*⁵⁴. Todas possuem temáticas distintas, mas, de alguma forma, estão movimentando geografias em seus universos.

RELATOS E REGISTROS DAS OFICINAS

Se cartografar é acompanhar processos, um modo eficaz de reunir as informações mais objetivas e as impressões mais marcantes deles é escrever sobre estes processos após as atividades realizadas. “Esses relatos não se baseiam em opiniões, interpretações ou análises objetivas, mas, buscam, sobretudo, captar e descrever aquilo que se dá no plano intensivo das forças e dos afetos” (BARROS; KASTRUP, 2014, p. 70). Passos e Barros acreditam que o saber e o fazer estão interligados na investigação, “um saber que vem, que emerge do fazer” (2014, p. 18), e esse caminho *know-how* da pesquisa levaria tanto oicineiro como os participantes da oficina ao plano da experiência.

Cada oficina recebe um título diferente, e ele remete ao tema que (na minha concepção) mais emergiu durante os debates com os participantes. Todas foram gravadas e os relatos foram desenvolvidos com base no meu caderno de campo e nas transcrições literais de partes das gravações.

As oficinas foram desenvolvidas ao longo do primeiro semestre de 2018, sendo a oficina I no dia três de abril com a turma da terceira fase do curso de Geografia Licenciatura da UDESC; a oficina II no dia nove de maio com inscitos da semana da FAED; e a oficina III no dia 21 de maio com inscitos da Semana da Geografia (SemaGEO) da UFSC.

Oficina I: “Todos os homens devem morrer, mas nós não somos homens”

A minha intervenção teve início muito antes de eu entrar na sala de aula e começar a oficina. Estava sentada na cadeira da minha escrivadinha, perdida em papéis, com o notebook ligado, pensando em como daria vida ao momento mais importante do meu trabalho. Com os episódios da série baixados, queria escolher trechos curtos para trazer para o debate em sala de aula. Não sabia por onde começar.

⁵² Ano de exibição da primeira temporada: 2015, direção de Chris Bancato e Andrew Black. Emissora: Netflix.

⁵³ Ano de exibição da primeira temporada: 2010, direção de Julian Fellowes. Emissora: ITV.

⁵⁴ Ano de exibição da primeira temporada: 2005, direção de Paul Scheuring. Emissora: FOX.

Tinha definido que exibiria o vídeo de abertura, porque ele é um mapa (!). Além de mapear o mundo conhecido, também lê o episódio como se fosse um mapa, ou seja: os lugares que aparecem em sequência não são aleatórios, mas sim, mostram que as cenas começarão no local a, passarão pelo local b, c, d, e terminarão no local e.

Eis que me recordo do episódio que utilizei no estágio⁵⁵. Por algum motivo, o tinha elencado para exibir e tinha gostado do resultado. Decidi então revê-lo. Obviamente, toda a série me agrada muito, e foram poucos os episódios que achei (no mínimo) medianos. Eu já sabia que gostaria desse episódio, mas ainda não sabia o que estava procurando.

Em um determinado momento deste episódio, chega uma cena em que Brienne (a primeira mulher escudeira na série) está em conversa com o “grande” e “famoso” cavaleiro comandante da guarda real, Jaime Lannister. Os dois eram prisioneiros dos soldados da família Bolton e estavam presos ao mesmo cavalo. Jaime então diz para Brienne “é melhor você não resistir quando esses homens tentarem te estuprar”. Uma fala forte. Uma cena de uma história de ficção medieval, mas que poderia ter acontecido no nosso cotidiano, na nossa realidade. Foi quando pensei: “*Preciso mostrar isso para os alunos*”.

Nos dias atuais, essa problemática está cada vez mais presente, mas em minha opinião, ainda faltam espaços na universidade para que ela possa ser amplamente discutida. Sabia que os participantes iriam comentar essa cena em específico, porque é algo que eles podem se identificar, é algo da sua realidade próxima, que pode acontecer aqui e agora.

Logo depois, a cena muda, personagens em uma estalagem preparando suas armaduras. Despedidas de amigos e referências aos símbolos que a série criou para as famílias: o lobo dos Stark. A bravura de Arya Stark ultrapassa a tela do computador e te faz refletir sobre a trajetória da personagem na série e seu futuro e quais deslocamentos fará, que pessoas encontrará e se conseguirá um dia voltar para casa.

Pedi aos participantes que anotassem uma coisa que tivesse chamado atenção nos três trechos exibidos. Não tinha certeza do que as pessoas anotariam, mas sabia que, de algum modo, estaria relacionado com a vivência de cada um. Tudo que podemos relacionar com o nosso cotidiano é o que mais nos chama atenção, são as coisas a que mais damos importância. Enquanto os alunos assistiam aos trechos, a minha mente fazia as mesmas perguntas repetidamente “*Será que estão gostando? Será que estão conseguindo entender? Será que já acharam algo para anotar?*”.

⁵⁵ A disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Geografia I é oferecida no 5º semestre do curso de licenciatura em Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e foi ministrada pela professora Ana Paula N. Fontes em 2016/1.

Já tinha passado pela mesma situação: tive o meu primeiro contato com a série, e no início não foi fácil aprender os nomes dos personagens, das famílias e dos lugares porque é uma trama complexa, e entender a partir de três trechos o contexto inteiro da série deve ser ainda mais difícil.

Ao iniciar a conversa, para a minha surpresa, descobri que a maioria dos participantes não assistia à série. Tinha preparado um momento para fazer uma introdução da série para quem não a acompanhava, mas decidi colocá-lo mais adiante pelo fato de achar que conhecendo mais sobre a série poderia mudar algumas opiniões anotadas no papel. O fato de os participantes assistirem à série, não tornaria meu trabalho mais fácil, mas talvez a interpretação dos trechos tivesse se dado de maneira bem diferente.

Fiz com que se sentassem em roda porque queria olhares convergentes em minha direção enquanto traziam “uma coisa que chamou atenção” para o debate. Anotei tópicos pontuais nas falas dos participantes: porco (animal) mais valioso que pessoas; a grande muralha de gelo no cenário; força de marcar um território; vegetação e o mapa da abertura com topografia; violência; culturas diferentes de acordo com a mudança de cenário; descrição em todas as partes; relações de poder.

Achava que coisas como “mudanças de cenário e relevo” apareceriam com maior frequência nas falas, mas o principal assunto da roda foi a relação do machismo da série; os símbolos de autoridade; as atitudes imaginativas que nos fazem pensar que os homens são os heróis; a imagem das mulheres submetidas a situações desconfortáveis pelo simples fato de serem mulheres. Através de GoT, o imaginário sobre a condição das mulheres na Idade Média foi perpetuado, mas, como mencionei anteriormente, esse cenário com o passar das temporadas, começa a mudar.

Inclusive, decidi colocar como título desta oficina uma referência à contestação de uma imposição masculina. A frase foi dita pela personagem Daenerys Targaryen, em resposta à sua conselheira, quando ouviu “*Valar morghulis*”⁵⁶, questionando o fato de que somente um gênero é enunciado.

Vale lembrar que as falas sobre as cenas de machismo notório permeavam os pensamentos dos estudantes porque da mesma forma que essa situação aparece em uma série, também faz parte da vida desses estudantes, e, aliás, de qualquer um que viva nos nossos tempos. O machismo é visível nas propagandas televisivas que remetem a competitividade

⁵⁶ Relembrando sua tradução: Todos os homens devem morrer.

entre as mulheres, nas opiniões sexistas de pessoas influentes e até mesmo nas manifestações explícitas em ambientes universitários.

À medida que os participantes mencionavam cenas, fazia comentários. Sempre trazendo a questão do espaço narrativo da série nos apresentar os mundos imaginários dela, e ao mesmo tempo, estes se encontrarem conectados com referências do nosso mundo por meio de referências históricas: vestuário utilizado na Idade Média, leis criadas, posições sociais ocupadas etc.

No início, as opiniões eram diversas, mas, aos poucos, com o passar da roda, muitos alunos notavam as mesmas coisas. Podemos associar este comportamento com o fato de que nós formamos nossos pensamentos e opiniões de acordo com os ambientes que frequentamos e as pessoas com quem convivemos. A universidade é um espaço de diferentes visões e muitas pessoas quando adentram esse campo, mudam suas concepções sobre os mais variados assuntos. As falas se repetiam validando a ideia de que existe um imaginário coletivo dentro do imaginário individual. Uma delas, naquele dia, ficou reverberando em mim: *“Nossa, foi muito interessante esse debate, porque das falas deles [os estudantes] a gente conseguiu conhecer mais a turma, ver como eles pensam”*. O debate acabou abrindo um leque de outros temas que poderiam ser abordados na turma.

Fiz a introdução da história da série com o auxílio do meu quadro-mapa e expliquei que vertentes estava seguindo. Geografia Imaginária e as Geografias de Cinema não são vertentes que aprendi na graduação, e por isso, foi preciso pesquisar bastante a fim de entender e aplicar esses conhecimentos em uma oficina.

Durante o intervalo, meu trabalho continuou: reorganizei a sala, e esse novo arranjo já indicava uma dinâmica diferente, mais despojada. Era exatamente essa a minha intenção porque era hora de dar asas à imaginação!

Trouxe os *frames em papel impresso* (imagens) da série (alguns inclusive do mesmo episódio que tínhamos assistido), entreguei um para cada grupo e pedi que imaginassem uma narrativa a partir disso, não precisando ser necessariamente sobre GoT. *“Como?”* e eu respondi: *“Quando vocês olham essa imagem, vocês estabelecem uma relação com ela. Ela pode agradar ou perturbar vocês, pode levar a pensar em outra imagem ou ainda pode estar posta como uma imagem que você já viu antes. A imagem serve como impulsionadora para que nós imaginemos uma narrativa através dela. Assim, gostaria que vocês imaginassem um lugar de conforto nela, ou seja, dentro dela deve existir um local em que vocês se sentem bem. E por que vocês se sentem bem ali? Quais são os objetos que vocês colocariam nesse*

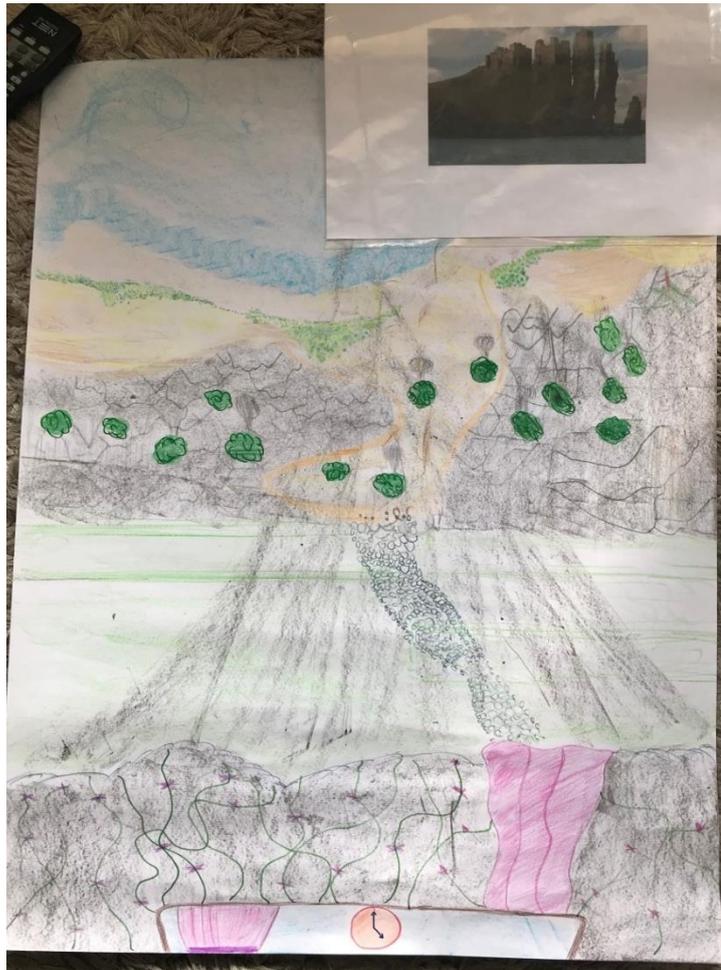
lugar? Qual seria a cor das paredes? Existiriam pessoas que querem invadir esse lugar de tão bom que ele é? Descrevam, escrevam, desenhem... ”.

A minha ideia inicial era direcionar perguntas que focassem nos conceitos de região, território, espaço, lugar e paisagem, mas acabei deixando “mais solta” para que eles não se prendessem a esses conceitos. Queria que fossem movidos pelas geografias que a imagem produzia e através delas criassem uma nova história, um novo espaço. E curiosamente, acabou que no final todos esses conceitos foram trabalhados de forma intrínseca.

Durante a produção das narrativas imaginárias, passei de grupo em grupo para conferir se precisavam esclarecer alguma dúvida. No início, questionaram se deviam criar essa narrativa a partir da série, mas expliquei que só se quisessem. A ideia era fazer com que explorassem sua capacidade imaginativa e juntassem em um só lugar os “confortos” da cada participante do grupo. Quando essas questões foram esclarecidas, observei os grupos se dedicando e produzindo, desenhando, escrevendo e colorindo. Não conseguia parar de sorrir. Ver que se empenhavam em fazer a atividade que tinha proposto me deixou muito satisfeita.

Os grupos fizeram muito mais do que se centrar na imagem: além de produzir uma narrativa, fizeram a história por trás do desenho e das palavras (figuras 20 e 21). Deram um nome para o mundo imaginado e atribuíram características do cotidiano vivido por eles a esses mundos. As geografias movidas ali não produziam somente narrativas, mas também acompanhavam trajetórias de relações entre os espaços imaginários.

Figura 20 - Moçambique



Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Leitura] ⁵⁷ Do alto da primeira torre já se passaram mais de três anos, apesar de já ter perdido as contas dos dias. Esta é minha visão, mas, além disso, estes são os únicos prazeres que restaram em minha vida. Meus dias se resumem ao nascer do sol. Ao menos a vista mais libertadora do mundo, a do sol poder fazer seu curso, está no meu campo de visão. Juntamente com o pôr do sol, se põem todas as minhas esperanças. Somente o vento, que traz consigo o cheiro das poucas flores que nascem do lado de fora da torre tem sido minha companhia em todas as horas do dia. A única luz que me ilumina durante à noite é a luz das estrelas, que me trazem a culpa de não conseguir poupar tantas vidas nestas guerras.

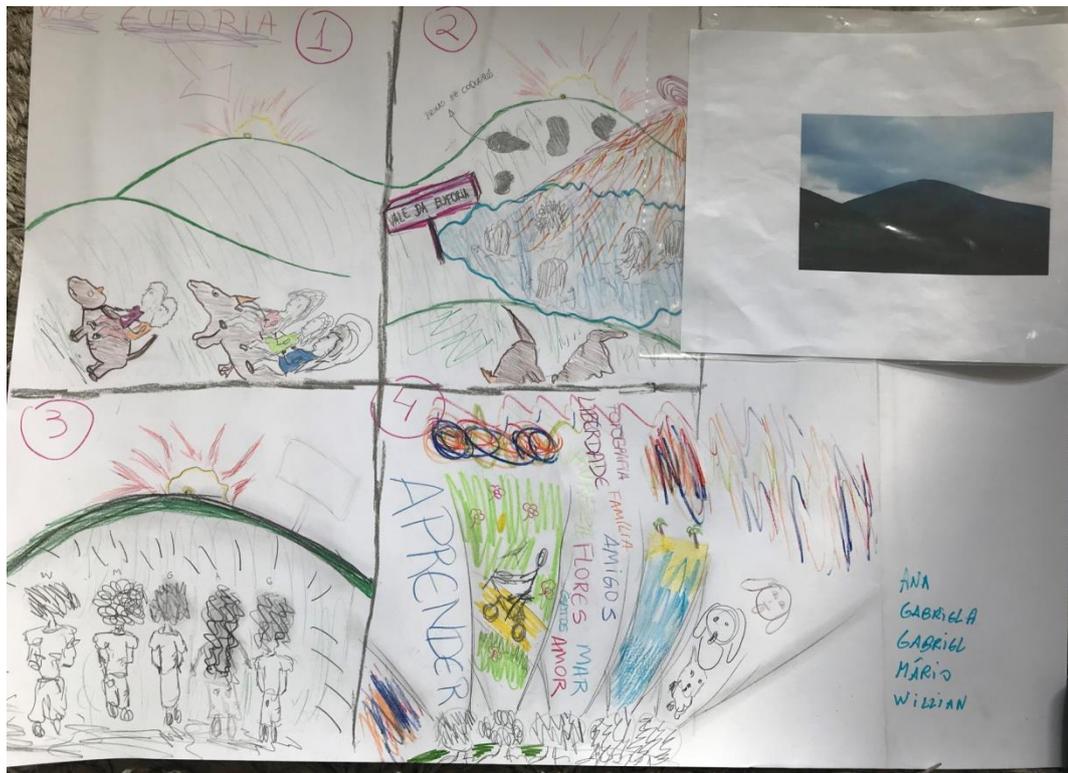
[Explicação] ⁵⁸ A visão que tentamos passar através do desenho e do texto é a de uma mulher da realeza que tentou intervir no curso das guerras que estavam acontecendo, e, por isso,

⁵⁷ Texto elaborado pelo grupo de participantes.

⁵⁸ Transcrição das falas do grupo.

acabou aprisionada na primeira torre. Então, no “desprazer” tentamos passar seus únicos prazeres/confortos. O relógio é o único objeto no seu quarto, e como são 17h, o sol já está para se pôr, por isso o preto encobrindo parte da paisagem; o movimento da cortina e das flores mostra que a brisa está batendo. Entramos em um consenso que todos do grupo têm uma relação de afetividade com a praia de Moçambique, e nomeamos nosso mundo em homenagem a ela.”

Figura 21- Vale da Euforia



Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Leitura] Nós, guardiões da rainha Gaia, estamos obstinados à procura de um grande tesouro, por séculos ouvimos boatos da existência de um lugar que dizem ter muitos objetos preciosos. Estamos há dias no curso desse objetivo e finalmente avistamos um misterioso objeto no topo de uma montanha, que achamos ser o tesouro que tanto procuramos. Continuamos a nossa montaria com nossos animais. Inesperadamente, avistamos o vale da euforia, com um enorme lago, e decidimos parar para nos banharmos e dar água para nossos animais. Enquanto nos banhávamos, diversos raios luminosos (roxos, laranja, verdes) nos atingiram. Ficamos alucinados pelos raios e não percebemos que nossos animais fugiram. No entanto, continuamos motivados até chegar ao topo da montanha. Lá encontramos um grande

bloco rochoso com uma grande abertura. Passamos por ela e vimos que o tesouro que a rainha havia nos pedido para procurar não era de fato, algo material como ouro, mas sim, a nossa felicidade.

[Explicação] Quando falamos de tesouro, todos associam sempre a dinheiro, ouro, e o que quisemos mostrar é que o maior tesouro são as coisas que nos fazem mais felizes, e cada um desenhou o que o traz mais felicidade, então temos: aprender; um gramado florido com uma bicicleta; várias palavras juntas - mar, amor, gatos, flores, amigos, natureza, família, fotografia e liberdade; o mar; vários cachorrinhos”.

Apesar de ter tido um tempo considerável para pensar na oficina, foi um desafio elaborar um planejamento que contemplasse tudo que queria. Fiquei satisfeita com o resultado da primeira oficina, porque percebi a participação intensa dos estudantes desde as intervenções orais até as produções gráficas. Ao final, estendi minhas falas sobre as etapas que me levaram ao tema porque houve espaço e interesse para isso.

Por outro lado, saí da sala pensando no que poderia melhorar nas próximas oficinas. Poderia ter explicado a história de uma forma mais clara e detalhada, porque tive a sensação de que pessoas desconhecedoras da série ficaram confusas, visto que são vários núcleos com seus desdobramentos respectivos. Referente à segunda atividade, poderia ter elaborado melhor os comandos que eram as pistas para o desenvolvimento dos exercícios na oficina. Apesar de os participantes terem executado trabalhos maravilhosos, senti que os objetivos deveriam ser mais desenvolvidos.

Na figura 20, podemos ver a conexão espaço-tempo feita pelos estudantes. Por que motivo o relógio foi o único objeto disponível no quarto? Seria uma forma de tortura por parte daqueles que a aprisionaram pelo fato de que os tempos de guerra continuam e ela nada pode fazer? Além disso, a sombra apresentada derivada do sol sugere movimento na imagem e uma curiosidade de saber como seria a vista da paisagem ao anoitecer.

Na figura 21, vimos que o grupo se preocupou em realizar uma sequência em quadros para apresentar a narrativa. A cada quadro temos um *zoom* da imagem, e elementos vão surgindo no relevo: pedras, montanhas, lago, e, finalmente, o tesouro. Tesouro esse, que foi resignificado pelo conforto de cada participante, algo imaterial, que, nesse contexto, tem uma importância maior do que o “ouro”.

Seja no nome, seja dentro do mundo inventado, é importante que possamos perceber que as imagens são “tomadas como coisas constituídas pelas e através das experiências, fazendo com que os próprios signos das imagens e linguagens fossem constantemente

burilados e desviados de seus sentidos habituais” (OLIVEIRA JR., 2016, p. 164) e a partir desses novos espaços, podemos experimentar as noções de geografias imaginárias.

Essa aproximação inicial teve como objetivo instigar os futuros professores em formação a pensar sobre a potência de diferentes linguagens na educação geográfica, e talvez, inspirar trabalhos com a temática das séries.

Oficina II: Coisas sem forma que tomam forma

Com ideias mais “amadurecidas”, a segunda ocorrência se deu no dia nove de maio, na semana da FAED (Centro de Ciências Humanas e da Educação). Com mais ou menos quinze participantes presentes, perguntei se eram todos do curso de Geografia e para minha surpresa estavam presentes os alunos dos cursos de Biblioteconomia, de História e do mestrado em Educação da UDESC.

Os dois estudantes de Biblioteconomia não tinham se inscrito previamente. Chegaram à porta, perguntaram se era eu a ministrante da oficina e do que se tratava. Com minha explicação, um deles se vira para o outro e diz “*Viu? Te disse que era sobre isso [Game of Thrones]!*”. Com compromisso às 16h20 (a oficina se iniciou por volta das 13h30), tinham quase três horas livres e decidiram então participar da oficina.

Poucos minutos antes de começar, com a porta já fechada e os participantes acomodados em suas carteiras, um deles me pergunta: “*O título está certo?*”. Achei engraçado. Quem está um pouco familiarizado com a série, e até o leitor que chegou até aqui, sabe que o nome da saga de livros do GRRM é “As Crônicas de **Gelo** e Fogo” e não *Ferro e Fogo* como deixo no meu título. Expliquei então que sim, o título estava correto. Um dos motivos de ter feito essa pequena alteração é porque temia que, se as pessoas já soubessem pelo título o que se trata, não leriam a ementa e pensariam que a oficina é só para quem assiste a GoT. E não é. A oficina em si é uma potência para a educação geográfica, e eu não queria limitar isso apenas para quem assiste a série. O segundo motivo que poderia dizer é que essa parte do título é uma variação para o nome dos livros, porque existe tanto ferro na construção do mundo do GRRM quanto gelo e fogo.

Após a exibição dos trechos, realizei o debate. Como eram menos participantes, pude comentar em cada fala deles as minhas opiniões sobre “o que mais os marcou”. Algumas falas se repetiram como na oficina I, mas recebi outras contribuições inusitadas, inclusive coisas que eu não tinha pensado, como “*a parte em que o moço mais velho na prisão que estava aprendendo a ler, só me reforça o que eu vejo sempre, que não existe idade para começar a*

ler...”, “eu enxerguei muitas coisas “sem forma” que passam tomar formas de acordo com aquilo que a gente enxerga e faz sentido para nós”, “em toda cena eu vejo a relação de família, cada uma de uma forma diferente”.

Um dos participantes da oficina, sem nenhum contato com a série até então, disse tê-la percebido como “bruta”, no sentido de não ser censurada nem editada e de mostrar mortes, sexo, cenas baseadas em valores distorcidos de alguns personagens, palavrões. Nas suas próprias palavras: *“Isso acrescenta uma veracidade à história”.*

Houve comentários também acerca da abertura, diferentemente da primeira oficina: *“eu vi muito ferro” “muitas engrenagens” “fiquei acompanhando para ver se os lugares que passaram na abertura iam aparecer nos trechos” “a música te introduz na série”.* Outro tema que debatemos também foi as relações de poder, e como as cenas sempre permeavam esse assunto, *A frase - o que é um bastardo diante de um reino?- me marcou muito porque deixou evidentes essas relações de poder e o contexto social envolvido”.*

Após o momento de debate, parti para a introdução da história da série com alterações em relação à oficina I. Coloquei uma música de fundo e pedi para que os participantes fechassem os olhos. Como queria transmitir a experiência, disse que leria a minha narrativa das regiões do mundo conhecido como expliquei neste trabalho. Depois que terminei de narrar, fiz uma explicação mais “dura” e falei sobre a família pertencente a cada lugar, sobre características físicas etc. Um dos participantes tinha vindo à primeira oficina, e assim que tive o tempo, perguntei se ele tinha gostado desse novo modo de explicação, ao que respondeu: *“Sim! Preferi bem mais, porque da última vez eu fiquei um pouco perdido. Desse modo eu consegui entender mais das regiões!”.*

Também adicionei coisas no momento de falar sobre minha base teórica, uma vez que, após a oficina I, comecei a pesquisar mais a fundo sobre os autores que utilizaram o imaginário em seus estudos. Senti-me, portanto, mais segura sobre o que falei porque as pesquisas me deram mais recursos.

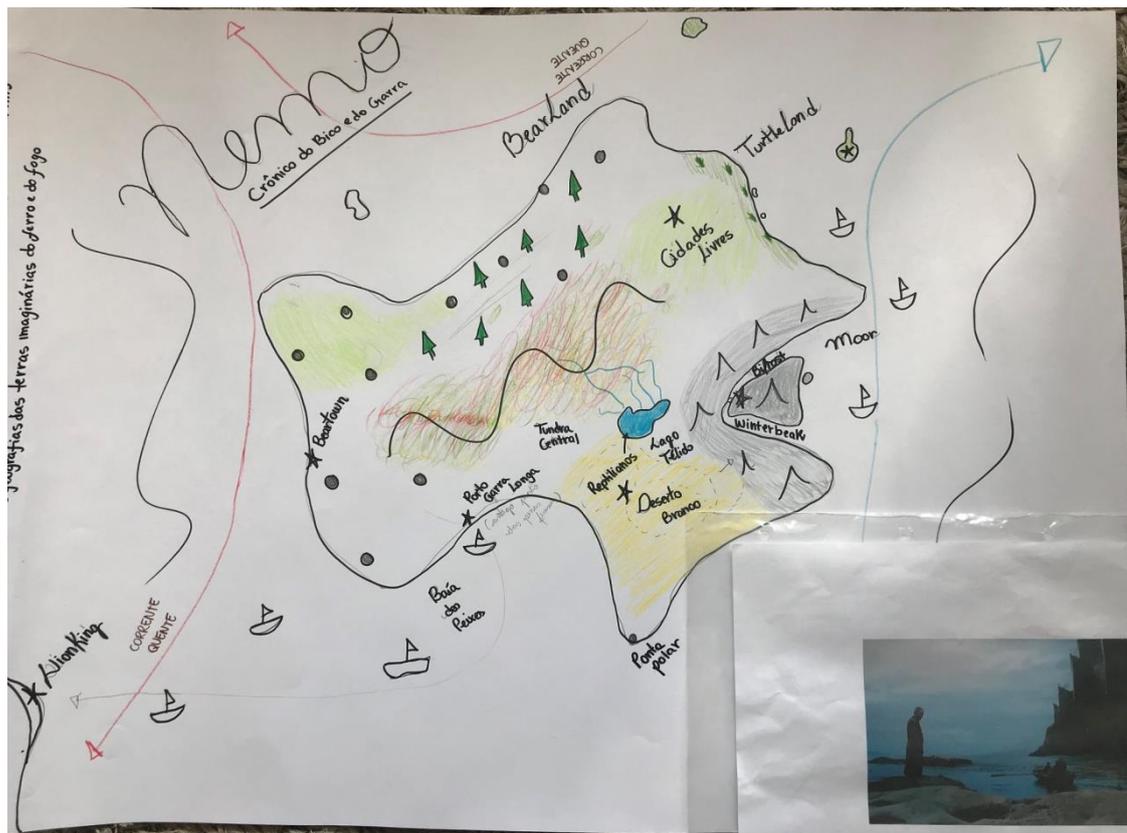
A oficina é sempre um teste, uma prática que vai sendo adaptada e aperfeiçoada com o tempo, mas sempre tem resultados imprevistos. Em outras palavras: vou para compartilhar minha pesquisa e acabo aprendendo tanto quanto os participantes. E assim que terminava de fazer uma etapa da oficina, já pensava que na próxima poderia mudar tal coisa ou manter tal coisa que deu certo dessa vez.

A segunda dinâmica começou após o intervalo. A ideia inicial se manteve: eles deveriam construir um “mundo” a partir dos frames que distribuí. Mas além do comando “imaginar um lugar de conforto” pedi que existisse uma história por trás desse lugar de

conforto, caracterizando-se assim uma narrativa. Na oficina I, alguns fizeram isso sem que eu pedisse e percebi que foi uma experiência importante: além de imaginarem um mundo, criaram todo o *background* por trás do pedaço de cartolina que limitava esse mundo visível.

Mais uma vez os participantes foram muito criativos com as histórias, como podemos ver nas figuras 22 e 23.

Figura 22 - A crônica do Bico e da Garra



Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Explicação] Olhamos para imagem, vimos o mar e pensamos em uma ilha, e assim surgiu a Ilha de Nemo. Por isso seu formato visto de cima lembra um peixe. Era uma ilha pacífica, mas agora passou a ter alguns conflitos. Existem quatro povos que coabitam na Ilha: o Povo Pinguim, o os Ursos Bárbaros, que vivem em pequenas tribos (são várias subespécies), o Povo Tartaruga e os Reptilianos. Os Pinguins possuem domínio da parte leste da ilha, que é mais fria, porém provém a água potável e recursos minerais. Os Ursos Bárbaros se distribuem pela parte oeste, na floresta, onde desenvolvem a agricultura. Os Reptilianos são nômades pelo deserto branco, e são saqueadores da água e dos recursos das minas de ferro dos Pinguins. O povo Tartaruga habita mais ao norte da Ilha. O problema da história é que

está acontecendo uma era glacial, ou seja, o gelo que derretia para formar o lago, a única fonte de água da ilha, não derrete mais. Desse modo, o lago vai diminuindo e os pinguins não querem mais compartilhar as águas para os Ursos, e como é um recurso necessário para sobreviver, começa a se formar uma revolta.

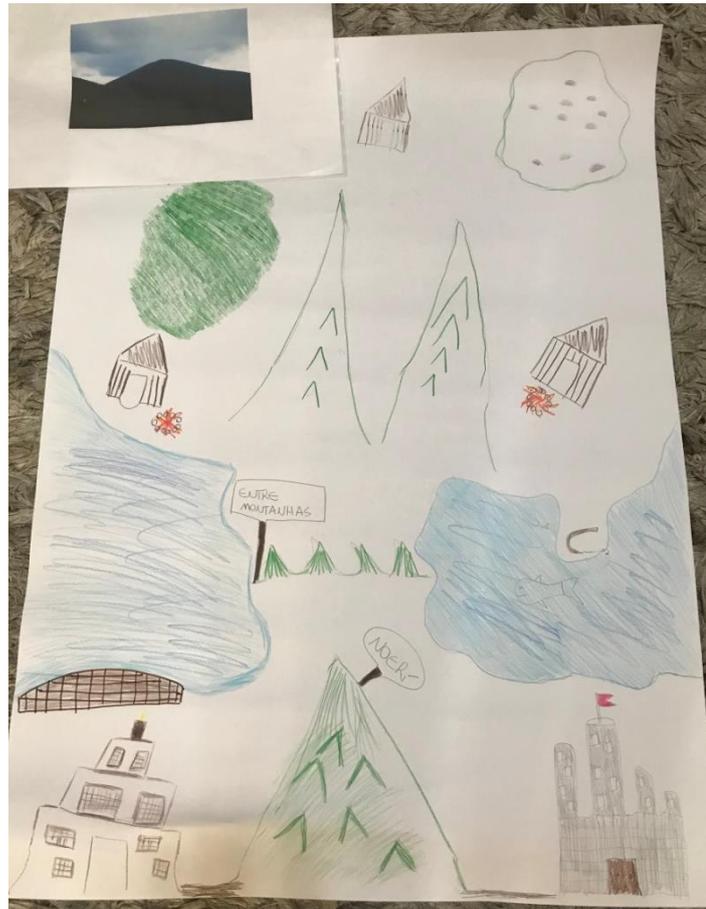
Tentamos fazer uma relação Atenas x Esparta, na qual os Ursos seriam os mais guerreiros e os Pinguins mais filósofos, e sabem usar magia. A única forma para lutar contra os pinguins seria que todas as tribos de Ursos Bárbaros se unissem, e assim eles fazem. A primeira revolta bem sucedida foi a conquista do Porto, que era a trajetória de comércio dos Pinguins para outros continentes maiores.

Nas Cidades Livres acontece a batalha entre o povo Pinguim e os Ursos Bárbaros. O povo Tartaruga e os Reptilianos, que se mantinham neutros nesse confronto, terão que escolher um lado para lutar na guerra. Essa batalha, porém, é injusta, porque os Ursos são a maioria, mas têm armas de madeira, enquanto que os Pinguins são a minoria, mas têm armas de ferro.”

E se num mundo inventado houvesse uma disputa de poderes entre bichos ao invés de homens? Claro que os símbolos do mundo da Crônica do Bico e da Garra parecem indicar uma inteligência racional aos animais apresentados, mas a questão é que, nesse mundo, diferentemente dos outros apresentados, não é o homem que compete por territórios.

As “grafias” do mapa feito pelos participantes nos levam a pensar em como um simples *frame* de um trecho do mar e um encontro de ideias independentes dos participantes pode resultar na criação de um grande conflito envolvendo quatro espécies de animais diferentes.

Figura 23 - Montanhas Verdes



Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Explicação] Todo nosso mundo surgiu a partir do nosso lugar de conforto, que é a cabana com a fogueira. O nome do mundo é devido a sua divisão natural, um vale que separa duas regiões: Entre Montanhas e Noerí (um anagrama com a palavra reino). No mundo de Montanhas Verdes acontece uma disputa de poder, principalmente pelos recursos naturais. Noerí tem castelos e maior riqueza, mas tem escassez em recursos minerais, e por isso tentam explorar a nossa região Entre Montanhas. Além da disputa pela exploração mineral das florestas, também existe uma disputa pelo mar, porque nós exploramos o óleo de baleia. O castelo à direita possui uma bandeira vermelha, que representa a presença de um império. Enquanto que o castelo à esquerda possui um grande observatório para “vigiar” a região Entre Montanhas.”

Ao escutar novamente as explicações gravadas dos grupos com relação à apresentação de seus mundos, percebi que poderia ter explorado mais a relação com o tempo em que se passavam as narrativas. Em Montanhas Verdes e na maioria dos outros mundos, os elementos apresentados na paisagem remetiam a características de um período semelhante à da Idade

Média, ou pelo menos, um período anterior a este que vivemos atualmente. E se tivesse pedido aos participantes que imaginassem uma narrativa no mundo atual? Esse pedido limitaria ou expandiria o potencial imaginativo dos participantes? Fiquei curiosa para investigar essa possibilidade em uma próxima vez.

O que me marcou desse encontro foi a percepção dos participantes com relação à multiplicidade de símbolos que a série produz e a maneira como cada um os recebe. “*As coisas vão tomando forma*”, como disse uma das participantes, a partir dos sentidos que damos a elas. Um exemplo disso foi quando olhei o castelo com a bandeira vermelha de Noerí (figura 23), pensando que ela estava ali somente para ilustrar. Mas, ao questionar sobre a bandeira, veio a explicação de que o castelo ali tem porque um grande império ali reside.

Como pesquisadora, considero muito importante saber se os participantes gostaram das oficinas para saber o que posso melhorar e adaptar. Tinha certa intimidade com alguns participantes e perguntei diretamente sobre o que acharam: “*Adorei! Muito diferente!*”, “*Pensava que a geografia imaginária era outra coisa!*”, “*Muito legal, pensava que a oficina ia ser de outra forma, da gente vendo os conteúdos didáticos que dava pra trabalhar na série*”, “*Nunca tive vontade de ver GoT, mas agora talvez eu veja*”. Esse é um dos momentos mais importantes da oficina, porque ela pode ser alargada e desenvolvida quando desencadeia outras ideias e outros pensamentos.

Oficina III: É possível saber a distância entre os reinos?

Na tarde do dia 21 de maio, ministrei a última oficina na Semana de Geografia (SEmaGEO) da Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Antes de chegar ao local imaginava que fosse grande e com várias mesas. Para minha surpresa, o espaço reservado à oficina era de um dos laboratórios e relativamente pequeno. Acostumada com as grandes salas de aula, o monitor e eu tivemos que readaptar o espaço de forma a conseguir encaixar o computador com o retroprojeter e todas as cadeiras. Enfim, conseguimos.

Com onze participantes, iniciei a oficina sabendo que todos ali eram da Geografia, alguns da licenciatura e bacharelado, e outros somente do bacharelado. Pela primeira vez o número de participantes que assistia à série sobressaiu: apenas duas pessoas nunca tinham tido contato com a série.

Enquanto ainda estava ajustando o vídeo para iniciar a exibição, ouvi por acaso uma conversa entre dois participantes: “*Que maravilha, vamos passar a tarde inteira assistindo GoT*”, e o outro responde “*Ah é, claro que não, né? Como que a gente vai conseguir*

*maratonar*⁵⁹ *todas as temporadas em uma tarde?*”, e o primeiro replica: “*Ah, mas eu não me importaria, por mim via mesmo*”. Estava de costas para eles, e mesmo assim esbocei um pequeno sorriso. Estava rodeada de pessoas que compartilhavam o mesmo amor pela série que eu, e isso me fez repensar no quanto o *tempo* é relativo. Podemos passar horas assistindo a algo de que gostamos, e essas horas parecem minutos. Enquanto que, se devemos fazer uma coisa de que não gostamos, cinco minutos parece uma eternidade. Há coisas na vida que têm esse poder (como o cinema; um seriado) de funcionar como uma válvula de escape do nosso tempo e nos transferir à história e à trama, e assim, a outro tempo.

Os trechos da série foram exibidos em um “datashow” improvisado na parte cinza de um banner virado, o que dificultou um pouco as cenas mais escuras e me deixou um tanto apreensiva. Mas quando partimos para o debate, vi que as cenas escuras também foram mencionadas, daí fiquei mais tranquila.

Uma diferença que pude perceber em relação às outras oficinas foi que mencionaram com mais frequência a mudança das paisagens e aspectos climáticos. Supus que isso aconteceu pelo fato de muitos ali estudarem no bacharelado, que de algum modo, aborda mais conceitos da geografia física. No entanto, isso fez com que abrissemos espaço para discutir sobre o espaço narrativo do cinema: suas edições, iluminações e cortes. Ao questioná-los sobre as cenas mais escuras, ouvi comentários como “*É sempre muita tensão, parece sempre que alguma coisa vai acontecer*”, ao passo que, nas cenas mais claras uma participante me disse que se sentia mais aliviada. Os cenários mudam, e as sensações, também.

Uma das primeiras pessoas no debate veio com uma pergunta para mim: “*Você sabe se o George Martin, quando imaginou esse mundo, pensou nas linhas imaginárias e divisórias que nem no mundo real? Tipo o Equador, os trópicos, o meridiano de Greenwich*”. Fui pega de surpresa porque nunca tinha parado para pensar nisso. Respondi que acreditava que não, pelo fato de não aparecerem coordenadas em nenhum dos mapas. Complementei ainda mencionando teorias que dizem que o mundo de *Game of Thrones* não é plano, e que os continentes que aparentam ser separados, conectam-se em um dado ponto. O que se sabe é que o autor pode ter se inspirado no formato do mapa da Grã-Bretanha para desenhar Westeros, visto que esse mapa, com um giro de 180° lembra Westeros.

Outro tópico, diferente das oficinas anteriores, foi “distâncias”. Em uma das cenas exibidas, um tio e sua sobrinha dialogam que por mais que estejam em tempos de guerra, existem lugares onde nada está acontecendo. Um dos participantes revelou que essa cena em

⁵⁹ Maratonar, um verbo criado no vocabulário das séries, indica assistir de uma só vez vários episódios da uma mesma série.

particular tinha chamado sua atenção: *“Me fez pensar sobre distância... Sobre como naquele tempo as coisas pareciam mais afastadas, mais distantes, e talvez por isso que ele [o personagem] ache que nada está acontecendo. Talvez muitas coisas estejam acontecendo, mas ele só não sabe da existência delas”*. Essa observação nos levou a uma discussão sobre o mundo globalizado. Temos fácil acesso a notícias da maior parte do mundo, e, conseqüentemente, o fluxo de imagens também aumentou.

Quando via uma paisagem com vales verdes na série, lembrava-me da Irlanda. O raciocínio parece simples, mas muitas imagens da Irlanda que tive acesso através da mídia são similares às que eu via na série.

Outro participante questionou sobre as distâncias físicas dos territórios da série: *“Após ver essas mudanças de cenário, fiquei muito curioso em quanto tempo que os personagens demoram para se deslocar de uma região para a outra, têm em algum lugar esses dados?”*. Respondi com apenas estimativas aproximadas de fãs. E continuou: *“Pois é! Fiquei me perguntando sobre essas distâncias. Já vi a série, e a primeira temporada parece que os personagens demoram mais tempo para percorrer distâncias que nas temporadas seguintes são feitas mais rapidamente”*. E de fato estava certo. Talvez por ter sido a primeira temporada, demandava mais tempo para que os fãs pudessem se acostumar com as regiões e com as narrativas dos personagens.

Desde a oficina II, tive a ideia de fazer a narrativa da história e mantive esse plano para essa oficina. Mas após a leitura da narrativa, mostrei um atlas de *Game of Thrones*, com uma coleção de doze mapas das regiões da série. Abri o mapa topográfico de Westeros (figura 24) e disse que as oito regiões narradas estavam dispostas pelo continente. Dei-lhes um tempo para que observassem. Muitos espantos e olhares curiosos. Uma das primeiras coisas que repararam: *“Olha só! Esse mapa não tem escala!”*, e outro completa *“E nem rosa dos ventos!”*. Expliquei que, sendo um mapa de um mundo imaginário, não necessariamente deveria seguir os padrões de um mapa tradicional. Mas as observações foram bem pertinentes, uma vez que esses mapas parecem denotar lugares no nosso mundo, e por isso ficamos atentos aos seus detalhes.

Figura 24 – Mapa de Westeros com post-its



Fonte: Acervo da autora, 2018.

A partir disso, comecei uma nova dinâmica. Expliquei que o nome das regiões trazia dicas sobre sua localização no mapa. Repeti o nome da primeira região e pedi para que anotassem em *post-its* e colassem no ponto onde achavam ser sua localização.

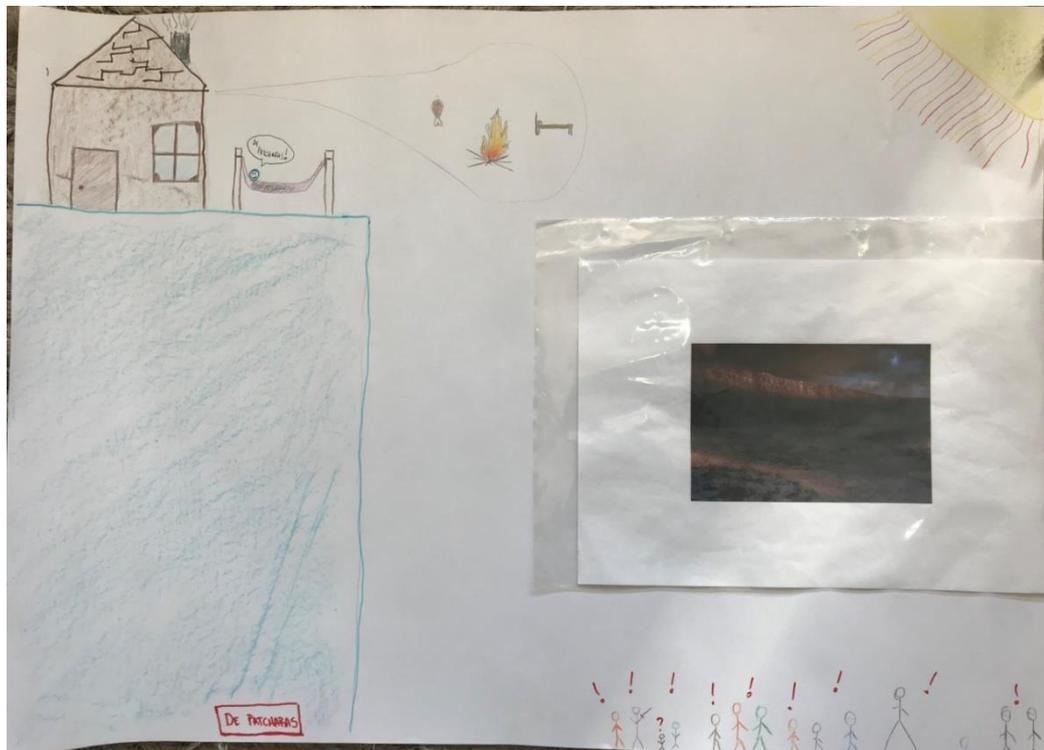
Observei, contudo, que mesmo os que assistiam à série tinham dúvidas quanto a algumas regiões. Porém, o mais interessante, e o que me deixou extasiada, foi o fato de eu falar o nome da região e eles a retomarem com as características que narrei: *“Não, mas esse é o lugar que ela falou do castelo de ouro...”*. E baseado no que tinham escutado, tentavam localizar a região com o *post-it*.

O nome das regiões de Westeros revela bastante coisa sobre sua “identidade” e “localização”. Minha intenção com esse exercício era “provocar” os participantes a pensarem que o nome dos locais servia a um propósito preciso. Depois de completarmos todas as regiões, conferimos se tinham acertado as regiões. A primeira região mencionada tinha sido “As Terras de Sempre Inverno”. Perguntei o porquê de a colocarem na parte superior do mapa: *“Bom, Terras de Sempre Inverno parecem ser um lugar frio, então olhei no mapa onde poderia ser a parte mais fria, e acho que corresponde a essa parte branca [topografia]”*. Outro complementa *“Pra terra ser branca no mapa, tem que ter regiões abaixo de zero, por isso coloquei [o post-it] ali”*.

Conferimos alguns dos outros mapas, analisando alguns aspectos das cidades e dos continentes. Em seguida, entreguei os mapas em pergaminho, e analisamos os símbolos imaginários com relação aos brasões e aos lemas das principais famílias da história.

Na segunda parte da oficina, percebi que meus comandos foram mais assertivos. Consegui deixar bem claro que queria uma narrativa que se desdobrasse a partir do lugar de conforto imaginado dentro do *frame* que cada grupo recebeu (figura 25 e 26). Dessa vez, também perguntei a cada grupo: “*Se esse mundo que vocês criaram existisse na vida real, em qual parte do globo ele se encontraria?*”. As respostas foram variadas: “*Sibéria*”, “*Mediterrâneo*”, “*Norte da Europa*”, tudo por causa os elementos dispostos nesses espaços da cartolina. Na Sibéria, porque tinha muita neve e era muito frio; no Mediterrâneo, porque a temperatura era agradável, e o pôr do sol era muito “colorido”; no Norte da Europa por conta do estilo da pousada que existia no mundo imaginário.

Figura 25 - De Patcharas



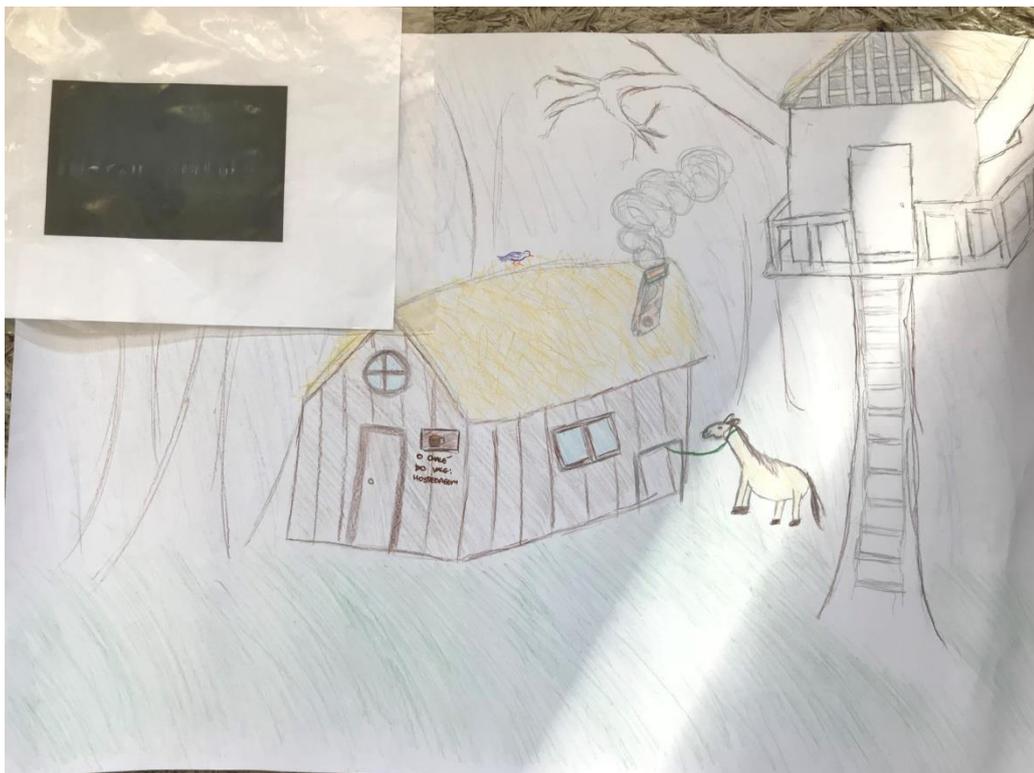
Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Explicação] Nosso mundo se baseou em pensar um lugar de conforto no topo da muralha. Construímos muitas escadas (que aparecem do outro lado) na nossa muralha, e essas escadas seriam símbolos de todos os obstáculos que passamos na vida e finalmente, chegamos ao topo e podemos ficar confortáveis nessa casa. Ali a pessoa na rede diz “de patcharas” que significa “ficar de boa”.”

Aquele balão mostra alguns dos objetos que colocamos dentro da casa que nos trazem um certo tipo de “conforto”: uma lareira acesa, uma cama confortável e uma coxa de frango. Como a muralha é muito alta, somos os únicos a ter a vista mais bonita da paisagem, o que chamou a atenção das pessoas que se encontram do outro lado da muralha. Elas ficam surpresas ao nos verem no topo e desejam subir para poder desfrutar desse conforto.”

Nesse grupo, somente uma participante não via GoT. Ao ver a explicação do mundo De Patcharas, concluí que o fato de o restante do grupo assistir, influenciou de alguma maneira a criação de seu mundo, porque trouxeram a Muralha simbolizada da mesma forma. No entanto, sua essência foi ressignificada no momento em que “construíram” uma casa ao topo dela.

Figura 26 - O Chalé do Vale



Fonte: Acervo da autora, 2018.

“[Explicação] Nosso mundo começa a partir da perspectiva dos viajantes. Pessoas que passaram sua vida inteira migrando e um certo dia, desejam se “acomodar”. No meio das florestas do Vale, existe uma hospedagem criada somente para esses viajantes, e ali eles podem passar o resto de suas vidas.

Pensamos em um contexto medieval, por isso a arquitetura do chalé, feito de madeira e palha. Dentro estão preparando uma bela refeição, enquanto que fora temos a égua, que foi desenhada mais gordinha porque está grávida. A casa na árvore seria para as crianças dos viajantes terem um espaço para brincarem.”

Da arquitetura aconchegante da casa de hospedagem até a égua do lado de fora, o *frame* das florestas escuras se transformou em um mundo de repouso que consegue acomodar os viajantes a ponto que queiram se “aposentar” de suas viagens para desfrutar de um conforto. Quando estabelecemos relações de afeto, fica mais fácil pensarmos em outras potencialidades para os *frames*. Eles nunca se esgotam e sempre podem ser reinventados.

Na manhã seguinte à oficina, recebi uma mensagem de uma amiga que dizia “*Estou participando de uma oficina aqui na SemaGEO e tem uma menina aqui que falou que fez a tua oficina ontem. Ela disse que adorou e que você sabe de tudo [de GoT]*”. Tive a sensação de dever cumprido. Esse retorno em especial foi importantíssimo, pelo fato de a participante ter compartilhado sua experiência e percepções em outra oficina não relacionada.

As oficinas foram experiências que me mostraram que trabalhar com a geografia imaginária e com **a série de que gosto** podem criar novas possibilidades de ensino geográfico e nos faz repensar o modo de assistir uma série.

Agora me pergunto se, quando os participantes de minhas oficinas assistirem a episódios de uma série, vão se lembrar de observar quais as geografias que a série evoca. Ainda não tenho uma resposta, mas acredito que o meu trabalho tenha lhes ajudado, de alguma maneira incentivando-os a ver as possibilidades de unir a Geografia a uma coisa que fazem no dia-a-dia (e aparentemente não existia a conexão dessas coisas).

1x04

E CHEGAMOS À SEASON FINALE⁶⁰

⁶⁰ Final da temporada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS DA PRIMEIRA TEMPORADA

“Os educadores gostam de falar em “andaime” (scaffolding), o conceito de que um bom processo pedagógico funciona passo a passo, incentivando as crianças a construir novas habilidades sobre aquelas que eles já dominam, fornecendo um suporte para os novos passos até que o aprendiz se sinta confiante o bastante para caminhar sozinho.” (Henry Jenkins)

No momento em que li essa frase no livro de Henry Jenkins, decidi que a colocaria neste trabalho, pois a meu ver, me parece explicar perfeitamente o processo da minha pesquisa. Antes de iniciar o trabalho, tinha muitas dúvidas sobre o tema. Por maior que fosse minha identificação com ele, via muitas barreiras a minha frente.

Por não ter tido contato durante a minha formação acadêmica com a maioria dos conceitos e estudos aqui expostos. Meu maior desafio foi investigar, em outras fontes, as bases teóricas e realizar conexões para conseguir, de fato, potencializar a pesquisa, e então produzir, por mais mínimo que fosse, um impacto nos estudos da educação de Geografia.

E foi preciso apenas um pontapé inicial, repensar meus trabalhos prévios como um andaime, que me ajudou a problematizar essas discussões nos espaços de afinidade com os quais eu já estava familiarizada, de modo a sentir-me confiante o bastante para redigir a pesquisa e ministrar oficinas.

No primeiro grande eixo do trabalho pudemos nos aproximar um pouco mais sobre os estudos do imaginário, vendo que o conceito se encontra intrinsecamente ligado à Geografia. O imaginário nos garante as visões, e a Geografia, as apresentações dessas visões. No entanto, ainda são poucos os estudos que unem essas duas temáticas e que trabalhem no campo da Geografia, não no da Antropologia, Filosofia ou Sociologia.

Também pudemos ver a influência da Geografia no espaço cinematográfico sobre o modo como (re)criamos nossas percepções acerca do espaço que nos é apresentado por meio de imagens fílmicas. Mas, apesar disso, os trabalhos que apresentavam os estudos do cinema na Geografia, abordavam sempre com o aparato dos filmes, e não das séries, o que nos mostra que essa temática deve ser incluída mais fortemente nas discussões das geografias de cinema.

De um lado, havia, para mim, as fortes impressões produzidas pelo seriado, e do outro, os estudos geográficos do imaginário que me faziam pensar em outras abordagens com o imaginário e o cinema. As influências da Geografia Imaginária na série começam a partir do momento em que o espaço narrativo cria uma outra geografia e muda nossas percepções sobre o espaço geográfico: ele nos traz para dentro da série quando mostra as trajetórias dos personagens e a ambientação no período medieval. As paisagens elencadas pela série são

apropriadas por esses personagens no momento em que se tornam *sets* de filmagem, e, posteriormente, ocupam uma importância nos roteiros turísticos. E no momento em que nos identificamos com as histórias apresentadas, a série começa a ter um valor diferente para nós.

O segundo eixo foi desenvolvido na intenção de proporcionar uma conexão entre esses dois mundos e de mostrar que os movimentos causados pela série nos espectadores permitem outras interpretações do nosso próprio mundo, a partir do momento em que criam um imaginário e atribuem novos significados aos símbolos apresentados.

De uma maneira a tentar potencializar os estudos de educação geográfica a partir da linguagem série, surgiu a ideia das oficinas. Elas se tornaram espaços de possibilidades para que saberes pudessem ser imaginados e/ou repensados a partir daquilo que emergia no momento de visualização das imagens da série. As cores, a aceleração, a música e os efeitos especiais constituem aquilo que estamos vendo e os espectadores começam a experimentar sensações implicadas nessas imagens. As intervenções orais serviram como um momento de compartilhamento desses saberes e as produções gráficas, a união desses saberes para fazer funcionar no grupo uma outra ideia de geografia.

Antes de iniciar minha primeira oficina, sentia um misto de emoções. Nervosismo era um deles, mas sentia, principalmente, medo. Medo de que os participantes não fossem gostar da proposta. Medo de entediá-los e, de algum modo sentir que não cumprir o que eu mesma tinha definido. O que mais me ajudou nesses momentos foi pensar que não importando o que acontecesse, pelo menos tinha tentado. E se não tivesse dado certo (o que é dar certo, não é mesmo?), ou melhor, como esperava que fosse acontecer, já era uma experiência.

Lembro-me de no início ter estabelecido que só faria as oficinas com estudantes de Geografia. Mas, ao receber os estudantes de História e Biblioteconomia, percebi que outros cursos de graduação podem colaborar com outros pensamentos que enriquecerão a pesquisa. Afinal, a oficina é um espaço de compartilhamentos que pode interagir com todas as disciplinas por meio do encontro de pessoas e saberes.

Os estudantes de Biblioteconomia trouxeram impressões sobre o modo retratado pela série da Idade Média sem uma visão “romântica”: mostrando a dicotomia entre pobreza e nobreza e as disputas sanguinárias com as mortes consequentes disso. Os estudantes de História trouxeram a abertura da série para o debate, falando sobre como ela conta uma história à medida que vai se “construindo”, e que também caracteriza as regiões pelos brasões (a heranças familiares), então existe o fator cultural atrelado a tudo isso. E os estudantes de geografia trouxeram, principalmente, a questão das disputas territoriais e das relações de poder envoltas em cada cena apresentada, e a questão das diferenças regionais que

contribuíam para essas rivalidades entre famílias. Não chegamos com isso a criar uma outra História, uma outra Geografia ou uma outra Biblioteconomia, mas a oficina propiciou o encontro de áreas distintas, que no dia a dia da execução das grades curriculares esse encontro não ocorre. Aqui já temos uma pista da dissolução de fronteiras: um tema e uma ferramenta podem reunir interessados numa questão e isso interessa a toda proposição que tenha como preocupação as reflexões sobre os limites disciplinares dos conteúdos escolares.

No que se referem às produções feitas pelos participantes, estas refletem a experiência dos grupos com as imagens que lhes foram entregues. As imagens ali não tiveram somente um papel de comunicação (mostrando o que já se sabe da série), elas serviram também para proporcionar experiências que iriam ocorrer naquele momento, e provocariam uma movimentação dos participantes dentro de geografias criadas por eles mesmos. Pensando nesse cenário, trabalhar com imagens em *frames* me pareceu um modo interessante de relacionar as vivências dos participantes com o modo como percebem as imagens da série. Esta experiência desloca a pergunta “o que é isso?” para “o que pode isso?” (OLIVEIRA JR., 2016), renovando os olhares sobre imagens já postas e pensando em novas possibilidades por meio delas.

Cada oficina se deu de forma diferente, os métodos iam se aprimorando a oficina se remodelando com as experiências. Na medida em que os encontros aconteciam, achava novas fontes bibliográficas para complementar a pesquisa, pensava em novos modos de explicar a história da série para quem não via e os participantes traziam novos pensamentos ao debate e sugestões de procedimento de partes da oficina. Uma participante me disse ter sentido falta de mapas no momento da explicação da série: “*Foi muito legal a parte da narração da história! Mas fiquei imaginando como seriam esses lugares e o mapa deles*”. Depois dessa fala questionei-me: por que ainda não tinha levado mapas de GoT para as oficinas? Então na terceira oficina, trouxe a coleção de doze mapas do mundo conhecido e a atividade dos *post-its* surgiu a partir disso.

No caminhar das oficinas notei ter aprendido tanto quanto (ou, talvez, até mais do que) os participantes. Trouxeram impressões que não teria percebido por conta própria, e enriqueceram minhas visões com relação à série, assim, no próximo encontro, já partilhava essas novas perspectivas no debate.

Considero que toda a pesquisa foi uma experiência, desde encontrar os autores que estudam sobre o imaginário, realizar as conexões necessárias da Geografia Imaginária com a série, até o desenvolvimento de um trabalho que utilizasse uma diferente linguagem. Tratou-se muito mais de por em movimento um modo de fazer em educação geográfica que

minimamente rompa com o uso dessa diversidade de linguagens presentes atualmente somente para exemplificar um conteúdo didático. O trabalho se utilizou da linguagem da série não somente na perspectiva criativa, mas sim transitou entre essa e a perspectiva criadora/produtora de conhecimento. É importante lembrar aqui que as oficinas não salvam nem resolvem os problemas da educação brasileira, mas, como processos de experiência, permitem que os sujeitos envolvidos possam perceber pistas com as diferentes linguagens para produzir novos conhecimentos.

O QUE ESPERAR DAS PRÓXIMAS TEMPORADAS?

A primeira temporada chegou ao fim. No entanto, existem muitos outros roteiros que podem ser *produzidos* para as próximas temporadas. Essa pesquisa termina com gosto de “quero mais”, seja com a série *Game of Thrones* - que considero ainda não ter explorado todo seu potencial de uso -, seja com outras séries de TV.

Neste trabalho, as atividades foram iguais em todas as oficinas realizadas porque a intenção era observar os diferentes desdobramentos a partir dos mesmos exercícios. Mas e se fossem diferentes? E se, por exemplo, analisássemos a construção inteira de um episódio?

Uma outra atividade possível de ser trabalhada seria, a partir desse episódio inteiro, conferir cada região apresentada somente a partir de imagens em *frames*, procurando entender como a construção do cenário influencia desde o estilo de vida dos personagens até sua movimentação no espaço narrativo. Ou então, realizar colagens sobre as impressões de cada participante sobre determinadas cenas, conectando mais uma vez a experiência do encontro entre as imagens e os espectadores.

Game of Thrones também pode unir as áreas de ensino em um trabalho disciplinar: na disciplina de história, os alunos poderiam pesquisar os fatos da história mundial que inspiraram alguns dos eventos da série, ou até mesmo pensar em novos rumos para o fim da série se ela acontecesse em um período diferente da idade média. Na disciplina de português, talvez fosse interessante observar como uma língua “artificial” (*conlang*) foi criada e fez tanto sucesso que agora está disponível em aplicativos de línguas para ser aprendida, ou então analisar as diferenças regionais pelo sotaque dos personagens. Ao pesquisar no *Google*, encontrei uma notícia⁶¹ no qual um professor de Biologia utilizou GoT para ensinar o

⁶¹ Disponível em: <https://blogdoenem.com.br/genetica-e-game-of-thrones-aprenda-sobre-dominancia-completa-biologia-enem/>.

conteúdo de genética para os alunos, trazendo um árvore genealógica e analisando qual herdeiro realmente teria direito ao trono.

No mundo da moda, GoT também provocou impactos⁶². Para os estudantes de moda, verificar esses impactos dos figurinos da série na criação de coleções de marcas mundialmente conhecidas como Dolce & Gabbana e Valentino também poderia ser interessante.

Com relação ao uso da linguagem de séries no ensino de Geografia, neste trabalho alguns seriados foram citados brevemente como sugestão para abordar outros contextos geográficos: *Black Mirror*, *Vikings*, *Narcos*, *Downton Abbey* e *Prison Break*.

Na era tecnológica que vivemos, é natural que o poder das tecnologias sobre nós seja um forte tema de discussão. Na série da Netflix produzida por Charlie Brooker, *Black Mirror*, a sociedade moderna é vista de uma ótica catastrófica por ter sido dominada pelas novas tecnologias. O que fica quando você desliga o seu celular/seu computador/seu *tablet*? Apenas uma tela preta, na qual você vê o seu próprio reflexo. O que é mais interessante (e talvez mais assustador) é que, por conta da globalização e do constante avanço das tecnologias em nosso mundo, muitos espectadores acreditam que a série apresenta futuros alternativos e não uma total ficção. Diante dessas considerações, pode ser curioso trazer esses debates para a sala de aula, como uma forma de se aproximar de uma geração conectada 24 horas por dia.

Voltando à era medieval, *Vikings* é um seriado inspirado na história do guerreiro nórdico Ragnar Lothbrok. Assim como GoT, a questão da disputa de territórios é passível de ser abordada, pelo fato de a série mostrar as conquistas e derrotas de terras do povo viking. Além desse fator, a história de *Vikings* ser baseada em fatos da nossa história medieval, pode contribuir para o aprendizado dos espectadores com relação à mitologia nórdica (algo muito presente durante os episódios), invasões feitas pelos Vikings em países europeus e as relações e acordos estabelecidos entre os cristãos e os “bárbaros”.

Narcos, também produzida pela Netflix, trata da história do famoso líder do tráfico colombiano Pablo Escobar. Nesse seriado, a divisão dos territórios é apresentada a partir da ótica do mundo do tráfico, evidenciando a sua influência econômica nacional. Mostra as rotas da droga cocaína até outros países que a importam, uma cartografia que nos faz pensar sobre como muitas vezes nos esquecemos da existência desse comércio.

⁶² Uma matéria faz uma pequena análise sobre como marcas de roupa se inspiraram nos figurinos de *Game of Thrones* para pensar em novas coleções. Disponível em: <https://www.revistaloficial.com.br/cultura/como-quot-game-of-thrones-quot-impacto-sobre-moda>.

Voltando no tempo, a série britânica *Downton Abbey* conta a história do cotidiano de uma família aristocrática inglesa no século XX. Em cada temporada a família deve lidar com mudanças globais em relação às novas invenções e novos padrões culturais: a criação do rádio e do telefone; a hierarquia existente entre os criados e a família. É interessante como os produtores da série colocam personagens femininas em relevância (não somente as condessas, mas também as empregadas), mostrando como depõem o padrão da época.

Em um contexto no qual o território da série é limitado a espaços de uma penitenciária, *Prison Break* fala da história de dois irmãos: um que foi preso injustamente e cumprirá pena de morte, e o outro que é preso propositalmente para libertar o irmão com uma fuga da prisão. A trama mostra como mesmo em um pequeno território existem disputas de poderes entre gangues da prisão. O curioso é que o personagem que entra na prisão com intenção de libertar o irmão entra com uma tatuagem que cobre as suas costas inteira, e na verdade é um mapa da prisão cartografado de uma maneira totalmente diferente.

Após essas considerações, podemos perceber que existem várias abordagens para se fazer com a linguagem das séries, e essas citadas acima são apenas algumas pistas para contribuir com a educação geográfica.

REFERÊNCIAS

Referências Bibliográficas

ANAZ, Silvio Antonio Luiz *et al.* Noções do Imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, v. 3, n. 1, 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/nexi/article/view/16760>>. Acesso em: 22 abr 2018.

BACHELARD, Gaston. **Poética do devaneio**. Martins Fontes, 1996.

BARBOSA, Jorge Luiz. A Arte de Representar como reconhecimento do Mundo: o Espaço Geográfico, o Cinema e o Imaginário Social. **GEOgraphia**. Ano. II – n° 3; Niterói: UFF, Instituto de Geociências, Programa de Pós-Graduação em Geografia, 1999. Disponível em: <<http://www.geographia.uff.br/index.php/geographia/article/view/30>>. Acesso em: 22 abr 2018.

_____. Geografia e cinema: em busca de aproximações e do inesperado. In: CARLOS, Ana Fani Alessandro (org). **A Geografia na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2004. p. 109-131.

BARROS, R. B; KASTRUP, V. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. (Org.) **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre, RS: Sulina, 2014. p. 52-74.

BERNIS, Jeanne. A imaginação. **Do sensualismo epicurista à psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

BRAGA, Maria Helena; DA COSTA, Vaz. Cinema e construção cultural do espaço geográfico. **Rebeca-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, v. 2, n. 1, 2013.

CONLEY, Tom. **Cartographic cinema**. University of Minnesota Press: 2007.

CORREA, Roberto Lobato e Rosendahl (Org.). **Paisagem, Tempo e cultura**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Tradução Renée Eve Levié. - 3ª ed. - Rio de Janeiro: Difel, 2004.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015. Tradução de Pérola de Carvalho. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=g00tDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=eco+os+limites+da+interpreta%C3%A7%C3%A3o&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjy-vHJvNHbAhWBkJAKHYDUBwoQuwUIKzAA#v=onepage&q&f=false>> . Acesso em: 15 abr 2018.

FIORAVANTE, Karina Eugenia; FERREIRA, Lohanne Fernanda Gonçalves. ENSINO DE GEOGRAFIA E CINEMA: perspectivas teóricas, metodológicas e temáticas. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 6, n. 12, p. 209-233, 2016.

GIRARDI, Gisele; OLIVEIRA JR, Wenceslao M. “Diferentes linguagens no ensino de geografia”. ENPEG, 2011: 01-08. Disponível em: <<https://poesionline.files.wordpress.com/2015/02/oliveirajrgirardi-20111.pdf>>. Acesso em: 25 abr 2018.

HIERNAUX, Daniel; LINDÓN, Alicia. **Geografias de lo imaginário**. México: Anthropos Editorial, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009a.

JOLIVEAU, Thierry. Connecting real and imaginary places through geospatial technologies: Examples from set-jetting and art-oriented tourism; **The Cartographic Journal** 46.1, 2009. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1179/000870409X415570>>. Acesso em: 20 abr 2018.

KELLNER, Douglas; SHARE, Jeff. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação & Sociedade Campinas**, vol. 29, n. 104 – Especial, out. 2008. p. 687-715. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87314209004>> . Acesso em: 13 maio 2018.

KESKE, Humberto Ivan. Um outro mundo é possível: Castoriadis e Eco na construção do imaginário. **Sessões do Imaginário**. Porto Alegre; n° 10, nov 2003 FAMESCOS/PUCRS. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/792/8984>>. Acesso em: 23 abr 2018.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço: uma nova política de espacialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008. Tradução de: Hilda Pareto Maciel, Rogério Haesbert.

NEVES, Alexandre Aldo. Geografias de cinema: do espaço geográfico ao espaço fílmico. **Entre-Lugar**. ano 1, n. 1, p. 133-156, 2010. Disponível em file:///C:/Users/09621129923/Downloads/617-1464-1-PB%20(1).pdf>. Acesso em: 23 abr 2018.

OLIVEIRA JR, Wenceslao M. **O que seriam as geografias de cinema**. T x T-A tela e o texto, UFMG, Belo Horizonte 2, 2005. Disponível em: <<file:///C:/Users/Sony/Downloads/8276-27124-1-PB.pdf>>. Acesso em: 25 abr 2018.

_____. A educação visual dos mapas. **Revista Geográfica de América Central**. Costa Rica: EGAL, II semestre, 2011. p. 1-20. Disponível em: <<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/geografica/article/view/2613/2496>>. Acesso em: 15 abr 2018.

_____. Agências da imagem. Uma entrevista com o Professor Wenceslao Machado de Oliveira Junior. [Entrevista concedida em 08 de maio de 2016]. **Revista PerCursos**. Florianópolis, v. 17, n.33, p. 162 – 175, jan./abr. 2016. Entrevistador: Marcelo Róbson Téó. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/percursos/article/view/1984724617332016162/pdf_51>. Acesso em: 10 abr 2018

ORUETA, Augustín Gámir; VALDÉS, Carlos Manuel. Cinema and Geography: Geographic Space, Landscape and Territory in the film industry. **Enero**, 2009. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/33400238_Cinema_and_Geography_Geographic_Space_Landscape_and_Territory_in_the_Film_Industry>. Acesso em: 22 abr 2018.

PASSOS, E.; BARROS, R. B. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. (Org.) **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre, RS: Sulina, 2014. p. 17-31.

PAVIANI, Neires Maria Soratelli; FONTANA, Niura Maria. Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência. *Conjectura: Filosofia e Educação*. v. 14, n. 2 maio/ago, 2009. p. 77-87. Disponível em: < <http://ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/16/15>>. Acesso em: 20 maio 2018.

REVISTA Famecos. **O imaginário é uma realidade**. Porto Alegre, n° 15; agosto 2001. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395>>. Acesso em: 22 abr 2018.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. Tradução de Tomás Rosa Bueno. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. 2. Reimpr; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. Disponível em: <http://files.leadt-ufal.webnode.com.br/200000026-4d5134e4ca/Milton_Santos_A_Natureza_do_Espaco.pdf>. Acesso em: 25 abr 2018

SANTOS, Rita de Cássia Evangelista; CHIAPETTI, Rita Jaqueline Nogueira. Uma investigação sobre o uso das diversas linguagens no ensino de Geografia: uma interface teoria e prática. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 15, n. 3, p. 167-184, 2011.

SANTOS, Rosselvelt José; DA COSTA, Cláudia Lúcia; KINN, Marli Graniel. Ensino de geografia e novas linguagens. **Coleção Explorando o Ensino: Geografia - Ensino fundamental**, vol. 22, cap. 2, 2010. p. 43-58

VIEIRA, Daniel de Souza Leão. Paisagem e imaginário: contribuições teóricas para uma história cultural do olhar. **Revista de História e Estudos culturais**, v. 3, n. 3, p. 1-14, 2006. Disponível em: < <http://www.revistafenix.pro.br/PDF8/DOSSIE-ARTIGO7-Daniel.Souza.Leao.Vieira.pdf>>. Acesso em: 15 abr 2018.

WIKI Game Of Thrones BR. Página principal, 2012. Disponível em: <http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/P%C3%A1gina_principal>. Acesso em: 12 maio 2018.

YOUNG, Skip Dine. **A psicologia vai ao cinema: o impacto psicológico da sétima arte em nossa vida e na sociedade moderna**. São Paulo: Cultrix, 2014.

Notícias:

BARIFOUSE, Rafael. **Como turistas viraram uma ameaça à cidade de 'Game of Thrones'**. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-40759936>>. Acesso em: 26 abr 2018.

MOTA, Renato. **Brasileiros passam 36% do tempo assistindo vídeos em serviços como Netflix**. Disponível em: <<http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2015/09/13/brasileiros-passam-36-do-tempo-assistindo-videos-em-servicos-como-netflix/>>. Acesso em: 25 maio 2018.

Filmografia:

GAME of Thrones. David Benioff, D. B. Weiss. EUA. HBO. [2010?]. Disponível no suporte do canal HBO para assinantes. Ano de exibição da primeira temporada: 2011.

YOUTUBE. [Abertura Game of Thrones]. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dtD314Nyj78&t=33s>>>. Acesso em: 7 mar 2018. Postado por: Rafa Jansen.

YOUTUBE. [Game of Thrones - Interview with George R. R. Martin]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MdSPFJcxCNM&t=15s>>. Acesso em: 4 maio 2018. Postado por: VHSfx.

YOUTUBE. [João Moreira Salles (informação x experiência)]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J6cjVR_tTxc&t=166s>. Acesso em: 29 abr 2018.

ANEXOS

ANEXO 1 – Material utilizado nas oficinas

AS GEOGRAFIAS DAS TERRAS IMAGINARIAS DO FERRO E FOGO

| STARK | TARGARYEN | LANNISTER | BARATHEON | GREYJOY | ARRYN | TULLY |
|---|---------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| | | | | | | |
| Winterfell "O inverno está chegando" | Dragon Stone "Fogo e sangue" | Casterly Rock "Ouça-me rugir" | King's Landing "Nossa é a fúria" | Pyke "Nós não semeamos" | The Gyrise "Tão alto como a honra" | Riverrun "Família, dever, honra" |

PERSONAGENS PRINCIPAIS NOS EPISÓDIOS ASSISTIDOS

| | | | |
|------------------|--------------------------|--------------------|-----------|
| Tywin Lannister | Breene de Tarth | Jon snow | Gendry |
| Tyrion Lannister | Arya Stark | Mance Rayder | Sor Davos |
| Cersei Lannister | The Hound/Sandor Clegane | Daenerys Targaryen | |
| Jaime Lannister | Catelyn Stark | Stannis Baratheon | |
| | | Melisandre | |

