

LINHAS

núcleo de estudos sobre narrativas e medievalismos

# MEDIEVALISMOS

em olhares e construções narrativas

Volume 1

Orgs.

Maria Eugênia Bertarelli

Renan Marques Birro

João Batista da Silva Porto Júnior



**MEDIEVALISMOS EM  
OLHARES E CONSTRUÇÕES  
NARRATIVAS**

**VOLUME 1**



# Medievalismos em olhares e construções narrativas

*Volume 1*

ORGANIZADORES

MARIA EUGÊNIA *BERTARELLI*

RENAN MARQUES *BIRRO*

JOÃO BATISTA DA SILVA *PORTO JÚNIOR*

EDITORA ITACAÚNAS  
ANANINDEUA-PA, 2021

Editora Itacaiúnas  
Rua Dois de Junho 11, Sala 33  
Águas Brancas, Ananindeua - Pará, Brasil  
contato@editoraitacaiunas.com.br  
(81) 98216-1196

Design por Renan M. Birro  
© Linhas - Núcleo de Estudos sobre Narrativas e Medievalismos  
(UFRRJ)

Todos os direitos reservados

© Design da capa por Marcelo Santiago Berriel  
Imagem da capa extraída do Pixabay

Primeira edição, 2021  
Circulação em formato Ebook

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
B536m

Medievalismos em olhares e construções narrativas - volume 1 / Maria Eugênia Bertarelli, Renan Marques Birro, João Batista da Silva Porto Júnior. - Ananindeua, PA: Editora Itacaiúnas, 2021).

136p.: 14,8 x 21cm

ISBN: 978-65-89910-49-7

1. História Medieval. 2. Medievalismo. 3. Narrativas. I. Birro, Renan Marques. II. Bertarelli, Maria Eugênia. III. Porto Júnior, João Batista da Silva.

Disponível em [linhas-ufrrj.org](http://linhas-ufrrj.org)

CDD: 940

CDU: 94

# Sumário

Apresentação, vii

Renan Marques *Birro*

01. *Historical Reenactment & Living History* ou *Recriação Histórica & História Viva*: Breves apontamentos teóricos sobre estas expressões socioculturais do medievalismo, 1

João Batista da Silva *Porto Júnior*

02. Narrativas sobre a peste negra na Idade Média em livros didáticos de História da rede estadual de ensino no Pará (2019-2020), 15

Geraldo Magella de *Menezes Neto*

03. Sobre cavaleiros, castelos e o cultivo da consciência histórica: “*Monty Python - Em busca do cálice sagrado*” como proposta pedagógica para o ensino do Medievo Ocidental em sala de aula, 31

Alexandre Luiz da *Silva* e Luiz Carlos *Santos*

04. Neomedievalismo político no Brasil contemporâneo, 47

Luiz Felipe Anchieta *Guerra*

05. A Idade das Mídias: o uso do entretenimento como ferramenta educacional, 65

Daniel Henrique O. de *Alcântara* e Emanuel A. da *Silva*

06. Medievalismo e literatura: a morte do paganismo em *The Broken Sword* (1954) de Poul Anderson, 77

Rodrigo *Kmieciak*

07. Um laboratório de encastelamento: o senhor e o domínio no *game Stronghold* (2001-2016), 91

Felipe Augusto *Ribeiro*

08. Marginalidades em tempos de pandemia – extrema direita no Brasil e seus neomedievalismos, 109

Suelen Geози *Ferreira*

.....

# APRESENTAÇÃO

.....

“Deus vult” na boca da extrema-direita, “feudalismo fiscal” na reforma tributária brasileira e “motel medieval à venda” no Rio Grande do Sul: estes são alguns exemplos do que é possível encontrar de mais recente ao fazer uma busca por notícias aparentemente relacionadas ao medieval na Internet. Além deles, podemos recobrar facilmente os filmes e séries de grande sucesso nas plataformas de *streaming*, ou muitos livros na lista dos mais vendidos, assim como a quantidade quase infindável de *games* que procuraram inspiração no período que conhecemos como “idade média”.

A rigor, se considerarmos o interesse popular, o medieval está na ordem do dia, sendo constantemente recobrado, reapropriado e ressignificado por diferentes agentes em diferentes espaços. Similarmente, os propósitos flutuam de caso a caso, seja de maneira arbitrária, seja ao acompanhar e naturalizar tendências socioculturais que formatam moldes plásticos ao período e

a tudo aquilo que se encaixa no generoso termo “medieval”. Diante do quadro descrito, não parece surpreendente o crescimento de estudos ligados ao campo do medievalismo no Brasil e no mundo a partir de suas diferentes acepções (*médiévalité, medievalism, neomedievalismo, Mittelalterrezeption*).

Em grande medida, a obra que temos aqui manifesta abertamente a fluidez das manifestações contemporâneas sobre a idade média. Neste sentido, o *Linhas – Núcleo de estudos sobre narrativas e medievalismos* pretende corroborar na construção de um ambiente crítico e aberto para as diferentes formas de apropriação e ressignificação do passado medieval. Por conseguinte, temos atuado com afincamento na promoção de eventos, como o 3º *Simpósio Medievalismos em Olhares e Construções Narrativas*, realizado em formato digital no final de 2020.

De maneira complementar, celebramos os dossiês organizados nos últimos dois anos em periódicos de destaque no país, outro empenho coletivo que reuniu colegas do Brasil e do exterior<sup>1</sup>. Assim, na esteira desses esforços, a presente obra figura como mais um passo do *Linhas* na consolidação dos estudos relativos ao medievalismo no país. A distribuição formativa e geográfica dos autores, que se encontram em diferentes estágios de formação e provém de diferentes partes do país, celebra também uma preocupação fundamental: não pretendemos reclamar qualquer espécie de pioneirismo, posto que, ao fazê-lo, propiciaríamos a

---

1 Cf. *Neomedievalismo em Países Sem Medievo: Idade Média na América*, organizado por Clínio de Oliveira Amaral (UFRRJ), Maria Eugênia Bertarelli (UNIGRANRIO) e Nadia Alstchul (University of Glasgow) e publicado na revista *Signum* (Associação Brasileira de Estudos Medievais, 2021). Além dele, destacamos também *Medievalismo(s), neomedievalismo e recepção da Idade Média em períodos pós-medievais*, organizado por Lukas Gabriel Grzybowski (UEL) e Nadia Alstchul (University of Glasgow) e publicado na revista *Antíteses* (Universidade de Londrina, 2020).

crystalização e possivelmente a esterilização do campo, agindo ao arrepio da plasticidade que lhe é cara.

Ao avançar para o primeiro texto disponível neste volume, intitulado *Historical Reenactment & Living History ou Recriação Histórica & História Viva: Breves apontamentos teóricos sobre estas expressões socioculturais do medievalismo*, o(a) leitor(a) tem à disposição um rico debate teórico sobre algo uma faceta do medievalismo muito atrativa para o público ordinário: como interpretar e lidar com encenações de batalhas históricas ou tentativas de viver como as pessoas da idade média viviam? Além disso, como os intelectuais conceituam esses fenômenos?

O capítulo seguinte, de Geraldo Magella de Menezes Neto, propõe um estudo de caso sobre como o tópico “Peste Negra” foi ensinado na rede pública de educação do Estado do Pará (2019-2020). Para tanto, o autor analisou diferentes livros didáticos, ponderando sobre seus potenciais e lacunas. Ademais, ele também ofereceu algumas possibilidades de trabalho a partir do material observado.

Ato contínuo, em *Sobre cavaleiros, castelos e o cultivo da consciência histórica: “Monty Python - Em busca do cálice sagrado” como proposta pedagógica para o ensino do Medievo Ocidental em sala de aula*, Alexandre Luiz da Silva e Luiz Carlos Santos partem da produção cinematográfica e de seu uso em sala de aula para pensar no exercício docente. Os autores não propõem uma “fórmula” mágica, mas sugestões que podem ajudar a estimular os(as) educandos(as) a ponderar sobre as formas de representação do passado nos filmes.

Doutra feita, Luiz Felipe Anchieta Guerra avançou por uma seara distinta em *Neomedievalismo político no Brasil contemporâneo*. Como o título alude, este texto proporciona uma leitura sobre como o conturbado cenário político nacional se mostrou propício para a reapropriação de um ideário neomedieval, que se faz sentir em expressões, ideias e imagens.

Ainda sobre a dimensão midiática, *A Idade das Mídias: o uso do entretenimento como ferramenta educacional* desafia os(as) leitores(as) a repensar as práticas de ensino a partir de diferentes meios multimidiáticos que recobram a idade média (filmes, séries, quadrinhos, novelas, livros, jogos virtuais ou RPGs de mesa). Dito isso, o medievalismo pode servir como uma “porta de entrada” para um conhecimento mais profundo e crítico do passado medieval, assim como de suas construções através do tempo.

Em um horizonte similar, porém circunscrito a um estudo de caso, Rodrigo Kmiecik dedicou sua atenção para o debate entre medievalismo e literatura na obra *The Broken Sword* (1954) de Poul Anderson. A partir disso, Kmiecik ofereceu um apreço particular para o debate entre o paganismo e o cristianismo neste trabalho, tal como da presença de elementos mitológicos como um dos eixos de discussão.

Ao pensar sobre o neomedievalismo na série de *games Stronghold* (2001-2016), Felipe Augusto Ribeiro identificou um uso plástico e pouco compromissado com a fidedignidade histórica. Curiosamente, tal manifestação é um reflexo da própria definição de neomedievalismo: um bricabraque de elementos pseudomedievais. Seja como for, o autor considerou que a ferramenta tem um potencial pedagógico relevante para discutir diferentes aspectos do feudalismo, do senhorio e do domínio enquanto unidade social “total”.

Por fim, na última contribuição da obra, Suelen Geози Ferreira estipulou uma interessante crítica sobre o neomedievalismo da extrema-direita brasileira e seus impactos sobre aqueles que se encontram nas periferias sociais, econômicas e sociais durante o advento da pandemia do novo coronavírus.

Considerando a amplitude temática aqui sumarizada, temos a esperança que os textos deste volume sirvam de estímulo para que esse movimento historiográfico tenha vida longa e ciclos

de renovação periódica, uma vez que precisamos de ponderações que fujam dos lugares-comuns estabelecidos por colegas de ultramar. Diante das evocações deliberadas, ingênuas ou intencionais da “idade média” no Brasil, em parte expostas na abertura desta apresentação, fica explícita a necessidade urgente de produções intelectuais que reflitam sobre as reapropriações do medievo no âmbito nacional, regional e local.

Os organizadores



# 01

.....  
*Historical Reenactment & Living History*  
ou *Recriação Histórica & História Viva*:  
Breves apontamentos teóricos sobre  
estas expressões socioculturais do  
medievalismo  
.....

João Batista da Silva Porto Júnior<sup>1</sup>

O *Historical Reenactment* e o *Living History*, quando associados ao tradicional recorte temporal da Idade Média, podem ser considerados como proeminentes expressões socioculturais do medievalismo. Apesar de praticados há muito tempo, foi a partir do final do século passado e início do novo milênio, que esses movimentos se popularizam e ganharam notoriedade, comprovando o fascínio que ainda hoje a Idade média exerce sobre o imaginário popular. Apesar da ênfase passadista e nostálgica, a célere propagação do *Historical Reenactment*, e do *Living History* está, paradoxalmente, relacionada a um conjunto de fatores contempo-

---

1 Doutor em Arquitetura pelo Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal Fluminense. Email: jbporto@gmail.com

râneos por excelência, como o desenvolvimento da internet, amplificação dos meios de comunicação de massa e a facilidade de deslocamento, tanto de pessoas, quanto de objetos.

A “*Recriação Histórica*” ou “*Reconstituição Histórica*”, ou “*Reconstrução Histórica*” ou ainda “*Reencenação Histórica*”, do inglês “*Historical Reenactment*” ou “*Historical Re-enactment*”, em italiano “*Rievocazione Storica*”, em francês “*Reconstitution Historique*” e em espanhol “*Recreación Histórica*”, pode ser resumida como uma prática educativa lúdica, que tem por objetivo recriar peças/elementos artísticos e/ou alguns aspectos socioculturais de um determinado período ou evento, formulando um conceito dinâmico de pesquisa histórica. O processo recria ou reconstrói rigorosamente, os diversos aspetos de um período, representando esse recorte temporal com a maior fidelidade possível. Como uma prática sociocultural e também didático-pedagógica, consegue concentrar diversos tipos de experiências e/ou simulações de representações históricas, como uma forma empírica de ensino-aprendizado.

No entanto, a tradução para língua portuguesa gerou muitos problemas e ainda provoca discordâncias, pois apesar do termo recriacionismo ser o mais usual, esse neologismo foi indevidamente apropriado por outras práticas, desviando-se completamente das suas referências originais. O conceito de recriação histórica rapidamente corrompeu-se e passou a ser utilizado como mera propaganda para qualquer festa ou evento, em que as referências históricas passam longe, quando passam. Em Portugal, país onde o termo começou a se vulgarizar, as inúmeras feiras e mercados medievais, rapidamente se apropriaram do título de “*recriação histórica*” apesar da carência de rigor histórico na maioria delas. Inúmeros lusitanos, sejam eles, historiadores, arqueólogos e até mesmo recriacionistas, criticam esses eventos medievais, que na sua esmagadora maioria, são destinados a fazer negócio, atrair turistas e não recriam nada.

Dos trajes historicamente incorretos ou com materiais inapropriados aos graves erros fatuais, a maioria das chamadas “recriações” em Portugal perderam muito do caráter histórico/arqueológico, fundamental a significância original. Atualmente, o termo em língua portuguesa está envolto em contradições e os usos indevidos contaminaram a ideia de uma recriação histórica ao associá-la a qualquer divertimento fantasioso sem nenhum critério. Ademais, existem outros problemas semânticos associados ao “recriacionismo”, diante da impossibilidade de se recriar todos os aspectos de um determinado período. Em virtude de todas essas contradições, para evitar comparações inconvenientes e más interpretações, dar-se-á então, preferência pelo uso do termo consolidado em inglês “*historical reenactment*” para a prática com fundamento histórico e “*reenactor*” para o praticante cuidadoso. Ainda que os termos: recriação, reconstituição, reconstrução e reencenação, possam continuar acompanhando o conceito.

Antes do *historical reenactment* se vulgarizar, o filósofo Robin George Collingwood (1889–1943) afirma que todo historiador deveria reencenar o passado na sua mente. No seu livro “*The Idea of History*” (1946) ele indica o *reenactment* como uma atividade, exclusivamente, intelectual. No entanto, sua complexa e controversa ideia de aproximação com um fato ou com uma forma de pensar e agir do passado a partir de uma reencenação mental, ajuda a compreender também a concepção do *Historical Reenactment*. Conquanto, na prática, ambos buscam reencenar um fato histórico para compreendê-lo melhor, [re]experimentá-lo, recriando detalhadamente todo o processo, etapa por etapa. O *historical reenactment* permite aos seus praticantes a experiência lúdica de vagarem pela história de um modo diferenciado, revivendo e experimentando fisicamente alguns aspectos do período reencenado.

Um dos principais trabalhos acadêmicos sobre o tema abrolhou do outro lado do mundo, em uma pesquisa organizada

pelos historiadores australianos Iain McCalman & Paul A. Pickering, com a estreita colaboração de Vanessa Agnew e Jonathan Lamb. O resultado foi uma generosa conjunção de artigos científicos intitulada “*Historical Reenactment: From Realism to the Affective Turn*” (2010). O Título do livro parece brincar com os estudos da “teoria dos afetos” desenvolvida por Spinoza (1632-1677) e posteriormente elaborada pelos filósofos Gilles Deleuze (1925-1995) & Félix Guattari (1930-1992), sobre a potência afetiva e a conspiração dos afetos, estimulando o movimento que no início do novo milênio ficou – propagandisticamente – conhecido como “*Affective Turn*”.

O título se justifica, pois segundo a teoria de Spinoza, desenvolvida no seu tratado sobre “*Ética*” (2009), o poder – ou a potência – da mente para pensar deveria ser idêntico ao poder – ou a potência – do corpo para agir e, nesse caso, o *Historical Reenactment* se expressa principalmente pelo poder – ou potência – da ação. Ainda para esse filósofo, quanto maior o nosso afeto, maior o nosso poder de agir e os afetos também podem ser ações – determinados por causas internas ou paixões. A noção de afeto abrange a dualidade mente e corpo, enquanto a teoria ou perspectiva dos afetos conjectura o esforço constante de transformar paixões em ações. Contudo, não cabe ao escopo desse conciso artigo se aprofundar nessa teoria ou perspectiva, preconizada pelo movimento teórico hodierno denominado de virada afetiva, apenas ressaltar que Iain McCalman & Paul A. Pickering entre outros autores, perceberam a crescente relação de afetividade dos praticantes de *Historical Reenactment*, pois a maioria deles atuam pelo afeto, engajados pelas paixões e sentimentos.

Para os autores australianos esses “*reenactors*”, também ouviram e adimpliram ao apelo do historiador marxista britânico Raphael Samuel (1934–1996): “*objects must be seen and felt and touched if they are not to remain inanimate [...] events should be re-enacted in such a*

*may as to convey the lived experience of the past*” (apud MACCALMAN & PICKERING, 2010, p. 03). De fato, parece ser exatamente isso, a partir de profundos estudos historiográficos e arqueológicos, buscando um novo entendimento do passado, o *reenactment* rompe com as abordagens tradicionais, recriando objetos e revivendo eventos com maior autenticidade possível aos padrões da época escolhida.

O livro aborda a popularização da reencenação dos eventos históricos, como uma fuga da monotonia cotidiana e apresentam uma crítica contundente acerca da relação de afetividade com o passado com finalidade comercial: “*Sites of historical tourism – public and commercial – are intrinsically concerned with creating an affective relationship with the past because of the very fact that this past is objectified for the visitors*” (ibidem, p. 08). Diversas vezes denunciam o crescente processo de fetichização do passado e “*the uneasy relationship between realism, authenticity and affect*” (ibidem, p.09), quando o *reenactment* acaba se tornando um mero espetáculo de improvisação que talvez possua mais relação com o entretenimento do que com a pedagogia.

A maioria dos ensaios reunidos no livro abordam essa forte conexão emocional dos participantes com a história representada (ibidem, p. 59), ou as polêmicas políticas e ideológicas de algumas reencenações históricas. No começo do ensaio assinado pelo historiador John Brewer, intitulado “*Reenactment and Neo-Realism*”, em evidente tom satírico, o autor critica a enorme diversidade de eventos de *historical reenactment* existentes atualmente: “*Reenactment, as of sexually transmitted disease, that there is a lot more of it about nowadays*” (apud MACCALMAN & PICKERING, 2010, p.79). Segundo ele, o *reenactment* já existe há cerca de duzentos anos, mas somente agora começou a atrair a atenção dos pesquisadores.

*In fact recent academic concern with reenactment is rather more specific. It seems to me to be part of an anxiety about the proliferating interest in the*

*past, from which its natural custodians – professional historians – have largely been excluded” (ibidem, p 79).*

A professora da Universidade de Michigan e colaboradora da obra supracitada, Vanessa Agnew, concorda com John Brewer e reitera: *“While reenactment was long considered a marginal cultural phenomenon and ignored by academic historians, the past five years have reversed this trend”* (AGNEW, 2007, p.299). Em um dos seus textos mais famosos *“What Is Reenactment?”* (2004), a historiadora destaca não apenas a quantidade, mas também a rápida disseminação do movimento pelo mundo. *“Perhaps symptomatic of a broader public interest in history, reenactment has gained urgency in the West during the past decade”* (ibidem, p. 328). Seu texto afirma, de forma preocupante, que com seus espetáculos excitantes e narrativas simples e diretas, o *“Reenactment apparently fulfills the failed promise of academic history”* (ibidem, p. 330), mas concluiu com algumas recomendações importantes.

*As a vehicle for historical inquiry, broad interpretative questions are the very ones that reenactment must pose by inquiring into the ethics and politics of historical representation. Rather than eclipsing the past with its own theatricality, reenactment ought to make visible the ways in which events were imbued with meanings and investigate whose interests were served by those meanings. Reenactment’s central epistemological claim that experience furthers historical understanding is clearly problematic: body-based testimony tells us more about the present self than the collective past. Yet, reenactment is a cultural phenomenon that cannot be overlooked. Its broad appeal, its implicit charge to democratize historical knowledge, and its capacity to find new and inventive modes of historical representation suggest that it also has a contribution to make to academic historiography* (ibidem, p 335).

O *historical reenactment* continua sendo um fenômeno popular de difícil definição, pois abarca uma grande quantidade e variedade de atividades. Algumas vezes, ambiciona preencher al-

gumas lacunas que os livros de história por si só não conseguem e, quando bem executados, desempenham um papel importante nas pesquisas empíricas acerca das técnicas produtivas antigas, assim como de algumas práticas socioculturais, cultivando um número cada vez maior de admiradores e adeptos. Não obstante, muitos pesquisadores e teóricos demonstram preocupação com o simbolismo político-ideológico de algumas representações e alertam para o perigo do nefasto fervor nacionalista que podem despertar. Pois nunca é demasiadamente tarde para lembrar como a Idade Média foi [des]apropriada e deformada pelo colonialismo, pelo imperialismo e, principalmente, pelo nacionalismo ou ultranacionalismo de teor fascista.

Outro trabalho importante para o entendimento do tema, foi escrito pela professora de História do teatro, performances e teorias de intermídia do *Department of Theatre Arts and Performance Studies* da Universidade Brown nos E.U.A. Rebecca Schneider. “*Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*” (2011). O livro apresenta uma importante análise do *reenactment* como arte performática, quase sempre repleta de engajamento afetivo e algumas vezes praticadas por entusiastas ingênuos. Enquanto a autora demonstra interesse e preocupação pela possibilidade de “*literally touch time through the residue of the gesture or the cross-temporality of the pose*” (ibidem, p. 02).

*‘Reenactment is a term that as entered into increased in late twentieth- and early twenty-first-century art, theatre, and performance circles. The practice of re-playing or re-doing a precedente event, artwork, or act has exploded in performance-base art along the burgeoning of the historical reenactment and ‘living history’ in various history museums, theme parks, and preservation societies. In many ways, reenactment has become the popular and practice-based wing of what has been called the twentieth-century academic ‘memory industry’* (ibidem, p 02).

Ainda na introdução do seu livro, Rebecca Schneider apresenta outra confusão muito frequente entre os termos *historical reenactment* e *living history*. Contudo, antes de tratar deste assunto é preciso abordar os problemas de tradução para língua portuguesa do segundo termo também. Normalmente, traduzido como “História ao Vivo” ou “História Viva”, faz-se imperativo problematizar também essas versões para linguagem lusófona, pois basta analisar a prática do *living history* para compreender que está muito mais relacionada com uma ideia de “viver a história”, ou “vivenciar a história”, ou ainda “história vivida” ou a “história vivenciada”. Talvez as traduções convencionais tenham acompanhado as dos primeiros “*open air museums*” ou “*livings museums*”, traduzidos como “museus vivos”. Contudo, apesar do *living history* ter nascido exatamente desta associação, rapidamente, a prática se desgarrou do contexto, exclusivamente, museológico. Não bastasse a dificuldade de tradução do termo *per se*, os praticantes do “*living history*”, são chamados “*living historians*”, termo sem nenhuma tradução, minimamente, aceitável e/ou inteligível para língua portuguesa. Ou seja, também aqui a preferência pelo estrangeirismo talvez ajude a evitar maiores problemas.

O primeiro a estudar academicamente o *living history* foi o historiador norte americano Jay Anderson, considerado o “pai” do *living history*. O seu livro “*Time machines: The world of Living History*” (1984), foi o primeiro a investigar o movimento que resumi como “*the simulation of life in another time*”, geralmente essa outra época situa-se no passado. Essencialmente é uma intrusão do passado no presente e o seu valor depende do aprofundamento nos estudos e da atenção dispensada as evidências históricas e arqueológicas. Segundo Jay Anderson, os *living historians* buscam três objetivos principais: Primeiramente, Interpretar como as pessoas viviam, em segundo lugar, utilizar o *living history* como uma ferramenta de pesquisa para testar teorias e explorar a cultura

material e, por fim, criar personagens para sua própria realização, baseado em pessoas do passado ou em uma mistura de pessoas históricas (ANDERSON, 1984).

No entanto, esses objetivos indicam como o *living history* pode servir mais aos *living historians* do que aos estudantes ou ao público em geral. Debra A. Reid no prefácio do livro “*The Living History Anthology*” (2019), contesta e afirma:

*Anyone can pursue immersive research for their own enjoyment and to test theories, but true living history occurs when the learning moves beyond personal interest and professional inquiry to public engagement. The best living historians transcend these three goals and add a fourth, engaging the learner in the process, to reach the gold standard (apud KATZ-HYMAN, Martha; JONES, Cliff et alli, 2019, n.p.)*

Apesar de não ser obrigatória a presença de público espectador em atividades de *living history*, para a historiadora, a melhor prática do *living history* pode fortalecer o apoio para a educação em história, pois pode aplicar metodologias educacionais diferenciadas, interpretativas e de programação pública, para entregar interpretações mais instigantes e engajadas para o público. Ou seja, a prática do *living history* também pode servir como um método didático para a divulgação e aprendizagem da História, da cultura, da memória de uma determinada época num dado contexto, com recurso à expressão dramática, sem, no entanto, se tratar de teatro porque não se definem falas ou encenações – *reenactment* – rigorosas.

Mas retornando a Jay Anderson, ele também afirma que apesar de parecer estranho, o que parece atrair o público do *living history* não são as grandes experiências dramáticas, épicas e ameaçadoras, contudo, o cotidiano do passado, a vida tradicional. A busca pelo mundo das pessoas comuns. Anderson afirma ainda que no século XX os estudos da vida tradicional foram

estimulados pela compreensão dos trabalhos da Escola dos Anais, principalmente de Fernand Braudel (1902–1985), Marc Bloch (1886–1944) e a história social francesa. (ANDERSON, 1992, p.457). Desde modo, o surgimento dos primeiros museus abertos ou museus vivos e a própria prática do *living history* está associado ao desenvolvimento das pesquisas sobre o cotidiano. Segundo Anderson, quando esses primeiros museus abertos foram criados nos Estados Unidos e no Canadá, enfatizavam de forma democrática “*the world of ordinary people*”. Eles se tornaram museus vivos da história do homem qualquer, construídos com a premissa que a vida tradicional da região é historicamente significativa e a cultura material deve ser coletada, preservada, estudada e, especialmente, interpretada (ibidem, p.459).

A ação do *living history* consiste na reprodução de costumes e práticas antigas. Procura-se recriar as vestimentas, o comportamento, os hábitos, a materialidade e o contexto social do período em questão, contudo, não existe encenação, apenas vivência. Ademais, em alguns casos, o *living history* também vem desenvolvendo um novo *modus vivendi* de imersão no passado, conseguindo reproduzir experiências relativamente realistas.

Tanto o *historical reenactment* quanto o *living history* demandam estudos, investigações, experimentações e a aprendizagem das antigas técnicas. Não obstante, apesar de semelhantes em diversos aspectos, essas práticas não são idênticas. A *reenactor*, *living historian*, integrante do grupo musical “*Songleiker*”, fundadora e diretora do grupo “*Trondheim Vikinglag*” e do projeto “*Hands on History*”, Ingrid Galadriel Aune Nilsen (2015), tentou separar essas práticas, indicando algumas peculiaridades.

Segundo ela, o *historical reenactment* é uma atividade performática e teatral, onde um evento específico é recriado em detalhes para recontar uma história. A atividade sempre envolve participantes – ou *reenactors* – os quais podem retratar um perso-

nagem específico do passado ou não, executando atividades adequadas para reencenação. É exigido que os *reenactors* permaneçam nos seus personagens e que atuem de acordo durante toda a reencenação. A atividade sempre possui espectadores. Sempre requer trajes e adereços/ornamentos apropriados, todos os trajes devem ser baseados em fontes históricas e achados arqueológicos. O *historical reenactment* é planejado, roteirizado, ensaiado e dirigido, sendo os roteiros também baseados nos acontecimentos históricos. Possui uma espacialidade – recorte espacial – e uma temporalidade – recorte temporal – bem definidos, com uma clara definição do período que começa e termina.

Normalmente os *reenactments* são realizados nos locais onde os eventos históricos originalmente aconteceram ou uma localização similar a original. Como qualquer história recontada, os *reenactments* são subjetivos e devem ser considerados como uma interpretação dos fatos. Por isso, todo *reenactment* deve ser analisado em relação ao contexto moderno. A chave para autenticidade no *historical reenactment* está, principalmente, na exatidão do roteiro e no desencadeamento das ações.

Quanto ao *living history*, Ingrid Galadriel Aune Nilsen (2015 p. 06) destaca que também se trata de uma atividade performática, mas de nenhum evento histórico específico. Reitera a definição de Jay Anderson, como atividades ordinárias do cotidiano executada de forma detalhada. Sempre envolve participantes, mas esses não representam nenhum personagem histórico específico. Não precisa de uma audiência, mas sempre possui um período predeterminado e requer trajes e adereços/ornamentos apropriados. Assim como no *reenactment* todos os trajes também devem ser baseados nos registros históricos e arqueológicos. As atividades não são roteirizadas, mas improvisadas, produzidas por conhecimentos e habilidades incorporadas. Esses conhecimentos e habilidades são embasados em experiências profissionais e pessoais,

mas, principalmente, nas pesquisas acerca dos fatos históricos e na arqueologia.

O *living-history* é uma atividade em constante construção, definida no tempo e no espaço por um quadro de acontecimentos/fatores externos, como por exemplo: chuva, vento, neve e outros fenômenos atmosféricos. A prática pode acontecer em qualquer lugar, no entanto, atividades de *living history* que visam estimular um sentido de viagem temporal por meio da imersão, devem ser realizadas em ambientes adequados. Elementos modernos, regras e regulamentos restritivos inibem a experiência, diminuindo o potencial de autenticidade, imersividade, didático e científico. Todas as atividades de *living history* também são subjetivas e devem ser considerados como uma interpretação dos fatos. Por isso, todo *living history* deve ser observado/analísado em relação ao contexto moderno. A chave para autenticidade da atividade está na exatidão e verossimilhança dos materiais utilizados (NILSEN, 2015, p. 07-08).

Por fim, tanto o *historical reenactment* quanto o *living history* estão diretamente associados às pesquisas históricas e arqueológicas, algumas vezes flertando com as técnicas e metodologias da arqueologia experimental, apesar de nem sempre produzirem uma experiência arqueológica – nos padrões acadêmico-científico. Amparados também pelo desenvolvimento dos estudos mais recentes de Iconografia Medieval e da designada Antropologia da imagem ou Antropologia visual, para propor uma retomada do passado, buscando evitar anacronismos e mantendo deferência ao recorte temporal escolhido, Suas aproximações didático-pedagógicas, nem sempre são apreciadas pelos acadêmicos mais tradicionalistas, porém, conquistaram inegavelmente o respeito do público no mundo inteiro.

**Referências Bibliográficas.**

AGNEW, Vanessa. Introduction: What Is Reenactment?. *Criticism*, Detroit, v. 46, n. 3, p. 327-339, Summer 2004.

\_\_\_\_\_. History's Affective Turn: Historical Reenactment and Its Work in the Present. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, Londres, v. 11, n. 3, p. 299-312, 3 setembro 2007.

ANDERSON, Jay. Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums. In: LEFFLER, K. Phyllis & BRENT Joseph. *Public History Readings*. Florida: Krieger Publishing Company, 1992.

\_\_\_\_\_. *Time Machines: The World of Living History*. Nashville: American Association for State and Local History, 1984.

COLLINGWOOD, Robin George. *The Idea of History*. Oxford: Clarendon Press, 1946.

KATZ-HYMAN, Martha; JONES, Cliff et alii (org). *The Living History Anthology*. New York: Taylor & Francis Group/The Association for Living History, Farm and Agricultural Museums (ALHFAM), 2019.

DELEUZE, Gilles. *Espinosa: Filosofia Prática*. São Paulo: Escuta, 2002

MACCALMAN, Iain & PICKERING, Paul A. *Historical Reenactment: From Realism to the Affective Turn*. Hampshire: Palgrave Macmillan; 2010.

NILSEN, Ingrid Galadriel Aune. *How to Make a Historical Event Involving Re-enactment Groups*. Bucharest: Mioritics Publishing House, 2015.

SCHNEIDER, Rebecca. *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2011.

SPINOZA, Beneditus de. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.



# 02

.....  
Narrativas sobre a peste negra na  
Idade Média em livros didáticos de  
História da rede estadual de ensino  
no Pará (2019-2020)  
.....

Geraldo Magella de Menezes Neto<sup>1</sup>

A atual pandemia do covid-19, disseminada no Brasil no ano de 2020, nos faz refletir sobre as doenças ao longo do tempo e como o ensino de História pode contribuir para uma discussão crítica sobre a questão. Um tema privilegiado nesse sentido é a epidemia da peste negra na Idade Média.

Em outro estudo, abordamos como a peste negra pode ser trabalhada no ensino de História (MENEZES NETO, 2020). Neste texto, nosso objetivo é analisar as narrativas do tema da

---

1 Doutor em História Social da Amazônia – Universidade Federal do Pará (UFPA); Professor da Rede Municipal de Educação de Belém (SEMEC-Belém); Professor da Rede Estadual de Educação do Pará (SEDUC-PA).  
Email: geraldoneto53@hotmail.com

peste negra nos livros didáticos de História utilizados na rede estadual de ensino do Pará, na cidade de Belém, no ano de 2019 e início de 2020. As questões que irão nortear este trabalho são as seguintes: qual o espaço que este tema ocupa dentro do conteúdo relativo à Idade Média? Como o tema da peste negra é apresentado nos livros didáticos? Quais fontes os livros utilizam para trabalhar este tema? Quais as possibilidades para o professor de História trabalhar o tema da peste negra a partir destes livros didáticos?

### **A Idade Média nos livros didáticos de História**

Os livros didáticos ainda hoje são o principal recurso didático que os professores e alunos da educação básica no Brasil têm acesso em sala de aula na disciplina de História. O governo federal, por meio do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), distribui milhões de livros para as escolas públicas brasileiras, como forma de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Alain Choppin aponta algumas funções essenciais exercidas pelos livros didáticos: função *referencial*, na qual se constitui “o suporte privilegiado dos conteúdos educativos, o depositário dos conhecimentos, técnicas ou habilidades que um grupo social acredita que seja necessário transmitir às novas gerações”; função *instrumental*, na qual “põe em prática métodos de aprendizagem, propõe exercícios ou atividades”, que visam “facilitar a memorização dos conhecimentos, favorecer a aquisição de competências disciplinares ou transversais”; função *ideológica e cultural*, na qual se afirmou como um dos “vetores essenciais da língua, da cultura e dos valores das classes dirigentes”; e função *documental*, cuja observação ou confrontação do conjunto de documentos, sejam textuais ou icônicos, “podem vir a desenvolver o espírito crítico do aluno.” (CHOPPIN, 2004, p. 553, grifos do autor).

Os conteúdos relativos ao período conhecido como Idade

Média estão presentes em livros didáticos brasileiros desde o século XIX. Conforme aponta Elza Nadai, a história inicialmente estudada no país foi a História da Europa Ocidental, apresentada como a verdadeira História da Civilização. Os livros brasileiros eram inspirados em manuais franceses, como os de Seignobos e Malet. (NADAI, 1992/1993, p. 146). Por exemplo, no livro *Lições de história da civilização*, de José Estácio Benevides, de 1902, segundo Itamar Freitas, a chamada “história média”, compreendia o período que “decorre desde a queda do império romano até o décimo quinto século, por ocasião da descoberta da América.” (FREITAS, 2006, p. 161).

Essa abordagem da Idade Média pelos livros didáticos desde então tem sido alvo de críticas de vários pesquisadores. José Rivair Macedo afirma que o que orienta a reprodução do conhecimento relativo à Idade Média europeia nos livros didáticos de ensino fundamental e médio é a “evolução das formas de governo, isto é, o governo temporal dos reinos dos reinos e do império, e o governo espiritual/temporal da Igreja”; a “configuração dos grupos sociais, com particular ênfase das relações de dominação entre senhores feudais e camponeses, ou então na formação e decadência do feudalismo e a germinação do capitalismo moderno.” (MACEDO, 2011, p. 111).

Já Pereira e Giacomoni observam que os livros didáticos ainda veiculam uma imagem da Idade Média a partir da crítica iluminista, ou seja, como uma “Idade das Trevas”, um período de fome, miséria, sem produção de conhecimento, além de generalizar o sistema feudal para todo o período de 1000 anos e em todo o espaço europeu, e de classificar a sociedade medieval segundo a teoria das “três ordens”, constituídas apenas de clero, nobreza e camponeses. (PEREIRA, GIACOMONI, 2008).

Apesar dessa visão negativa sobre a Idade Média nos livros didáticos que predomina nas pesquisas dos medievalistas, enten-

demos que esta fonte pode ser um ponto de partida para trabalhar os conteúdos da História Medieval com os alunos a partir das demandas identificadas pelo professor. Conforme demonstra estudo de Menezes Neto e Maia, que utilizaram entrevistas com professores de História que ministram o conteúdo da Idade Média em escolas do ensino fundamental de Belém do Pará, os docentes tem consciência das limitações dos livros didáticos, contudo, utilizam os livros e, junto com outros recursos didáticos, fazem uma abordagem que discute temas importantes da História Medieval adequados para o contexto escolar. (MENEZES NETO; MAIA, 2017).

### **O tema da peste negra nos livros didáticos**

Considerando a importância dos livros didáticos de História e a veiculação de conteúdos sobre a Idade Média neste material escolar para os alunos do ensino fundamental e médio, neste estudo buscamos investigar como o tema da peste negra aparece dentro dos conteúdos da História Medieval. Para tal, utilizamos como fontes cinco livros didáticos aprovados pelo PNLD para serem utilizados entre os anos 2017 e 2023, voltados para o 6º ano e 7º ano do ensino fundamental e 1º ano do ensino médio. Estes livros foram encontrados em escolas de Belém, como Prof. Nagib Coelho Matni, Profa. Anésia e Ruth Passarinho, sendo utilizados por diversos professores, incluindo o autor deste texto. Segue abaixo a relação dos livros:

**Quadro 01:** Relação de livros didáticos utilizados na pesquisa

<b>Livro</b>	<b>Autores</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Anos para utilização pelo PNL D</b>
<i>Integralis história 7º ano</i>	Maria Aparecida Pontes; Célia Cerqueira; Pedro Santiago	2015	2017-2019
<i>História das cavernas ao terceiro milênio (1º ano - ensino médio)</i>	Patrícia Ramos Braick; Myriam Becho Mota	2016	2018-2020
<i>Conexões com a história (1º ano - ensino médio)</i>	Alexandre Alves; Letícia Fagundes de Oliveira	2016	2018-2020
<i>História.doc, 7º ano</i>	Ronaldo Vainfas et al.	2018	2017-2019
<i>Araribá mais: história (6º ano): manual do professor</i>	Obra coletiva. Editora responsável: Ana Claudia Fernandes	2018	2020-2023

Nos livros didáticos o tema da peste negra aparece dentro da discussão da Idade Média, tanto nos livros destinados ao ensino fundamental quanto o médio, em capítulos como “A Europa feudal”, “A Europa medieval e a civilização islâmica”, “A Baixa Idade Média”. Geralmente aparece associada à um período de crise do período medieval, em tópicos como: “A crise do mundo medieval”, “Crise do sistema feudal”, “A crise do século XIV”. Podemos relacionar essa abordagem com o que diz Marcelo da Silva Murilo, de que, se nos últimos anos a ideia de Idade Média como “Idade das Trevas” foi sendo abandonada nos livros didáticos, por outro lado, acabou sendo substituída por uma “idade das catástrofes múltiplas”, ou seja, a era da obscuridade cedeu lugar à era das falências múltiplas (queda de modelo e de sistema econômico, falência das estruturas sociais e políticas etc.). (MURILO, 2013, p. 131). A peste negra se torna um dos fatores elencados pelos autores como causadores da crise do período na Europa Ocidental.

Há diferenças no espaço que os livros destinam ao tema da peste negra: em três livros ela aparece como tópico específico, com uma página dedicada à questão (ALVES; OLIVEIRA; 2016; FERNANDES, 2018; VAINFAS et al., 2018); já nos outros dois, é abordada de forma resumida em um ou dois parágrafos. (PONTES; CERQUEIRA; SANTIAGO, 2015; BRAICK; MOTA, 2016).

A abordagem da peste negra nos livros segue basicamente uma determinada construção narrativa: primeiro, comenta-se o contexto de crises - climática, econômica e de fomes - na Europa medieval, para então introduzir-se o tema da peste negra; depois, explica-se o que é a peste negra, com referências ao fato dela ter vindo da Ásia; após, destaca-se a mortandade provocada pela doença, atingindo sobretudo os camponeses e o mais pobres, ressaltando a quantidade de um terço de mortos na Europa em mea-

dos do século XIV. Vejamos alguns exemplos abaixo:

*Ao longo do século XIV essa situação [crises econômica e climática] provocou fome e mortes. A subnutrição, aliada às precárias condições de higiene, tornou-se propícia à disseminação de doenças, sobretudo a peste, como ficou conhecida a epidemia de peste bubônica ocorrida entre 1347 e 1350. (PONTES; CERQUEIRA; SANTIAGO, 2015, p. 110).*

*A metade do século XIV marcou o início da série de surtos epidêmicos que, a partir de então, foram recorrentes na Europa durante mais de um século, transformando a peste numa pandemia. Calcula-se que cerca de 20 milhões de pessoas, ou aproximadamente um terço da população europeia, tenham sido vitimadas pela peste. (ALVES; OLIVEIRA; 2016, p. 156).*

*A doença se originou no Oriente e chegou à Europa através dos ratos infectados por uma bactéria, transportados em navios de mercadores genoveses. As pulgas que mordiam esses roedores foram responsáveis pela transmissão da doença para os seres humanos. As causas da peste negra só foram descobertas no século XIX. (VAINFAS et al., 2018, p. 21).*

Nos livros nos quais a peste negra é abordada no espaço de uma página, há um aprofundamento da explicação. Por exemplo, em *Araribá mais: história (6º ano): manual do professor*, o livro descreve de forma mais detalhada como a peste se manifesta no ser humano, o que proporciona ao aluno uma ideia de seus efeitos:

*No primeiro caso [a peste bubônica], o bacilo entra no indivíduo percorrendo suas vias linfáticas até ficar retido nos gânglios do pescoço, sob os braços e nas virilhas, gerando um inchaço muito doloroso chamado bubão. A incubação da doença é rápida e seus sintomas, como manchas escuras na pele, aparecem entre dois a cinco dias após o contágio. (FERNANDES, 2018, p. 229).*

Percebemos nessa forma de descrição e explicação da peste negra na Idade Média a influência de Georges Duby na abordagem que os livros fazem da peste negra na Idade Média. (DUBY,

1999). Suas obras são encontradas na bibliografia de todos os livros didáticos, tendo as maiores menções o livro *Ano 1000, ano 2000: na pista de nossos medos* e *Atlas histórico mundial*. Em *Araribá mais: história (6º ano): manual do professor*, o livro didático traz como texto complementar ao professor que for trabalhar o tema um trecho do livro *Ano 1000, ano 2000*, de Duby. (FERNANDES, 2018, p. 228-229). No capítulo “O medo das epidemias”, que é produzido a partir de um esquema explicativo de perguntas e respostas, Duby escreve de forma simples e direta sobre a peste negra na Europa medieval (DUBY, 1999), se tornando assim uma referência historiográfica importante e acessível, inspirando os autores de livros didáticos na forma de discutir o tema em suas obras.

### **As fontes utilizadas nos livros didáticos no tema da peste negra**

Para abordar o tema da peste negra, os livros didáticos analisados trazem fontes históricas junto aos textos. Estas fontes ora aparecem apenas como ilustrações, ora como elementos de problematização para estimular o aluno a refletir e resolver atividades sobre o tema.

As fontes mais utilizadas são as imagens. Todos os livros trazem imagens que representam o contexto da peste negra. Dois livros trazem a pintura *O triunfo da morte*, de Pieter Bruegel, de 1562, quadro que expressa os horrores da peste, representando muitas mortes e destruição. (BRAICK; MOTA, 2016, p. 144; VAINFAS et al., 2018, p. 21). No entanto, em ambos os livros, a pintura de Bruegel é colocada apenas como ilustração, como forma de complementar o texto.

Em outros dois livros, a imagem utilizada é uma iluminura do manuscrito de Giles de Muisit, de 1349, intitulada como *O enterro das vítimas da peste no verão de 1349* (PONTES; CERQUEIRA;

SANTIAGO, 2015, p. 110) ou *A morte negra em Tournai* (ALVES; OLIVEIRA; 2016, p. 156). Por fim, outra pintura é *A peste em Louvain em 1578*, sem indicação de autoria. (FERNANDES, 2018, p. 229). Outra imagem, utilizada em um espaço menor, é uma ilustração de Jan Van Grevenbroeck, do século XVIII, representando um médico veneziano usando roupa protetora contra a peste. (VAINFAS et al., 2018, p. 21). Todas essas imagens também assumem a função de complementar o texto, sem um estímulo a uma análise crítica. Como os livros são destinados a alunos em processo de formação, inclusive de leitura, as imagens servem para ilustrar o assunto tratado nos textos, como forma de facilitar o entendimento do conteúdo.

Outra fonte utilizada, em dois livros didáticos, é o trecho do livro *Decamerão*, de Giovanni Boccaccio, escrito entre 1348 e 1353, que trata da peste negra. (PONTES; CERQUEIRA; SANTIAGO, 2015, p. 111; ALVES; OLIVEIRA; 2016, p. 156). Esta fonte, diferente das imagens, é utilizada de forma a trazer ao aluno um relato da época sobre a doença e os impactos na sociedade medieval. Nesse ponto, se destaca o livro *Integralis história 7º ano* que traz atividades que estimulam a interpretação do trecho do *Decamerão*, com questões sobre o nome do autor, a data da obra, como a doença se difundiu pela Europa e as suas consequências. (PONTES; CERQUEIRA; SANTIAGO, 2015, p. 111).

### **Possibilidades para o trabalho com o tema da peste a partir dos livros didáticos**

Longe de descartar o livro didático por eventuais lacunas ou decretar negativamente a narrativa que ele faz da Idade Média, como fazem vários estudos de medievalistas, vamos aqui sugerir algumas possibilidades para o trabalho com o tema da peste a partir dos livros didáticos disponíveis para utilização em 2020 nas escolas do Pará. Ora, mesmo com as limitações do material,

entendemos que o professor é um profissional reflexivo, que realiza práticas criadoras, mobilizando “saberes docentes” que são construídos a partir das demandas do cotidiano docente. (TARDIF; LESSARD; LAHAYE, 1991).

Em primeiro lugar, vamos tratar do livro *Araribá mais: história (6º ano)*:

**Imagem 01:** Tópico “A peste negra” no livro *Araribá mais: história (6º ano): manual do professor*

**A peste negra**

A escassez de alimentos e a consequente deficiência nutricional que provocou nas pessoas deixaram a população europeia vulnerável a uma epidemia devastadora, conhecida como **peste negra**.

A peste negra é uma doença de caráter infectocontagioso provocada pela bactéria *Yersinia pestis*. Transmitida aos humanos por meio de pulgas que se contaminam ao parasitar roedores que alojam a bactéria, como os ratos, a peste se manifesta de duas formas principais: a bubônica e a pulmonar.

No primeiro caso, o bacilo entra no indivíduo percorrendo suas vias linfáticas até ficar retido nos gânglios do pescoço, sob os braços e nas virilhas, gerando um inchaço muito doloroso chamado bubão. A incubação da doença é rápida e seus sintomas, como manchas escuras na pele, aparecem entre dois a cinco dias após o contágio.

A peste pulmonar é mais grave. Isso porque as bactérias se alojam no pulmão, facilitando o contágio pelo ar por meio da tosse ou do espirro. Foi essa forma da doença que matou mais de **um terço** da população europeia entre 1348 e 1352, o período mais crítico da epidemia, e reduziu ainda mais a produção econômica da Europa feudal.

**Os caminhos da peste**

Acredita-se que a peste tenha surgido na Ásia Central e chegou à Europa pelos portos do Mediterrâneo em embarcações que estavam infestadas de ratos contaminados. A doença chegou à Europa provavelmente em 1347 e percorreu dois caminhos principais. Partindo da Crimeia, na costa do mar Negro, ela atravessou a região da atual Alemanha, atingindo as regiões do mar Báltico e do Mar do Norte. Pelo Mediterrâneo, atingiu seus principais portos e, de Messina, na península Itálica, ganhou a Sicília, Tânis, Córsega, Sardenha, Baleares e a península Ibérica. De Veneza, na Itália, a doença irradiou-se pela Europa Central e, de Marselha, seguiu para o restante da península Ibérica, a França e o norte da Europa. Depois, atingiu as Ilhas Britânicas e as regiões escandinavas, de onde rumou para a atual Rússia.

A peste em Louvain em 1578. Museu da Comunidade de Louvain, Bélgica. Devido ao grande número de vítimas da peste e da fome, os mortos eram jogados em valas cavadas às pressas.



Capítulo 19 – A Baixa Idade Média 229

Fonte: FERNANDES, 2018, p. 229.

Neste livro voltado para o 6º ano, série em que muitos

alunos chegam com dificuldades de leitura, a partir do tema da peste negra, o professor pode inicialmente estimular a interpretação de texto, com perguntas solicitando que o aluno explique o que é a peste negra, como ela pode infectar o ser humano, como ela chegou à Europa, quais as consequências da epidemia. Pode também solicitar que o aluno procure no dicionário algumas palavras que tragam dificuldades de compreensão, como “bacilo”, “gânglios”, “incubação, etc.

Outra possível atividade seria, após a leitura do texto “Os caminhos da peste”, a utilização de um mapa no qual o aluno traçaria a rota da peste negra, da Ásia até a Europa, o que pode auxiliar na compreensão do espaço em que a peste se disseminou e o seu alcance, e desenvolver habilidades de leitura cartográfica, reconhecendo os continentes e os países. Por fim, o professor poderia trazer uma notícia de jornal e de *sites* sobre a atual pandemia do covid-19 para comparar o alcance e os efeitos das duas doenças, na Idade Média e em 2020, estabelecendo a conexão passado e presente. Acreditamos que de duas a três aulas seria o suficiente para uma discussão sobre o tema.

Passamos agora para o livro *Conexões com a história (1º ano - ensino médio)*:

## Imagem 02: Tópico “A peste negra” no livro *Conexões com a história* (1º ano - ensino médio)



A morte negra em Tournai (1349), pintura de Gilles de Suiset. Biblioteca Real da Bélgica, Bruxelas.

### A peste negra

No século XIV, uma epidemia de peste atingiu várias áreas da Europa Ocidental. Com a fome, a doença contribuiu para aumentar a mortalidade, o que abalou as estruturas sociais, políticas e econômicas do continente.

A peste bubônica ou **peste negra**, como era chamada pelos camponeses, tinha alto poder de transmissão e de letalidade, levando à morte em poucos dias. Os primeiros sintomas eram o aparecimento de vários **bubos** de pus e sangue nas axilas, virilhas e pescoço. Depois, ocorriam febre e vômitos. Ainda hoje, se não tratada rapidamente, a doença pode provocar a morte.

A doença era causada pela bactéria *Yersinia pestis*. A pulga que transmite essa bactéria é encontrada em roedores, principalmente ratos. A higiene precária contribuiu para a proliferação desses roedores e, conseqüentemente, para a contaminação das pessoas.

### A peste se espalha pela Europa

A peste negra já havia atingido a Europa entre os séculos V e VI, sendo esse um dos motivos que impulsionaram a queda do Império Romano do Ocidente. Por volta dos anos 1330, a epidemia reapareceu na região da Mongólia e chegou aos portos italianos pelas rotas comerciais do Oriente, alastrando-se, em pouco tempo, pela Europa.

A metade do século XIV marcou o início da série de surtos epidêmicos que, a partir de então, foram recorrentes na Europa durante mais de um século,

transformando a peste numa **pandemia**. Calcula-se que cerca de 20 milhões de pessoas, ou aproximadamente um terço da população europeia, tenham sido vitimadas pela peste.

O primeiro surto da doença ocorreu entre 1348 e 1351 e provocou pânico na população. Aldeias inteiras desapareceram, e cidades tiveram parte da população dizimada. A peste atingia indiscriminadamente campos e cidades, pobres e ricos, homens e mulheres, adultos e crianças. Giovanni Boccaccio narrou em seu livro *Decamerão*, escrito entre 1348 e 1353, os horrores provocados pela difusão da peste negra.

“[...] No começo, apareciam, tanto nos homens como nas mulheres, seja na virilha, seja na axila, determinadas inchações. Destas, algumas cresciam como maçãs; outras, como ovo; umas cresciam mais; outras menos; o vulgo dava-lhes a denominação de bubões. [...] Estas manchas se faziam presentes nos braços, nas coxas e em outras partes do corpo. Em algumas pessoas, as manchas se faziam grandes e raras; em outras, pequenas e abundantes. [...] Caíam sem vida, pelas vilas esparsas e pelos campos, juntamente com suas famílias, sem qualquer auxílio de médico, nem ajuda de servidor; morriam, não como homens, e sim como animais, pelas ruas, plantações, pelas casas, de dia e de noite, indiferentemente.”

Boccaccio, Giovanni. *Decamerão*. In: MARQUES, Adhemar e outros. *História moderna através de textos*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 34.

**Bubo:** sintoma de uma infecção de nódulos linfáticos que provoca inchaço.

**Pandemia:** epidemia infecciosa de grandes proporções que se espalha para vários países e continentes.

Neste livro, voltado para o ensino médio, além das perguntas de interpretação de texto, o professor pode utilizar as duas fontes presentes: a imagem e o trecho de Boccaccio. Em relação à imagem *A morte negra em Tournai*, de 1349, uma atividade interessante seria compará-la com fotografias atuais relacionadas ao covid-19, estimulando um debate ou a elaboração de um texto sobre os impactos emocionais que as doenças causam na sociedade, tanto na Idade Média quanto no tempo presente, no qual a imagem da morte passa a fazer parte do cotidiano, provocando reflexões sobre a vida humana e seus significados.

Já sobre o trecho do *Decamerão*, de Boccaccio, o professor pode relacioná-la com descrições sobre os efeitos da atual pandemia do covid-19, com relatos de pessoas que perderam parentes e amigos, com as dificuldades de acesso à hospitais, principalmente nos interiores, ou ainda, com os discursos políticos de negacionismo da gravidade da doença. Lendo o trecho do *Decamerão*, os alunos podem constatar na atualidade os efeitos que uma doença pode causar na sociedade.

### **Considerações finais**

Neste breve texto, buscamos analisar uma questão que envolve o trabalho do professor de História da educação básica, que é o livro didático e o seu uso em sala de aula. Partimos do tema da peste negra na Idade Média como um exemplo de debate que o professor pode fazer em sala de aula a partir dos livros.

Mesmo reconhecendo as limitações da discussão sobre a peste negra nestes impressos, reduzida, na maior parte dos casos analisados, a uma página, buscamos apresentar como existem possibilidades para o professor trabalhar este tema com os alunos das mais variadas formas: analisando as imagens, os trechos do *Decamerão*, dialogando com o presente. Entendemos que, no contexto atual da pandemia do covid-19, debater o tema da peste

negra na Idade Média é fundamental, para que os alunos possam fazer relações entre as experiências das sociedades do passado e as experiências que eles estão vivenciando atualmente. Desse modo, acreditamos que o papel do professor de História da educação básica continua sendo essencial para um debate sobre a Idade Média.

## Referências

### *Livros didáticos*

ALVES, Alexandre; OLIVEIRA; Leticia. *Conexões com a história (1º ano - ensino médio)*. 3 ed. São Paulo: Moderna, 2016.

BRAICK, Patrícia; MOTA, Myriam. *História das cavernas ao terceiro milênio (1º ano – ensino médio)*. São Paulo: Moderna, 2016.

FERNANDES, Ana Claudia (Editora responsável). *Araribá mais: história (6º ano): manual do professor*. São Paulo: Moderna, 2018.

PONTES, Maria Aparecida; CERQUEIRA, Célia; SANTIAGO, Pedro. *Integralis história 7º ano*. São Paulo: IBEP, 2015.

VAINFAS, Ronaldo et al. *História.doc, 7º ano*. 2 ed. São Paulo: Saraiva, 2018.

### *Bibliografia*

CHOPPIN, Alain. História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v. 30, n. 3, p. 549-566, set./dez. 2004.

DUBY, Georges. *Ano 1000, ano 2000: na pista de nossos medos*. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

FREITAS, Itamar. A história universal de José Estácio Correia de Sá e Benevides (1890/1903). In: \_\_\_\_\_. *Histórias do ensino de história no Brasil (1890-1945)*. São Cristóvão: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 2006.

MENEZES NETO, Geraldo Magella de. *Estudar a peste negra*

em tempos de coronavírus: relações entre a Idade Média e o tempo presente no ensino de História. In: BUENO, André; BIRRO, Renan; BOY, Renato. (orgs.). *Ensino de História Medieval e História Pública*. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UERJ, 2020.

MENEZES NETO, Geraldo Magella de; MAIA, Lívia Lariça Silva Forte. A História Medieval e seus desafios na educação básica: relatos de professores de escolas públicas de Belém do Pará. *Revista de História Bilros: História(s), Sociedade(s) e Cultura(s)*. Fortaleza, vol. 5, n. 9, p. 35-63, mai.-ago. 2017.

MURILO, Marcelo da Silva. Idade Média e seu ensino: novos horizontes/velhos problemas. In: SILVA, Marcos. (org.). *História: Que ensino é esse?* Campinas-SP: Papirus, 2013.

NADAI, Elza. O ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. *Revista Brasileira de História*. São Paulo, vol. 13, n. 25/26, pp. 143-162, set. 1992/ago. 1993.

TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude; LAHAYE, Louise. Os professores face ao saber: Esboço de uma problemática do saber docente. *Teoria & Educação*, n. 4, p. 215-233, 1991.



# 03

.....  
Sobre cavaleiros, castelos e o cultivo  
da consciência histórica: “Monty  
Python - Em busca do cálice sagrado”  
como proposta pedagógica para o  
ensino do Medievo Ocidental em sala  
de aula  
.....

Alexandre Luiz da Silva e Luiz Carlos  
Santos<sup>1</sup>

Frente às constantes reconfigurações no que diz respeito ao ensino de História em sala de aula, há um cenário onde cada vez mais necessitamos de ferramentas auxiliares que contribuam para a formação humanística do aluno e que, de igual forma, torne o

---

1 Graduandos da Licenciatura em História da Universidade de Pernambuco/ Campus Mata Norte. Emails: alexandreluiz2000@outlook.com e luiz-joy@hotmail.com.

ensino de História atrativo e prazeroso. Diante dessas necessidades, o audiovisual tem se mostrado uma interessante ferramenta para o ensino de História, tornando-se assim, segundo José Maria Gomes de Souza Neto, os “tijolos construtores da consciência histórica” (SOUZA NETO, 2019,p.163). A utilização destes recursos foi possibilitada pela modernização dos meios de divulgação do conhecimento e da tecnologia:

*“A primeira década do novo milênio trouxe a internet para os bolsos de todos, manifestada em inúmeros avatares, do WhatsApp ao Facebook; a indústria do audiovisual experimentou uma mudança brutal, que primeiro matou os CDs, depois, DVDs e locadoras: sites (o mais famoso deles o Piratebay) oferecem arquivos torrents com filmes, séries, espetáculos e legendas, isso sem falar em páginas de streaming online, nas quais nem sequer é necessário fazer o download do programa para assisti-lo.” (SOUZA NETO, 2019, p.163)*

Essa diversificação dos meios de acesso aos bancos de imagem, do qual Souza Neto se refere, reflete um fator de grande importância para a formação humanística do aluno. Cada vez mais os estudantes estão mais familiarizados com as novas tecnologias, que atribuem ao público discente o cultivo de uma consciência histórica, uma vez que os audiovisuais de forma geral passaram a ser “o contador de História para as massas” (SOUZA NETO, 2019, p.163). No entanto, vale-se salientar que esses audiovisuais carregam consigo traços não neutros da representação do passado: “[...] cada filme, cada música, é uma trincheira de guerra, em que da escalação do elenco aos efeitos visuais, escrutina-se tudo para que se saiba de qual lado este ou aquele produto se situa, um combate sem quartel que põe em risco milhões de dólares de investimento financeiro.” (SOUZA NETO, 2019, p.167)

Trazendo essa ferramenta ao contexto escolar para a disciplina de História e, especificamente, à abordagem de História Medieval, evidencia-se certo interesse do público discente pela

temática, que em muitas das vezes absorvem-na de forma incompleta ou estereotipada através da revisitação do passado por meio de jogos on-line, tradições orais reconfiguradas e adaptadas em histórias. Além dessas mídias, é preciso recobrar o caso dos filmes para TV ou disponíveis nas telas do cinema.

*“É verdade que a imagem da Idade Média é ambígua. Na Europa, pelo menos, os castelos fortificados atraem a simpatia dos alunos e os cavaleiros da Távola Redonda têm ainda alguns adeptos, enquanto a organização de torneios cavaleirescos ou de festas medievais parece ser um eficaz argumento turístico, inclusive nos Estados Unidos. Crianças e adultos visitam as catedrais góticas e são impressionados pela audácia técnica de seus construtores: os mais espirituosos impregnam-se com deleite da pureza mística dos mosteiros românicos. O caráter bizarro das crenças e dos costumes medievais excita os amantes do folclore; a paixão pelas raízes, exacerbada pela perda generalizada de referências” (BASCHET, 2006, p.23)*

Cercada, então, das mais variadas características, a História do medievo, que nesse trabalho condiz especificamente com o Medievo Ocidental, pode ser discernida através das inúmeras narrativas: filmicas, teatrais, textos literários etc. Para a abordagem que se pretende seguir nessa escrita, acreditamos que a película “Monty Python and the Holy Grail” (Monty Python - Em Busca do Cálice Sagrado), produzida no ano de 1975 e tendo a comédia como seu gênero principal, constitui um interessante arcabouço didático para utilização em sala de aula. Começamos, pois, com uma ponderação breve acerca do personagem principal (Rei Arthur) e, em seguida, de alguns elementos do filme, que podem ser utilizados como fatores discursivos em sala de aula.

Existem inúmeras representações acerca do personagem Rei Arthur e os cavaleiros da Távola redonda, assim como das histórias que envolvem o Cálice Sagrado. Segundo Elizabeth Archibald e Putter (2009), “Lazamon, um padre de Worcestershire, e um dos primeiros escritores a recontar as lendas do Rei Artur,

ênfatisou que o lendário rei e seus atos heroicos serviriam de fonte para novas histórias” (ARCHIBALD E PUTTER, 2009. p.1). Fictícia ou não, a lenda do Rei Arthur não só faz parte da cultura europeia, mas faz parte da cultura mundial, como argumenta Archibald e Putter (2009). Cabe salientar que a familiaridade com esse personagem e as histórias que o cercam se dá através de uma herança cultural europeizada, recheada de elementos pertencentes à cultura europeia, que não raro promovem uma imposição cultural colonizadora capaz de construir significados até mesmo fora da Europa; conseqüentemente, esse fenômeno acaba por naturalizar uma ponte cultural entre a Europa e América, que estaria alicerçada no processo de colonização – como evidencia, por exemplo, o historiador francês Jérôme Baschet:

*“Estudar a Idade Média europeia é, então, voltar o olhar para civilização que está na origem da conquista da América. Esta não é o resultado de uma sociedade que, repentinamente, rompeu com a estagnação medieval e foi bruscamente iluminada pela claridade de Renascimento. Se a Europa se lança nessa aventura, que é somente a primeira etapa de um processo mais geral que conduz, sob formas variadas, à dominação ocidental de todo planeta”. (BASCHET, 2006, p.33).*

Lembrado por ser o escolhido para portar a lendária espada Excalibur, e por consequência se tornar o rei dos bretões, ou até mesmo por sua ligação com grande mago Merlin, como na versão escrita pelo escritor inglês Bernard Cornwell, Arthur, no entanto, foi celebrado de maneira especial no século XV em diante - sobretudo sob a pena de Sir Thomas Mallory, que criou a obra “Le Morte D’Arthur”, a qual ganhou destaque com o movimento romântico do século XIX. Nesse período, buscava-se na Idade Média o ideal de cavaleiro, tal qual é facilmente visto nas produções hollywoodianas. Para Barry Windeatt (2000, p.96), essa mistura entre história e aspectos românticos do século XV ocasionou uma intertextualidade que possibilitou ver as diferentes hipóteses

acerca dos feitos de Arthur.

Já no que diz respeito ao Santo Graal, sua origem é muito mais remota, sendo uma das principais lendas do período medieval, sendo ele o cálice utilizado por Jesus Cristo na última ceia, ou por José de Arimatéia para colher o sangue de Cristo durante a crucificação. No entanto, foi na Idade Média que esse artefato sagrado do cristianismo viria ganhar ênfase na cultura social após a sua assimilação com o “Caldeirão da abundância”, elemento pertencente à cultura celta, como argumenta a Historiadora Adriana Zierer: “o caldeirão mítico da abundância pertencente à cultura celta teria passado por um processo de sincretismo, durante o processo de cristianização da Europa dando origem ao Santo Graal” (ZIERER, 2011, p.75). O primeiro autor a usar o termo “graal” foi Chrétien de Troyes na obra *Li Contes du Graal*, escrito entre 1181 e 1185. Ainda na perspectiva de Zierer (2011), o caldeirão da abundância está associado ao rei Artur desde o século X. Quanto ao poema galês *Preideu Annwvyn* (Os Despojos do Outro Mundo), contido no livro de Taliesin, Arthur e seus nobres guerreiros viajam até o outro mundo celta para tentar levar o caldeirão até o deus Bran; no entanto, não são bem-sucedidos e somente o rei e sete dos seus guerreiros retornam com vida (ZIERER, 2011, p.76-77). Portanto, “era o caldeirão do Chefe do Outro Mundo que foi procurado — uma crista de pérolas [estava] em volta de sua borda. Ele não cozinha a comida de um covarde, não está destinado a isso. [...] e quando fomos com Artur — uma tarefa brilhante —, exceto sete, ninguém voltou da Fortaleza da Intoxicação”. (*Preideu Annwvyn*, 1995, p.290-291 apud ZIERER, 2011, p.77).

Diante das possibilidades de existência e não existência, tanto do Santo Graal quanto do próprio Rei Arthur, o único fato é que todas as histórias e estórias que dão origens as lendas permanecem no imaginário popular, e dessa forma é possível ver

seus reflexos nas representações artísticas, sendo a produção fílmica *Em Busca do Cálice Sagrado* uma delas.

Sobre tal ponto, o uso de obras cinematográficas no estudo do passado se mostra promissor, levando em consideração a ajuda que o recurso áudio visual traz consigo. De acordo com o historiador Jacques Le Goff, uma história sem imaginário é “desencarnada”, sendo esta uma imagem necessária para compreender o medievo para além da representação gráfica (LE GOFF, 1995). Portanto, podemos acessar o imaginário medieval através de obras que apresentam alguma ligação com a temporalidade histórica, de modo a construir pontes epistemológicas que fomentam a produção de conhecimento.

Mesmo que a obra seja um filme de comédia com efeitos exagerados (de forma proposital), e que apresenta equívocos e anacronismos intencionais, cabe salientar que tais termos citados se referem ao campo da historiografia; assim, eles foram criados para respeitar a criatividade da obra cinematográfica. Contudo, ao tomar sua totalidade, o filme se apresenta uma obra rica em detalhes que, através das ironias e sátiras, constrói uma reflexão não só sobre a Idade Média, mas, para além e de forma escancarada, sobre a forma como as telas cinematográficas representam esse período de forma estereotipada.

Como primeiro elemento evidente do filme, há uma referência vital às cidades medievais. Expondo uma cena rica em detalhes, a cidade exibida está visivelmente imunda, sem nenhuma preocupação sanitária, com ruas e pessoas sujas, que transmitem um aspecto de enfermidade. Essa representação da cidade imunda vai ao encontro da fala do historiador Lewis Mumford (1998), posto que:

*“Como todas as demais caracterizações da cidade medieval, a saúde é um tema difícil de tratar, por causa da ampla variedade que existe, não apenas entre países, mas entre municipalidades a um dia de caminhada*

*uma da outra. Não existem apenas diferenças marcadas entre as próprias cidades durante o mesmo período, mas na mesma cidade em diferentes períodos. Além disso, devemos recordar que práticas inteiramente inócuas, numa pequena população rodeada por bastante terra aberta, tomavam-se imundas, quando o mesmo número de pessoas se amontoava numa única rua, haja vista Cambridge, onde, segundo Coultton, permitia-se o acúmulo de uma pilha de esterco nas vias públicas, que só era removido de semana em semana. Talvez não tenha sido por acaso que um parlamento reunido em Cambridge, em 1338 aprovou a primeira lei sanitária urbana da Inglaterra” (MUMFORD, 1998, p.314).*

Ainda nessas primeiras cenas do filme, nota-se mais um elemento que merece atenção: uma carroça cheia cadáveres transportados por um “fiscal dos mortos”. Podemos entender esse elemento como uma sátira às péssimas condições de saneamento e higiene das cidades medievais, sendo esses fatores juntamente com as proliferações de doenças (dentre elas a peste negra) os principais causadores das mortes dentro das cidades.

Um bom exemplo de cena cômica para se discutir acerca dessas questões de sanitização, epidemias e desenvolvimento da medicina se dá ainda nessas cenas iniciais do filme. Em um diálogo, um coadjuvante tenta entregar um parente que está doente (porém vivo) ao carroceiro (fiscal dos mortos), que desferiu um golpe letal sobre o enfermo sob a justificativa de que o personagem já não tinha tanto tempo de vida. Para que compreendamos essa narrativa, faz-se necessário um entendimento acerca da medicina do período. Na Idade Média, a medicina ainda não havia desabrochado de forma efetiva; logo, ficar doente era praticamente um sinônimo de morrer, visto que, assim como afirma Jacques Le Goff (1998), não havia meio seguros de tratamentos, e os que disponíveis não eram de muita valia:

*“Não há médicos bastante e com conhecimentos suficientes, não há equipamentos. Dois tipos de tratamentos fundamentais são desde logo realizados em quase todos os casos: de um lado praticar a sangria, e, de outro,*

*examinar urinas. O exame das urinas, e o diagnóstico que dele resulta mesmo vindo de pessoas que haviam adquirido alguma formação, é, segundo nossos critérios, um ato de charlatanismo. Mas isso é considerado, na Idade Média, um ato científico [...] pela falta de conhecimentos suficientes do ponto de vista médico, não se sabe curar. Ficar doente é um desastre [...]" (LE GOFF, 1998, p.82).*

Seguindo para outro elemento discursivo, mas agora sobre a questão da inquisição na Idade Média, em uma das cenas despontam monges caminhados e rezando em latim; em seguida, uma multidão caótica exige o julgamento de mulher suspeita de ser uma bruxa. Novamente, a obra faz uma crítica à lógica deturpada pretensamente usada nos julgamentos medievais. Na cena, a mulher é exibida usando um chapéu e nariz típicos da representação estereotipada da bruxa, mas com um notório exagero cinematográfico – marca ímpar dos humoristas britânicos que compõem o elenco.

A questão da acusação de bruxaria avança para um dos medos do homem medieval, a saber, do sobrenatural e das feitiçarias associadas ao mal, como argumenta o Jean Delumeau (2009). E com ela, a reboque, normalmente vemos associada a Inquisição. Um fato interessante é que a inquisição, apesar de ser uma instituição do fim da Idade Média, sempre foi associada ao período como um todo. Lembrada pelas torturas e perseguições, essa associação com o período reforça a ideia de uma “Idade das Trevas”, um período obscuro e cruel. No entanto, vale salientar que a Inquisição está atrelada diretamente à religião cristã, tornando-se assim um evento de grande relevância, uma vez que a Idade Média foi fortemente marcada pela religiosidade cristã, como sinaliza Le Goff: “[...] esta longa Idade Média é a do cristianismo dominador, um cristianismo que é simultaneamente uma religião e uma ideologia e que mantém, portanto, uma relação muito complexa com o mundo feudal contestando-o e justificando-o ao mesmo tempo” (LE GOFF, 1995, p.38).

No que tange às paisagens medievais na obra “Em Busca do Cálice Sagrado”, a produção se encarregou de fornecer ricas imagens de planícies, florestas, castelos, cidade. Apesar da obra contar com um orçamento reduzido de forma intencional, o produto final conseguiu trazer um cenário minimamente coerente, pois esses espaços compõem o imaginário da Idade Média, já que é neles que pretensamente ocorreriam as dinâmicas sociais. Neste sentido, como atestou Duby, “Durante todo este período, a floresta parece ter dominado toda a paisagem natural. [...] Até finais do século XII, a proximidade de vastas reservas florestais refletia-se em todos os aspectos da civilização” (DUBY, 1978, p.17).

Na parte final da película, e mais uma vez trazendo uma análise de recortes do filme, nota-se a ausência de um fim como tradicionalmente se espera, pois o que seria um palco para uma grande batalha entre ingleses e franceses logo se transforma num cenário de prisões, entrelaçando o filme com elementos contemporâneos (a polícia e os repórteres filmando as prisões) cometendo de forma intencional um anacronismo ao trazer representações e diálogos que não condizem com a época em questão. Entretanto, os discursos anacrônicos presentes na obra como um todo, a exemplo de alguns diálogos em que os personagens confrontam alguma ideias de barbárie com explicações científicas e dotadas de lógicas não próprias do medievo, pode nos instigar, indiretamente, a pensar a Idade Média do Ocidente como uma época não só nos moldes das calamidades, mas sim de uma época muito mais conectada aos períodos moderno e contemporâneo. Sobre a questão, Jérôme Baschet informa que:

*“A Idade Média tem má reputação. Talvez mais do que qualquer outro período histórico: mil anos de história da Europa Ocidental, entre os séculos V e XV, entregues às ideias preconcebidas e a um menosprezo inextirpável, cuja função é sem dúvida, permitir que as épocas ulteriores*

*forjem a convicção de sua própria modernidade e de sua capacidade em encarnar os valores da civilização. A obstinação dos historiadores em desafiarem os lugares-comuns não fez nada contra isso, ou muito pouco. A opinião comum continua sendo a associar a Idade Média às ideias de barbárie, de obscurantismo e de intolerância, de regressão econômica e de desorganização política. os usos jornalísticos e da mídia confirmam esse movimento, fazendo apelo regularmente aos epítetos “medieval”, ou mesmo “medievalesco”, quando se trata de qualificar uma crise política, um declínio dos valores ou um retorno do integralismo religioso.”(BASCHET, 2006, p.23).*

Mesmo com toda essa confusão, o filme lança mão da “cena final” para fazer críticas acerca do alcance ideológico que as produções cinematográficas podem exigir sobre o público. Assim, todo esse cenário de ironias, sátiras, improvisações e críticas da obra possibilitam o seu uso nas salas de aulas como documento discursivo mediante a análise de seu enredo, evidenciando os constantes estereótipos fílmicos que retratam (ou pretendem retratar) o medievo Ocidental através da visão de um período de regresso que geralmente é associado à Baixa Idade Média. Alguns elementos reforçam tal impressão, como as guerras, os conflitos e relações de poder da Igreja e as calamidades (fome, peste) que aludem os acontecimentos típicos dos séculos XIV e XV.

Cabendo como última etapa dessa escrita e, agora, promovendo um olhar pedagógico através da análise do filme, a incógnita a ser respondida é: como utilizar essa película em sala de aula e estabelecer discussões frente às demandas escolares e curriculares vigentes, de forma a contemplar parte da formação do ensino da história do Medievo Ocidental?

São variadas as formas e finalidades da aplicação de audiovisuais em sala de aula. A fim de afunilar essa proposta pedagógica com o uso do filme “Monty Python em Busca do Cálice Sagrado” de modo objetivo, manteremos nosso foco (em forma de exemplificação) às turmas de Ensino Médio, utilizando como base o desenvolvimento da habilidade (EM13CHS103) da Base

## Nacional Curricular Comum (BNCC):

*“(EM13CHS103)Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros.” (BNCC, 2017, p.572)*

Partindo então para o trato da fonte propriamente dita, uma etapa imprescindível é a aplicabilidade efetiva do filme, a seguridade no que diz respeito às informações da fonte que será disposta como ferramenta de ensino, conhecendo não só a temática da obra, mas também o contexto social em que se insere e das simbologias que influenciaram direta e indiretamente a produção. Sobre esses elementos, Circe Maria Fernandes Bittencourt afirma que:

*“[...] Deve-se considerar a equipe de produção, e não meramente a intenção do diretor do filme, o qual dessa forma se associa a uma história de técnicas de comunicação; assim a leitura do filme deve-se ater a cada elemento constitutivo da arte cinematográfica, às técnicas de sua produção, aos grupos sociais que interagem em sua elaboração, à política cultural, à sociedade que a produz e a consome, atentando para todas as variáveis sociais, culturais e ideológicas.” (BITTENCOURT, 2008, p.374)*

Outro fator do qual devemos nos abastecer é a habilidade em estabelecer recortes temáticos, promovendo a otimização do tempo em sala de aula a partir da escolha dos principais pontos que se deve abordar frente às prescrições curriculares, fazendo com que a reprodução da película nas aulas não seja meramente recreativa. Evita-se, assim, uma fuga da ideia central de da formação que se pretende para o(a) educando(a).

Sobre os recortes que os professores devem produzir de modo que o filme esteja adequado ao público que se pretende

atingir, Circe Bittencourt oferece uma forma de refletir acerca desse fenômeno educativo, ao trazer o discernimento de Carlos Vesentini. Segundo esse historiador, os filmes podem ser considerados como “textos” e, nessa condição, o professor de História pode fragmentá-lo de acordo com os pontos de maior relevância:

*“Trata-se de subdividir o filme em vários blocos, em pequenas cenas, atendendo a interesses de conteúdo. É difícil sua efetivação em sala de aula dado o tempo exigido. Mas por ela o professor amplia tanto o seu domínio sobre o filme quanto define melhor uma bibliografia de leitura prévia para o trabalho com o filme” (VESENTINI, 1997, p.165 apud BITTENCOURT, 2008, p.377).*

Muito embora a inserção desse pensamento de Vesentini evidencie complicações ao abarcar um recorte histórico um pouco mais recuado cronologicamente, considerando as constantes evoluções dos meios que possibilitem os acessos aos bancos de imagem e as reconfigurações das bases curriculares, a preocupação com o tempo pedagógico é algo que deve chamar a atenção do professor enquanto uma variável fundamental: “qualquer que seja a proposta educativa elaborada, precisa se enquadrar nesses limites” (SOUZA NETO, 2014, p.12). O professor não pode se eximir de tais limites em prol da efetivação tanto da análise do filme quanto de uma análise da leitura complementar, seja de textos pré-selecionados pelo educador ou do próprio livro didático fornecido pela instituição de ensino.

Diante dessa possibilidade de fragmentação, é possível estabelecer um roteiro de aula, trazendo os pontos principais a serem trabalhados como as estruturas sociais, as relações de poder, o cotidiano no mundo medieval etc., para que os alunos, diante desses fragmentos do filme, possam absorver conhecimentos através do debate crítico e das aulas expositivas. Deste modo, será na sala de aula que esses fragmentos serão apresentados.

O último passo após a criação de um roteiro e, posterior-

mente, da aplicação efetiva desse conjunto de operações teóricas e práticas, ocorre o estabelecimento de um método avaliativo, formulado através de roda de debates, produção textual, questionários etc. A intenção precípua é, em primeiro lugar, promover uma formação humanística através do entendimento; e, em segundo lugar, capacitar o aluno a construir um pensamento crítico a partir da contextualização da fonte, de forma que, ao concluir esse “ciclo”, o aluno, de forma lúdica, tenha seguridade do tema, elaborando de maneira crítica a maior quantidade possível de informações. Como bem nos oferece José Maria: “[...] é importante que o futuro professor saiba quais habilidades deve instigar em seus alunos, quais perguntas deve esperar que, ao final do processo, eles saibam responder ou quais reflexões eles serão capazes de levar a cabo” (SOUZA NETO, 2014, p.13).

Por fim, a escrita que aqui se finaliza não ambiciona oferecer um método fixo ou um passo a passo para aplicação do filme “Monty Python em Busca do Cálice Sagrado”. Buscamos com esse texto fornecer um conjunto de operações analíticas sugestivas que podem auxiliar ou servir como parâmetros para a aplicação desse filme em sala de aula, tendo como preocupação a participação ativa do público discente no processo de aprendizagem, tornando mais chamativo e prazeroso o ato de aprender.

### **Filmografia**

MONTY PHYTON. Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin. *Monty Python and the Holy Grail*. Python (Monty) Pictures Ltd. (1975), (91 min.), son., color.

### **Referências Bibliográficas**

ARCHIBALD, Elizabeth; PUTTER, Ad. *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend*. Cambridge: Cambridge University

Press, 2009.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: Fundamentos e Métodos*. São Paulo: Cortez Editora, 2005. 408p.

BASCHET, Jérôme. *A Civilização Feudal*. Do ano mil à colonização. São Paulo: Globo, 2006.

BRAS, Helayne Xavier. A idade média na perspectiva do humor e o fazer histórico a partir da leitura cinematográfica. *Aedos* 13 vol. 5 - Ago/Dez 2013.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Tradução Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

DELUMEAU, Jean, *História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p.548-576.

DUBY, Georges. *A Europa na Idade Média*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

\_\_\_\_\_. *As três ordens ou o imaginário do feudalismo*. Lisboa: Estampa, 1982.

\_\_\_\_\_. *Guerreiros e camponeses*. Os primórdios do crescimento econômico europeu. Séc. VII-XII. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. São Paulo: EDUSC, 2001.

LE GOFF, Jacques. *A Civilização do Ocidente Medieval*. Lisboa: Estampa, 1983.

\_\_\_\_\_. *O imaginário medieval*. Lisboa: Estampa, 1995.

\_\_\_\_\_. *Os Intelectuais na Idade Média*. Lisboa: Editorial Estúdios Cor, 1973. [Brasiliense, 1995; José Olympio, 2003]

\_\_\_\_\_. *Para Um Novo Conceito de Idade Média: tempo, trabalho e cultura no Ocidente*. Lisboa: Estampa. 1980.

\_\_\_\_\_. *Por Amor às Cidades*. Conversações de Jean Lebrun. São Paulo: Ed. Unesp, 1998.

MUMFORD, Lewis. *A Cidade na história: suas origens, transfor-*

mações e perspectivas. São Paulo :Martins Fontes,1998. –(Ensino Superior). P.307-349.

SOUSA NETO, José Maria Gomes. O ENSINO DE HISTÓRIA E O INFINITO BANCO DE IMAGENS: Êxodo, Deuses e Reis (2014). *Outros Tempos*, vol. 16, n. 28, 2019, p.162 - 183.

SOUSA NETO, José Maria Gomes. O Teatro Ateniense na Formação do Historiador. *Boletim Historiar*, n. 04, jul./ago. 2014, p.3-19.

SA, Márcia Manir; VIEIRA, Ana Lívía; ZIERER, Adriana (orgs.). *História Antiga e Medieval*. Simbologias, Influências e Continuidades: Cultura e Poder. Vol. 3. São Luis: Editora UEMA, 2011.

### *Legislação*

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Ministério da Educação. 2017. Disponível em:<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofnal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofnal_site.pdf)>. Acesso em: 11/08/2020. 598 P.

---

# 04

.....

## Neomedievalismo político no Brasil contemporâneo

.....

Luiz Felipe Anchieta Guerra<sup>1</sup>

“-Você veio de onde?  
-Eu venho direto do século XIII!  
-Pra quê?  
-Para acabar com vilão Dória!  
-E vai conseguir?  
-Sim, com a ajuda de vocês.  
-Você já a tem!  
-Muito obrigado. Que Deus abençoe a nossa luta.  
-É nós.  
-Deus Vult!”

O diálogo acima foi transcrito de um vídeo no qual o youtuber Paulo Kogos aparece vestido com um moletom estampado com uma armadura “templária” e empunhando uma espada e uma bandeira durante um protesto em abril de 2020. A cena

---

1 Mestrando em História e Culturas Políticas - Universidade Federal de Minas Gerais. Email: anchietaguerra@gmail.com.

como um todo, além do ridículo, evoca também uma outra, mais famosa, na qual em abril um homem vestido de “cavaleiro medieval” apareceu cavalgando, em nome do Instituto Lux, com a bandeira do Brasil e convocando os “patriotas” para enfrentarem os “comunistas e traidores da pátria” em uma manifestação no dia 15 de março.

Embora ambos os episódios - com suas respectivas fantasias que mais remetem ao carnaval de rua do que à Idade Média - possam, certamente, nos parecer brincadeiras ou devaneios infantis e inexpressivos, eles não deixam de ser um forte sintoma de um fenômeno muito mais profundo. A figura do cavaleiro medieval, em especial o cruzado, aparenta estar cada vez mais consolidada dentro do imaginário político nacional, e juntamente com ele temos um novo ressurgimento da Idade Média por setores da direita conservadora que a apresentam não com uma roupagem de trevas, mas sim de luz (como já alude o nome do Instituto Lux).

Assim, para que possamos analisar isso de forma mais profunda é necessário, primeiramente entender que tudo isso está longe de ser um fenômeno novo, ou mesmo brasileiro. Muito pelo contrário, o medievalismo político é, em si, talvez tão antigo quanto a própria noção de Idade Média, e suas manifestações mais conhecidas são principalmente aquelas vistas no continente Europeu (como, por exemplo, a pintura de Hitler feita por Hubert Lanzinger). Apesar disso, o medievalismo político se encontra mais enraizado em nosso dia a dia do que podemos imaginar, porém não em seu aspecto nostálgico, como vimos acima, mas sim em sua forma mais popular: a Idade das Trevas.

O mais célebre exemplo dessa faceta não conservadora do medievalismo político no Brasil pode ser encontrado na obra de André Dahmer. O cartunista criou, em 2017, uma série de tirinhas políticas chamada de “O Brasil Medieval”, na qual ele

retrata com ironia os aspectos preconceituosos e retrógrados da sociedade e do governo durante a era Temer.

Nessas tirinhas os protagonistas são sempre representados vestidos de cavaleiros, especificamente a imagem estereotipada dos cavaleiros “cruzados”. Apesar dos trajes “medievais” e da presença frequente de castelos ao fundo, as tirinhas não são ambientadas no período medieval, mas sim no Brasil contemporâneo, sendo os personagens brasileiros da atualidade que abraçaram suas práticas e preconceitos supostamente medievais, tornando-se fanáticos e muitas vezes alheios aos motivos ou fundamentos por trás de suas ações e posições. Além disso os próprios diálogos costumam conter elementos modernos: smartphones, televisão e internet, e giram em torno de debates exclusivamente contemporâneos como as religiões afro-brasileiras e os linchamentos virtuais.

Conforme mencionado, essa visão está longe de ser exclusiva das obras de André Dahmer. Trata-se de uma percepção bastante difundida e popular não só entre as charges e sátiras políticas, mas também dentro da grande mídia como um todo (como na capa da revista *Veja* abaixo). Conseqüentemente, ele também acaba sendo comum e reproduzido nas muitas redes sociais que temos hoje, contando com memes, postagens e fotos cujo real alcance é quase impossível de estimar.



Imagem 01 – Capa da edição 2652, ano 52, no 38, da revista Veja, em 2019, comparando o dito “obscurantismo” do governo Bolsonaro com uma nova Idade das Trevas.

Na mitologia política dominante brasileira, Idade Média e medieval são sinônimos de medo, obscurantismo, irracionalidade e anarquia, totalmente de acordo com o famoso e já muito contestado estereótipo da “Idade das Trevas”. Angústias e soluções contemporâneas são projetadas na Idade Média, juntamente com preconceitos e valores que não podem ser simplesmente transferidos. Racismo, preconceito religioso, sexismo, militarismo e puritanismo são apresentados como atributos medievais, que supostamente estão tomando conta do homem moderno e mais esclarecido, fazendo-o retroceder à dita Idade das Trevas. Período esse que não é apenas visto como conservador, mas também apolítico e, por vezes, até antipolítico, estando a política diretamente associada a um ideal de Modernidade. Como aponta o professor Leandro Rust, o postulado que fixa a política como resultado de um processo de secularização - e, portanto, reafirma um caráter antipolítico para a Idade Média - ainda é uma ideia muito forte, quase um imperativo (RUST, 2018). Esse é o tipo de “medievalismo político” mais recorrente no Brasil atual: os progressistas parecem presos à ideia de que nós, como sociedade, estamos nos tornando cada vez mais medievais.

Curiosamente, temos que esse uso mais difundido da ideia de medieval no material político acaba sendo muitas vezes negligenciado como objeto de estudo por ser “naturalizado”, tornando-se um lugar-comum discursivo e definitivamente não causando tanto impacto ou comoção quanto os exemplos do início deste texto. Mas ainda assim nos fornece farto material sobre como a ideia da Idade Média e da “Idade das Trevas” é percebida e mobilizada por discursos políticos que se propõem como mais “progressistas”, sejam eles alinhados à esquerda ou à direita.

Se para um lado do espectro político chamar alguém de “medieval” é uma ofensa, para o outro lado - aquele que costuma ser referido como “medieval” - pode, por vezes, ser até um elo-

gio. Alguns grupos mais conservadores alinhados com a direita e geralmente de uma afiliação religiosa (principalmente, mas não exclusivamente, católica) muito vocal, abraçam a alcunha de medieval com orgulho, como símbolo de um passado glorioso, não manchado pelas “degenerações” da modernidade e laicidade. Muitas vezes, isso é baseado na suposição de que a Idade Média foi “a Idade de Ouro do Cristianismo” - muito difundida por autores como o missionário Felipe Aquino e páginas como o blog Apologistas da Fé Católica. Isso geralmente é seguido por um comportamento extremista contra outras religiões, como o anti-semitismo e a islamofobia, e até mesmo contra os protestantes que são frequentemente chamados de “hereges”. Apesar disso, a maioria das altas autoridades católicas do país e do mundo, como a Conferência Nacional dos Bispos (CNBB), não se filiam a essas ideias e, muitas vezes, condenam esse discurso; e como resultado, muitos desses grupos se identificam como sedevacantistas, alegando que muitos bispos e até mesmo o Papa são “comunistas infiltrados”.

Ainda que mais comum na Europa, o uso de um passado medieval para justificar comportamentos extremistas ou opressores, semelhante ao que Patrick Geary aponta no Mito das Nações, não é inédito no Brasil; mas ele também nunca foi uma grande parte da mitologia política dominante. Seus usos e aparições nunca foram parte fundamental do portfólio de auto representações da direita nacional, sendo, como vimos, mais uma alcunha negativa.

O principal exemplo, que se enquadra nessa categoria de medievalismo político conservador, até aos acontecimentos mais recentes, talvez fique a cargo da TFP - Tradição, Família e Propriedade. Utilizando túnicas, flâmulas, brasões, e até mesmo escolhendo um leão rampante como sua bandeira (figura abaixo), desde sua fundação na década de 1960 a TFP (e posteriormente

os Arautos do Evangelho) sempre teve grande afinidade pelo medieval. Relação essa que pode ser ainda mais evidenciada nas obras de seu fundador, Plínio Corrêa, que contam com títulos como “Idade Média: caluniada por ser realização da Cristandade na História”, e também em diversos textos de outros autores disponíveis no site da instituição.



**Imagem 02** - Plínio Corrêa, fundador da TFP, palestra no Auditório São Miguel em 1985. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Palestra\\_de\\_Pl%C3%AAa\\_de\\_Oliveira\\_no\\_Audit%C3%B3rio\\_S%C3%A3o\\_Miguel\\_da\\_TFP\\_em\\_S%C3%A3o\\_Paulo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Palestra_de_Pl%C3%AAa_de_Oliveira_no_Audit%C3%B3rio_S%C3%A3o_Miguel_da_TFP_em_S%C3%A3o_Paulo.jpg)

Assim, retomando o que foi falado anteriormente, o medievalismo político claramente não é um fenômeno novo no Brasil e no mundo. Todavia, essas manifestações mais recentes de “cavaleiros da extrema direita”, como no caso do Instituto Lux, são, de certa forma, um fenômeno novo no Brasil. Ou pelo menos novo no que diz respeito à sua popularização e destaque para fora de nichos como a TFP, e à sua estrutura que como veremos adiante se enquadra mais dentro da subcategoria de neomedievalismo.

Essa forma de medievalismo político vista no vídeo da Lux traduz, diretamente outro fenômeno global: a recente ascensão de uma nova direita conservadora (muitas vezes chamada de alt-right ou direita alternativa) ao poder e o crescente protagonismo dos meios de comunicação e das formas de linguagem virtuais no mundo da política tradicional. Fenômeno este que tem como seu grande marco a eleição de Donald J. Trump à presidência dos Estados Unidos da América em 2016, que protagonizou seu próprio boom de imagens neomedievais durante a campanha e mesmo depois.

E essa explosão foi global, conforme resumido na imagem abaixo (imagem 03), atingindo diversos países. A ilustração original representa um cavaleiro cruzado anônimo, de capacete, empunhando uma bandeira com a cruz da ordem, sem nenhum elemento contemporâneo, mas ela foi apropriada por diversos grupos ao redor do mundo para representar seus candidatos e líderes de extrema direita. E assim, como resultado, temos os respectivos líderes retratados como cavaleiros templários, cavalgando seus cavalos para a direita (talvez um detalhe intencional para sugerir suas tendências políticas); eles trazem ao lado um escudo e empunham uma lança, na qual estão içadas as respectivas bandeiras de seus países.



**Imagem 03** – Coleção de diferentes versões da mesma imagem com líderes políticos distintos. Cada imagem pode ser respectivamente encontrada nos seguintes links (tentamos compilar as incidências mais antigas de cada uma, quando possível): <https://i.redd.it/y5rcq8ejdcnx.jpg>, publicado em 26 de setembro de 2016; <https://img.4plebs.org/boards/pol/image/1485/27/1485271437452.jpg>, publicado em 30 de janeiro de 2017; <https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2017-05/8/6/asset/buzzfeed-prod-fastlane-02/sub-buzz-28174-1494238512-1.png?downsize=360%3A%2A&output=-format-auto&output-quality=auto>, publicado em 30 de maio de 2017; [https://pbs.twimg.com/media/DK5wT\\_jW4AAqMPd.jpg](https://pbs.twimg.com/media/DK5wT_jW4AAqMPd.jpg), publicado em 30 de setembro de 2017.

Outros dois detalhes muito importantes dessas imagens são o fato de que todos os líderes, principalmente os homens, são representados em suas versões mais jovens, talvez numa tentativa de passar uma imagem mais forte e viril; e a figura do papa que traz o rosto do personagem/meme Pepe the Frog, que se tornou um popular meme político da extrema direita nos EUA e em outros países, chegando, inclusive a ser classificado como discurso de ódio pela ADL (Anti Defamation Language). Além disso, a mais antiga dessas imagens, pelo que podemos levantar, é a do próprio Trump, e isso é bastante sintomático. Ainda que essas conclusões não estejam extremamente claras no momento (se trata de um fenômeno que ainda está se desenrolando), isso aparenta nos indicar que a campanha de Trump em 2016 e, mais importante, seus apoiadores dentro de fóruns e subgrupos na internet foram os principais responsáveis pela difusão dessa nova onda de neomedievalismo político pelo mundo.

O Brasil, obviamente, não ficou de fora dessa série, contando com sua própria releitura das imagens acima e que, curiosamente, talvez seja a mais distinta delas. Nela (figura 04) vemos quase todos os mesmos elementos aqui já narrados: Bolsonaro cavalgando para a direita e portando indumentárias “templárias”. Entretanto é interessante notar que a figura de Pepe the Frog não se encontra presente, sendo substituída pelo já finado guru da extrema direita Enéas. Essa troca pode ser causada pela combinação de alguns elementos, principalmente a menor popularidade de Pepe como um meme no Brasil em relação aos Estados Unidos, ao fato de que em 2018 esse meme já poderia ser considerado “velho” (fator importante a ser considerado quando lidamos com conteúdos virais), e principalmente uma tentativa de certos grupos de aproximarem a figura de Bolsonaro à de Enéas como uma espécie de legado do conservadorismo.



**Imagem 04** – Foto do então candidato Jair Bolsonaro vestido como um cavaleiro templário. Publicada em 27 de agosto de 2018 August 27, 2018.

Além disso, notamos também que diferentemente dos outros “cavaleiros” Bolsonaro não traz consigo a bandeira atual de seu país. Ao invés da bandeira republicana ele porta a bandeira do Império Brasileiro, de 1822, símbolo ainda muito empregado por grupos monarquistas. Novamente mais um aceno da imagem para setores específicos do conservadorismo, mas também uma mudança que pode ser lida na chave da negação de um sistema democrático/republicano que é, como vimos, extremamente associado com a ideia de modernidade, da qual essa imagem parece

buscar ao máximo se distanciar.

Por fim, o elemento talvez mais notável da imagem é o fato de que Bolsonaro é representado (elemento comum no neomedievalismo brasileiro de direita) com óculos de sol “pixelados” em seu rosto. Essa escolha aparentemente incongruente, é uma evocação clara do meme “deal with it” (lide com isso), frequentemente utilizado como resposta em provocação à desaprovação de alguém. Criado em 2010, a associação desse meme com Bolsonaro vai muito além das eleições de 2018, remontando aos seus tempos de deputado federal, quando era notório por posições e frases escandalosas, polêmicas e limítrofes. Esse comportamento lhe rendeu por parte de seus apoiadores o apelido de “Mito”, originado da gíria da internet “mitar”, que era frequentemente utilizada em conjunto com este meme. Dessa forma, Jair Bolsonaro é frequentemente retratado com esses óculos mesmo para além do medievalismo político.

Assim, de Paulo Kogos ao Bolsonaro, passando pelo Instituto Lux e pelas diversas páginas brasileiras de “memes” medievais e as tirinhas de André Dahmer, vemos uma Idade Média repleta de elementos e conexões completamente anti-históricas. Templários queimando bruxas, cavaleiros enfrentando o comunismo, internet e óculos escuros, nada disso tem relação real com a Idade Média. Como historiadores e estudiosos nós sabemos bem disso, entretanto muitos dos criadores desses memes e vários dos “templários da Internet” podem na verdade saber disso também. Essa desvinculação do passado histórico “real” não deve ser simplesmente atribuída à ignorância; pelo contrário, ela está fundamentalmente ligada à natureza desses conteúdos, nos quais tanto a esquerda quanto a direita disputam o sentido de um passado medieval que ambas desejam mobilizar como instrumento político contemporâneo, e para os quais a precisão histórica se torna uma preocupação secundária ou mesmo inexistente.

Isso nos leva à ideia de neomedievalismo e o porquê de denominarmos essa forma mais recente de neomedievalismo político, diferenciando-a assim de outras formas mas tradicionais de medievalismo político, como a praticada pela TFP, que ainda se preocupam com remeter a um passado histórico específico e “real” embora muitas vezes errôneo. Remetendo ao que disse Richard Utz, o Neomedievalismo não é nem original nem a cópia fiel do original, mas algo inteiramente ‘Neo’ que ludicamente oblitera a história, a autenticidade e o rigor historiográfico, substituindo suas referências históricas por imagens já descoladas. No entanto, seu aspecto lúdico deve ser entendido aqui como um componente do próprio Neomedievalismo, e não de suas conotações e implicações. Isso, portanto, de forma alguma isenta esses conteúdos de todas as conotações políticas que apontamos ao longo deste texto, podendo, inclusive, acrescentar mais uma: já que por meio de sua fachada “lúdica” e descontraída, o Neomedievalismo pode, intencionalmente ou não, se blindar das críticas por ser “apenas uma brincadeira”.

Estudos sobre o medievalismo político não são tão recentes, com a temática já sendo abordado em trabalhos pelo menos desde a década de 1990, mas focando principalmente nos medievalismos do romantismo e suas relações com os nacionalismos tradicionais na Europa. Todavia ele vem se expandindo para além das fronteiras da Europa e se reformulando, principalmente ao longo da última década, com o pontapé inicial no tímido artigo-livro de Bruce Hollinger: *Neo Medievalism, Neo Conservatism and the War on Terror*, de 2007, mas que realmente decolou com a onda de neomedievalismos políticos vistos nas eleições dos EUA em 2016. Com isso, vários outros autores de diversas formações lançaram também suas contribuições ao debate, que vem cada vez mais se configurando como um campo de estudos conectado, que apesar de incipiente, já conta com alguns trabalhos de peso,

dentre os quais destaco *Medieval Imagery in Today's Politics* (2018) de Daniel Wollenberg, *The Devils Historians* (2020) de Amy Kaufman e Paul Sturtevant, *The Militant Middle Ages* (2019) de Tommaso Falconieri, e *The Gothic Future of Eurasia* (2019) de Dina Khapaeva, todos infelizmente sem tradução para o português.

Já sobre o medievalismo e neomedievalismo político no Brasil o debate ainda vem se formando, aos poucos, ganhando mais e mais espaço no mundo acadêmico com trabalhos como o texto *Por que a extrema direita brasileira ama a Idade Média europeia* (2019) de Paulo Pachá e *Ontem e hoje, o porta estandarte. Reflexões sobre os usos do passado medieval, a estética bolsonarista e os discursos recentes da direita brasileira* (2020) de Carlile Lanzieri, mas ainda há um grande percurso a ser trilhado. Principalmente em relação ao grande desafio de se estudar esse medievalismo de maneira consciente do seu lugar de origem, ou seja, levando em consideração que se trata de um elemento do passado europeu sendo reivindicado em uma ex colônia europeia, e que isso trás claras implicações de um pensamento colonizador.

Voltando aqui brevemente ao Instituto Lux Brasil uma última vez, podemos analisar essa faceta do neomedievalismo político brasileiro com um exemplo. No site do Instituto, na sessão sobre, podemos encontrar hoje apenas a apresentação do presidente da instituição (as dos outros membros foram removidas após a imprensa revelar que um deles era abertamente nazista), e a forma com a qual essa apresentação é feita é extremamente sintomática. A longa série de slides sobre a vida de Emilio Dalçoquio Neto se inicia enfatizando as raízes europeias de seu nome e sua ancestralidade italiana. Percebe-se, assim, essa constante do passado europeu, ou melhor o passado de uma pequena parte da Europa Ocidental, sendo mobilizado como um componente do passado brasileiro, tópica essa que é retomada ao longo dos slides.

Partindo aqui, do pressuposto de que nenhuma nuance do

discurso é isenta, mesmo que accidental. Ou seja, que o autor dos slides pode se quer ter refletido sobre começar sua apresentação dessa forma, mas que o fato dele tê-lo feito, em si, já nos diz muito sobre as formas de legitimação dessas mobilizações do passado medieval no Brasil. Fica claro, nesse caso como as ideias de longa duração e longa idade média, embora relevantes em seus contextos, podem ser extremamente perigosas quando empregadas de maneira acrítica no mundo colonizado.

Seria de extrema inocência simplesmente comparar uma figura de Jair Bolsonaro representado como cavaleiro cruzado com uma semelhante de Marine Le Pen, e assumir que elas são equivalentes, sem levar em consideração o fato de que uma está apelando para um nacionalismo e um passado local, enquanto o outro não. Portanto, uma perspectiva pós-colonial torna-se importantíssima parar os estudos do medievalismo e neomedievalismo políticos no Brasil. Visando assim descolonizar a Idade Media como um constructo global, como propões Jon Dagenais e Margaret Greer em seu famoso texto, mas também levando em conta como as realidades locais e as especificidades de cada processo colonial refletem ainda hoje nas nossas relações com o passado Europeu, como podemos ver em diversos textos na coletânea *Medievalism in the Postcolonial World*, de Nadia Altschul.

O Brasil não teve passado medieval e incorporar esse elemento do passado de nossos colonizadores não deixa de ser, de certa forma, um modo de perpetuação do discurso colonial, afinal seríamos então um pedacinho de Portugal nas Américas. Passim, pensar a Idade Média no Brasil na chave dessa longa duração pode incorrer em situações perigosas nas quais fragmentos da Europa “primitiva” ainda vivem nos cantões de nosso país. Essas tais “heranças” e “permanências” medievais resultam na ideia uma terra presa em uma temporalidade distinta, vivendo um tempo já vivido por outras partes do mundo.

Assim, enfatizamos aqui, uma última vez a importância de se estudar esses neomedievalismos políticos e não apenas descartá-los como meramente simplórios ou errôneos, pois como vimos aqui eles sempre carregam consigo outros elementos mais profundos: de uma exaltação do passado europeu a discursos de ódio contemporâneos e muito mais. Memes são lúdicos e engraçados por definição, mas isso não significa que não possam ou devam, também, serem levados a sério. Eles são nada menos do que uma das formas de linguagem mais prolíficas e difundidas atualmente em uso e, portanto, não deveriam ser tão facilmente ignorados. Assim como em 2015, a ideia de Donald Trump como presidente dos EUA não passava de uma piada, e em 2016 Jair Bolsonaro era visto apenas como uma fonte problemática de memes “engraçados”, associações entre neomedievalismo e conservadorismo podem agora parecer pouco mais do que uma bufonaria. Talvez seja a hora de nós, acadêmicos, começarmos a levar as coisas “engraçadas” e “lúdicas” mais a sério.

### **Referências bibliográficas:**

DAGENAIS, John; GREER, Margaret Rich. Decolonizing the Middle Ages: Introduction. *Journal of Medieval and Early Modern Studies*, v. 30, n. 3, p. 431-448, 2000.

DAVEY, Jacob; SALTMAN, E.; BIRDWELL, Jonathan. The mainstreaming of far right extremism online and how to counter it. *Trumping the mainstream: The conquest of democratic politics by the populist radical right*, p. 23-53, 2018.

DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso. *The Militant Middle Ages: Contemporary Politics Between New Barbarians and Modern Crusaders*. Brill, 2019.

FIGUEIREDO, Camila Neves; GUERRA, Luiz Felipe Anchieta; RUST, Leandro. Entrevista com Leandro Rust. *Temporalidades*, v. 10, n. 2, p. 419-427, 2018

- FITZPATRICK, KellyAnn. *(Re) producing (Neo) medievalism*. 2015. Tese de Doutorado. University at Albany. Department of English.
- GEARY, Patrick J. *The myth of nations: the medieval origins of Europe*. Princeton University Press, 2003.
- GIRARDET, Raoul. *Mitos e mitologias políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- HOLSINGER, Bruce W. *Neomedievalism, neoconservatism, and the war on terror*. Prickly Paradigm Press, 2007.
- KAUFMAN, Amy S.; STURTEVANT, Paul B. *The Devil's Historians: How Modern Extremists Abuse the Medieval Past*. University of Toronto Press, 2020.
- KHAPAEVA, Dina. The Gothic Future of Eurasia. *Russian Literature*, v. 106, p. 79-108, 2019.
- KOCH, Ariel. The New Crusaders: Contemporary Extreme Right Symbolism and Rhetoric. *Perspectives on terrorism*, v. 11, n. 5, p. 13-24, 2017.
- LANZIERI JÚNIOR, C.. Ontem e hoje, o porta estandarte: reflexões sobre os usos do passado medieval, a estética bolsonarista e os discursos recentes da direita brasileira. *Roda da Fortuna*, v. 8, p. 161-180, 2020.
- PACHÁ, P. H. C.. Why the Brazilian Far Right Loves the European Middle Ages. *Pacific Standard*, California, 18 fev. 2019.
- ROBINSON, Carol L.; CLEMENTS, Pamela. Living with neomedievalism. *Studies in Medievalism*, v. 18, p. 55-75, 2009.
- ROBINSON, Carol L.; CLEMENTS, Pamela. *Neomedievalism in the media: Essays on film, television, and electronic games*. Edwin Mellen Pr., 2012.
- RUDNITZKI, E. ; OLIVEIRA, R. ; PACHÁ, P. H. C. . Deus vult: uma velha expressão na boca da extrema direita. *Agência Pública*, 30 abr. 2019.
- UTZ, Richard. *Past, Present, and Neo*. 2014.

WOLLENBERG, Daniel. **Medieval Imagery in Today's Politics**. Arc Humanities Press, 2018.

# 05

.....  
A Idade das Mídias: o uso do  
entretenimento como ferramenta  
educacional  
.....

Daniel Henrique Oliveira de Alcântara  
e Emanuel Alcides da Silva<sup>1</sup>

A partir do final do século XX, o mundo passou por muitas mudanças nas esferas política, econômica e tecnológica. Como consequência dessas mudanças, algumas indagações começaram a pairar a respeito do sistema educacional; a saber, da eficiência única e inequívoca dos livros como método educativo, algo que passou a ser motivo de objeção, posto que essas obras começaram não raro a ser tratadas como objetos desinteressantes por grande parte dos(as) alunos(as), tornando a experiência do ensino muitas vezes desencorajadora.

---

1 Graduandos em História da Universidade de Pernambuco/Campus Mata Norte. Emails: danielh.alcantara@gmail.com e manualcides304@gmail.com.

Com o avanço das tecnologias e o modo atual imediatista de se levar a vida, outra mudança aparente surgiu no modo de se enxergar o ensino. De modo geral, muitos professores foram instigados a defender que os modos mais eficientes e as melhores práticas de ensino são aqueles que dão frutos em curto prazo; quanto mais rápido os resultados, melhor. Quando o resultado é lento e progressivo, ele não se mostra viável e, muito provavelmente, é encarado como “chato” e pouco eficaz (LUCCHESI; MAYNARD, 2019). A respeito das mudanças ocasionadas pelos avanços desenfreios das tecnologias, Janice Theodoro, na obra *História na sala de aula* (2007), comenta que “os avanços tecnológicos foram constantes na história da humanidade. As invenções do fogo, da cerâmica, da roda, do aqueduto, do uso do vapor etc. marcaram a vida de diferentes civilizações, mas foram alterando os hábitos lentamente”.

De fato, essa perspectiva não fica restrita ao âmbito dos docentes. À luz da própria explicação ofertada por um livro didático, nota-se que essas mudanças na sociedade e no modo como passamos a levar a vida seriam pretensamente naturais, necessárias e inescapáveis; contudo, chamamos atenção para a necessidade de compreender e dominar os processos de maneira crítica, aperfeiçoá-los e não apenas demonizar os recursos tecnológicos frente aos nossos problemas (MENEGUELLO, 2020). Ou seja, precisamos buscar de soluções, se possível conciliadoras, evitando assim jogar fora a criança junto com a água da bacia.

Rafael Ruiz fez um comentário que corrobora a respeito dessa problemática “Qual deveria ser, então, o novo modelo para a história? Que perguntas deveríamos fazer ao nosso passado, ao nosso presente e ao nosso futuro? Qual poderá ser a tábua à qual possamos nos agarrar diante desse naufrágio dos vários modelos?” A partir das indagações apresentadas, podemos notar que realmente não podemos apenas culpar a tecnologia, mas pro-

blemas muito mais amplos ligados aos próprios desenvolvimentos científicos, que promovem também novas formas de ensinar e “novos modelos” para o ensino de História. Uma das preocupações mais recorrentes nesses esforços ligados ao campo da História é a renovação dos métodos tradicionais de ensino, principalmente perante essa nova geração de pessoas que consome avidamente as informações **provindas das mídias digitais**.

No livro organizado por Karnal, Jaime Pinsky e Carla Pinsky, historiadores que abordam sobre a influência da internet sobre o ensino, eles procuram trazer alguns problemas e pontuar algumas ideias sobre o tema em voga; eles também mencionam que a Internet colabora ativamente para o trabalho dos profissionais em questão, mais especificamente dos historiadores.

*[...] historiadores são convidados a trabalhar com planejamento urbano, com projetos turísticos, como consultores editoriais e empresariais, certos livros de História tornam-se best-sellers e novelas e filmes “de época” alcançam grande sucesso de público —, muitas escolas parecem caminhar na contramão da História (em todos os sentidos). (PINSKY; PINSKI; BASSANEZI, 2007, p. 20).*

É possível notar que passa a surgir um novo mercado para os historiadores; não apenas isso, com efeito: a cada ano, passam a ser produzidos grandes quantidades de conteúdo que tem alguma relação com História, seja ele acadêmico, como livros focados em um público menor - por se tratar de um nicho específico. Mas também há obras com o intuito de entreter, que manifestam algum contexto histórico relacionado à trama, como uma novela, um filme, um anime ou mesmo um livro de fantasia. Este último conjunto abrange uma grande parte da população e conquista mais e mais pessoas, que gostam e consomem esse tipo de conteúdo visando o entretenimento. Diante disso, fica perceptível um crescente interesse multimidiático pela Idade Média (filmes, séries, quadrinhos, novelas, livros, jogos virtuais

ou RPGs de mesa), tanto no Brasil quanto no mundo (BIRRO, 2019). No entanto, muitas dessas obras recorrem a enredos tipicamente hollywoodianos, ligados ao senso comum e àquilo que a sociedade acredita ser o período medieval; além disso, graças às características, às estratégias e aos objetivos voltados ao mercado de massa, eles pouco se preocupam com a acurácia em termos de “realidade histórica”.

### **O entretenimento como ferramenta para o ensino do Medievalismo**

É importante dizer este texto não visa destacar as mídias como ferramentas para a salvação da crise educacional. Elas representam uma alternativa que pretende desenvolver nos alunos a criticidade em relação às leituras das diferentes mídias e o aprendizado do período medieval nas escolas.

O entretenimento como ferramenta educacional é válido não por retratar com veracidade dos fatos ligados a determinados acontecimentos históricos, mas por instigar os alunos acerca daquele conteúdo. Neste sentido, a procura por séries e filmes com a temática medieval só cresce no Brasil a cada ano; séries como *Vikings* e *Game of Thrones* mostram como a busca por esse tipo de conteúdo vem crescendo a cada década, como a própria academia reconheceu recentemente:

*Vikings* conquistou audiência notável desde seu primeiro episódio; 8,3 milhões de espectadores na estreia, mantendo uma média de 4,3 milhões em sua última (3ª) temporada, o suficiente para garantir a confirmação de uma nova. (GALLINDO; CUNHA. 2016, p.231).

A citação expõe como o consumo de uma *era viking* assentada nos pressupostos do medievalismo e das mídias vem crescendo gradativamente. Além disso, a procura por essa temática tende a alcançar mais adeptos por todo o Brasil graças aos seus

enredos e tramas, que se mostram atrativas para grande parte da população.

*Independente de qualquer análise com cunho acadêmico acerca da série, o que não é nosso intuito aqui, Vikings possibilitou uma nova visibilidade às temáticas concernentes ao mundo nórdico, à história e mitologia escandinavas, que, mais do que nunca, vêm se tornando mais próximas, mais acessíveis, mais presentes no entretenimento e nas mídias. (GALLINDO; CUNHA. 2016, p.232)*

Apesar dos “erros enormes” em relação ao que de fato se passava naquela época, o intuito das mídias filmicas como ferramenta pedagógica não seria mostrar o filme ou a série como uma “verdade” ou um retrato do acontecimento histórico, mas transportar o educando para aquela época; a capacidade de abordar cada ponto do filme com olhar crítico e alimentar questionamentos, de maneira que o aluno viesse a ser instigado cada vez mais a ler a respeito deste ou daquele período ou tema que se sente atraído.

Naturalmente, os desafios enfrentados pelos profissionais da educação são muitos; as limitações da sala de aula também representam uma grande dificuldade, mediante a falta de recursos adequados. Ademais, fica o questionamento: “como estimular altamente o sentido dos alunos para a leitura?”. Se um professor do Ensino Fundamental ou Médio provocar seus alunos com vários textos sobre a Idade Média, certamente muitos deles vão optar por não ler, pelo motivo de não acharem que aquele conteúdo faça parte da sua realidade, por recorrer a uma mídia desinteressante ou um tema com o qual eles não se sentem atraídos a priori (BIRRO, 2019).

*Noutras palavras, cada professor precisa, necessariamente, ter um conhecimento sólido do patrimônio cultural da humanidade. Por outro lado, isso não terá nenhum valor operacional se ele não conhecer o universo sociocul-*

*tural específico do seu educando, sua maneira de falar, seus valores, suas aspirações. A partir desses dois universos culturais é que o professor realiza o seu trabalho, em linguagem acessível aos alunos. Diga-se de passagem, que linguagem acessível não é sinônimo de banalização.* (PINSKY; BASSANEZI, 2007, p. 23)

É importante estamos também atentos para o fato de que os alunos não vêm mais para a sala de aula sem nenhum conhecimento prévio. Como José Maria Gomes Neto aborda em seu artigo intitulado *O ensino de História e o infinito banco de imagens: Êxodo, Dences e Reis* (2019): “Décadas atrás, uma *boutade* do intelectual norte-americano Gore Vidal alertava para uma incômoda realidade: a televisão daquele país funcionava como uma escola noturna”. Consequentemente, eles estão cercados de obras que trazem algumas percepções sobre o passado, seja ele ligado ao período medieval ou a outro qualquer, seja esse conhecimento mais atento aos elementos históricos ou um mero capricho de um roteirista. Independentemente da perspectiva, as representações do passado são quase sempre ideias estereotipadas ou apelativas que visam atrair o interesse do público para a obra em questão:

*[...] o Egito, o antigo Israel, o Cristianismo primitivo, as incursões “bárbaras”, não eram fatos verdadeiramente desconhecidos que somente podiam ser acessados através dos livros, mas antes sólidas memórias construídas nas salas de projeção e, posteriormente, nas residências, constituindo assim uma consciência histórica* (SOUZA NETO, 2014, p.163)

Neste sentido, as séries, filmes e animes fazem parte da vida de muitas crianças e jovens do Brasil. Tendo em vista que muitos não têm acesso a livros sobre o período medieval, boa parte daquilo que associam ao período deriva dessas produções. Assim, não cabe demonizar esse material, visto que o entretenimento chega como uma ferramenta pedagógica alternativa, isto é, que faz parte do cotidiano deles. Os jovens e as crianças estão

cada vez mais digitais, implicando que uma criança de 10 anos com um celular em suas mãos tem acesso a informações que um homem da década de 1990 não teria. Sobre a utilização do entretenimento, a autora Idayana Maria Borchardt Leite comenta sobre o poder do desenho animado japonês como instrumento de ensino:

*Quando produções como Dragon Ball, Bleach, Pokémon, Naruto, Inuyasha e Digimon chegaram ao país, com suas narrativas cercadas por batalhas, criaturas fantásticas, entre outras tramas envolvendo conflitos, lutas e exposição de sentimentos, elas passaram a compor as brincadeiras, diálogos e produtos de consumo dos alunos, cenário que se desenrola até os dias atuais, se renovando e se diversificando a cada nova produção que chega ao país (BORCHARDT, 2011, p.16).*

Quanto ao enorme conjunto de obras que são produzidas e inseridas em uma ótica do medievalismo, é preciso ressaltar que esse fenômeno não se restringe apenas às mídias televisivas: o período medieval é uma fonte praticamente inesgotável em diferentes tipos de plataformas e diferentes frentes. Se forem trabalhadas como alternativas didáticas, como quadrinhos e mangás, elas manifestariam um grande potencial para a aprendizagem dos alunos por estarem atreladas aos interesses dos próprios educandos. Sobre isso, Suzana Funk e Ana Paula dos Santos argumentam que:

*O desenho em quadrinhos é um recurso que age como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil, tornando-se atrativo por chamar a atenção da criança. Para conquistar a criança, devem-se buscar caminhos agradáveis com a ajuda de ferramentas lúdicas, que contribuam para que haja compreensão e participação. ... O ideal é combinar recursos eficientes que se reforcem mutuamente, de maneira que os alunos obtenham o maior rendimento possível em sua aprendizagem. A história em desenho em quadrinho é um recurso visual, que pode ajudar nesse processo, principalmente pela sua capacidade de despertar o interesse da criança, fator que é muito importante para uma aprendizagem eficaz (FUNK; DOS SANTOS, 2010, p.02).*

Com efeito, Richard Utz escreveu em seu artigo *medievalistas, não sejam esnobes* (2015): “talvez nós tenhamos que começar admitindo que, ao gozar de um esplêndido isolamento que nos permitiu aprender muito sobre a cultura medieval, nós falhamos ao compartilhar tal conhecimento com o público.” Ele estipula que os medievalistas pecam em não aproximarem suas perspectivas de ensino daquilo que alimenta os interesses, as brincadeiras e o lazer de seus alunos e do público geral. Assim, os professores muitas vezes ignoram essas mídias, que deveriam ser levadas em consideração não por sua fidedignidade histórica, mas por serem profundamente conhecidas, consumidas, conectadas e divertidas para o público-alvo.

Naturalmente, essas mídias não seriam transmitidas aos alunos de qualquer maneira; a utilização do entretenimento no ensino deve visar o desenvolvimento crítico dos alunos, para que eles não passem pelas etapas do desenvolvimento humano alimentados por estímulos de enredos que são focados naquilo que o público-alvo gostaria de assistir. O que eles não percebem a priori, mas que pode levá-los a acreditar que o fato x ou y apresentados são verídicos, abraçam muitas vezes criações “atualizadas”, eivadas de anacronismos e romantizadas por diretores cinematográficos.

*A leitura crítica da mídia tem a preocupação de fazer análises críticas sobre as mensagens transmitidas pelo meio; a educação para a recepção possui como objeto de análise o receptor e também estuda diferentes maneiras de realizar a mediação entre os meios de comunicação e o receptor; a recepção ativa tem como objetivo fortalecer a capacidade reflexiva dos receptores, para que não se tornem passivos diante dos meios; a educação para a comunicação tem a finalidade de produzir mensagens, potencializando desta forma a capacidade comunicativa e; a alfabetização televisiva prioriza o ensino das linguagens vídeo-tecnológicas (SILVA; NEVES, 2011, p.03)*

Segundo os autores Chepp, Masi e Pereira, existe uma Idade Média fantasiada, que é abordada recorrentemente nos filmes, nas séries, nos jogos, livros, animes, entre outras mídias. Seja como for, é importante entender que, mesmo existindo essa fantasia que gira em torno do período medieval, tais autores entendem, assim como nós, que ela serve como uma importante aliada em sala de aula. Para os autores,

*A aprendizagem do conceito e a possibilidade de novas experiências com o passado, podem ser auxiliadas pela exposição do aluno às numerosas alternativas de representação e “(re)encenação” do passado, através de estratégias e de formas de expressão como a música ou as séries de televisão. Essas duas formas de expressão jogam o estudante para um mundo pré-conceitual e lhes proporciona uma experiência nua do passado. (...) Ora, o que se quer é justamente essa abertura, tão difícil de ser conseguida com o uso imediato de um texto didático ou de uma explicação do professor. Essa abertura não pode ser confundida com uma aprendizagem incorreta e inadequada que levaria o aluno a aceitar uma Idade Média fantasiada, mas é a força imaginativa dessa inserção de um mundo medieval fantasioso e inexistente na pesquisa histórica, o que pode permitir o aluno a pular do Caos a novas formas de conhecimento sobre a Idade Média. Ele poderá saber fazer a distinção entre o que é fantasia e o que é realidade histórica, mas igualmente saberá reconhecer as representações que os povos criam sobre si mesmos e sobre os outros, e que estas podem ser transformadas em aprendizagens históricas (CHEPP; MASI; PEREIRA, 2015, p.951-952).*

Portanto, é possível sim utilizar séries televisivas e músicas como ferramentas para o aprendizado dos alunos, independentemente da romanização que muitas dessas séries apresentam. As mídias e o entretenimento surgiram não como instrumentos educacionais; mas, se bem manejados, podem auxiliar no exercício de aulas que fomentem o interesse não apenas pelo conteúdo discutido em si, mas graças aos meios empregados. Por fim, o manejo desse recurso pode igualmente ajudar a romper a barreira entre professor e aluno: um docente propenso a consumir o mesmo

conteúdo é aquele com o qual o educando se sente mais inclinado a conversar sobre a História, sobre a vida e suas experiências dentro e fora da escola.

### Referências Bibliográficas

BIRRO, Renan M. Jogos eletrônicos e medievalismo: reflexões e críticas na Educação Brasileira. In: BUENO, André; ESTACHESKI, Dulceli; SOUSA NETO, José Maria; BIRRO, Renan Marques (Orgs.). *Aprendendo História: Ensino & Medievo*. União da Vitória: Sobre Ontens, 2019, p.37-47.

CHEPP, B.; MASI, G.; PEREIRA, N.M. O potencial pedagógico da Idade Média imaginada. *Revista do Lhiste*, Porto Alegre, n.3, vol.2, jul./dez. 2015.

Disponível em: [http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario\\_ppe\\_2011/pdf/5/100.pdf](http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario_ppe_2011/pdf/5/100.pdf). Acesso em: 12 de Agosto 2020.

FUNK, Suzana; Dos Santos, Ana Paula. *A educação ambiental infantil apoiada pelo design gráfico através das histórias em quadrinhos*.

GALLINDO, Daniele Gonçalves Silva; CUNHA, Maurício de Albuquerque. Para uma recepção do Medievo: A Temática Viking no Heavy Metal (1988-1990). *Revista de História Comparada - Programa de Pós-Graduação em História Comparada-UFRJ*

KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: contexto, 2007

LEITE, Idayana Maria Borchardt. *O poder do desenho animado japonês: Uma análise da relação entre os animes e a cultura brasileira*. Janeiro 2011, 22 folhas. Trabalho de conclusão de curso. FACEVV (Faculdade Cenecista de Vila Velha) 2011.

SOUSA NETO, José Maria Gomes. O ensino de história e o infinito banco de imagens: Êxodo, Deuses e Reis (2014). *Outros Tempos*, vol. 16, n. 28, 2019, p. 162 - 183. ISSN: 1808-8031.

LUCCHESI, Anita; MAYNARD, Dilton C.S. Novas Tecnologias. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Marga-

rida Maria Dias (Orgs.). *Dicionário de Ensino de História*. Rio de Janeiro: FGV, 2019 (ebook).

MENEGUELLO, Cristina. Quem tem medo das aulas online? Três ideias sobre o ensino a distância. *Café História*, 23 de Março de 2020. Disponível em [cafehistoria.com.br](http://cafehistoria.com.br). Acesso em 11 dez. 20.

SILVA, Priscila Kalinke; NEVES, Fatima Maria. *Comunicação e educação*: Um estudo da construção da memória infantil e a incorporação da cultura escolar do animê.

UTZ, Richard. *Don't be snobs, medievalists!*. Tradução livre: Renan M. Birro. Acesso em 19 ago. 2020.



# 06

.....  
Medievalismo e literatura: a morte  
do paganismo em *The Broken Sword*  
(1954) de Poul Anderson  
.....

Rodrigo Kmiecik<sup>1</sup>

O conceito de medievalismo pode ser definido como a significação que se dá a qualquer elemento da Idade Média manipulado esteticamente em uma temporalidade que não a medieval. São interpretações do medievo realizadas pelos modernos, pelos românticos, pelos vitorianos, no cinema, na literatura, na prática política, entre outras épocas e âmbitos, produzidas desde o fim do período medieval. Podemos tomar como exemplo obras que versam sobre o universo do Rei Artur, como a série de romances *O Único e Eterno Rei*, de Terence Hanbury White, ou os romances que compõem *As Brumas de Avalon*, de Marion Zimmer Bradley. Ainda temos obras que se inspiram

---

1 Graduando em História - Universidade Estadual de Londrina (UEL).  
Email: rodrigo.kmiecik@uel.br.

fartamente pelas mitologias germânica e escandinava, como a ópera *O Anel do Nibelungo*, de Richard Wagner, ou os romances que compõem a trilogia *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien. No cinema, o medieval foi matéria de filmes como *O Sétimo Selo*, de Ingmar Bergman e *Marketa Lazarová*, de František Vlácil. Nos vídeo games, a temática medieval é bastante recorrente, protagonizando jogos como *Age of Empires II*, *Kingdom Come: Deliverance*, entre outros. No âmbito político, as constantes disputas pelo poder e pela memória costumam instrumentalizar o passado à seu favor, de modo que a Idade Média foi constantemente lembrada e interpretada aos propósitos dos movimentos nacionalistas, do fascismo italiano e do nazismo, por exemplo, fornecendo meios de legitimação política buscados em um passado imaginado.

Em suma, desde o fim da Idade Média, a cultura ocidental versou sobre estes tempos e se apropriou deles através das mais diversas representações estéticas. Este trabalho objetiva traçar uma análise do romance *The Broken Sword*, de Poul Anderson, publicado em 1954, no qual o autor desenvolveu o embate entre paganismo e cristianismo do mundo medieval a partir de uma perspectiva mágica. Partindo da percepção do autor a respeito da Idade Média, busco entender como Anderson enxerga essa batalha religiosa, e quais as significações dadas a ela escrevendo no século XX; como esse medievalismo opera e o que ele pode dizer sobre seu presente.

### **Medievalismo e literatura**

O estudo crítico acerca do medievalismo ganhou força no Brasil nas últimas décadas, sendo centro de discussão em diversos grupos de pesquisa como o LINHAS (Núcleo de Estudos sobre Narrativas e Medievalismos), da UFRRJ, e o POIEMA (Polo Interdisciplinar de Estudos do Medieval e da Antiguidade), da UFPel. Nesses grupos, os conceitos de

medievalismo, neomedievalismo e usos do passado medieval têm sido bastante abordados pelos trabalhos acadêmicos. Para o historiador, o estudo dos medievalismos e seus desdobramentos é especialmente interessante no que diz respeito à compreensão de dilemas do presente a partir das significações que o homem contemporâneo dá ao passado em sua dialética histórica atual, sobre como a memória é significada em diversos âmbitos, seja ele artístico, político, ou mesmo educacional.

No ensaio *Dreaming of the Middle Ages*, Umberto Eco discutiu as razões pelas quais o mundo moderno e contemporâneo têm especial interesse pelo medievo, ou pelas idealizações que os sujeitos fazem desse período. Para Eco, “a Idade Média é a raiz de todos os nossos problemas ‘quente’ contemporâneos, e não é surpresa que voltemos a esse período a cada vez que nos perguntamos sobre nossas origens” (ECO, 1986, p. 65). Enquanto no Romantismo o arcabouço medieval era um recurso estético de maravilhamento, pela oposição desse campo de expressão em relação ao Renascimento e ao Iluminismo que o precedem, na contemporaneidade a Idade Média tornou-se um lugar de disputas de memória e projeções de problemas do presente.

De acordo com o medievalista Mauricio da Cunha Albuquerque, consolidou-se uma temporalidade medievalística típica do nosso tempo, na qual a temporalidade extrapola as noções cronológicas mais convencionais e adentra o campo temático: “[está] mais para as ‘coisas’, para aquilo que se associa a um dado período da história humana e que, pelos mais variados motivos, torna-se característico dele” (ALBUQUERQUE, 2019, p. 30). É uma noção bastante acertada sobre a recepção do medievo. Durante o meu estágio de regência no 6º ano do ensino fundamental, um questionário de ideias prévias respondido pelos alunos exemplifica essa questão. Quando perguntados a respeito de seus assuntos ou temas favoritos no estudo da História, uma

das alunas respondeu que sua predileção estava no medievo devido aos “lindos castelos e grandes dragões”.

### **A Espada Quebrada**

*The Broken Sword*, de Poul Anderson, figura entre os grandes clássicos da literatura fantástica do século XX. Tanto em sua grandeza quanto em seu esquecimento pelo público brasileiro, o livro de Anderson se manteve entre os maiores do gênero ao lado de *Etric de Melniboné* de Michael Moorcock, *Gormenghast* de Mervyn Peake, *The Chronicles of Amber* de Roger Zelazny, *Lyonesse* de Jack Vance, entre outros.

Poul Anderson nasceu a 25 de novembro de 1926 em Bristol, Pensilvânia, Estados Unidos. Iniciou sua carreira como escritor de ficção científica publicando em revistas *pulp* como a *Astounding Stories*, na qual publicou seu primeiro conto em 1947. Ao longo de sua prolífica carreira escreveu principalmente trabalhos de ficção científica sobre conquistas interplanetárias e viagem no tempo, mas se enveredou pela fantasia em obras como *The Broken Sword* e *Conan the Rebel*. Venceu o Hugo Award sete vezes.

Apesar do esquecimento, *The Broken Sword* não é um livro inédito por aqui. Foi publicado no Brasil em 1975 pela editora Global, em tradução bastante datada e insatisfatória. O livro tem duas versões. A original, publicada em 1954, e uma revisão feita por Anderson em 1971. Muitos críticos desse meio literário, como Michael Moorcock, afirmam que a versão revisada empobreceu o original. O livro traduzido no Brasil foi a versão revisada de 1971. Recentemente, *The Broken Sword* ganhou novas edições em inglês pela série *Fantasy Masterworks* da editora Gollancz, que se preocupou em recuperar o texto original de 1954.

O romance foi às livrarias no mesmo ano da publicação de *The Fellowship of the Ring*, primeiro volume da trilogia *O Senhor*

*dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien. Frequentemente crítico do conterrâneo autor da Terra Média, Michael Moorcock comparou os livros e afirmou que *The Broken Sword* é superior ao épico do Um Anel. Para Moorcock, “a saga de Tolkien lida com o sentimento de sacrifício típico do pós-Primeira Guerra Mundial, enquanto o livro de Anderson está mais preocupado com as questões existenciais que permeiam a sociedade ocidental pós-1945” (MOORCOCK, 2003). Não obstante, a ficção de *The Broken Sword* está desvinculada das noções de heroísmo quase sempre numinoso, linhagens e restauração da ordem, como acontece em *O Senhor dos Anéis*.

Michael Moorcock descreveu *The Broken Sword* como “uma tragédia de ritmo acelerado, em que o heroísmo humano, o amor e a ambição, manipulados por deuses amorais, elfos e trolls, conduzem inevitavelmente à consequências trágicas” (MOORCOCK, 2003). O livro se passa na Inglaterra medieval da Era Viking, durante as invasões escandinavas que reclamaram terras britânicas para si e firmaram propriedade na região conhecida como Danelaw. A história começa com Orm, um pirata dinamarquês que deixa sua terra em busca de pilhagens no oeste. Ele acaba por conquistar bastante influência na região e finca raízes em Danelaw, onde casa com Aelfrida, filha de um nobre cristão, e é batizado. Desde o início, já temos pequenos conflitos calcados na luta entre paganismo e cristianismo no âmbito social, entre Orm e as vontades cristãs de sua esposa Aelfrida, bem como a relação de Orm com o padre local.

Orm e Aelfrida têm um filho chamado Valgard. Por displicência de Orm, que havia expulsado o padre de suas terras, seu filho não é batizado: “Orm é um cristão, mas indiferente, e o seu filho ainda não foi tocado por nenhum deus” (ANDERSON, 2002, p. 9). Certa noite, Imric, o rei dos elfos, vai ao mundo humano e rapta o filho de Orm, mudando seu nome para Skafloc.

Deixa outro bebê no lugar da criança roubada, que será tomado pelos pais como Valgard, sem que eles soubessem da troca. A trama desenvolve-se a partir desse cenário: a criação de Skafloc, um humano, entre os elfos, e a criação de Valgard, um elfo-troll (ele é concebido no estupro de Imric a uma troll prisioneira, mas fisicamente, por feitiçaria, aparenta ser um humano), criado entre os homens. O embate entre Skafloc e Valgard se dá tanto em âmbito pessoal, pois um é a sombra do outro e se odeiam por natureza, quanto em âmbito universal, pois no futuro Skafloc liderará os elfos em uma grande guerra contra os trolls, liderados por Valgard.

A espada quebrada do título é Tyrfing, uma espada mágica da mitologia nórdica, quebrada pelo próprio deus Thor em *The Broken Sword*. Quando adotado e levado para as terras dos elfos, Skafloc é apresentado com essa espada que, apesar de quebrada, é muito poderosa. É dito que um dia ele precisará muito dela, e isso se mostra no fato de que a espada é derradeira no embate contra seu “irmão” Valgard. Uma das missões de Skafloc é buscar pelo gigante Bölverk e convencê-lo a forjar Tyrfing novamente.

### **Paganismo e cristianismo**

Em um mundo fantástico habitado por seres mágicos e marcado por guerras entre raças violentas e inimigas ao longo das eras, Poul Anderson trabalha o embate entre o paganismo e cristianismo muito além do plano mundano; essa batalha religiosa permeia conflitos reais entre os seres mágicos no mundo de *The Broken Sword*. Um dos episódios mais marcantes dessa luta, testemunhado por Skafloc em sua juventude, é descrito logo no início do livro, no capítulo de número 4, que narra as primeiras aventuras de Skafloc nos ermos de Elfheim (terra dos elfos).

É narrado que Skafloc tinha o hábito de vagar pelas florestas da região, onde caçava, conversava com animais e gnomos que

habitavam as profundezas dos bosques. Em um desses passeios, Skafloc ouviu o som de uma flauta ecoando por entre as árvores. Decide correr em direção ao som, tão furtivo que a criatura não nota sua aproximação:

*Era um ser estranho, semelhante a um homem, mas com pernas, orelhas e chifres de bode. Soprava sua flauta melancolicamente, e seus olhos eram grandes, tristes e aquosos.*

*‘Quem é você?’ Skafloc perguntou encantado.*

*O ser abaixou sua flauta, parecendo prestes a fugir, mas relaxou e sentou-se num tronco. ‘Sou um fauno’, respondeu com estranho sotaque.*

*‘Nunca ouvi falar de tais seres’, Skafloc sentou-se com as pernas cruzadas na relva em frente a ele.*

*O fauno sorriu tristemente no crepúsculo. A estrela vespertina brilhava acima de sua cabeça. ‘Não há nenhum além de mim por aqui,’ ele disse. ‘Sou um exilado.’*

*‘E de onde você veio, fauno?’*

*‘Vim das terras ao sul, depois da morte do grande Pã, quando o novo deus cujo nome eu não posso dizer chegou à Hélade. Não havia mais lugar para os deuses e para os seres antigos que assombravam a terra. Os sacerdotes derrubaram o bosque sagrado e construíram uma igreja — Oh, lembro dos gritos das driades ecoando sem serem ouvidos no ar estático, quente, parecendo ecoar para sempre. Esse som permanece em meus ouvidos, sempre permanecerá’, o fauno sacudiu sua cabeça chifruda. ‘Fugi para o norte,’ disse ele, ‘mas me pergunto se meus antigos companheiros que ficaram, lutaram e morreram não foram mais sábios. Isso foi há muito, muito tempo, jovem elfo, e ainda é mais solitário do que antigo.’ Havia lágrimas nos olhos do fauno. ‘As ninfas, os faunos e até os deuses estão mortos, são poeira soprada por ventos desolados. Os*

*templos permanecem vazios, brancos sob o céu, e lentamente desmoronam à ruína. E eu... Eu vago sozinho nessa terra estrangeira, desprezado pelos seus deuses e evitado pelo seu povo. Uma terra de névoa, chuva, invernos gélidos feito aço, mares cinzentos e tempestuosos, e um sol pálido se mostrando sobre as nuvens. Não há mais um céu azul e um oceano cor de safira de ondas calmas, não há mais pequenas ilhas de pedra e lindos bosques quentes onde as ninfas esperavam por nós, não há mais uvas pendendo dos antigos vinhedos e velhas figueiras carregadas de frutos, não há mais deuses majestosos no alto do Olimpo.'*

*De repente o fauno calou seu murmúrio, ergueu-se, levantou suas orelhas e virou-se, fugindo por entre os arbustos.*  
(ANDERSON, 2002, p. 14-15).

O breve monólogo do fauno conta como o cristianismo destruiu o paganismo nas terras mediterrâneas de Hélade, latinização do termo grego Ἑλλάς, que significa “Grécia”. O conflito vai muito além das desavenças mundanas de Orm, um pirata escandinavo, com os padres ingleses em Danelaw. O momento vivenciado por Skafloc é a significação da luta contra o paganismo – e sua derrota frente ao cristianismo – no âmbito mitológico. Narrativas mito-poéticas eram muito comuns na literatura medieval. Exemplos são as obras de história do godo Jordanes, que encaixava a história do povo godo na teleologia cristã cuja origem encontrava-se na criação do mundo e o final no Apocalipse bíblico, tendo início e fim definidos, e o meio preenchido pelos feitos do seu povo.

Recursos mito-poéticos foram constantemente usados nas sagas islandesas, que também servem de inspiração temática a Poul Anderson ao escrever sobre povos, criaturas e deuses nórdicos. Entretanto, a tradição literária escandinava surge especialmente

após a cristianização dessas terras, e os recursos mito-poéticos atuam constantemente como motivo retórico da luta cristã contra o paganismo, e não o contrário. Na saga de Olaf Tryggvason (o primeiro rei cristão da Noruega), por exemplo, é mostrado que Olaf também enfrenta o paganismo na sua forma mítica, quando o deus nórdico Odin aparece a ele na forma de um demônio.

De acordo com a pesquisadora de literatura Weronika Łaszkiwicz, o gênero fantástico moderno se utiliza de artifícios mitológicos como elfos, bruxas, dragões, magia etc., para falar sobre assuntos do mundo real. Segundo a autora, os escritores “usam as estruturas da literatura fantástica – assim como em qualquer outro tipo de literatura – para expressar suas opiniões sobre todos esses tópicos [política, economia, psicologia e sexualidade], incluindo a religião” (ŁASZKIEWICZ, 2013, p. 26). Em *The Broken Sword*, cuja história se passa na Europa setentrional, o cristianismo é abordado por Anderson como uma nuvem que se aproxima, vinda do sul, e engolfa homens e seres mágicos. Łaszkiwicz ressalta esse viés a respeito do embate entre as velhas crenças e a nova cristandade: “elfos, trolls e outras criaturas mitológicas falam sobre o ‘Cristo Branco’ com medo e desprezo” (ŁASZKIEWICZ, 2013, p. 34).

Além disso, o romance lida com o embate moral entre Skafloc e Freda, que vivem um romance incestuoso – apesar de Skafloc não saber que Freda é sua irmã, capturada do mundo humano. Quando descobrem o parentesco, Skafloc, despedido de qualquer moral que impeça tal relação, insiste para que continuem juntos; mas Freda discorda e se agarra à palavra de Deus, sabendo que estaria cometendo um pecado em continuar tal amor. Nesse momento, Skafloc fica enfurecido: “um deus que se intromete entre dois que se amam é uma criatura má, um demônio – eu puniria esse deus com minha espada caso ele aparecesse. Certamente não o seguiria!” (ANDERSON, 2002, p. 93).

Desse modo, o dilema religioso perpassa diversos conflitos ao longo do livro, constantemente advogando em favor daqueles que outrora eram tidos como um “outro” religioso, os pagãos. Ao fim do livro, a conclusão da tragédia precede tempos de mudança: “Skafloc está morto, Freda não tem perspectivas de futuro, e o rei dos elfos teme que os deuses e as criaturas míticas irão desaparecer eventualmente em razão da civilização e seu ‘deus branco’” (ŁASZKIEWICZ, 2013, p. 35). Assim, a voz do fauno exilado ecoa por todo o enredo, e o desfecho cristaliza a angústia vivida por ele. Existe uma melancolia pulsante que permeia o épico de *The Broken Sword*, trabalhada por Anderson para evidenciar as supressões que a cristianização da Europa causou às culturas pagãs. O autor não está preocupado em discutir se os pagãos que foram convertidos estavam ou não dispostos em acatar uma nova religião, não se preocupa com os interesses políticos e econômicos de ambos os lados. Anderson significa todo o paganismo como um ser vivo, como as criaturas mágicas que aparecem em suas páginas, e assim mostra sua lenta morte. O feérico representa algo livre que sucumbe às amarras de uma cristandade crescente e avassaladora, quase imperialista.

É evidente que o discurso literário pode legitimar uma ou outra instituição, tanto no âmbito individual quanto coletivo. Significar os pagãos como um “outro” religioso era uma forma de falar em favor da Cristandade em expansão na Idade Média, e esse motivo retórico foi frequentemente utilizado em textos medievais, especialmente eclesiásticos, ao falarem sobre os povos pagãos do “fim do mundo”, como Rimbart se referira às terras escandinavas em sua *Vita Anskarii*. No século XX, a literatura também é uma forma de expressão de percepções, e o criticismo religioso é uma delas. Em *The Broken Sword*, Anderson instrumentaliza as noções mundanas do embate religioso no medievo e as significa em uma representação estética mitológica, fantástica, que universaliza os

dois lados combatentes. Essa universalização, típica de um mundo em globalização, não fala apenas das lutas entre o paganismo e o cristianismo na Europa medieval, mas brande críticas a todas as formas em que o cristianismo se desdobrara na América, como o fanatismo religioso, perseguições e a morte de crenças autóctones, constantemente presentes na memória dos Estados Unidos.

Além disso, do Romantismo ao século vinte, constitui-se um forte interesse pelo passado nacional, folclore e mitologia. No século vinte, o ápice da secularização da sociedade ocidental, o arcabouço pagão é cada vez mais acolhido pelas artes, e na literatura pululam algumas obras que falam em sua defesa contra o cristianismo que teria causado sua destruição no passado. Evidentemente, é uma idealização das lutas ocorridas no medievo. Ao comentar sobre as narrativas medievais a respeito da conversão da Escandinávia, Anders Winroth observou que “todas elas retratam a violência política na Escandinávia como uma épica batalha entre cristianismo e paganismo” (WINROTH, 2012, p. 117). O autor argumenta que o enfoque na luta religiosa era um motivo narrativo bastante comum entre os autores que escreveram sobre o período de conversão, uma vez que eram eclesiásticos redigindo a História, que muitas vezes buscavam legitimar instituições como dioceses ou reforçar modelos de santos e reis missionários. Entretanto, para Winroth, a religião era um elemento secundário nestes conflitos, uma vez que a forma de poder político – pautado na centralização do poder em um rei a na diminuição da influência dos chefes – era, de fato, o principal motivo dos embates entre reis e chefes escandinavos.

Portanto, notamos que, desde o medievo, os autores dão significações às memórias em disputa, seus personagens e lutas; significações que servem aos seus próprios propósitos. Poul Anderson, vinculado às suas noções do passado, bem como suas opiniões acerca da relação do cristianismo com outras religiões ao

longo da história, desenvolve uma metáfora ficcional que resume essas lutas sob sua percepção: um cristianismo totalizante que destrói um paganismo singular gradualmente.

### **Considerações finais**

Em *The Broken Sword*, Anderson consegue exercer a alteridade para com o “outro” pagão através do fantástico literário. Salvo anacronismos, o motivo narrativo trabalhado por Anderson ecoa a significação mito-poética medieval ao representar o campo sobrenatural, fantástico ou maravilhoso em um conflito direto com o plano real e natural. Se no medievo esse motivo narrativo era fruto de uma carga analógica própria do imaginário medieval, no qual a noção de sobrenatural e natural tinham uma divisão pouco nítida, em Anderson gera uma espécie de confronto de realidades universais, recorrentes no século XX, propiciando o exercício da alteridade entre o leitor e o “outro” representado no romance. Nessa retórica ficcional, Anderson inverte os lados e, em vez de falar em defesa da religião de Cristo, aponta as chagas causadas por ela – não são apenas as feridas causadas ao povo que acreditava nesses mitos, mas assassínios e destruições impostas aos próprios mitos: aos faunos, dríades, ninfas, e ao grande Pã.

Ainda que seja impossível compreender a Idade Média a partir das interpretações do presente sobre o passado medieval – erro que pode levar o estudo dos medievalismos ao anacronismo –, essas interpretações têm muito a dizer sobre os sujeitos históricos de seu próprio tempo, ou seja, sobre a realidade na qual as obras estão inseridas quando concebidas materialmente. Se no passado os templos se tornaram ruínas e os machados destruíram as florestas sagradas, arrancando os faunos de seus vergéis e exilando-os em terras frias, nas páginas de *The Broken Sword* suas flautas podem ser ouvidas uma última vez.

**Referências bibliográficas:**

ALBUQUERQUE, Mauricio. *Por trás da capa e da espada: o neomedievalismo em “Príncipe Valente”, de Hal Foster (1939-1940)*. Dissertação de Mestrado. Pelotas, 2019.

ANDERSON, Poul. *The Broken Sword*. London: Gollancz, 2002.

ECO, Umberto. *Travels in Hyperreality*. New York, Harvest, 1986.

MOORCOCK, Michael. *Tolkien times two*. The Guardian, 2003.

Disponível em <<https://www.theguardian.com/books/2003/jan/25/featuresreviews.guardianreview18>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

ŁASZKIEWICZ, Weronika. Finding God(s) in Fantasylands: Religious Ideas in Fantasy Literature. *Crossroads: Journal of English Studies*. Białystok: 1/2013, p. 24-36.

WINROTH, Anders. *The conversion of Scandinavia: Vikings, merchants, and missionaries in the remaking of Northern Europe*. New Haven: Yale University Press, 2012.



.....  
Um laboratório de encastelamento:  
o senhor e o domínio no *game*  
*Stronghold* (2001-2016)  
.....

Felipe Augusto Ribeiro<sup>1</sup>

*Stronghold* é um jogo eletrônico (game) para computador pertencente ao estilo *real time strategy* (RTS) e desenvolvido pela empresa britânica Firefly Studios em 2001. Ele é tratado, pela própria desenvolvedora, como um “simulador de castelos” (*castle sim*) e se ambienta em uma imaginária “Inglaterra medieval”, por volta de 1066 (FIREFLY, 2020). Um *trailer* do produto pode ser visto no canal da produtora no *Youtube* (FIREFLYWORLDS, 2012).

De lá para cá o título recebeu continuações e expansões: *Crusader* (2002); *Stronghold 2* (2005); *Legends* (2006); *Extreme* (2008) e *Stronghold 3* (2011) (WIKIPEDIA, 2020). Nesta análise, empreguei

---

1 Professor do Departamento de História da Universidade Federal de Pernambuco; Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Pernambuco. Email: far@ufpe.br.

a versão *high definition* (HD) do jogo original, publicada em 2016, mediante licença original adquirida através da Steam, plataforma de jogos da empresa Valve (todas as imagens empregadas no texto foram *prints* feitos por mim, com tal licença). Hoje essa versão está integralmente traduzida para o português (STEAM, 2020).

O game comporta várias modalidades de jogo. No entanto, aqui me atarei apenas à campanha militar e aos módulos de jogo econômico.

Neste texto pretendo fazer uma descrição introdutória do game. Como método, optei por separar e analisar, sucintamente, alguns elementos-chave dele, tendo como vértices dois conceitos historiográficos que lhe são externos, não fazem parte de sua linguagem própria, mas que me parecem pertinentes para abordá-lo enquanto mídia de representação histórica: castelo (a fortaleza) e o senhorio (ou domínio). Obras interativas são mais complexas do que a descrição a seguir, breve e esquemática, faz parecer, mas o meu propósito, o resultado almejado, é somente o de delinear uma possibilidade de aproximação a esse tipo de objeto e apresentá-lo como pertinente para algumas reflexões no campo da História Medieval.

### **Descrição e análise**

A imagem publicitária de *Stronghold*, que também compõe a sua tela inicial, sintetiza o conteúdo do jogo: cavaleiros e camponeses, a guerra e a agricultura. Ao fundo, a fortaleza, o centro dessa imaginada “civilização feudal” (para recuperar o título da clássica obra de Marc Bloch)(BLOCH, 1979).



Imagem 1 – Tela inicial.

O cenário de jogo seria de tédio rural, não fosse a movimentação dos trabalhadores e das tropas, que imprime à paisagem certo dinamismo. A cinemática de introdução, fazendo contrastar o bucolismo e a brutalidade, produz uma ácida ironia: enquanto o áudio fala de uma Idade Média romântica, aventureasca e feliz, o vídeo retrata a mais crua violência, além de uma pobreza mortífera (FIREFLYWORLDS, 2008).

Como se vê na imagem abaixo, o jogo acontece em torno da fortaleza, onde o jogador deve dispor uma série de edifícios nos quais os trabalhadores são empregados, além de suas casas e outras estruturas, como igrejas e muralhas. O jogador, senhor desse castelo, funciona como o arquiteto do mundo jogado: ao construir ele ordena que os camponeses assumam seus postos de trabalho e produzam a riqueza que permitirá ao senhorio, enquanto comunidade coesa e orgânica, (sobre)viver. O senhor-jogador não deve ser capaz somente de gerar riqueza, mas também de empregá-la corretamente: ele deve distribuir os gastos, com razoabilidade, entre investimentos estruturais na economia do senhorio – que,

à exceção de um mercado e das guerras, não tem qualquer outro contato com comunidades externas, configurando-se numa aldeia politicamente autônoma, que deve ser autossuficiente do ponto de vista econômico – e gastos com a sua proteção, através da fabricação de armas, alojamentos e muros, e do recrutamento de soldados.



**Imagem 2** – Tela de jogo. No centro da tela o castelo, com a fogueira e os camponeses à sua frente. Acima dele a igreja e, ao redor, as cabanas, o depósito, o celeiro e algumas plantações. Na parte de baixo da tela, o menu com as construções possíveis, e o ícone de um servo do senhor, que segura o livro de administração do senhorio, indicando o seu índice de popularidade, o tamanho da população e do tesouro.

O tutorial ensina que o segredo para um bom começo é escolher uma boa localização para a sua fortaleza, inicialmente chamada de “salão saxão”, um pequeno forte de madeira, bem rústico, onde reside o avatar do “senhor feudal”. A casa senhorial é o primeiro lugar onde os camponeses que chegam à vila passam: na porta da construção eles se ajoelham, como se pedissem a

bênção do senhor e a permissão para ficar e servi-lo. Para acomodá-los, o senhor precisa construir casas, que são modestas choupanas de palha, nas portas das quais ficam as únicas mulheres que aparecem no jogo inteiro: mães com bebês chorando em seus colos, como se fossem os avatares do crescimento populacional. Essas mulheres não têm nenhuma função no game, mas se os aldeões, porventura, deixam o senhorio, elas desaparecem, bem como o choro dos bebês.

### **A campanha militar**

Embora o jogo se anuncie como historicizado, ele é ficcional. A trama tem como protagonista um jovem não nomeado: o jogador. Ele fica órfão quando seu pai, tentando defender um reino cujo rei (que também não é identificado) foi feito prisioneiro durante uma guerra contra os “bárbaros”, é assassinado por aristocratas que desejam promover uma guerra civil e dividir o país. A missão do protagonista, então, é derrotar os nobres rebelados e reunificar o reino, fortalecendo-o para repelir os bárbaros e resgatar o rei. Mas, para tanto, ele precisa começar do zero: contando apenas com dois leais conselheiros – um cauteloso administrador, Lorde Woolsack, e um bravo comandante militar, Sir Longarm – ele precisa organizar um pequeno contingente populacional em torno de si, de modo e mobilizar o seu trabalho, seja para produzir riqueza, seja para recrutar soldados e formar o seu próprio exército.

Os nobres que constituem os adversários do jogador são metaforicamente identificados como animais, cada um simbolizando uma qualidade negativa que, supostamente, compõe a rapacidade aristocrática: o Duque de Puce é cognominado “O Rato” e se apresenta como um homem completamente covarde; o Duque Beauregard é chamado de “Víbora”, por ser traiçoeiro; o Duque de Truffe é identificado como “Porco”, devido à sua

ganância; e, por fim, o arqui-inimigo do jogador é um enigmático cavaleiro conhecido como “O Lobo”, pela sua ferocidade em batalha.

Como se vê, todos os personagens de *Stronghold* são fictícios. Mas a trama tem uma clara inspiração histórica: o período das invasões estrangeiras no Arquipélago Britânico. A datação não é acidental: 1066 é o ano da célebre Batalha de Hastings, em que o normando Guilherme, o Conquistador (r. 1066-1087), concretizou a invasão da Inglaterra e se sacramentou seu rei, justamente no momento em que o reino estava enfraquecido, dividido em ducados e incapaz de repelir os escandinavos (para uma visita atualizada à história da conquista normanda da Inglaterra, ver CRUZ, 2019).

O que *Stronghold* faz é se apropriar de um conteúdo histórico bastante conhecido para criar uma ambientação original, que dá significado aos desafios que os desenvolvedores desejaram oferecer aos jogadores. A História Medieval, ali, é o repositório de uma lógica instrumentalizada em forma de jogo: nesse título, o ato de jogar consiste em *controlar* uma série de variáveis que compõem um cenário vivo, que o jogador deve *ordenar* com vistas à dupla dimensão do jogo, a econômica e o militar. O game é composto de um *script* ativado mediante uma série de *comandos*, por isso não é à toa que ele coloca o jogador na pele de um comandante. Para tornar a sequência de comandos apreensíveis, dotá-los de motivação e finalidade, a Idade Média inglesa se transforma numa *linguagem* bastante adequada: a suposta anarquia nobiliárquica e a consequente necessidade de que emerja um novo rei, um novo comandante, que seja capaz de centralizar um mundo que está sendo destruído por forças sociais centrífugas.

A ficcionalidade do enredo é tal que a sua espacialidade, malgrado tenha sido, inicialmente, proposta como histórica (a Inglaterra durante a invasão normanda), hoje é abstraída de

modo que cada usuário pode configurar o jogo para visualizar o mapa de campanha com o formato de seu próprio país, como na imagem abaixo.



**Imagem 3** – Mapa da campanha militar, para um usuário brasileiro.

Durante a campanha “histórica”, o desafio proposto ao jogador é, basicamente, fundar o seu senhorio, fazê-lo resistir às investidas dos inimigos e, depois, conquistar outros castelos, avançando sobre o território rebelde. As campanhas são estruturadas em missões, e a cada uma o senhor multiplica as fortalezas que controla: enquanto unidades de conquista, colonização e defesa territorial, os castelos funcionam como os baluartes do crescente domínio que o jogador deve engendrar. A cada missão o jogador toma um condado aos inimigos.

### **O módulo de economia**

O modo de jogo econômico consiste em uma missão – ou uma sequência de missões – em que o aspecto da guerra é retirado, para que o jogador possa se concentrar no cumprimento de metas puramente econômicas: atingir um determinado patamar

populacional, acumular certa quantidade de recursos, produzir certo montante de ouro. São módulos sem qualquer competição (nem sequer contra o computador), em que os desafios não são senhores inimigos, mas o tempo: o jogador deve atingir a meta dentro de um prazo estipulado, superando os obstáculos impostos pelo meio ambiente e sendo o ágil em equilibrar os recursos e em manusear as ferramentas de jogo.

A faceta econômica do game imerge o jogador na administração feudal. Ela começa na frente do casarão senhorial, onde fica uma fogueira, em volta da qual os camponeses ainda não empregados pelo jogador em alguma tarefa se reúnem, aguardando as ordens de seu senhor (ver imagem 2). Clicando nela o usuário pode acompanhar dois índices fundamentais para o jogo: a demografia, isto é, o tamanho da população de seu senhorio, de quantos camponeses ele dispõe (empregados ou não); e a sua popularidade, que mede a adesão, a fidelidade, a admiração desse povo pelo seu senhor. Um líder benquisto atrai mais camponeses e mantém reunida a população da vila; um líder detestado afugenta o povo e arruína o senhorio.

Popularidade e população são os dois eixos centrais do jogo, a sua espinha dorsal. Para ter sucesso, o jogador precisa manter esses dois índices positivos, porque sem popularidade ele não terá população, e sem população ele não tem trabalho nem exército. Mas o jogo tem outros recursos importantes: madeira (usada em construções e armas), pedra (usada nos edifícios maiores), piche e bens de consumo que o jogador pode mandar fabricar em oficinas e vender em mercados. Contudo, eles dependem do trabalho camponês para serem produzidos, por isso podemos tratá-los como recursos secundários. O jogo corre contando o tempo, mês a mês, ano a ano, e todos os recursos, inclusive a popularidade, variam mensalmente.

Dos recursos secundários, o mais importante parece ser a

comida, pois é com ela que o senhor recompensa os aldeões e mantém a sua reputação. Cabe ao jogador, como senhor, definir a quantidade de ração diária servida aos seus seguidores: rações pobres, medianas, completas e duplas. Quanto mais farta a alimentação oferecida, maior a popularidade. A comida também tem indicadores de variedade qualitativa: o senhorio produz alimentos diversos – carne, queijo e frutas – mas esse indicador não parece afetar a satisfação dos camponeses; o que define a relação entre o senhor e seu séquito é a quantidade, não a qualidade da alimentação fornecida. Atenção especial deve ser dada a um tipo específico de alimento, o pão: ele precisa ser fabricado, desde o plantio e colheita do trigo até o cozimento da massa, passando, antes, pela transformação do trigo em farinha, triturado em moinhos (operados por crianças). Mas o tutorial deixa claro: o pão é o alimento mais difícil de ser produzido – há, para ele, uma verdadeira linha de beneficiamento industrial – porém é o mais seguro e estável, constituindo a base alimentar do jogo, ao qual o jogador deve dedicar maior investimento e cuidado.

O senhor também se relaciona com os camponeses através do ouro, outro recurso secundário, obtido cobrando impostos do povo. A tributação exerce, sobre a satisfação campesina, uma força oposta à da alimentação: quanto maior o imposto cobrado, menor a reputação do senhor. Em contrapartida, se o jogador quiser atrair mais camponeses para o seu senhorio, ele pode, ao invés de cobrar impostos, gastar o tesouro do feudo oferecendo um subsídio, também em ouro, para os aldeões. Assim, o índice vai, no texto do jogo, de “suborno generoso” (imposto negativo) ao “imposto simplesmente cruel” (imposto muito alto). Esse é um recurso tão decisivo quanto a comida, pois é com ele que o senhor paga suas tropas e adquire benesses que auxiliam a elevar a satisfação do povo e, logo, a manter a sua popularidade: com ele podem-se construir praças, jardins, igrejas e outros equipamentos

públicos ligados ao bem-estar social; com o ouro pode-se também promover músicos, circos e festivais, que aumentam a felicidade popular.

Algumas versões do jogo contemplam outros dispositivos de controle populacional: o medo e a produção de cerveja, que servem para evitar que os camponeses façam motins (seja pela coerção, seja pela diversão) e a bênção dos sacerdotes que ocupam as igrejas. Contudo, como esses mecanismos não estão disponíveis em todas as versões, não tratarei deles.

O jogador precisa ser hábil para manter um equilíbrio entre a cobrança de impostos e a oferta de comida, porque ele precisa da população, mas, para mantê-la, precisa do ouro coletado na forma de tributos. Essa dinâmica faz de *Stronghold* um jogo interessante para se discutir, criticamente, alguns aspectos elementares das sociedades medievais. O primeiro deles é a premente necessidade de que se constitua algum grau de segurança alimentar, num mundo de produção agropecuária instável (como discute DEVROEY, 2016). O meio ambiente do game é agressivo e inóspito: os caçadores que obtêm a carne estão sujeitos aos ataques de animais selvagens, como lobos e ursos; as pessoas e as vacas, de cujo leite se produz o queijo, estão sujeitas ao morticínio por doenças; as plantações de frutas e trigo, como os demais edifícios do senhorio, estão sujeitas a incêndios. Para ter sucesso, o senhor deve enfrentar todos esses fatores. Por outro lado, a natureza do jogo se renova periodicamente, tornando os recursos naturais virtualmente inesgotáveis.

Assim, a agência do jogador funciona como uma força de proteção e aprovisionamento, que deve ir contra as forças caóticas e inescapáveis da natureza. A figura do senhor, em *Stronghold*, é tipicamente a do rei antigo e medieval: além de coordenar os combates, ele é um agente de ordenamento, fertilidade e prosperidade. É ele, sozinho, quem decide o quê e quanto cada

habitante do senhorio pode comer; o celeiro, inclusive, assim como o depósito de matérias-primas (onde os trabalhadores guardam os recursos coletados e fabricados), só pode ser construído ao lado do castelo, porque todo recurso deve ser controlado de perto pelo senhor. O ambiente de carestia é tamanho que frequentemente a comida do celeiro é roubada por assaltantes.

O segundo aspecto de que se pode falar é a tributação. No jogo, ela está estritamente relacionada ao financiamento cultural, religioso e militar: tributa-se para conseguir o ouro que remunera engenheiros, soldados, padres e artistas (depositado no castelo, esse ouro também é alvo frequente de ladrões). Esse ouro, aliás, tem uma origem abstrata: ele não é extraído diretamente das minas e depende apenas do tamanho da população. O tributo é um produto indireto da agropecuária; se o jogador precisa acumular mais ouro, ele só tem dois caminhos: cobrar mais impostos – o que é perigoso, porque deixa o povo insatisfeito – ou aumentar os habitantes de seu senhorio, o que só é possível produzindo-se mais comida.

### Considerações finais

A maneira como *Stronghold* cria a sua narrativa ficcionalizando um pano de fundo histórico, repousando, acomodando o seu enredo numa verossimilhança histórica, permite entendê-lo, a meu ver, como um produto da cultura neomedievalista. Podemos entendê-la como um conjunto de manifestações bastante plásticas, que se apropriam do passado medieval sem muitas preocupações com a fidedignidade: diante de sua enorme heterogeneidade e da impossibilidade de tipificar, a contento, suas diferentes práticas, o neomedievalismo parece ser melhor compreendido se o consideramos uma *postura* sobre o Medievo (MAYER, 2010, p. 71) – muito mais do que um conjunto classificável de objetos – ou uma maneira “desinteressada” de manipulá-lo, visando à produção

de uma leitura histórica que é uma *commodity* (MOBERLY & MOBERLY, 2010, p. 16), fabricada mediante bricolagem com elementos pseudo-medievais (KAUFMAN, 2010, p. 2). Para ser consumida como o usuário desejar, representações como as de Stronghold devem servir muito mais pelo seu valor de troca, pela sociabilidade que ela enseja, pelo seu potencial de reunir as pessoas em torno de um tema atrativo (COOTE, 2010, p. 28-29), do que pelo seu potencial explicativo ou educativo. O game comercial (à diferença dos games feitos com propósitos escolares) submete a história ao entretenimento, modificando-a para favorecer o ato de jogar e o atratividade que ele enseja. Nessa condição, o título em questão me parece um objeto legítimo para uma reflexão acerca de certos temas da História Medieval, entendida como História Pública.

Com suas características, *Stronghold* me parece uma ferramenta pedagógica interessante para discutir as diversas facetas do feudalismo (como o fez GUERREAU, 1980) e o senhorio ou domínio enquanto unidade social “total” – envolvendo economia, religião, política e cultura – e modelo de sociabilidade (cf. SALLES, 2013, p. 31). Ao colocar o jogador na posição de um senhor responsável por reunir uma população frágil e desorganizada, ele se transforma em um laboratório onde se podem testar elementos do processo histórico que Pierre Toubert chamou de “encastelamento”: a organização complexa e multifacetada, irregular no tempo e no espaço, das comunidades medievais em torno de fortalezas – ou a fortificação de comunidades já estabelecidas (para uma revisão do conceito, cf. LAUWERS, 2013). Esse laboratório pode ser proveitoso na medida em que, ao contrário das representações científicas comuns, é visualmente apelativo e, o mais importante: é interativo.

O *game* pode, em minha opinião, ser usado em qualquer nível de ensino, por três motivos: 1) não é um game que exige

máquinas muito poderosas para ser rodado; 2) é um game de interface simples, fácil de aprender; 3) como eu assinalei, hoje ele está integralmente traduzido para o português, tanto o áudio quanto os textos. É claro que em cada nível do ensino, ele – como qualquer fonte histórica – deve ser abordado de modo distinto: neste texto eu escolhi debater as questões do encastelamento e senhorio, pensando no ensino superior; para séries inferiores o professor, naturalmente, deverá fazer simplificações. Todavia, não recomendo o uso em sala de aula, porque games dessa categoria exigem alguma infraestrutura da escola (laboratório equipado com computadores adequados) e, sobretudo, demandam muito tempo: por mais que seja fácil de aprender, uma partida de *Stronghold* (de qualquer jogo de estratégia, mais precisamente) pode levar horas. O aconselhável é usá-lo como ferramenta paradidática opcional: sugiro deixar que os alunos interessados escolham o jogo como uma possível fonte de estudo e joguem em casa, para depois discuti-lo em sala de aula, com os colegas, sob a mediação do professor. Ele pode ser explorado pelos estudantes a partir de um roteiro previamente oferecido pelo docente, como atividade complementar que os auxilie a estabelecer um diálogo crítico com o jogo, destacando as problematizações que o professor deseja conduzir. Por fim, o docente pode aplicar para a turma uma avaliação, como um questionário, para apreender de que maneira os alunos perceberam o material, e quais relações eles conseguiram estabelecer entre o objeto, o conteúdo que o professor leciona em sala e, eventualmente, o livro didático. Experiências como essa já foram testadas e encontram-se narradas por autores como Eucídio Pimenta Arruda (2009), Cristiani Bereta da Silva (2010), Hezrom Vieira Costa Lima (2017) e Marcella Albaine Farias da Costa (2017), referenciados abaixo.

Evidentemente, o diálogo científico com uma mídia como essa não pode deixar de ser crítico: como outros títulos de seu

gênero, *Stronghold* oferece uma representação marcada por alguns traços historiográficos problemáticos, como as ideias de que só os castelos foram polos de organização socioeconômica durante o período medieval (quando, sabemos, as igrejas e mesmo algumas vilas também serviram de centros populacionais) e de que os senhores, no feudalismo, chefes da guerra e proprietários exclusivos de todos os bens e recursos naturais, eram onipotentes frente a civis desarmados, cuja ignorância demandava a intervenção e a condução de um líder carismático, racional, poderoso e eficiente. Todavia, também é preciso que se compreenda o game em sua natureza particular: para ser atraente, para envolver o jogador em seus desafios, para ser um entretenimento – estamos falando de um produto cujo objetivo é divertir, não educar, *a priori* – ele *precisa* dar todo esse poder ao usuário. A grande arma dos RTS é a liberdade que dão os jogadores, é o fato de que, para vencer, o jogador deve ser bom em manusear tantas ferramentas e recursos. Não à toa, jogos como este também são classificados como jogos de *gerenciamento*.

A abordagem de um jogo, como a de qualquer objeto da história, deve ser dialética: por um lado, *Stronghold* apresenta o senhorio como uma unidade homogênea e fechada em si mesma, em eterna tensão com o meio ambiente e com agressores externos; por outro, ele permite lembrar que inúmeros fatores – como a natureza, com os seus recursos e perigos, e os contatos com comunidades vizinhas – determinaram os diversos modelos de sociedade rurais que podemos encontrar no mundo medieval europeu, atestados não só pelas fontes escritas tradicionais, como pela iconografia e pela arqueologia. Similarmente, se a obra, de uma perspectiva, entende o domínio como uma propriedade irrestrita sobre as coisas, mantida e corroborada pelo uso da força, ao trabalhar com o elemento da popularidade, ele lembra que o governo sobre os homens, que também caracterizou essa forma

política de exercício do poder, não era inapelável: mesmo que o senhor tenha a posse exclusiva das armas, ele não pode impedir os camponeses insatisfeitos de se rebelarem e deixarem o seu senhorio, caso lhes falte comida ou a tributação seja demasiado onerosa. Para vencer, em *Stronghold*, não basta ser senhor, é preciso ser um bom senhor, o que implica ser generoso e dispor das riquezas em benefício da própria população.

### Referências

ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

BLOCH, Marc. *A sociedade feudal*. Lisboa: Edições 70, 1979.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba: Appris, 2017.

CRUZ, Paulo Christian Martins Marques da. *Guerra, história e poder: as narrativas sobre a Batalha de Hastings como estratégia de legitimação da dinastia normanda dos reis ingleses (1066-1135)*. Dissertação de mestrado apresentada à Universidade Federal de São Paulo. Guarulhos: UNIFESP, 2019.

DEVROEY, Jean-Pierre. La politique annonaire des Carolingiens comme question économique, religieuse et morale. In: *L'Alimentazione nell'Alto Medioevo: pratische, simboli, ideologie*. Settimana internazionale di studio sull'Alto Medioevo (v. 63, 9-15 abril 2015, Spoleto). Spoleto: Fondazione Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo, 2016.

COOTE, Lesley. A short essay about Neomedievalism. In: FUGELSO, Karl (org.). *Studies in medievalism XIX: defining neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

FIREFLY. *Stronghold HD*. Londres: Firefly Studios, 2020.

Disponível em: <https://fireflyworlds.com/games/stronghold/>.

Acesso em: 19 ago 2020.

FIREFLYWORLDS. *Stronghold HD, trailer*. Vídeo de 54s, publicado em 31 out 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0pysngc28L8>. Acesso em: 19 ago 2020.

\_\_\_\_\_. *Stronghold 1, introduction (English)*. Vídeo de 1min47s, publicado em 19 set 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G5QcZQ2AY7w>. Acesso em: 19 ago 2020.

GUERREAU, Alain. *O feudalismo: um horizonte teórico*. Lisboa: Edições 70, 1980.

KAUFMAN, Amy S. Medieval unmoored. In: FUGELSO, Karl (org.). *Studies in medievalism XIX: defining neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

LAUWERS, Michel. De l'incastellamento à l'inecclesiamento: monachisme et logiques spatiales du féodalisme. In: \_\_\_\_\_ & ALL (orgs.). *Cluny, les moines et la société au premier âge féodal*. Rennes: Presses Universitaires, 2013.

LIMA, Hezrom Vieira Costa. Jogos digitais e ensino de história: a cultura histórica em Age of empires II. In: BUENO, André & ALL (orgs.). *Jardim de histórias: discussões e experiências em aprendizagem histórica*. Sobreontens, 2017.

MAYER, Lauryn S. Dark Matters and Slippery Words: Grappling with Neomedievalism(s). In: FUGELSO, Karl (org.). *Studies in medievalism XIX: defining neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

MOBERLY, Brent & MOBERLY, Kevin. Neomedievalism, hyperrealism, and simulation. In: FUGELSO, Karl (org.). *Studies in medievalism XIX: defining neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

SALLES, Bruno Tadeu. *Constituir a amizade, romper os vínculos, estabelecer o compromisso: a dinâmica dos equilíbrios senhoriais sob a perspectiva das comendadorias templárias de Vaour, Richerenches*

e Bayle (séculos XII e XIII). Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG, 2013.

SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. *Antíteses*, v. 3, n. 6, 2010.

STEAM. *Stronghold HD*. Bellevue (Washington): Valve, 2020. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/40950/Stronghold\\_HD/](https://store.steampowered.com/app/40950/Stronghold_HD/). Acesso em: 19 ago 2020.

WIKIPEDIA. *Stronghold (2001 video game)*. San Francisco: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Stronghold\\_\(2001\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stronghold_(2001_video_game)). Acesso em: 19 ago 2020.



# 08

.....  
Marginalidades em tempos de  
pandemia – extrema-direita no Bra-  
sil e seus neomedievalismos  
.....

Suelen Geози Ferreira<sup>1</sup>

O que a extrema direita viu em Jair Messias Bolsonaro? Qual a expectativa ao eleger Bolsonaro? Uma política que viesse a favorecer sua base? O que é essa direita brasileira hegemonicamente branca e que acredita em cavaleiros templários, supremacia racial e em um cristianismo soberano e verdadeiro, que está acima da ciência e acima de qualquer outra coisa?

Quando se fala em Europa, é muito fácil localizar o medievalismo político, pois a Europa finca raízes no período medieval. Logo, podemos ver políticos europeus declarando origens com linhagens de reis medievais, templários ou tantas outras coisas. Portanto, é mais “fácil” lançar mão de discursos

---

1 Graduanda em História da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.  
Email: sgeози@gmail.com.

medievalizantew.

Norberto Luiz Guarinello (2013) atesta em sua introdução “história antiga e memória social” que, no mundo contemporâneo, o Estado é o maior e mais eficaz produtor de memórias sociais” que nós “assumimos de modo quase que natural e inconsciente, que somos parte da história do ocidente”. O que torna a História como é ensinada há tempos nos livros didáticos e por aparatos estatais algo que

*[...]coloca-nos numa linha do tempo, nos posiciona na História mundial como herdeiros do Oriente Próximo, da Grécia e de Roma. Por ela viramos sucessores da história medieval e a História do Brasil se torna um ramo da história européia nos tempos modernos quando nosso território foi colonizado pelos portugueses a partir do século XVI.*

Ou seja, para falar na América, enfrentamos um problema: não existe um passado medieval nas Américas que não tenha sidrecriado ou mesmo apropriado por/de nossos colonizadores. Logo, o que poderia ou não ser considerado medievalismo político em uma conjuntura brasileira ou até Norte-Americana? Quando um político não pode apelar para suas origens tacitamente medievais, o que poderia garantir sua permanência ou ascensão frente aos seus seguidores que proclamam essa supremacia que tem por base princípios medievalizados?

Richard Utz (2020), em “Medievalism in the Age of COVID-19: A Collegial Plenitude” apresenta um compilado que, em suas palavras, produzem uma série de “notícias, reflexões, reportagens, gritos e vinhetas”. Ele questiona o que os medievalistas ao redor do mundo estavam fazendo antes, o que fazem durante e quais as perspectivas para um momento pós-pandemia COVID19. Entre as mais variadas respostas, destacam-se duas que dialogam com nossos propósitos neste trabalho. Mathias Berger em suas reflexões faz menção aos “usos

nacionalistas de um passado profundo” e reflete que “as memórias culturais da idade média continuam a mudar constantemente para temas de pertença nacional, não só na Grã-Bretanha, mas também em formas um pouco mais consequentes” e se diz ansioso para ver como os estudiosos do medievalismo irão “se fazer ouvir à medida que os desafios globais impulsionarem ideias de nacionalismo excepcional antigo”. E Dina Khapaeva, ao observar a Rússia de Putin, diz: “ parece que na Rússia a Pandemia só vai reforçar os projetos neomedievais. Será que os países com uma tradição democrática mais forte terão mais sucesso em enfrentar os desafios do neomedievalismo em meio a uma praga moderna?”

Uma das imagens que já se tornou símbolo de representação dos estudos de medievalismo político envolve políticos de extrema direita retratados como cavaleiros em armaduras reluzentes, portando insígnias de ordens supostamente medievais, por vezes trazendo escudos, espadas e/ou estandartes. De acordo com o historiador Carlile Lanzieri Júnior (2019) podemos afirmar que as representações atuais em formato de “memes” são uma forma de releitura do quadro “O Porta-Estandarte”, pintura (1934/6) de Hubert Lanzinger: ou seja, de uma propaganda de Hitler e do regime nazista. Onde para cada imagem/meme se tem uma representação central daquele que seria o cavaleiro perfeito, que vem salvar seu povo das mazelas sofridas. Em casos contemporâneos, vemos alegações que variam entre comunismo, virtudes como a moral, a família e a promessa de prosperidade econômica. Observando a sequência de imagens abaixo, podemos concluir que tal como em governos populistas de um passado recente, em cada lar encontrava-se a figura de um presidente adornada em local de destaque; atualmente elas são encontradas em sites, perfis pessoais em redes sociais ou mesmo em expoentes de campanhas políticas. Assim, esse tipo de imagens transforma-se na perfeita representação do neomedievalismo político da

extrema direita.



**Figura 1** - Nesta seqüência de imagens, temos: O porta estandarte. Hubert Lanzinger (1880-1950), óleo sobre madeira, c. 1934-1936 (Imagem disponível na Internet no endereço eletrônico <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral/desprezo-de-hitler-pela-democracia-e-um-aviso-para-os-dias-de-hoje,70002470717.amp> ), uma imagem recorrentemente compartilhada em mídias sociais durante a campanha de Donald Trump em 2016 conhecida como “cavaleiro de armadura brilhante” disponível em [https://knowyourmeme.com/memes/people/donaldtrump/photos/trending/page/2?gallery\\_cache\\_key](https://knowyourmeme.com/memes/people/donaldtrump/photos/trending/page/2?gallery_cache_key) e imagem de Jair Messias Bolsonaro que durante sua campanha em 2018 foi compartilhada em redes sociais, muitas vezes sob a legenda “Bolsovult” disponível em <https://www.ocarcara.org/bolsonaro-no-roda-viva/>.

Ainda em 2019, como um reflexo das campanhas e após a efetiva vitória de Bolsonaro nas urnas, frente às repercussões de discursos medievalizados pelos eleitores de Bolsonaro, o historiador Paulo Pachá escreveu em seu artigo “Porque a extrema direita brasileira ama a idade média européia” que

*No Brasil de Bolsonaro [...] Este revisionismo reacionário apresenta o Brasil como a maior conquista de Portugal, enfatizando uma continuidade histórica que coloca os brasileiros brancos como os verdadeiros herdeiros da Europa. Desse modo, por meio de uma visão genética da história, a extrema direita enquadra a história brasileira como essencialmente ligada ao próprio*

*passado medieval imaginariamente puro de Portugal.*(PACHÁ, 2019).

Que Bolsonaro foi eleito por um público que crê nessa tese de um passado medieval romântico no qual os brasileiros teriam uma herança medieval por ocasião de seus antepassados colonizadores portugueses, é evidente. Mas a questão que fica é: e os outros brasileiros? Aqueles que não se enquadram em um perfil branco, os negros, os índios, ou ainda aqueles que imigraram?

Portanto, o objetivo deste estudo é apontar na ascensão das extremas direitas, os perigos dos discursos de uma supremacia religiosa e racial, quando reforçada pelas políticas daqueles que esse público elege. E demonstrar como, em um contexto de pandemia, esse discurso político que até então se resumiu a “gracejos de palanque” afetam diretamente a vida de centenas de brasileiros que “fogem” a regra do hegemonicamente branco e cristão e colocar em curso uma agenda neoliberal e genocida.

Temos como eixo para esta análise ( e que servirá de “liga” para a construção de nosso debate) o conceito de *medievalism*. Thamires Chagas D’Alcantara, no primeiro capítulo de seu TCC (primeiro no Brasil sobre a temática) intitulado “O medievalismo e a colonização da idade média como método de pesquisa da história”, oferta-nos um debate historiográfico acerca do tema, desde as primeiras publicações, à sua consolidação enquanto campo de pesquisa e debates na atualidade e diz que

*Esse avanço nas reflexões e quebras de paradigmas que a disciplina histórica vem galgando está ligado diretamente com os estudos pós-coloniais e pós-modernistas, que proporcionaram aos historiadores, principalmente os medievalistas, a partir da década de 1980, uma nova reflexão no modo de conceber, interpretar e escrever a história – sobretudo medieval (D’ALCANTARA,2017, p.9).*

O fazer historiográfico do medievalismo nada tem a ver com uma busca por permanências ou continuidades, sejam das instituições ou dos modos de agir ou pensar referentes à Idade Média enquanto um período vivido pela sociedade. Porém, trata-se de, por meio deste conceito, trabalhar categorias que possam demonstrar como uma imagem social, política e filosófica foi construída acerca do tema Idade Média. A partir de uma ideia de modernidade, ainda hoje é amplamente difundido e trabalhado, seja no campo acadêmico, religioso, social ou político, um discurso medievalizante.

D'Alcântara (2020), em sua dissertação, ao se referir ao trabalho de Altschul e Davis (2009), afirma que para as autoras a

*“Idade Média”, além de ser a delimitação de um tempo histórico é, também, concebida como uma ideia ou um conceito e, não somente como uma entidade temporal, podendo, portanto, ser uma “categoria móvel, aplicada a qualquer tempo ou sociedade” (para legitimar uma ação ou depreciar um determinado lugar), evidenciando outros espaços e deslocando o foco da Europa, permitindo uma maior ampliação de estudos relacionados à ideia de “Idade Média”. (D’ALCANTARA, 2020, p.47)*

O medievalismo tem como objeto de análise a contemporaneidade, e por suposto, suas fontes serão advindas do período ou da situação analisada. Neste breve trabalho, veremos fontes produzidas no tempo presente, no qual as figuras políticas sobre as quais trataremos expõem suas falas e seus atos políticos. Sendo assim, utilizaremos desde menções em contas de redes sociais como Twitter e Facebook, ou referências mantidas em jornais digitais quando as publicações não estiverem mais disponíveis para consulta nas contas onde originalmente foram publicadas.

O conhecimento da área das humanidades a cada momento vem sendo descredibilizado, e desestimulado na medida em que cada vez menos podemos contar com bolsas e programas

de fomento à pesquisa nessas áreas. Em meio à pandemia, por exemplo, foi emitida uma portaria (Portarias 19, 20 e 21/2020) que na prática diminui a capacidade de gerenciamento de bolsas, novas concessões e anuncia possibilidade de cortes futuros.

Podemos citar as tentativas do Governo Federal de minimizar as preocupações da população em geral com relação à Covid19 quando, desde o primeiro momento, ele vem negando sua potencialidade tanto de contaminação, quanto sua letalidade. Podemos notar tal preocupação no trecho a seguir do pronunciamento oficial do presidente do Brasil Jair Messias Bolsonaro, veiculado nas emissoras de tv aberta para todo o país no dia 23 de março de 2020:

*“Um cenário perfeito, potencializado pela mídia, para que uma verdadeira histeria se espalhasse pelo nosso país. Contudo, percebe-se que, de ontem para hoje parte da imprensa mudou seu editorial: pede calma e tranquilidade. Isso é muito bom, parabéns imprensa brasileira. É essencial que o equilíbrio e a verdade prevaleçam entre nós. O vírus chegou, está sendo enfrentado por nós e brevemente passará. Nossa vida tem que continuar. Os empregos devem ser mantidos. O sustento das famílias deve ser preservado. Devemos, sim, voltar à normalidade. Algumas poucas autoridades estaduais e municipais devem abandonar o conceito de terra arrasada, a proibição de transportes, o fechamento de comércio e o confinamento em massa.”*  
(BOLSONARO, 24/03/2020)

Nessa e em outras declarações públicas, o presidente pôs a culpa do que chama de “histeria” sobre “uma gripezinha” na mídia. Tudo isso enquanto não fez qualquer movimento até aquele momento no sentido de ampliar leitos, ou garantir suplementos necessários para o controle do avanço da COVID19 nos hospitais. Ao ponto de o Superior Tribunal Federal a todo tempo necessitar buscar meios de contornar tais ações, como, por exemplo, quando decidiu que seria de responsabilidade dos Estados e Municípios deliberar sobre manutenção ou “relaxamento” das medidas de

quarentena.

Antes que houvesse qualquer estudo que viesse a comprovar a origem do Novo Coronavírus, o Deputado Eduardo Bolsonaro (filho do presidente da República), ainda no mês de março, causou o princípio do que poderia ter sido uma crise internacional com a China, mediante publicações em sua conta oficial no Twitter:

*“Quem assistiu Chernobyl vai entender o que ocorreu. Substitua a usina nuclear pelo coronavírus e a ditadura soviética pela chinesa. [...] +1 vez uma ditadura preferiu esconder algo grave a expor tendo desgaste, mas que salvaria inúmeras vidas. [...] A culpa é da China e liberdade seria a solução”. (Bolsonaro.Eduardo, @bolsonaro.SP. 18 mar 2020 às 11:38AM)*

Em resposta a esta publicação, a embaixada da China no Brasil divulgou nota em sua conta oficial da mesma rede social exigindo retratação do Deputado Eduardo Bolsonaro. Em uma das partes do texto, lê-se que:

*“Como deputado federal e figura pública especial, as palavras do Eduardo Bolsonaro causaram influências nocivas, vistas como insulto grave à dignidade nacional chinesa, e ferem não só o sentimento de 1,4 bilhão de chineses, como prejudicam a boa imagem do Brasil no coração do povo chinês.[...] Tal comportamento é totalmente errôneo e inaceitável, veementemente repudiado pelo lado chinês. O embaixador Yang Wanming já comunicou ao chanceler Ernesto Araújo a nossa posição solene. Temos pleno conhecimento da política externa brasileira com a China e acreditamos que nas suas linhas não houve qualquer mudança.” (Embaixada da China, @embaixadaChina, 19 de mar de 2020 às 9:27 PM)*

Em resposta às repercussões causadas por sua publicação, o Deputado Eduardo Bolsonaro manifestou-se em sua rede social oficial no Twitter. Desta vez divulgando uma nota oficial sobre o assunto, na qual sustenta que não ofendeu o povo chinês e que “tal

interpretação é totalmente descabida”. Reforça que compartilhou a “postagem que critica a atuação do governo chinês na prevenção da pandemia”. Ressalta sua imunidade parlamentar como garantia constitucional, pois seria sua “função parlamentar estimular o debate”. O deputado segue em sua nota reforçando informações sem base científica ou referencial teórico, afirmando que “Na comunidade médica, é bem comum que doenças sejam batizadas em referência à localidade de origem da mazela como no caso da gripe espanhola”.

Apesar das diversas suposições sobre como a gripe espanhola se espalhou, a teoria mais forte é a que faz relação entre a gripe e o fim da Primeira Grande Guerra. Ao retornarem para seus lares, muitos soldados já estavam contaminados pelo vírus. Sobre a gripe espanhola, Gabrielle Werenicz Alves(2020) destaca que a “espanhola foi a denominação que chegou ao Brasil. Mas na verdade, esta enfermidade acabou recebendo inúmeros nomes diferentes. Os países afetados atribuíam uns aos outros a culpabilidade pela doença.”

Outro exemplo nítido de ataque a grupos marginalizados por parte do governo brasileiro se dá quando o Presidente da República sancionou, com 16 vetos, a Lei 14.021/20, que trata da proteção de povos indígenas, quilombolas e comunidades tradicionais frente à pandemia de COVID-19. Destacam-se vetos em dispositivos que garantiriam acesso a água potável, cestas básicas, materiais de higiene, de limpeza, leitos hospitalares, UTIs e materiais informativos a indígenas, quilombolas e povos tradicionais. Ou seja, os vetos negam o mínimo necessário para a sobrevivência desses grupos em vulnerabilidade social. Bolsonaro excluiu os quilombolas e outros grupos igualmente vulneráveis da implementação do Plano Emergencial para enfrentamento da COVID-19.

Simone Rocha da Rocha Pires Monteiro sustenta que o

conceito de vulnerabilidade social

*pressupõe um conjunto de características, de recursos materiais ou simbólicos e de habilidades inerentes a indivíduos ou grupos, que podem ser insuficientes ou inadequados para o aproveitamento das oportunidades disponíveis na sociedade. Assim, essa relação irá determinar maior ou menor grau de deterioração de qualidade de vida dos sujeitos. Dessa forma, a diminuição dos níveis de vulnerabilidade social pode se dar a partir do fortalecimento dos sujeitos para que possam acessar bens e serviços, ampliando seu universo material e simbólico, além de suas condições de mobilidade social. Para isso, as políticas públicas constituem-se de fundamental importância.* (MONTEIRO, 2011, p.35).

Dito isso, para falar de grupos marginalizados, recorreremos a Zaremska (apud LE GOFF; SCHIMITT, 2006). A partir do trabalho da autora, pode-se observar a fenomenologia dos processos de exclusão social tanto por uma sociedade que exclui aqueles considerados inúteis ou insuficientes para ela, quanto pela auto exclusão que pode também ser uma escolha deste indivíduo.

O que observamos ao olhar para o passado são processos de exclusão e marginalização social considerados em relação ao *established* expresso nas palavras de Federico Neiburg (2000): “Um establishment é um grupo que se auto percebe e que é reconhecido como uma “boa sociedade”, (...) os *established* fundam o seu poder no fato de serem um modelo moral para os outros”. Para reafirmar seu poder simbólico, este grupo estabelecido necessariamente inferioriza e forma barreira, junto aos seus iguais, que impedem a ascensão social de outros grupos. Dentro de nosso contexto, podemos dizer que bem mais do que não querer agir em favor destes que ficam de fora de seu grupo estabelecido, provocam-se tensionamentos políticos nas tentativas de repressão aos tidos como marginais.

Por mais despreparado que um governante seja, ele obtém de seus seguidores o poder necessário para manter sua posição,

ainda que, em contrapartida, permita atrocidades contra grupos marginalizados, como nos exemplos já mencionados. E seguirá nesta posição de poder enquanto sustentar seu discurso. Seus eleitores ressurgem prontos a defendê-lo de qualquer acusação, ainda que hajam provas evidentes contra ele. Ele é, conforme esse pressuposto, seu próprio cavaleiro-estandarte revestido de armadura brilhante, e com o lema “Brasil acima de tudo, Deus acima de todos”, o símbolo do neomedievalismo à brasileira.

E é nesse ponto que o fazer científico, o pensamento crítico e a pesquisa científica se fazem necessários. Tanto as ciências médicas quanto humanas e sociais devem agir para impedir os avanços contra a sociedade e seus indivíduos. Em um mundo globalizado e totalmente conectado por mídias digitais, temos plena condição de, ainda que em quarentena, mantermos os laços comunicacionais com pensadores e acadêmicos de outras partes do globo. Os novos mecanismos de divulgação da ciência e tecnologia nos permitem compartilhar não só nossas angústias, mas também nosso conhecimento. É nesse momento que vemos quão urgente é a divulgação da ciência, não só entre nossos pares, mas, de forma acessível, ao público em geral. Naturalmente, desde que sejam apresentadas pesquisas sérias, com uma divulgação preocupada com os futuros usos e apropriações de seus resultados, para que não sejam fabricados mais “Bolsonaros” e “Trumps”.

## Referências

ALTCHUL, Nadia; DAVIS, Kathleen (eds.). *Medievalism in the Postcolonial World: a idea of “Middle Ages” outside Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2009.

ALVES, Gabrielle Werenicz. *Uma comparação entre a chamada Gripe Espanhola, dos fins da década de 1910, com a pandemia atual do novo coronavírus*. Entrevista do hotsite Coronacrise Criado em 13 de abril de 2020 Atualizado em 17 de abril de 2020. <https://www.>

[ufrgs.br/coronavirus/base/uma-comparacao-entre-a-pandemia-de-gripe-espanhola-e-a-pandemia-de-coronavirus/](http://ufrgs.br/coronavirus/base/uma-comparacao-entre-a-pandemia-de-gripe-espanhola-e-a-pandemia-de-coronavirus/) acesso em 03/07/2020 às 20:19

D'ALCANTARA, Thamires Chagas. *A auto-biografia elaborada por um Santo: a exemplaridade da fabricação de santidade na obra "o grande livramento" de Valdemiro Santiago*. Monografia apresentada para obtenção do grau em licenciatura em História na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Seropédica, 2017

GUARINELLO, Norberto Luiz. *História Antiga*. São Paulo:Contexto, 2013.

LANZIERI Júnior, Carlile. Ontem e hoje, o porta estandarte Reflexões sobre os usos do passado medieval, a estética bolsonarista e os discursos recentes da direita brasileira. *Roda da Fortuna. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo*, 2019, Volume 8, Número 2, pp. 189-209. disponível em <https://www.revistarodadafortuna.com/2019-2> acesso em 21 de agosto de 2020 às 13:36

MONTEIRO, Simone Rocha da Rocha Piris. O Marco conceitual da Vulnerabilidade. *Sociedade em Debate*, Pelotas, 17(2): 29-40, jul.-dez./2011

NEIBURG, Federico. A sociologia das relações de poder de Norbert Elias, Prefácio à edição brasileira. In: ELIAS, Norbert e SCOTSON, John L.: *Os estabelecidos e os Outsiders. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Rio de Janeiro, Zahar 2000

PACHA, Paulo. Why the brazilian far right loves the european middle ages. *Pacific Standard*. Disponível em : <https://psmag.com/ideas/why-the-brazilian-far-right-is-obsessed-with-the-crusades>. Acesso em 20 de Agosto de 2020

UTZ, Richard, comp. & ed. Medievalism in the Age of COVID-19: A Collegial Plenitude, *Medievally Speaking*, May 4, 2020: <https://medievallyspeaking.blogspot.com/2020/05/medievalism-in-age-of-covid-19.html>.

ZAREMSKA, H. Marginais. In: LE GOFF, J.; SCHMITT, J. C. (Orgs.). *Dicionário Temático do Ocidente Medieval*. São Paulo: Edusc, 2006, v. 2.

## Documentos digitais

*Diário Oficial Da União Publicado em: 27/02/2020 | Edição: 39 | Seção: 1 | Página: 81*

Órgão: Ministério da Educação/Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Gabinete Portaria Nº 21, De 26 De Fevereiro De 2020. Disponível em:

<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-21-de-26-de-fevereiro-de-2020-245008697> acesso em 20 de agosto de 2020

Presidência da República: Brasil.

*Lei nº 14.021, de 7 de julho de 2020* disponível em [http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/\\_Ato2019-2022/2020/Lei/L14021.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2019-2022/2020/Lei/L14021.htm) acesso em 20 de agosto de 2020. Mensagem do veto mensagem nº 378, de 7 de julho de 2020 disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2019-2022/2020/msg/vep/vep-378.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/msg/vep/vep-378.htm)

*Nota completa da embaixada da China no Brasil*

Disponível em: Embaixada da China, @embaixadaChina, 19 de mar de 2020 às 9:27 PM disponível em <https://twitter.com/EmbaixadaChina/status/1240797058149298189/photo/1> acesso em 9 de agosto de 2020 às 7:50 AM.

*Discurso de Jair Messias Bolsonaro, transmitido dia 24 de março de 2020.* Transcrição publicada na íntegra e disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-52041251> consultado em 30 de julho de 2020 às 14:00

*Publicação de Eduardo Bolsonaro sobre a China.* A publicação no twitter de Eduardo Bolsonaro foi deletada, porém o conteúdo consta reproduzido na íntegra e pode ser consultado na reportagem disponível em <https://www.poder360.com.br/coronavirus/>

eduardo-bolsonaro-culpa-china-por-pandemia-e-embaixada-rebate/ acesso em 18 de julho de 2020 às 15:05

*Nota de Eduardo Bolsonaro.* Nota completa disponível em: Bolsonaro. Eduardo. @BolsonaroSP · 19 de mar de 2020 . 3:04 PM <https://twitter.com/BolsonaroSP/status/1240700573143330817> acesso em 10 de ago de 2020 às 12:00