

Espartilhos e Espadas: Vitorianos e Medievalistas em Práticas Juvenis¹

Monica Rebecca Ferrari NUNES²

ESPM - SP

Marco Antônio BIN³

FIAM-FAAM/ESPM- SP

Resumo

Este trabalho é resultado parcial da pesquisa “Comunicação, Consumo e Memória: da Cena Cosplay a outras Teatralidades Juvenis” (CNPq/PPGCOM-ESPM). O artigo objetiva discutir as práticas e cenas juvenis expressas predominantemente nos encontros Picnic Vitoriano, que engloba jovens que se denominam revivalistas, e a I Feira Schola Militum, composta por grupos que reencenam elementos da vida medieval. Espera-se evidenciar as relações entre as representações do consumo, da memória e da mídia, com base bibliográfica centrada em críticos culturais, historiadores, semioticistas e sociólogos do consumo, bem como em pesquisa de campo realizada em eventos da cidade de São Paulo.

Palavras-chave

Práticas juvenis; cena vitoriana; cena medievalista; consumo; memória.

Introdução

Este artigo figura como resultado parcial da pesquisa em curso “Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis”, desenvolvida com apoio do CNPq (Chamada Ciências Humanas, Sociais, Sociais Aplicadas. MCTI/CNPq/MEC/CAPEs, n. 22/2014) e do CAEPM⁴, no PPGCOM-ESPM, SP, levada a cabo pelo Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo, MNEMON, vinculado ao PPGCOM-ESPM⁵. Esta investigação parte de resultados obtidos com pesquisa recentemente concluída sobre a cena cosplay cujas conclusões estão coligidas em Nunes (2015), e, por sua vez, serão retomadas neste artigo para poder compreender as semelhanças e dessemelhanças entre o ato de se vestir e atuar como personagens midiáticos e outras práticas juvenis urbanas, compreendidas também como cenas culturais e denominadas aqui

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Culturas Urbanas do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação Stricto-Sensu em Comunicação e Práticas de Consumo, ESPM, SP. Doutora em Comunicação e Semiótica. monicarfnunes@espm.br

³ Docente da FIAM-FAAM, SP, e pesquisador do Grupo de Pesquisa em Memória, comunicação e consumo, MNEMON, PPGCOM-ESPM, SP. Doutor em Ciências Sociais. marcobin@gmail.com

⁴ Centro de Altos Estudos da ESPM.

⁵ Grupo de Pesquisa cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq, sob coordenação de Mônica R F Nunes. A pesquisa citada conta com 14 investigadores.

como teatralidades. A saber: as cenas furry – em que seus integrantes se vestem como animais antropomórficos; fairy – em que jovens adotam como costume trajes inspirados em desenhos animados dos anos 1980; medievalistas – cujas práticas consideradas por estes coletivos são nomeadas como medievais, tais quais feiras, combates, músicas, festas e, os steampunks – coletivo que tem na época vitoriana sua fonte de inspiração somada a um imaginário futurista e tecnológico.

Por ora e para este artigo trazemos os registros e as análises das primeiras abordagens, frutos de trabalho de campo, envolvendo duas cenas na cidade de São Paulo. Na primeira sessão, observamos a dos revivalistas organizadores do Picnic Vitoriano, que embora não tenha sido incorporada ao escopo inicial da pesquisa descrita acima, foi identificada pelos pesquisadores do MNEMON como estando em diálogo direto com a cena steampunk,⁶ e, por isso, escolhida para integrar o presente trabalho.

O Picnic Vitoriano paulista foi criado por Rommel Werneck, poeta, graduado em Língua Inglesa e Língua Portuguesa, professor de literatura em uma escola municipal de Santo André, no Grande ABCD, em São Paulo. Em 2009, Rommel funda um blog de poesias, o “Poesia Retrô”, “poesia mais tradicional, tipo soneto, formas fixas, linguagem antiga”, explica o professor vestido com um traje medieval “simples porque hoje é um evento muito informal, de trocas”, justifica. Na mesma época, conhece o Picnic Vitoriano de Curitiba, grupo mais estruturado, e, com a ajuda desse coletivo, funda o Picnic Vitoriano de São Paulo, que reúne jovens de 20 a 30 anos, em sua maioria, para praticar revivalismos históricos do período medieval à era eduardiana, especialmente experimentado pelas roupas que alguns confeccionam, customizam ou compram e, pelos hábitos passados, a exemplo do próprio piquenique – “hábito muito popular na era vitoriana,” esclarece Rommel que nos diz também sobre a influência do Picnic Vitoriano de Leipzig⁷, Alemanha, sobre seu desejo de criar o grupo.

Na segunda parte, analisamos aspectos da cena medievalista presentes na I Feira *Schola Militum*, associação criada por Tarcísio Lakatos – um jovem de 31 anos, historiador, que se apaixonou pelo período medieval, na infância, assistindo ao filme da Disney, A

⁶ O evento de maior concentração de steampunks, em São Paulo, ocorre nos dias 8 e 9 de agosto, o SteamCon, no município de Paranapiacaba, data posterior ao envio do artigo. Por essa razão, optamos por apresentar e discutir os resultados do trabalho de campo da cena Picnic Vitoriano, realizada em abril de 2015 conhecendo o fato de que o Picnic Vitoriano é também praticado entre os *steamers*, como são conhecidos os membros do coletivo steampunk.

⁷ Este Piquenique, segundo matérias coletadas na imprensa e em blogs, disponível em <http://shdestherrense.com/home/o-que-e-revivalismo-historico/>, acessado em 14 de julho de 2015, é o maior da Europa e responde pela disseminação da prática em outros continentes. Este ano, o encontro reuniu 20 mil pessoas para o *festival Gotik Treffen Wave* trazendo 100 bandas do gênero. Disponível em <http://noticias.uol.com.br/album/2015/05/22/festival-reune-adeptos-do-estilo-gotico-na-alemanha.htm#fotoNav=5>. Acesso em 14 de julho de 2015.

espada era a lei, e hoje além do mestrado em História, na Universidade de São Paulo, organiza um grupo de combatentes que procura recriar as batalhas da Idade Média e se reúnem na *Schola Militium*. Tarcísio começou suas atividades relativas ao ideário medieval como artesão, trabalhando com armaduras e cutelaria, aproximou-se de um grupo de amigos, por sua vez ligados à SCA, *The Society for Creative Anachronism*, entidade estadunidense. A *Schola Militium* completou seu primeiro aniversário e, para celebrar, organizou a I Feira que contou com grupos medievalistas diversos, entre os quais *Ordo Draconis Belli* e *Draikaner Swordplay*. O evento ofereceu espaços para o combate, trouxe vendas de objetos artesanais, apresentações musicais e um banquete com quatro horas de duração.

Com base em autores dos estudos culturais, da teoria semiótica da cultura, de estudos sobre consumo, memória social, assim como de historiadores especialmente os da história das mentalidades, esperamos responder, ainda que de modo preliminar, pois estas pesquisas estão em seu início, de que modo estas cenas se constituem evidenciando, em cada uma, as relações intrincadas entre consumo e as representações da memória e do tempo.

Piquenique Vitoriano

Domingo. Começo da tarde. Sol a pino, quase branco. Conseguimos⁸ rápido estacionar o carro em uma das laterais do Parque da Água Branca que em sua largueza toma os quarteirões da rua Ministro Godoy e da Avenida Francisco Matarazzo, zona oeste da cidade paulistana. Fundado em 1929 e tombado pelo Condephaat, o parque abriga coretos antigos, grandes árvores e aves caminhando livremente. Havíamos anotado em nossos cadernos de campo as coordenadas do evento: “Picnic vitoriano - encontro mercantilista – evento de trocas e vendas de produtos, tecidos, aviamentos, roupas em estilo revivalista”, e, o curioso ponto de encontro: a área dos estábulos. Fomos cruzando alamedas, bancos, crianças, animais soltos pelos gramados. A íngreme ladeira deu lugar a um grupo de jovens vestidos com longos trajes, outros com roupas pouco identificáveis, à média distância, e ao fundo a tal área dos estábulos. Logo nos apresentamos, e, do mesmo modo que as pesquisas feitas entre os cosplayers, os revivalistas prontamente aceitaram conversar conosco.

⁸ Estavam presentes ao Encontro Mercantilista os pesquisadores Mônica R F Nunes, Marco Antonio Bin e Lucas de Vasconcelos Teixeira. Dia 13 de abril de 2015, das 13h00 às 17h30. Parque da Água Branca, SP.

O método para as pesquisas em campo nesta etapa repete o mesmo posicionamento realizado na investigação junto aos cosplayers: o do *flâneur*, inspirado em Benjamin (1987) e descrito por Peter McLaren (2000), teórico educacional e crítico cultural, como protótipo do etnógrafo urbano, que, na pós-modernidade, “confronta um mundo cuja natureza já foi quase eclipsada pela mercadoria” (MCLAREN, 2000, p. 86). Saímos então à campo, nos parques, nas ruas e espaços apropriados para estes eventos, na tentativa de decodificar mercadorias que nos lançam a múltiplas temporalidades e espacialidades, quer como roupas de personagens midiáticos, tal qual o cosplay, quer como as roupas históricas dos vitorianos ou armaduras medievais. O professor da Universidade da Califórnia ensina ainda que adotar a perspectiva do etnógrafo como *flâneur* ou *flâneuse* é descobrir narrativas profundas que muitas vezes estão soterradas nas representações que circulam nos espaços urbanos.

Em consequência, não temos nem grupo ou elenco fixo de perguntas, mas um roteiro vazado que sugere inicialmente que relatem suas entradas na cena e também pressupõe que as valências subjetivas, privadas, e as coletivas, sociais, da memória entrem em jogo nas produções discursivas por vir.

Melissa, estilista e comerciante de *corsets* (espartilhos) e figurinos de época, e Juliana, estudante de negócios da moda e estilista de fantasias, estão sentadas em bancos de madeira, emoldurados por toras. O grasnar dos marrecos e o canto dos galos atravessam a entrevista. “Acho que eles nasceram na época errada”, retruca dona Cleusa quando, após algum tempo de conversa, perguntamos às jovens o porquê do desejo de reviver épocas passadas - “essa é a pergunta difícil”, afirma Melissa. Sua mãe continua a explicar os motivos porque é bom reviver um outro tempo. Lembra a viagem de trem que fizeram de Campinas a Jaguariúna, interior de São Paulo, durante o evento do Picnic Vitoriano de Campinas, no passeio de Maria Fumaça. “Tinha o sarau dentro do trem e as comidas, como se fazia antigamente, né? Não sei se se fazia isso antigamente, fazia”?

As memórias de dona Cleusa, assim como aquilo que ela reconhece de positivo no grupo: “sério, que não tem preconceito, acolhedor, que não cobra nada”, permitem inferir as queixas sobre o tempo presente, o individualismo, o preconceito, a sociedade dominada pelo capital, mas também revelam a presença de um passado idealizado: não sabe ao certo se os trens de antigamente tinham de fato sarau, mas tributa a estas épocas algo de bom que foi perdido. Rommel não dá um ou dois beijinhos no rosto, quando cumprimenta, mas beija a mão, ela nos conta. “(...) retoma aquela época do cavalheirismo”, “é muito bom reviver

tudo isso”, conclui. Do mesmo modo, Juliana e Melissa confirmam que, do passado, deixam “as coisas ruins de lado” e ficam “com as partes boas, como a educação”.

Percebemos nesta cena, borrando barreiras geracionais, camadas de passado e da memória acionadas pela retomada de hábitos nascidos em outras eras, como o piquenique, o chá, que o Picnic Vitoriano de São Paulo realiza uma vez ao ano, a viagem de Maria Fumaça, o beijo na mão, assim como as roupas históricas (como referem os trajes), imersos em um imaginário fabuloso, configurando um passado não vivido presencialmente e, por vezes, conhecido – mediado por sites da internet, livros didáticos ou pelas narrativas da indústria do entretenimento - de modo difuso e recortado por determinadas representações, como as da aristocracia ou das altas burguesias. As vestes e certos hábitos são metonímias de um passado não raro indefinível, “como o cavalheirismo daquela época” – ainda que possam, circunstancialmente, localizar o período da roupa utilizada. Melissa exhibe um vestido do “Barroco tardio inglês, de 1660”, como diz. Juliana explica que a partir da roupa pesquisam o contexto histórico em sites, em tutoriais disponíveis na internet, que ao ensinarem como confeccionar, sempre trazem alguma correlação com o período, informando os materiais usados, etc. As falas desses jovens em alguns momentos demonstram conhecimento objetivo do período ao qual se refere o revivalismo que praticam, em outros, trazem uma acepção totalizante.

De todo modo, o passado evocado representado pelas roupas e costumes é sempre edênico e acolhedor, livre de qualquer tensão ou disputa. Raymond Williams (2011, p. 27), ao tratar das transformações que atingiram a Inglaterra com a Revolução Industrial por meio da análise histórica e da produção da literatura rural, afirma que a nostalgia pelo passado entendido como os “bons tempos de antigamente” é “universal e persistente”, mas que pode mostrar, para além de um eterno recuo em direção ao passado sempre mais ordenado e feliz, a complexidade dos valores envolvidos em cada tipo de retrospectiva. De suas reflexões, julgamos importante para as análises dos modos de constituição da cena revivalista, o entendimento de que mais que retrospectiva histórica, uma vez que os próprios indumentos são criados com tecidos, que em muitas situações não existiam na época, como os sintéticos, são as idealizações de certos valores como reação às transformações sociais e as posições que ocupamos quando questionamos ou negamos o tempo presente que estão em jogo. Como pergunta Williams (2011, p. 70): com quem nos identificamos quando nos

queixamos de uma determinada ordenação social: “com os servos? Os *bordars* e *cotters*⁹, os vilões, ou com a ordem abstraída para a qual, durante sucessivas gerações, muitas centenas de milhares de homens nunca passaram de instrumentos”?

A dada altura de nossa *flânerie*, comentamos não termos visto ninguém ali vestido como um artesão. Juliana, trajando-se como Lolita, estilo de moda vitoriano¹⁰, admite que “tem sim, mas é difícil” e emenda: “como uma amiga me diz, eu sou pobre o ano inteiro, então, no evento eu vou me vestir de rica”. Escolher a personagem rica para representar no encontro revivalista não é apenas fruto da rejeição a um traço autobiográfico, como “ser pobre”, mas também se articula às representações do passado, portanto da memória social, disponíveis nos textos culturais midiáticos. Considerando o texto cultural na concepção do semiótico Iuri Lotman (1996), texto com função de comunicação, geração de sentido e memória.

Mais uma vez, o autor de *O campo e a cidade*, ajuda-nos a entender esse processo, ainda que focalizando o cenário inglês, ao mostrar que a situação geral da literatura de imaginação, até o século XVIII, era de identificação com os senhores e proprietários. Sem querer fazer um recorrido da história social da literatura, podemos creditar a alguns autores citados pelos participantes do Picnic Vitoriano, como Jane Austen - quem começa em 1809 a escrever romances ambientados na Inglaterra rural - representações centradas na conduta das pessoas envolvidas no processo de melhoramento em busca de transformar a si próprias numa classe, mas como sinaliza Williams (2011, p. 197), “onde só se vê uma classe não se vê classe nenhuma”. E continua a análise do universo ficcional da autora: “seus personagens são indivíduos selecionados, ainda que típicos, que vivem bem ou mal, dentro de uma dimensão social restrita” (op.cit).

Parece-nos que a dimensão social restrita em que vivem as personagens de Austen em suas mansões vistas por dentro, como qualifica Williams, reencontra, no presente do processo criativo desses revivalistas, a atualidade de representações alavancadas da memória coletiva onde as criações midiáticas também se ancoram. Juliana nos conta: “se eu fizer uma roupa Império, eu vou passar um mês vendo filme da Jane Austen, lendo livro.

⁹ *Bordars* e *Cotters* eram camponeses sem liberdade que tinham pouca ou nenhuma terra. Muitas pessoas na Inglaterra durante a Idade Média eram *bordars* ou *cottars*. In: *Domesday Book* disponível em: http://www.nationalarchives.gov.uk/search/search_results.aspx?Page=1&QueryText=bordars&SelectedDatabases=BOOKSHOP%7cRESEARCHGUIDES%7cWEBSITE The National Archives Website. Acesso em 19 de julho de 2015. Tradução nossa.

¹⁰ Michiko Okano (2015, p. 195) explica que Lolita relaciona-se “a uma moda ou subcultura nipônica, especificamente, do bairro de Harajuku, em Tóquio, que estabelece um modo de ser, vestir-se e portar-se imbuído de certa nostalgia, pois remonta às bonecas e princesas, ora da era vitoriana inglesa dos meados do século XIX, ora do rococó francês do século XVII ao XVIII, marcadas por graciosidade e feminilidade”.

Fico compartilhando filmes baseados nas obras dela. Enquanto se faz as roupas, vai-se lembrando, então, se fica no clima”. Melissa complementa:

é engraçado que quando se tá fazendo a roupa de tal época, você para... não... que vontade de ler um livro dessa época, de ver um filme dessa época, de procurar um livro que fala sobre essa época, você procura o livro, você vê o filme, você acaba entrando muito [na época] (...).

Para os revivalistas que escutamos, o desejo de reviver o passado é natural. Para Rommel, é “uma tendência natural que existe da gente voltar no tempo”; Melissa afirma que “nasce com a gente”. A conversa flui e, para explicar seu desejo, Juliana se lembra que desde criança gostava de se vestir com rendas e de assistir a novelas de época. “*Escrava Isaura*, da Rede Record, *Sinhá Moça (...)*”. A dona Cleusa mais uma vez se pronuncia e relembra que, como professora primária e sabendo da importância dos contos de fada, sempre contou essas histórias para suas duas filhas e as aventuras de príncipes e princesas marcaram a infância de Melissa. Rommel confirma que cresceu ouvindo esses contos e que assistia ao programa da tevê Cultura, *Contos de Fada*. Melissa e Juliana também.

Se a vida de Rommel “sempre foi um pouco revivalista, até na intimidade”, como relata, partir do blog de poesia retrô para a direção do Picnic Vitoriano soa como uma continuidade de interesses. Juliana chegou ao grupo contando com mais mediações: “conheci as Lolitas dos animes, vira e mexe tem uma personagem vestindo. Aí eu conheci Lolita que é inspirada em roupa histórica e gostei, aí depois eu conheci o Picnic Vitoriano [divulgando suas atividades em grupos Lolitas na internet] em que as pessoas fazem a roupa histórica”. Como a jovem revela, “você já tem a vontade e aí descobre o grupo e descobre que você pode ir lá e usar a roupa”.

Ainda que as representações e o consumo midiático, dos contos maravilhosos e fantásticos ao romance histórico, das novelas e filmes aos animês, não sejam as únicas para estimular o desejo de evocar o passado, é inegável sua importância. Por meio desses textos culturais, a memória de outros tempos se reinventa e pode ser materializada em rendas, tecidos baratos, como aqueles utilizados por Rommel, comprado em bazares de igrejas, ou os de Melissa, em loja de cortinas, onde o tafetá de poliéster de seu vestido barroco custa cinco reais o metro. Assim como os cosplays, há muita variação nos custos e modos de confeccionar o indumento, ainda que muitas vezes simulem as materialidades, a exemplo dos tecidos sintéticos, já mencionados, embora não existindo no período coberto pelas práticas revivalistas, “têm um caimento melhor”, segundo Rommel. O que enfatizamos é que estas representações midiáticas sugerem valores idealizados, como esse passado

naturalmente feliz, que depreendemos da leitura de Williams (2011, p. 195), ao observar o tratamento dado à terra por Austen, em que a terra é “encarada como índice de renda e de posição social (...) enquanto o processo de trabalho praticamente não aparece”.

As roupas históricas dos revivalistas tal qual o piquenique que realizam, em que orientam seus participantes a não trazerem Trakinas¹¹, mas caso o façam colocar em uma louça, ou as frutas, sempre indicadas “ porque dá para fazer poses legais e pecaminosas”, como ironiza Rommel, são representações de um mundo abastado, sem os confrontos, o trabalho e a miserabilidade que os períodos históricos anteriores à nossa era também sofreram.

Estamos em face à seleção e à disputa entre as representações sociais da memória deste passado indefinível e seus ocultamentos: o cavalheirismo sobreleva-se à quase inexistente expressão política das mulheres em sociedades de outrora, a terra frutuosa e glamourizada pelas imagens fotográficas do piquenique escondem a terra trabalhada ou os sem-terra, como os citados por Williams (op.cit), espartilhos invisibilizam andrajos de camponesas. Como adverte Moraes (2005, p. 92),

pensar a memória como campo social é enfatizar seu empenho em orientar e influenciar as disputas, as formas de dominação que permitem transitar por refigurações de fronteiras sociais e simbólicas que reforçam diferentes tempos, espaços, interações e dimensões reguladoras da produção das memórias.

As mídias produzem memórias. E se o motivo declarado destes revivalistas é “reconstituir algumas épocas por escapismo, para fugir do cotidiano”, conforme Rommel, paradoxalmente, as próprias representações das memórias construídas social e midiaticamente para falar do tempo presente podem igualmente interpelar sujeitos a desejarem o passado, sempre idealizado.

Ao estudar as relações entre o pós-modernismo e a sociedade de consumo, Fredric Jameson (2002, p. 26) considera que a nostalgia que assola certas produções cinematográficas pode significar um sintoma de uma sociedade que não pode mais enfrentar o tempo e a história, e que “parecemos condenados a buscar o passado histórico através de nossas próprias imagens e estereótipos populares do passado, que em si mesmo fica para sempre fora de nosso alcance”. De alguma maneira, a entrevista com Renata, 40 anos, decoradora e ambientadora de eventos, revela o paradoxo desse desejo de passado

¹¹A Trakina foi lançada no mercado brasileiro em 1988 pela empresa estadunidense Nabisco, sendo a primeira marca de biscoitos recheados voltada para um público infantil no Brasil. Disponível em <http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/05/trakinas-bolacha-divertida.html> Acesso em 17 de julho de 2015.

hoje, expresso por Jameson como uma impossibilidade de presente e por Williams – como algo que deve ser avaliado em suas retrospectões, reconhecendo essa busca, em muitos momentos da história e da literatura, como reação às transformações sociais.

Renata, em um relato vigoroso e impactante, nos fala que para ela o revivalismo é um escape e que chegou ao grupo depois de ter sido gótica, ter casado, separado e que por fim revela-se como uma possibilidade de aproveitar o seu próprio minimalismo.

(...) Eu tô fora do padrão. Ao invés de eu carregar o sofrimento de não ser gostosa, de não ter silicone, de não ter peito, de não ter bumbum, ah! Não! Nasci com pouco cabelo, as mulheres fazem aquele negócio da Loreal [nesse momento balança a cabeça e o cabelo curto], então eu não tenho muito cabelo, se eu deixar crescer muito ele cai, então, eu cheguei a um ponto que ao invés de eu falar que eu não era nada, eu preferi falar que eu podia ser tudo, podia ser qualquer coisa. Eu aproveitei o meu minimalismo.

As razões pela busca do passado, como escape ou como festa, chá, piquenique, trocas de roupas e aviamentos não são tão simples em um presente que parece, graças aos seus imperativos e exigências sociais, exilar alguns para os tempos em que tudo ou qualquer coisa pode ser possível.

O tempo dos coletivos medievais – séc. XXI d.C.

Chegamos no início da tarde de sábado¹², no amplo salão da Associação Osaka Naniwa Kai, onde se realizava a feira Medieval *Schola Militum*. As mesas de artesanatos ofereciam diversos produtos, desde artefatos de metal como colares e pulseiras, a bolsas e cintos de couro, e distribuía-se lado a lado pelas bordas, com o espaço central livre para a circulação dos visitantes e para as posteriores demonstrações de combates medievais dos grupos Ordo Draconis Belli e o Draikaner Swordplay. Havia ali uma sutil reconstituição do pequeno mercado semanal, restrito às compras e vendas no varejo, e da feira (*nundinae*), centros de intercâmbios periódicos em maior escala, ambos comuns na Europa a partir do século IX (PIRENNE, 1968). Ao fundo, o palco onde mais tarde o grupo Olam Ein Sof, com trabalho autoral inspirado na música medieval, faria uma apresentação.

Como pesquisadores, nos apresentávamos para um trabalho de campo, desejosos em conhecer as práticas de coletivos medievais que realizavam um de seus encontros públicos.

¹² Estavam presentes à feira Medieval Schola Militum os pesquisadores Mônica R.F.Nunes, Marco Antonio Bin, Lucas de Vasconcelos Teixeira, Gilson Pedrosa, Sami Nappo, Filipe Costa.

Enquanto um saboroso aroma escapava da cozinha improvisada, em um ambiente anexo, indicando a preparação de pratos para uma refeição aos moldes medievais, um banquete, iniciávamos a *flânerie* entrevistando os participantes do evento. O que os motivava a experimentar as representações das memórias medievais? O que sentiam naquela prática?, Como se davam as relações de consumo em suas dimensões material, simbólica e midiática?, eram algumas das indagações. Tarcísio, o organizador da *Schola Militum*, nos dizia dos valores reapropriados inspirados na recriação idealizada da Idade Média, comum nas produções culturais do século XIX, com seus valores calcados na honra, na lealdade – daí a importância das reproduções dos combates – e principalmente o sentimento de pertencimento, “a busca por uma certa nostalgia”. Tínhamos ali um grupo de algumas dezenas de pessoas que ao promoverem o caráter lúdico de uma época histórica, se dispunham a desfrutar o convívio coletivo.

A Távola Redonda é a inspiração para essas cenas medievalistas, seja no desenho das roupas, nas reproduções dos combates e dos exercícios com arco e flecha, ou na inspiração por um comportamento mais simples, sem ostentação, como afirmam nas entrevistas. É interessante observar que o imaginário não remete à retidão espiritual, característico no clero da época, ou ao sofrimento dos camponeses sem direitos, vinculados a senhores suseranos, mas aos códigos de lealdade e honra dos cavaleiros. A luta ganha significado para a recuperação dos valores contemporâneos que julgam diluídos, e nesse sentido, não faz mesmo importância estabelecer um vínculo preciso em relação a um tempo e a um espaço definidos na Idade Média, mas tão somente extrair o fascínio das narrativas de luta, agregando o máximo de seus aspectos simbólicos. Nesse sentido, pode-se afirmar uma reapropriação do tempo messiânico, onde o acontecimento na mentalidade cristã medieval “não concebia a história como uma cadeia interminável de causas e efeitos, nem imaginava separações radicais entre passado e presente” (Anderson, 2008, p.53)¹³.

Ainda assim, podemos relacionar esse imaginário recriado do período medieval, ainda que vagamente, em torno do ano 1.000 d.C.. São poucas as dezenas de cavaleiros de um determinado senhor que faziam, na época da espada, a lei e o direito à sobrevivência. Quando deixam as guaridas do castelo, é para cobrar o preço da proteção dos camponeses dos respectivos feudos, além do empenho no combate. Será a única forma de mobilidade

¹³ A ideia de simultaneidade aqui, trabalhada por Benedict Anderson, é explicada por Auerbach (1988, p.54), “o aqui e agora não é mais elo de uma corrente terrena, mas é, simultaneamente, algo que sempre foi e algo que se consumará no futuro”. Esta ideia se assemelha ao que Walter Benjamin (1994, p.225) denomina *tempo messiânico*.

social, alcançar a condição de cavaleiro. Nas horas vagas, o tributo às conquistas é a realização de lautos banquetes, onde esses homens se empanturram na presença do clero e da nobreza com carne de caça, enquanto a população da planície passa fome (DUBY, 1988). São esses heróis que constroem as epopeias do século XI que os leitores das sagas de George Martin e Bernard Cornwell¹⁴ ou os jogadores de RPG da nossa modernidade tomam como parâmetro de identificação e objeto de consumo midiático e simbólico.

A narrativa dos romances de cavalaria não relevava os aspectos subjetivos de enredos e personagens (DUBY, op.cit.), o que tanto nos textos midiáticos atuais como nas representações dos coletivos medievais se tornam uma referência, sob um ponto de vista idílico. Como exemplo, a narrativa sobre o mago Merlin pode ser contada livremente em uma trilogia, “do menino bastardo e desprezado, ao mago engenhoso que se tornaria o arquiteto da Bretanha unida e guardião do rei Arthur” (STEWART, 2014), combinando romance, aventura e fantasia. As fogueiras passam a representar, desse modo, preferencialmente um momento bucólico ao luar, de confidências ou de preparação para o combate contra o inimigo cruel ao amanhecer, em vez de desvelar um signo de desolação em sua função histórica, como eram de fato as grandes fogueiras aromatizadas nas portas das cidades, como medida a conter o martírio da peste negra (DUBY, 1988).

As narrativas midiáticas e suas representações revolvem o cenário nobre, permeado de histórias de poder e mistério, no interior dos castelos, deixando de lado o relato da miséria do camponês. Até mesmo valores mais afeitos a ele, como a humildade e o despojamento, quando surgirem, serão adjetivos de personagens do clero ou de algum nobre cavaleiro. É o que observamos ao nos aproximar dos clãs medievalistas, como o Draikaner.

Cobertos com o *tabardo*¹⁵ vermelho e amarelo, os adeptos do grupo praticam o *boffering*, uma simulação de combates com armas brancas, como espadas e lanças. No maior grau hierárquico, o guardião real. Trata-se da função mais próxima ao rei e suas qualidades são medidas pela lealdade e pela honra, sendo que sua jornada, conforme descrito na página virtual do grupo, “não é a da glória, mas um caminho manchado de morte, destruição e desesperança”¹⁶. Conforme constatamos nas entrevistas, a hierarquia, bem como a identificação dos componentes do grupo, ocorre em relação ao universo dos

¹⁴ George Martin, roteirista e escritor contemporâneo de ficção, conhecido por sua obra *Game of Thrones*; Bernard Cornwell, um dos mais importantes escritores britânicos da atualidade, autor das *Crônicas de Artur*, dentre outros títulos.

¹⁵ Espécie de casaco medieval que se colocava sobre a armadura.

¹⁶ <https://draikaner.wordpress.com/o-cla/graduacoes/>, último acesso, 21.07.2015.

cavaleiros e da nobreza da Idade Média, onde a narrativa abre espaço para o imaginário dos rituais dos combates e conseqüentemente, da ação, da ousadia, da camaradagem, da compaixão.

É desse modelo que a fantasia recria aquilo que esses grupos consideram como valores faltantes no tempo presente, estimulando a imaginação épica de um tempo mágico, impregnado de simbolismo (GOUREVITCH, 1983). Se falamos aqui em tradições e costumes, não será pela reprodução do processo histórico que eles serão adaptados às práticas culturais dos clãs contemporâneos. Victor, 17 anos, estudante, há menos de um ano como membro do Draikaner, revela a importância de participar do clã, e seus benefícios morais, “para você conquistar a vitória, tem que ser apenas pela espada, pelo seu combate, pelo seu suor (...) acho isso primordial, porque seja dentro do clã, ou no meu trabalho (...) se eu conquistar, será pela minha luta, pela espada”. Temos aqui o valor moral medieval que corrobora a conduta competitiva na contemporaneidade, o esforço individual, a aplicação nos objetivos pessoais, e na opinião de Victor, o encontro com um mundo maravilhoso que “me fez sair de casa e colocar o sorriso no meu rosto”.

No mesmo evento da *Schola Militum*, Marcelo, 25 anos, professor, afirma que o motivo de ter se aproximado da Idade Média diz respeito “ao jeito de se relacionar com o mundo”, e compara com o seu tempo, “(...) com toda essa prática científica, hoje ficou tudo muito previsível”. Com isso, faz a escolha pelo imaginário mitológico, que acredita estar incorporado na vivência daquele período, “pensava-se em dragões, pensava-se em magia, pensava-se em fadas”, e aponta para as leituras de Bernard Cornwell, referindo-se ao universo do rei Arthur, e dos irmãos Grimm e suas fábulas, como caminhos para retomar esse passado que acredita envolto em um fascínio alegórico. A seu ver, o folclore e a tradição representam práticas e costumes indispensáveis na vida contemporânea, “quanto mais as pessoas se distanciam da cidade para os lugares mais remotos, mais elas preservam as tradições (...)”.

A inspiração pela prática da cultura medieval, ou a reapropriação de seus valores a partir do fascínio pelas histórias de cavalarias, não se restringe aos depoimentos de Marcelo e de Victor. Osvaldo, 56 anos, criou a *Wayland's Arts* para confeccionar artesanato em cota de malha. Fizemos uma longa entrevista com ele, no evento cosplay do *Anime Friends* 2015, onde instalou seu estande, e dentre outras impressões acerca das virtudes do mundo

medieval, afirmou lamentar não existir uma máquina do tempo para se deslocar para aquela época. Estava vestido como um cavaleiro, e sua silhueta remetia à personagem Reynald de Chatillon, do filme *Cruzadas*, de Ridley Scott. Descrevia o período medieval como um tempo de virtudes morais, como a honra, a retidão, mesmo a solidariedade, acreditando ser um mundo melhor em relação ao tempo presente.

No registro da história, Duby nos oferece um outro olhar a respeito das virtudes e proezas ritualizadas dos heróis da Távola Redonda,

Essas liturgias, onde o profano se conjuga ao sagrado, os afastam cada vez mais da realidade, isto é, o povo. Tudo o que é popular é rejeitado, negado. (...) O povo é aniquilado porque os ricos o temem; eles prudentemente o mantêm à distância dos três prazeres da cavalaria: a caça, a guerra, o amor. (Duby, 1988, p.125)

o que, na verdade, aproxima as mazelas desse tempo com a nossa contemporaneidade urbana, pautada na segregação e desigualdade social. Seja como for, não é essa característica do caráter que inspira a narrativa fantástica que contagia os jovens em suas representações contemporâneas. A construção épica passa, como vimos, pelo valor intrépido do caráter, sob o signo da espada.

Considerações Finais

Pudemos constatar no curso da pesquisa de campo e do cotejamento bibliográfico pertinente aos temas, que as representações da memória do passado, tomadas pelos revivalistas do Picnic Vitoriano ou pelos medievalistas, atendem às representações e ao consumo midiático expressos nas narrativas da indústria de entretenimento, valorizando, da retrospectiva histórica, uma imagem social dominante – a aristocracia e alta burguesia no primeiro caso; a nobreza e os cavaleiros no segundo, destacando as dimensões políticas da memória.

Se na cena cosplay pesquisada (NUNES, 2015) o imaginário se estrutura graças às narrativas midiáticas, de maneira desterritorializada e desistoricizada, nas teatralidades estudadas neste artigo, as fabulações do imaginário estimulam apropriações de signos presentes em acontecimentos e períodos históricos, ainda que interpretados de maneira livre e subjetiva. Estas cenas possibilitam aos seus praticantes formas de pertença e sobrevivência psíquica em um tempo presente nem sempre amistoso.

A tentativa de (re) construção dos passados pode estar também relacionada à dimensão temporal do consumo, à obsolescência dos bens e à sustentabilidade dos prazeres

individuais, conforme adverte Sassatelli (2014) ao tratar do consumo contemporâneo. Deve-se perguntar se estas cenas estariam de algum modo associadas à cultura lenta, definida para indicar alternativas possíveis a um consumo devorador, seja como instância simbólica ou material, que levaria a um encolhimento da vida.

(Re) viver outros tempos e espaços possíveis, ainda que durante poucas horas, pode representar a ampliação da própria vida pelo viés do imaginário como uma espécie de reserva memorial. Para responder a esses questionamentos, é necessária uma ampla cartografia desses coletivos, comparando-os e os relacionando às convocações do consumo e da memória, tarefa ainda em desenvolvimento.

Referências bibliográficas

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. Obras escolhidas, vol.2. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

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

GOUREVITCH, Aaron J. **Les catégories de la culture médiévale**. Paris: Éditions Gallimard, 1983.

JAMESON, F. **El giro cultural**: escritos seleccionados sobre el pós-modernismo 1983-1998. Buenos Aires: Manantial, 2002.

LOTMAN, I. **La Semiosfera I**. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.

MCLAREN, P. **Multiculturalismo revolucionário**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MORAES, N. A. Memória social: solidariedade orgânica e disputas de sentidos; in: GONDAR, J. e DODEBEI, V (orgs). **O que é memória social**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2005.

NUNES, M.R.F. (org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

OKANO, M. A representação da estética kwaii contemporânea: Lolitas; in: NUNES, M.R.F. (org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

PIRENNE, Henri. **História econômica e social da Idade Média**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1968.

SASSATELLI, R. Sustentabilidade e novos olhares sobre a soberania do consumidor; in: ROCHA, R; OROFINO, I. (orgs.). **Comunicação, consumo e ação reflexiva**: caminhos para a educação do futuro. Porto Alegre: Sulina, 2014.

STEWART, Mary. **A Caverna de Cristal** – A trilogia de Merlin, São Paulo, Hunter Books Ed., 2014.

WILLIAMS, R. **O campo e a cidade**: na história e na literatura. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.